



# **QGIS Desktop 3.22 User Guide**

**QGIS Project**

**dec 04, 2023**



<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>1</b>
1.1	Wat is er nieuw in QGIS 3.22 . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Voorwoord</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Conventies</b>	<b>5</b>
3.1	Conventies GUI . . . . .	5
3.2	Conventies tekst of toetsenbord . . . . .	6
3.3	Platform-specifieke instructies . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Functionaliteit</b>	<b>7</b>
4.1	Gegevens bekijken . . . . .	7
4.2	Bevragen van gegevens en het maken van kaarten . . . . .	8
4.3	Gegevens maken, bewerken, beheren en exporteren . . . . .	8
4.4	Gegevens analyseren . . . . .	9
4.5	Kaarten op het internet publiceren . . . . .	9
4.6	Functionaliteit voor QGIS uitbreiden met plug-ins . . . . .	9
4.6.1	Bronplug-ins . . . . .	9
4.6.2	Externe plug-ins voor Python . . . . .	10
4.7	Python-console . . . . .	10
4.8	Bekende problemen . . . . .	10
4.8.1	Beperking van aantal geopende bestanden . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Beginnen</b>	<b>11</b>
5.1	QGIS installeren . . . . .	11
5.1.1	Installeren vanuit binaries . . . . .	11
5.1.2	Installeren vanuit broncode . . . . .	11
5.1.3	Installatie op een extern medium . . . . .	12
5.1.4	Voorbeeldgegevens downloaden . . . . .	12
5.2	Starten en afsluiten van QGIS . . . . .	12
5.3	Voorbeeld sessie: Raster- en vectorlagen laden . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Werken met projectbestanden</b>	<b>19</b>
6.1	Introductie van projecten van QGIS . . . . .	19
6.2	Afhandelen defecte bestandspaden . . . . .	21
6.3	Uitvoer maken . . . . .	22
<b>7</b>	<b>Gebruikersinterface van QGIS</b>	<b>23</b>
7.1	Menubalk . . . . .	24
7.1.1	Project . . . . .	24
7.1.2	Bewerken . . . . .	26

7.1.3	Beeld	30
7.1.4	Kaartlagen	33
7.1.5	Instellingen	35
7.1.6	Plug-ins	36
7.1.7	Vector	36
7.1.8	Raster	37
7.1.9	Database	38
7.1.10	Web	38
7.1.11	Mazen	39
7.1.12	Processing	39
7.1.13	Help	39
7.1.14	QGIS	39
7.2	Panelen en werkbalken	40
7.2.1	Werkbalken	40
7.2.2	Panelen	41
7.3	Kaartvenster	41
7.3.1	De kaartweergave verkennen	41
7.3.2	Aanvullende kaartweergaven instellen	42
7.3.3	Op tijd gebaseerd beheer in het kaartvenster	43
7.3.4	De kaartweergave exporteren	46
7.4	3D-kaartweergave	48
7.4.1	Scenes configureren	49
7.4.2	Navigatie-opties	53
7.4.3	Een animatie maken	53
7.4.4	3D-vectorlagen	54
7.5	Statusbalk	54
7.5.1	balk Lokaliseren	54
7.5.2	Acties rapporteren	55
7.5.3	Het kaartvenster beheren	55
7.5.4	Berichten	56
<b>8</b>	<b>Het paneel Browser</b>	<b>57</b>
8.1	Bronnen die kunnen worden geopend / uitgevoerd vanuit de Browser	60
8.2	Paneel Browser items bovenste niveau	60
8.2.1	Favorieten	60
8.2.2	Favoriete plaatsen	60
8.2.3	Thuis voor project	61
8.2.4	Schijven en bestandssysteem	61
8.2.5	Items voor databases	62
8.2.6	Tegels en webservices	63
8.3	Bronnen	63
<b>9</b>	<b>QGIS Configureren</b>	<b>65</b>
9.1	Opties	65
9.1.1	Algemene instellingen	66
9.1.2	Systeeminstellingen	68
9.1.3	Instellingen voor CRS	70
9.1.4	Instellingen voor transformatie	71
9.1.5	Instellingen voor Databronnen	72
9.1.6	Instellingen voor renderen	74
9.1.7	Instellingen kaartvenster en legenda	76
9.1.8	Instellingen kaartgereedschap	77
9.1.9	3D-instellingen	79
9.1.10	Kleurinstellingen	80
9.1.11	Instellingen voor digitaliseren	81
9.1.12	Instellingen voor Lay-outs	83
9.1.13	Instellingen voor GDAL	83
9.1.14	Instellingen voor Variabelen	86

9.1.15	Authenticatie-instellingen . . . . .	87
9.1.16	Instellingen voor Netwerk . . . . .	88
9.1.17	Instellingen voor Lokaliseren . . . . .	89
9.1.18	Instellingen voor Acceleratie . . . . .	90
9.1.19	Instellingen voor Processing . . . . .	91
9.1.20	Instellingen voor Python-console . . . . .	92
9.1.21	Instellingen voor codebewerker . . . . .	93
9.1.22	Geavanceerde instellingen . . . . .	94
9.2	Werken met gebruikersprofielen . . . . .	95
9.3	Projecteigenschappen . . . . .	96
9.3.1	Algemene eigenschappen . . . . .	96
9.3.2	Eigenschappen Metadata . . . . .	97
9.3.3	Instellingen voor weergave . . . . .	98
9.3.4	Eigenschappen voor CRS . . . . .	98
9.3.5	Eigenschappen voor transformatie . . . . .	99
9.3.6	Standaard Stijleigenschappen . . . . .	99
9.3.7	Eigenschappen Databronnen . . . . .	100
9.3.8	Eigenschappen Relaties . . . . .	101
9.3.9	Eigenschappen Variabelen . . . . .	102
9.3.10	Eigenschappen Macro's . . . . .	102
9.3.11	Eigenschappen QGIS Server . . . . .	103
9.3.12	Eigenschappen Tijdbeheer . . . . .	104
9.4	Aanpassingen . . . . .	105
9.5	Snelkoppelingen toetsenbord . . . . .	106
9.6	QGIS uitvoeren met geavanceerde instellingen . . . . .	107
9.6.1	Variabelen voor opdrachtregel en omgeving . . . . .	107
9.6.2	QGIS uitrollen in een organisatie . . . . .	112
<b>10</b>	<b>Werken met projecties</b> . . . . .	<b>115</b>
10.1	Overzicht ondersteuning van projecties . . . . .	115
10.2	Laag coördinaten referentiesystemen . . . . .	115
10.3	Project coördinaten referentiesystemen . . . . .	117
10.4	Keuze Coördinaten ReferentieSysteem . . . . .	119
10.5	Aangepast Coördinaten ReferentieSysteem . . . . .	119
10.5.1	Een NTv2-transformatie integreren in QGIS . . . . .	121
10.6	Datumtransformaties . . . . .	121
<b>11</b>	<b>Algemeen gereedschap</b> . . . . .	<b>123</b>
11.1	Contextuele help . . . . .	123
11.2	Panelen . . . . .	123
11.2.1	Paneel Lagen . . . . .	123
11.2.2	Paneel Laag opmaken . . . . .	129
11.2.3	Paneel Laagvolgorde . . . . .	131
11.2.4	Paneel Overzichtskaart . . . . .	131
11.2.5	Paneel Logboekmeldingen . . . . .	132
11.2.6	Paneel Ongedaan maken/Opnieuw . . . . .	132
11.2.7	Paneel Statistisch overzicht . . . . .	132
11.2.8	Paneel Gereedschappen voor debuggen/ontwikkeling . . . . .	133
11.3	Lagen inbedden vanuit externe projecten . . . . .	136
11.4	Werken met het kaartvenster . . . . .	137
11.4.1	Renderen . . . . .	137
11.4.2	Zoomen en verschuiven . . . . .	138
11.4.3	Favoriete plaatsen . . . . .	140
11.4.4	Decoraties . . . . .	142
11.4.5	Gereedschappen voor annotatie . . . . .	149
11.4.6	Metten . . . . .	151
11.5	Werken met objecten . . . . .	154
11.5.1	Objecten selecteren . . . . .	154

11.5.2	Objecten identificeren . . . . .	157
11.6	Laageigenschappen opslaan en delen . . . . .	161
11.6.1	Aangepaste stijlen beheren . . . . .	161
11.6.2	Stijlen opslaan in een bestand of een database . . . . .	162
11.6.3	Laag-definitiebestand . . . . .	164
11.7	Uw gegevens documenteren . . . . .	164
11.7.1	Metadata . . . . .	164
11.7.2	Opmerkingen laag . . . . .	165
11.8	Waarden opslaan in Variabelen . . . . .	166
11.9	Authenticatie . . . . .	167
11.10	Veel voorkomende widgets . . . . .	168
11.10.1	Kleur selecteren . . . . .	168
11.10.2	Widget Symbool . . . . .	172
11.10.3	Bestand op afstand of ingebed bestand selecteren . . . . .	172
11.10.4	Ruimtelijk bereik selecteren . . . . .	173
11.10.5	Lettertype selecteren . . . . .	173
11.10.6	Eenheid selecteren . . . . .	174
11.10.7	Opgemaakte getallen . . . . .	175
11.10.8	Meng-modi . . . . .	177
11.10.9	Data-bepaalde 'override' instellen . . . . .	178
<b>12</b>	<b>Doe meer met expressies</b>	<b>181</b>
12.1	Expressies . . . . .	181
12.1.1	Expressie-string bouwer . . . . .	181
12.1.2	Functiebewerker . . . . .	186
12.2	Lijst van functies . . . . .	188
12.2.1	Functies Samenvoegen . . . . .	188
12.2.2	Functies voor array . . . . .	198
12.2.3	Kleurfuncties . . . . .	209
12.2.4	Functies Voorwaarden . . . . .	216
12.2.5	Functies Conversies . . . . .	218
12.2.6	Aangepaste functies . . . . .	223
12.2.7	Datum en tijd functies . . . . .	224
12.2.8	Velden en waarden . . . . .	235
12.2.9	Functies voor bestanden en paden . . . . .	235
12.2.10	Formulierfuncties . . . . .	238
12.2.11	Functies voor fuzzy overeenkomsten . . . . .	238
12.2.12	Algemene functies . . . . .	240
12.2.13	Geometrie functies . . . . .	242
12.2.14	Functies voor lay-out . . . . .	296
12.2.15	Lagen . . . . .	297
12.2.16	Functies Kaartobjecten . . . . .	298
12.2.17	Wiskundige functies . . . . .	302
12.2.18	Functies voor mazen . . . . .	310
12.2.19	Operatoren . . . . .	311
12.2.20	Functies voor Processing . . . . .	319
12.2.21	Functies voor rasters . . . . .	319
12.2.22	Functies Records en attributen . . . . .	320
12.2.23	Relaties . . . . .	327
12.2.24	Tekstfuncties . . . . .	327
12.2.25	Gebruikersexpressies . . . . .	337
12.2.26	Variabelen . . . . .	337
12.2.27	Functies Recent . . . . .	341
<b>13</b>	<b>De Stijlbibliotheek</b>	<b>343</b>
13.1	De Stijlmanager . . . . .	343
13.1.1	Het dialoogvenster Stijlmanager . . . . .	343
13.1.2	Een kleurverloop instellen . . . . .	349

13.1.3	Een Legenda modelvorm maken	351
13.2	Symbool selecteren	353
13.2.1	De boom voor de symboollagen	354
13.2.2	Een symbool configureren	355
13.3	Een label instellen	366
13.3.1	De tekst van het label opmaken	368
13.3.2	Interactie met labels configureren	376
13.4	3D-symbolen maken	385
13.4.1	Puntlagen	385
13.4.2	Lijnlagen	386
13.4.3	Polygoonlagen	387
13.4.4	Schaduw aanbrengen op de textuur	389
13.4.5	Voorbeeld toepassing	389
<b>14</b>	<b>Databronnen beheren</b>	<b>391</b>
14.1	Gegevens openen	391
14.1.1	Het paneel Browser	393
14.1.2	De DB Manager	396
14.1.3	Provider-gebaseerde gereedschappen voor laden	397
14.1.4	QGIS aangepaste indelingen	417
14.1.5	QLR - QGIS Laag-definitiebestand	417
14.1.6	Verbinden met webservices	418
14.2	Lagen maken	422
14.2.1	Nieuwe vectorlagen maken	422
14.2.2	Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken	429
14.2.3	Nieuwe DXF-bestanden maken	433
14.2.4	Nieuwe lagen maken vanaf het klembord	434
14.2.5	Virtuele lagen maken	435
14.3	Gegevensindelingen en velden verkennen	437
14.3.1	Rastergegevens	437
14.3.2	Vectorgegevens	438
<b>15</b>	<b>Werken met vectorgegevens</b>	<b>447</b>
15.1	Het dialoogvenster Vectoreigenschappen	447
15.1.1	Eigenschappen Informatie	448
15.1.2	Eigenschappen Bron	448
15.1.3	Eigenschappen Symbologie	452
15.1.4	Labeleigenschappen	474
15.1.5	Eigenschappen diagrammen	485
15.1.6	Eigenschappen Maskers	489
15.1.7	Eigenschappen 3D-weergave	490
15.1.8	Eigenschappen Velden	491
15.1.9	Eigenschappen Formulier attributen	492
15.1.10	Eigenschappen van koppelingen	499
15.1.11	Eigenschappen Hulpopslag	501
15.1.12	Acties	510
15.1.13	Tonen	515
15.1.14	Rendering	516
15.1.15	Eigenschappen Tijdbeheer	518
15.1.16	Variabelen	519
15.1.17	Metadata	519
15.1.18	Afhankelijkheden	519
15.1.19	Legenda	520
15.1.20	QGIS Server	520
15.1.21	Digitaliseren	521
15.2	Werken met de attributentabel	524
15.2.1	Voorwoord: Ruimtelijke en niet ruimtelijke tabellen	524
15.2.2	Introductie van de interface van de Attributentabel	525

15.2.3	Werken met objecten in een attributentabel . . . . .	530
15.2.4	Acties op objecten gebruiken . . . . .	533
15.2.5	Attribuutwaarden bewerken . . . . .	534
15.2.6	Een tot veel- of veel-tot-veel-relaties maken . . . . .	538
15.2.7	Een externe bron opslaan en ophalen . . . . .	551
15.3	Bewerken . . . . .	553
15.3.1	Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen . . . . .	553
15.3.2	Opties voor snappen en digitaliseren . . . . .	554
15.3.3	Topologische bewerkingen . . . . .	556
15.3.4	Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag . . . . .	558
15.3.5	Geavanceerd digitaliseren . . . . .	566
15.3.6	Vorm digitaliseren . . . . .	575
15.3.7	Het paneel Geavanceerd digitaliseren . . . . .	577
15.3.8	De Processing Op-de-plaats aanpassen . . . . .	584
<b>16</b>	<b>Werken met rastergegevens</b>	<b>587</b>
16.1	Dialogvenster Laageigenschappen . . . . .	587
16.1.1	Eigenschappen Informatie . . . . .	588
16.1.2	Eigenschappen Bron . . . . .	588
16.1.3	Eigenschappen Symbologie . . . . .	589
16.1.4	Eigenschappen voor transparantie . . . . .	599
16.1.5	Eigenschappen Histogram . . . . .	601
16.1.6	Eigenschappen Renderen . . . . .	602
16.1.7	Eigenschappen Tijdbeheer . . . . .	603
16.1.8	Eigenschappen Piramiden . . . . .	604
16.1.9	Eigenschappen Metadata . . . . .	606
16.1.10	Eigenschappen Legenda . . . . .	606
16.1.11	Eigenschappen QGIS Server . . . . .	607
16.2	Rasteranalyse . . . . .	608
16.2.1	Rasterberekeningen . . . . .	608
16.2.2	Raster uitlijnen . . . . .	611
16.3	Georeferencer . . . . .	612
16.3.1	Normale procedure . . . . .	613
<b>17</b>	<b>Werken met gegevens met mazen</b>	<b>619</b>
17.1	Wat zijn mazen? . . . . .	619
17.2	Ondersteunde indelingen . . . . .	621
17.3	Eigenschappen gegevensset met mazen . . . . .	622
17.3.1	Eigenschappen Informatie . . . . .	622
17.3.2	Eigenschappen Bron . . . . .	623
17.3.3	Eigenschappen Symbologie . . . . .	624
17.3.4	Eigenschappen 3D-weergave . . . . .	630
17.3.5	Eigenschappen Renderen . . . . .	631
17.3.6	Eigenschappen Tijdbeheer . . . . .	631
17.3.7	Eigenschappen Metadata . . . . .	632
17.4	Een laag met mazen bewerken . . . . .	632
17.4.1	Overzicht van de gereedschappen voor het digitaliseren van mazen . . . . .	633
17.4.2	Verkennen van de logica voor het toewijzen van de Z-waarde . . . . .	633
17.4.3	Elementen van mazen selecteren . . . . .	635
17.4.4	Elementen van mazen aanpassen . . . . .	636
17.4.5	Herindexeren van lagen met mazen . . . . .	639
17.5	Mazen berekenen . . . . .	640
<b>18</b>	<b>Werken met vectortegels</b>	<b>643</b>
18.1	Wat zijn vectortegels? . . . . .	643
18.2	Ondersteunde indelingen . . . . .	644
18.3	Eigenschappen vectortegels gegevensset . . . . .	645
18.3.1	Eigenschappen Informatie . . . . .	645
18.3.2	Eigenschappen Symbologie en Label . . . . .	645



18.3.3	Eigenschappen Metadata	646
<b>19</b>	<b>De kaarten opmaken</b>	<b>647</b>
19.1	Overzicht van de afdruklay-out	647
19.1.1	Voorbeeldsessie voor beginners	647
19.1.2	Lay-out beheren	648
19.1.3	Menu's, gereedschappen en panelen van de afdruklay-out	649
19.2	Lay-out items	663
19.2.1	Algemene opties items Lay-out	663
19.2.2	Het kaartitem	669
19.2.3	Het 3D-kaartitem	679
19.2.4	Het item Label	680
19.2.5	Het item Legenda	683
19.2.6	Het item Schaalbalk	691
19.2.7	De items Tabel	695
19.2.8	De items Markering, Afbeelding en Noordpijl	704
19.2.9	Het item HTML-frame	708
19.2.10	De items Vorm	711
19.3	Een uitvoer maken	715
19.3.1	Instellingen voor exporteren	716
19.3.2	Als afbeelding exporteren	716
19.3.3	Exporteren naar SVG	717
19.3.4	Als PDF exporteren	719
19.3.5	Een atlas genereren	720
19.4	Een rapport maken	726
19.4.1	Wat is het?	726
19.4.2	Beginnen	726
19.4.3	Werkruimte lay-out Rapport	727
19.4.4	Instellingen voor exporteren	742
<b>20</b>	<b>Werken met protocollen van OGC / ISO</b>	<b>743</b>
20.1	WMS/WMTS-cliënt	744
20.1.1	Overzicht ondersteuning voor WMS	744
20.1.2	Overzicht van ondersteuning voor WMTS	744
20.1.3	Selecteren van servers voor WMS/WMTS	745
20.1.4	Laden van lagen WMS/WMTS	747
20.1.5	Tegelsets	750
20.1.6	Gebruiken van het gereedschap Objecten identificeren	750
20.1.7	Afbeelding van WMS-legenda weergeven in inhoudsopgave en afdruklay-out	752
20.1.8	Beperkingen WMS-cliënt	752
20.2	WCS-cliënt	753
20.3	WFS- en WFS-T-cliënt	753
<b>21</b>	<b>Werken met GPS-gegevens</b>	<b>757</b>
21.1	Plug-in GPS-gereedschap	757
21.1.1	Wat is GPS?	757
21.1.2	GPS-gegevens laden uit een bestand	757
21.1.3	GPSBabel	758
21.1.4	GPS-gegevens importeren	758
21.1.5	GPS-gegevens vanaf een apparaat downloaden	759
21.1.6	GPS-gegevens uploaden naar een apparaat	759
21.1.7	Nieuwe typen apparaten definiëren	760
21.1.8	Points/tracks downloaden vanaf GPS-apparaten	760
21.2	GPS-informatie	762
21.2.1	Positie en aanvullende attributen	762
21.2.2	GPS signaalsterkte	763
21.2.3	GPS-opties	765
21.2.4	Verbinden met een Bluetooth GPS voor live volgen	766
21.2.5	GPSMAP 60cs gebruiken	767

21.2.6	BTGP-38KM gegevenslogger gebruiken (alleen Bluetooth)	767
21.2.7	BlueMax GPS-4044 gegevenslogger gebruiken (zowel BT als USB)	767
<b>22</b>	<b>Authenticatiesysteem</b>	<b>769</b>
22.1	Overzicht authenticatiesysteem	769
22.1.1	Authenticatie-database	769
22.1.2	Hoofdwachtwoord	770
22.1.3	Configuraties voor authenticatie	771
22.1.4	Authenticatiemethoden	773
22.1.5	Gereedschappen voor hoofdwachtwoord en configuratie voor authenticatie	778
22.1.6	Configuratie voor authenticatie gebruiken	779
22.1.7	Python-bindingen	780
22.2	Werkstromen voor authenticatie van gebruikers	780
22.2.1	HTTP(S)-authenticatie	780
22.2.2	Database authenticatie	781
22.2.3	PKI-authenticatie	782
22.2.4	Problemlagen afhandelen	789
22.2.5	Configuratie voor authenticatie ID wijzigen	790
22.2.6	QGIS Server ondersteuning	791
22.2.7	SSL server uitzonderingen	791
22.3	Overwegingen voor beveiliging	794
22.3.1	Beperkingen	795
<b>23</b>	<b>Integratie van GRASS GIS</b>	<b>797</b>
23.1	Demo gegevensset	797
23.2	GRASS raster- en vectorlagen laden	798
23.3	Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION via slepen en neerzetten	798
23.4	Gegevens voor GRASS beheren in QGIS Browser	798
23.5	GRASS Opties	799
23.6	De plug-in GRASS starten	799
23.7	GRASS mapset openen	799
23.8	GRASS LOCATION en MAPSET	799
23.9	Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION	800
23.9.1	Maken van een nieuwe GRASS LOCATION	801
23.9.2	Toevoegen van een nieuwe MAPSET	802
23.10	Het GRASS vectorgegevensmodel	803
23.11	Maken van een nieuwe GRASS vectorlaag	803
23.12	Digitaliseren en bewerken van een GRASS vectorlaag	804
23.13	Het GRASS-gereedschap regio	806
23.14	De Toolbox voor GRASS	806
23.14.1	Werken met modules van GRASS	807
23.14.2	GRASS voorbeelden van modules	811
23.14.3	Aanpassen van de Toolbox van GRASS	814
<b>24</b>	<b>QGIS framework Processing</b>	<b>817</b>
24.1	Introductie	817
24.2	Configureren van het framework Processing	819
24.3	De Toolbox	821
24.3.1	Het dialoogvenster Algoritme	823
24.3.2	Gegevensobjecten gegenereerd door algoritmes	828
24.4	Beheren van de geschiedenis	829
24.4.1	De geschiedenis van Processing	829
24.4.2	Het log van de verwerking	830
24.5	Grafische modellen bouwen	830
24.5.1	De interface Grafische modellen bouwen	831
24.5.2	Een model maken	834
24.5.3	Opslaan en laden van modellen	844
24.5.4	Bewerken van een model	844
24.6	De interface Batch-processing	846

24.6.1	Introductie . . . . .	846
24.6.2	De tabel met parameters . . . . .	847
24.6.3	Vullen van de tabel met parameters . . . . .	848
24.6.4	Uitvoeren van het batch-proces . . . . .	849
24.7	Processing algoritmes gebruiken vanaf de console . . . . .	849
24.7.1	Algoritmes aanroepen van de console van Python . . . . .	850
24.7.2	Scripts maken en die uitvoeren vanuit de Toolbox . . . . .	855
24.7.3	Haken voor vóór- en na-uitvoering van scripts . . . . .	858
24.8	Processing gebruiken vanaf de opdrachtregel . . . . .	858
24.9	Nieuwe algoritmes voor Processing schrijven als scripts voor Python . . . . .	859
24.9.1	QgsProcessingAlgorithm uitbreiden . . . . .	859
24.9.2	De decorator @alg . . . . .	863
24.9.3	Typen invoer en uitvoer voor algoritmes van Processing . . . . .	865
24.9.4	Uitvoer algoritme afhandelen . . . . .	867
24.9.5	Communiceren met de gebruiker . . . . .	867
24.9.6	Documenteren van uw scripts . . . . .	867
24.9.7	Vlaggen . . . . .	868
24.9.8	Best practices voor het schrijven van algoritmes als scripts . . . . .	868
24.10	Configureren externe toepassingen . . . . .	868
24.10.1	Een opmerking voor gebruikers van Windows . . . . .	868
24.10.2	Een opmerking met betrekking tot bestandsindelingen . . . . .	869
24.10.3	Een opmerking over selecties van vectorlagen . . . . .	869
24.10.4	SAGA . . . . .	869
24.10.5	R-scripts . . . . .	871
24.10.6	R-bibliotheken . . . . .	878
24.10.7	GRASS . . . . .	878
24.10.8	LAStools . . . . .	879
24.10.9	OTB-toepassingen . . . . .	879
<b>25</b>	<b>Processing providers en algoritmes</b>	<b>881</b>
25.1	QGIS algoritme provider . . . . .	881
25.1.1	Cartografie . . . . .	881
25.1.2	Database . . . . .	900
25.1.3	Gereedschappen voor bestanden . . . . .	907
25.1.4	GPS . . . . .	909
25.1.5	Interpolatie . . . . .	912
25.1.6	Gereedschappen voor lagen . . . . .	925
25.1.7	Mazen . . . . .	928
25.1.8	Gereedschappen Grafische modellen bouwen . . . . .	939
25.1.9	Netwerkanalyse . . . . .	949
25.1.10	Plots . . . . .	961
25.1.11	Rasteranalyse . . . . .	967
25.1.12	Raster maken . . . . .	1021
25.1.13	Raster Terreinanalyse . . . . .	1036
25.1.14	Raster-gereedschappen . . . . .	1048
25.1.15	Vector-analyse . . . . .	1054
25.1.16	Vector maken . . . . .	1077
25.1.17	Vector algemeen . . . . .	1102
25.1.18	Vector geometrie . . . . .	1140
25.1.19	Vector op elkaar leggen . . . . .	1255
25.1.20	Vector selectie . . . . .	1270
25.1.21	Vector tabel . . . . .	1287
25.1.22	Vectortegels . . . . .	1304
25.2	GDAL algoritme provider . . . . .	1307
25.2.1	Rasteranalyse . . . . .	1307
25.2.2	Raster conversie . . . . .	1336
25.2.3	Raster uitnemen . . . . .	1344
25.2.4	Raster diversen . . . . .	1351

25.2.5	Rasterprojecties . . . . .	1370
25.2.6	Vector conversie . . . . .	1374
25.2.7	Vector geoprocessing . . . . .	1380
25.2.8	Vector diversen . . . . .	1389
25.3	OTB toepassingsprovider . . . . .	1399
<b>26</b>	<b>Plug-ins</b>	<b>1401</b>
26.1	QGIS-plugins . . . . .	1401
26.1.1	Bron- en externe plug-ins . . . . .	1401
26.1.2	Het dialoogvenster Plug-ins . . . . .	1402
26.2	QGIS bronplug-ins gebruiken . . . . .	1407
26.2.1	Plug-in DB Manager . . . . .	1407
26.2.2	Plug-in Geometrieën controleren . . . . .	1410
26.2.3	MetaSearch Catalog Client . . . . .	1414
26.2.4	Plug-in Offline bewerken . . . . .	1421
26.2.5	Plug-in Topologie Checker . . . . .	1423
26.3	QGIS Python-console . . . . .	1425
26.3.1	De interactieve console . . . . .	1425
26.3.2	De Codebewerker . . . . .	1427
<b>27</b>	<b>Ondersteuning</b>	<b>1429</b>
27.1	Mailinglijsten . . . . .	1429
27.1.1	QGIS gebruikers . . . . .	1429
27.1.2	QGIS ontwikkelaars . . . . .	1429
27.1.3	QGIS gemeenschapsteam . . . . .	1429
27.1.4	QGIS vertalingen . . . . .	1430
27.1.5	QGIS Project Steering Committee (PSC) . . . . .	1430
27.1.6	QGIS gebruikersgroepen . . . . .	1430
27.2	IRC . . . . .	1430
27.3	Commerciële ondersteuning . . . . .	1430
27.4	Meldingen Volgsysteem . . . . .	1430
27.5	Blog . . . . .	1431
27.6	Plug-ins . . . . .	1431
27.7	Wiki . . . . .	1431
<b>28</b>	<b>Deelnemers</b>	<b>1433</b>
28.1	Auteurs . . . . .	1433
28.2	Vertalers . . . . .	1434
28.3	Statistieken van vertalingen . . . . .	1435
<b>29</b>	<b>Appendices</b>	<b>1437</b>
29.1	Appendix A: GNU General Public License . . . . .	1437
29.2	Appendix B: GNU Free Documentation License . . . . .	1440
29.3	Appendix C: QGIS bestandsindelingen . . . . .	1445
29.3.1	QGS/QGZ - De QGIS indeling voor projectbestand . . . . .	1445
29.3.2	QLR - Het QGIS Laag-definitiebestand . . . . .	1447
29.3.3	QML - De QGIS indeling voor stijlbestand . . . . .	1448
29.4	Appendix D: QGIS R script syntaxis . . . . .	1449
29.4.1	Invoer . . . . .	1450
29.4.2	Uitvoer . . . . .	1450
29.4.3	Overzicht van syntaxis voor scripts van R in QGIS . . . . .	1450
29.4.4	Voorbeelden . . . . .	1452
29.5	Appendix E: QGIS application netwerkverbindingen . . . . .	1454
<b>30</b>	<b>Verwijzingen naar literatuur en web</b>	<b>1457</b>

Dit is de gebruikershandleiding voor de software voor het geografische informatiesysteem (GIS) QGIS. QGIS is uitgebracht onder de GNU General Public Licentie. Meer informatie is beschikbaar op de thuispagina van QGIS <https://www.qgis.org>.

De inhoud van dit document is geschreven en gecontroleerd met de beste kennis van auteurs en bewerkers. Toch kunnen er fouten in voorkomen.

Daarom nemen de auteurs, redacteuren en uitgevers geen enkele verantwoordelijkheid of aansprakelijkheid voor fouten in dit document en hun mogelijke gevolgen. We raden u aan om mogelijke fouten aan ons te rapporteren

Dit document is gemaakt met reStructuredText. De broncode in de vorm van reST broncode is beschikbaar op [github](#) en via internet als HTML en PDF via <https://www.qgis.org/en/docs/>. Ook kunnen vertaalde versies van dit document worden doorgebladerd en worden gedownload vanaf het documentatiegedeelte van het project QGIS.

Bezoek <https://qgis.org/nl/site/getinvolved/index.html> voor meer informatie over bijdragen aan dit document en over vertalingen.

### **Koppelingen in dit Document**

Dit document bevat interne en externe koppelingen. Door een interne koppeling te selecteren zult u naar een ander gedeelte van het document springen, bij het selecteren van een externe koppeling wordt een internetadres geopend.

### **Auteurs en redactie van de documentatie**

De lijst met personen die hebben bijgedragen aan het schrijven, nakijken en vertalen van de volgende documentatie is beschikbaar op [Deelnemers](#).

Copyright (c) 2004 - 2020 QGIS Development Team

**Internet:** <https://www.qgis.org>

### **Licentie van dit of document**

Iedereen heeft het recht om dit document te kopiëren, verspreiden en aan te passen onder de voorwaarden van de GNU Free Documentation License, Version 1.3 of een latere versie gepubliceerd door de Free Software Foundation; De Voor- en achterkant en de inhoudelijke indeling van het document dient gelijk te blijven. Een kopie van de licentie is toegevoegd in Appendix [Appendix B: GNU Free Documentation License](#).

## 1.1 Wat is er nieuw in QGIS 3.22

Deze uitgave van QGIS bevat honderden opgeloste fouten en veel nieuwe functionaliteit en verbeteringen, vergeleken met QGIS 3.16. Bekijk, voor een lijst met nieuwe mogelijkheden, het log met visuele wijzigingen op <https://qgis.org/nl/site/forusers/visualchangelogs.html>.

Welkom in de wondere wereld van Geografische Informatie Systemen (GIS)!

QGIS is een Open Source Geografisch Informatie Systeem. Het project is ontstaan in mei 2002 en werd in juni 2002 als project op SourceForge geplaatst. We hebben hard gewerkt om software voor GIS (die traditioneel duur en met rechten beschermd is) beschikbaar te maken voor iedereen met toegang tot een computer. Op dit moment werkt QGIS op de meeste platformen voor Unix, Windows en MacOS. QGIS is ontwikkeld met behulp van de Qt toolkit (<https://www.qt.io>) en C++. Dit betekent dat QGIS soepel en snel werkt en een toegankelijke en prettige uitstraling (GUI) heeft.

QGIS richt zich er op een gebruikersvriendelijk GIS te zijn dat algemene functies en mogelijkheden biedt. In het begin was QGIS alleen voor het bekijken van gegevens. QGIS heeft het punt in zijn evolutie bereikt waarop het wordt gebruikt voor het dagelijks noodzakelijk zichtbaar maken van gegevens voor GIS, voor het vastleggen van gegevens, voor geavanceerd GIS-analyses, en voor presentaties in de vorm van geavanceerde kaarten, atlassen en rapporten. QGIS ondersteunt een groot aantal indelingen voor raster- en vectorgegevens, waarbij nieuwe indelingen gemakkelijk kunnen worden toegevoegd met behulp van de architectuur voor plug-ins.

QGIS wordt uitgegeven onder de GNU Public License (GPL). Deze licentie staat iedereen toe om de broncode te bekijken en te bewerken en garandeert de vrije beschikbaarheid van GIS software die door iedereen kan worden aangepast of uitgebreid. U zou een actuele versie van de licentie hebben moeten ontvangen met uw kopie van QGIS. De licentie is ook te lezen in Appendix *Appendix A: GNU General Public License*.

---

**Tip: Meest recente documentatie**

De laatste versie van dit document kan altijd gevonden worden in het gedeelte documentatie van de webpagina van QGIS op <https://www.qgis.org/nl/docs/>

---






Hier worden een aantal uniforme stijlen beschreven die gebruikt worden in deze handleiding.

### 3.1 Conventies GUI

De GUI stijlen voor conventie zijn bedoeld om de weergave in de GUI zo goed mogelijk na te bootsen. Zo kan een gebruiker binnen de toepassing van QGIS snel vinden wat er in de handleiding getoond wordt.

- Menu-opties: *Kaartlagen ► Laag toevoegen ► Rasterlaag toevoegen...* of *Beeld ► Werkbalken ► Digitaliseren*
- Knop in werkbalk:  Rasterlaag toevoegen
- Knop: *Opslaan als standaard*
- Titel dialoogvenster: *Laageigenschappen*
- Tab: *Algemeen*
- Keuzevak:  (Her)teken
- Optieknop:  Postgis SRID  EPSG ID
- Selecteer een numerieke waarde:
- Selecteer een alfanumerieke waarde:
- Bladeren naar een bestand: ...
- Selecteer een kleur:
- Schuifbalk:
- Tekstinvoer: Display name

Een schaduw geeft aan dat het om een aanklikbaar GUI-component gaat.

## 3.2 Conventies tekst of toetsenbord



Deze handleiding bevat ook stijlen voor teksten, sneltoetsen voor het toetsenbord en codes waarmee verschillende zaken, zoals klassen en functies, worden aangegeven. Deze komt niet overeen met de werkelijke weergave van tekst of code binnen QGIS.

- Hyperlinks: <https://qgis.org>
- Toetsencombinaties: De sneltoets `Ctrl+B` betekent, houdt de Ctrl-toets ingedrukt en druk dan op de toets B.
- Bestandsnaam: `lakes.shp`
- Naam van een klasse: **NewLayer**
- Functie: `classFactory`
- Server: `myhost.nl`
- Invoer door gebruiker: `qgis --help`

Regels met programmacode worden getoond in een lettertype met vaste breedte:

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

## 3.3 Platform-specifieke instructies


Reeksen voor de GUI en kleine stukken tekst mogen in de regel worden opgemaakt: Selecteer   Bestand **X** QGIS ► QGIS afsluiten. Dit betekent dat onder de besturingssystemen Linux, Unix en Windows, u eerst het menu Bestand moet kiezen en daarna Afsluiten, maar onder macOS u eerst het menu QGIS opent en daarna Afsluiten.

Grotere teksten kunnen als lijst zijn opgemaakt:

-  Doe dit
-  Doe dat
- **X** Of doe dat

of als alinea's:

 **X** Doe dit en dit en dit. Doe daarna dit en dit en dit, en dit en dit en dit, en dit en dit en dit en dit.

 Doe dat. Doe daarna dat en dat en dat, en dat en dat en dat, en dat en dat en dat, en dat en dat.

Schermvoorbeelden die in de handleiding voorkomen zijn gemaakt op verschillende platforms.

QGIS biedt een weelde aan functies voor GIS, verschaft door bronmogelijkheden en plug-ins. De balk Lokaliseren maakt het gemakkelijk om te zoeken naar functies, gegevenssets en meer.

Een kort overzicht van zes algemene categorieën van mogelijkheden en plug-ins wordt hieronder weergegeven, gevolgd door een eerste verkenning van de geïntegreerde console voor Python.

### 4.1 Gegevens bekijken

U kunt combinaties van vector- en rastergegevens (in 2D of 3D) in verschillende indelingen en projecties bekijken, zonder dat u deze eerst moet omzetten naar een interne of veelgebruikte indeling. Ondersteunde indelingen zijn:

- Ruimtelijke tabellen en weergaven met behulp van PostGIS, SpatiaLite en MS SQL Spatial, Oracle Spatial, vectorindelingen ondersteund door de geïnstalleerde bibliotheek van OGR, waaronder ESRI Shapefile, MapInfo, SDTS, GML en vele andere. Zie gedeelte *Werken met vectorgegevens*.
- Raster- en afbeeldingsindelingen ondersteund door de geïnstalleerde bibliotheek GDAL (Geospatial Data Abstraction Library), waaronder GeoTiff, ERDAS IMG, ArcInfo ASCII GRID, JPEG, PNG en vele andere, zie gedeelte *Werken met rastergegevens*.
- Gegevens voor mazen (TIN's en normale rasters worden ondersteund). Bekijk *Werken met gegevens met mazen*.
- Vectortegels
- GRASS raster- en vectorindelingen vanuit databases van GRASS (location/mapset). Zie gedeelte *Integratie van GRASS GIS*.
- Ruimtelijke gegevens die als OGC Web-services worden aangeboden, inclusief WMS, WMTS, WCS, WFS en WFS-T. Zie gedeelte *Werken met protocollen van OGC / ISO*.

De infrastructuur voor authenticatie van QGIS helpt u gebruikersnaam/wachtwoord, certificaten en sleutels voor web services en andere bronnen te beheren.

- Werkbladen (ODS / XLSX)

Gegevens met tijden worden ondersteund.

### 4.2 Bevragen van gegevens en het maken van kaarten

Men kan kaarten maken en interactief ruimtelijke gegevens bevragen via een gebruiksvriendelijke interface. Handige gereedschappen die dit ondersteunen zijn o.a.:

- QGIS Browser
- Gelijktijdige CRS-transformatie
- 2D- en 3D-kaarten renderen
- DB Manager
- Afdruklay-out
- Rapport
- Overzichtskaart
- Favoriete plaatsen (Spatial Bookmarks)
- Annotatie-gereedschappen
- Objecten identificeren/selecteren
- Attributen bewerken/bekijken/zoeken
- Data-bepaald labelen van objecten
- Data-bepaalde vector en raster symbologie gereedschappen
- Atlas kaartcompositie met gridlijnen als laag
- Noordpijl, schaalbalk en Label copyright voor kaarten
- Ondersteuning voor het opslaan en weer inladen van projecten

### 4.3 Gegevens maken, bewerken, beheren en exporteren

U kunt vector- en rasterlagen aanmaken, bewerken, onderhouden en exporteren in en naar verschillende indelingen. QGIS biedt o.a. het volgende:

- Gereedschap voor digitaliseren van vectors
- Mogelijkheid om meerdere bestandsindelingen en vectorlagen voor GRASS te maken en te bewerken
- Plug-in Georeferencer voor het geo-verwijzen van afbeeldingen als luchtfoto's en satellietbeelden
- GPS tools om van/naar GPX formaat te importeren/exporteren en converteren van andere GPS-indelingen naar GPX of direct down-/uploaden naar GPS-apparaten. (onder Linux is usb: toegevoegd aan de lijst van GPS-apparaten)
- Ondersteuning voor bekijken en bewerken van gegevens van OpenStreetMap
- Mogelijkheid om ruimtelijke databasetabellen vanuit bestanden aan te maken met de plug-in DB Manager
- Verbeterde ondersteuning van ruimtelijke databasetabellen
- Gereedschap voor het beheren van vector-attribuentabellen
- Optie om schermafdrucken als afbeeldingen met geoverwijzingen op te slaan
- Gereedschap DXF-Export met verbeterde mogelijkheden om stijlen en plug-ins te exporteren om CAD-achtige functies uit te voeren

## 4.4 Gegevens analyseren

U kunt ruimtelijke gegevensanalyses uitvoeren op ruimtelijke databases en andere door OGR ondersteunde indelingen. QGIS biedt momenteel gereedschap voor vectoranalyse, rasteranalyse, sampling, geo-processing, geometrie en databasebeheer. Men kan ook de geïntegreerde gereedschappen voor GRASS gebruiken, die de volledige set van meer dan 400 modules aan functionaliteit van GRASS bevat (zie gedeelte *Integratie van GRASS GIS*). Of u kunt werken met de plug-in Processing die QGIS voorziet van een krachtig geo-ruimtelijk framework voor analyse waarmee eigen algoritmes en algoritmes van derde partijen kunnen worden aangeroepen vanuit QGIS zoals GDAL, SAGA, GRASS, OTB, R. en meer. (zie gedeelte *Introductie*). Alle analysefuncties worden op de achtergrond uitgevoerd, wat u in staat stelt door te gaan met uw werk voordat de verwerking is voltooid.

Grafische modellen bouwen stelt u in staat functies te combineren / achter elkaar uit te voeren in een volledige werkstroom in een intuïtieve grafische omgeving.

## 4.5 Kaarten op het internet publiceren

QGIS kan gebruikt worden als cliënt voor WMS, WMTS, WMS-C, WFS, OAPIF en WFS-T (zie gedeelte *Werken met protocollen van OGC / ISO*), en als QGIS Server (bekijk QGIS-Server-manual) wat u in staat stelt uw gegevens op het internet te publiceren via de protocollen WMS, WCS, WFS en OAPIF met een webserver.

## 4.6 Functionaliteit voor QGIS uitbreiden met plug-ins

QGIS kan aangepast worden aan uw speciale behoeften door gebruik te maken van de architectuur voor plug-ins en functiebibliotheken waarmee u zelf plug-ins kunt maken. U kunt hiermee zelfs nieuwe toepassingen voor GIS maken met C++ of Python!

### 4.6.1 Bronplug-ins

Bronplug-ins zijn:

1. DB Manager (voor het uitwisselen, bewerken en bekijken van kaarten en tabellen van/naar databases; uitvoeren van query's van SQL)
2. Geometrie controleren (geometrieën controleren op fouten)
3. Georeferencer GDAL (Het toevoegen van een geoverwijzing aan rasterkaarten m.b.v. GDAL)
4. GPS-gereedschap (Laden en importeren van GPS-gegevens)
5. GRASS (GRASS GIS integreren)
6. MetaSearch Catalogue Client (interactief werken met metadata catalogus services, die de standaard OGC Catalog Service voor het web (CSW) ondersteunen)
7. Offline bewerken (Offline wijzigen en synchroniseren met database toestaan)
8. Processing (het framework voor verwerken van ruimtelijke gegevens voor QGIS)
9. Topologie Checker (Topologische fouten zoeken in vectorlagen)

## 4.6.2 Externe plug-ins voor Python

QGIS biedt een groeiend aantal externe plug-ins voor Python, die worden aangeboden door gebruikers, waarmee de functionaliteit van QGIS uitgebreid kan worden. Deze plug-ins zijn aanwezig in de officiële opslagplaats voor plug-ins en deze kunnen erg eenvoudig worden gevonden en geïnstalleerd via Plug-ins beheren en installeren. Zie gedeelte *Het dialoogvenster Plug-ins*.

## 4.7 Python-console

Maak, om scripts te schrijven, gebruik van de geïntegreerde console voor Python, die kan worden geopend met: *Plug-ins ► Python-console*. De console opent als een niet-modaal venster voor gebruik. Voor directe interactie met de omgeving van QGIS, is er de variabele `qgis.utils iface` die een instantie is van de klasse `QgsInterface`. Deze interface verschaft toegang tot het kaartvenster, menu's, werkbalken en andere onderdelen van de toepassing QGIS. U kunt een script maken, dat dan slepen en laten vallen in het venster van QGIS, waarna het automatisch zal worden uitgevoerd.

Voor meer informatie over het werken met de console voor Python en het programmeren van plug-ins en toepassingen voor QGIS, bekijk dan *QGIS Python-console* en *PyQGIS-Developer-Cookbook*.

## 4.8 Bekende problemen

### 4.8.1 Beperking van aantal geopende bestanden

Wanneer u een project van QGIS met veel lagen opent en u weet zeker dat alle kaartlagen goed zijn, maar voor enkele lagen wordt aangegeven dat deze niet goed zijn, dan heeft u te maken met dit probleem. Voor Linux (en andere besturingssystemen) is er een limiet voor het aantal bestanden dat tegelijkertijd geopend kan worden voor een proces. Via overerving geldt deze beperking voor elk proces. Met de shell-opdracht “limit” kan deze limiet worden gewijzigd voor het huidige shell proces; die limiet zal worden overgedragen op elk proces dat vervolgens wordt gestart binnen de shell.

U kunt de huidige informatie over `ulimit` bekijken met de volgende opdracht:

```
$ ulimit -aS
```

U kunt het huidige aantal toegestane aantal geopende bestanden per proces zien met de volgende opdracht in een console:

```
$ ulimit -Sn
```

Om de limiet voor een **bestaande sessie** te veranderen, kunt u een opdracht geven als:

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

### Repareren voor altijd

Op de meeste Linux-systemen worden bronbeperkingen tijdens het inloggen ingesteld door de module “`pam_limits`” volgens de instellingen die zijn opgeslagen in het bestand `/etc/security/limits.d/*.conf`. Wanneer u beheerdersrechten heeft (root/sudo), kunt u dit configuratiebestand wijzigen, de limiet verhogen, en vervolgens opnieuw inloggen om te kijken of dit het probleem oplost.

Meer informatie:

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

Dit hoofdstuk verschaft een snel overzicht van het installeren van QGIS, voorbeeldgegevens van QGIS die gedownload kunnen worden en een eerste eenvoudige sessie waarbij raster- en vectorlagen zichtbaar worden gemaakt.

## 5.1 QGIS installeren

Het project QGIS verschaft verschillende manieren om QGIS te installeren, afhankelijk van uw platform.

### 5.1.1 Installeren vanuit binaries

Standaard installatiepakketten zijn beschikbaar voor  MS Windows en **X** macOS. Binaire pakketten (rpm en deb) of opslagplaatsen van software worden verschaft voor vele smaken van GNU/Linux .

Bekijk, voor meer informatie en instructies voor uw besturingssysteem, <https://download.qgis.org>.

### 5.1.2 Installeren vanuit broncode

Wanneer u QGIS moet bouwen vanuit de bron, bekijk dan de instructies voor het installeren. Zij worden verspreid met de broncode van QGIS in het bestand genaamd `INSTALL`. U kunt ze ook online vinden op [https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3\\_22/INSTALL.md](https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/INSTALL.md).

Als u een bepaalde uitgave wilt bouwen en niet de versie die in ontwikkeling is, zou u `master` moeten vervangen door de branch van de uitgave (gewoonlijk in de vorm `release-X_Y`) in de bovenstaande link (Installatie-instructies zouden kunnen verschillen).

### 5.1.3 Installatie op een extern medium

Het is mogelijk QGIS (met alle plug-ins en instellingen) te installeren op een flash drive. Dat kan worden gedaan door een optie `-profiles-path` te definiëren die het standaard pad voor het *gebruikersprofiel* overschrijft en **QSettings** forceert om deze map ook te gebruiken. Bekijk het gedeelte *Systeeminstellingen* voor aanvullende informatie.

### 5.1.4 Voorbeeldgegevens downloaden

Deze gebruikershandleiding bevat voorbeelden die zijn gebaseerd op de QGIS voorbeeldgegevensset (ook wel de Alaska dataset genoemd). Download de voorbeeldgegevens vanaf <https://github.com/qgis/QGIS-Sample-Data/archive/master.zip> en pak het archief uit op een voor u handige locatie op uw systeem.




De gegevensset Alaska bevat alle GIS-gegevens die worden gebruikt in de voorbeelden en in de schermafdrucken van deze gebruikershandleiding; het bevat ook een kleine database van GRASS. De gebruikte projectie voor de QGIS voorbeeld gegevenssets is Alaska Albers Equal Area met als lengte-eenheid de Engelse lengtemaat feet. De EPSG-code is 2964.

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

Wanneer u QGIS wilt gebruiken als de grafische gebruikersinterface om te werken met databases van GRASS, kunt u een selectie van voorbeeld-locations (Spearfish of South Dakota) vinden op de officiële website van het GRASS GIS, <https://grass.osgeo.org/download/data/>.

## 5.2 Starten en afsluiten van QGIS

QGIS kan worden gestart zoals elke toepassing op uw computer. Dat betekent dat u QGIS kunt starten door:

-  het menu Applications,  het menu Start of  het Dock te gebruiken
- dubbel te klikken op het pictogram van QGIS in de map Applications of op de koppeling op het Bureaublad
- dubbel te klikken op een bestaand projectbestand van QGIS (met de extensie `.qgz` of `.qgs`). Onthoud dat dit ook het project zal openen.
- `qgis` te typen in de prompt voor de opdrachtregel (er van uit gaande dat QGIS is toegevoegd aan uw PATH of dat u in de map van de installatie staat)

Gebruik, om QGIS af te sluiten:

-   de menuoptie *Project ► QGIS afsluiten* of gebruik de sneltoets `Ctrl+Q`




- **X** *QGIS* ► *Quit QGIS*, of gebruik de sneltoets `Cmd+Q`
- of gebruik het rode kruis in de rechterbovenhoek van het hoofdvenster van de toepassing.

### 5.3 Voorbeeld sessie: Raster- en vectorlagen laden

Nu u *QGIS hebt geïnstalleerd* en een *voorbeeld gegevensset* beschikbaar hebt, zullen we een eerste voorbeeldsessie demonstreren. In dit voorbeeld zullen we een raster- en vectorlaag zichtbaar maken. We zullen gebruiken:

- de rasterlaag `landcover` (`qgis_sample_data/raster/landcover.img`)
- en de vectorlaag `lakes` (`qgis_sample_data/gml/lakes.gml`)

Waar `qgis_sample_data` het pad naar de uitgepakte gegevensset weergeeft.

1. Start QGIS zoals te zien is in *Starten en afsluiten van QGIS*.
2. De bestanden laden in QGIS:
  1. Klik op het pictogram  *Databronnen beheren* openen. *Databronnen beheren* zou moeten openen in de modus *Browser*.
  2. Blader naar de map `qgis_sample_data/raster/`
  3. Selecteer het ERDAS IMG-bestand `landcover.img` en dubbelklik er op. De laag `landcover` wordt op de achtergrond toegevoegd terwijl het venster van *Databronnen beheren* geopend blijft.

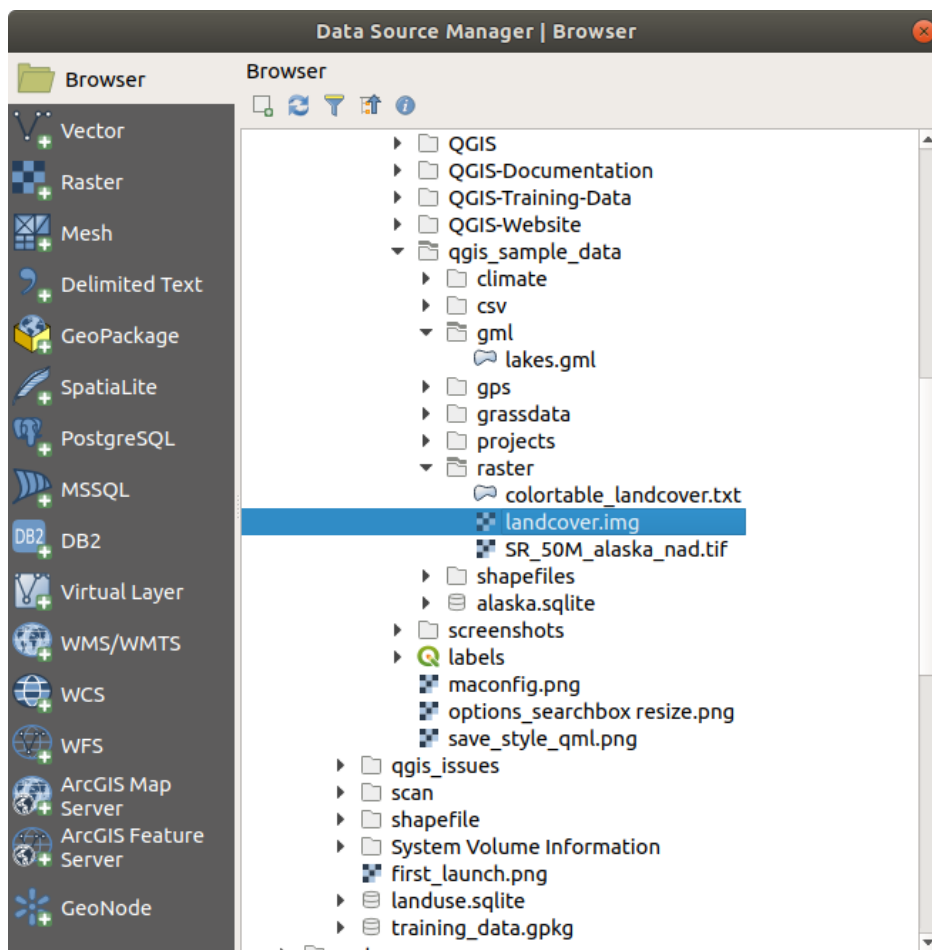


Fig. 5.1: Gegevens toevoegen aan een nieuw project in QGIS

4. Blader, om de gegevens voor de meren te laden, naar de map `qgis_sample_data/gml/` en dubbelklik op het bestand `lakes.gml` om het te openen.
5. Het dialoogvenster *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem* opent. In het menu *Filter*, typ `2964`, wat de lijst van Coördinaten ReferentieSystemen eronder filtert.

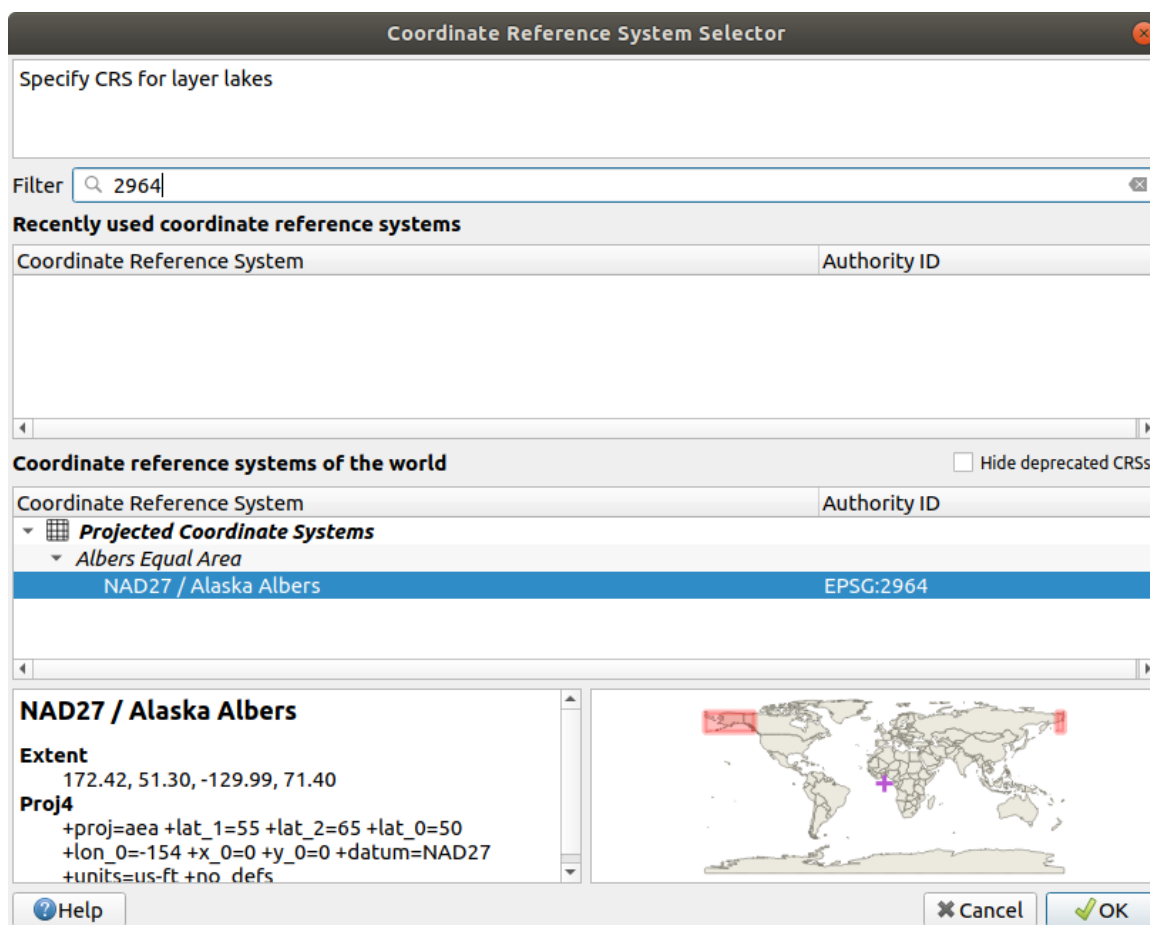




Fig. 5.2: Het Coördinaten ReferentieSysteem voor de gegevens selecteren

6. Selecteer het item *NAD27 / Alaska Albers*
7. Klik op *OK*
8. Sluit het dialoogvenster Databronnen beheren

U heeft nu twee lagen beschikbaar in uw project in enkele willekeurige kleuren. Laten we wat aanpassingen doen op de laag `lakes`.

1. Selecteer het gereedschap  *Inzoomen* op de werkbalk *Navigatie*
2. Zoom in op een gebied met enkele meren.
3. Dubbelklik op de laag `lakes` in de legenda van de kaart om het dialoogvenster *Laageigenschappen* te openen
4. Wijzigen van de kleuren van de meren:
  1. Klik op de tab  *Symbologie*
  2. Selecteer blauw als vulkleur.

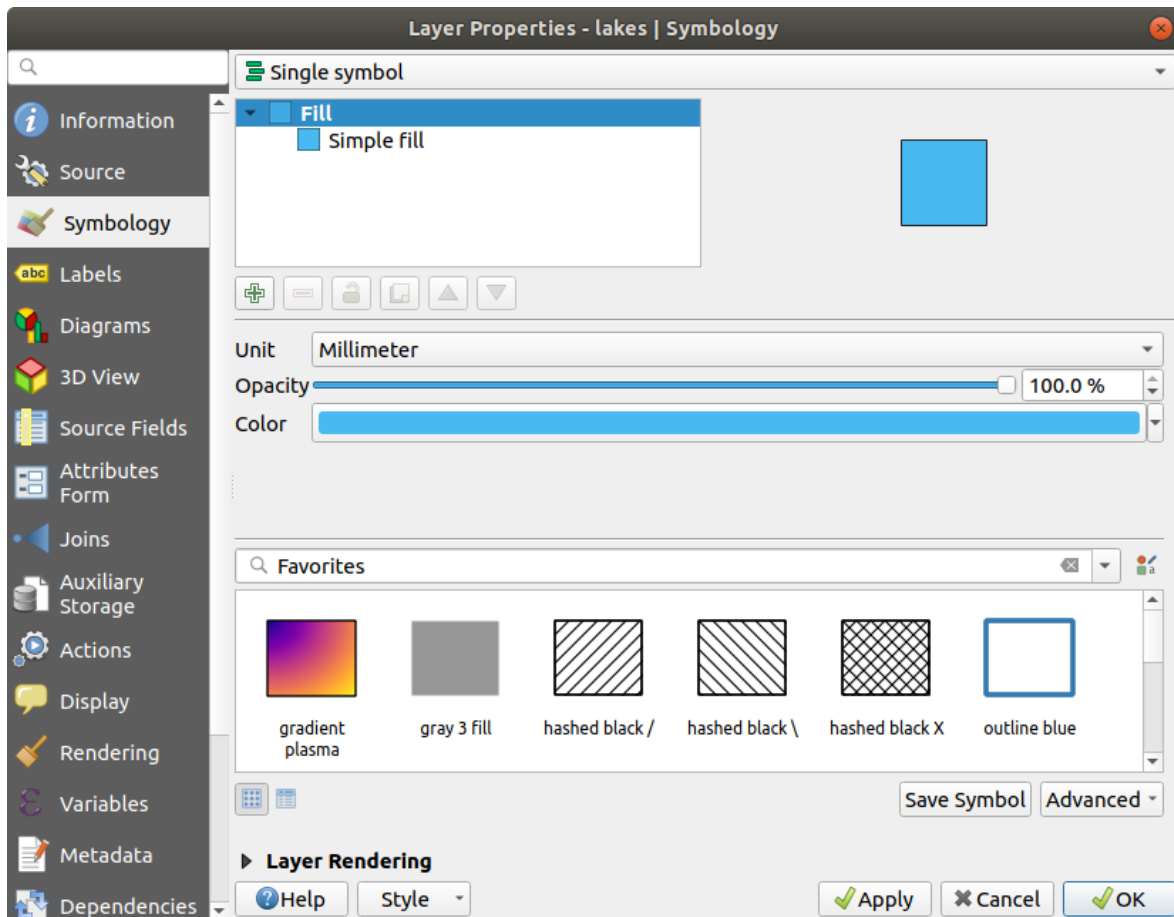


Fig. 5.3: Kleur voor meren selecteren

3. Druk op *OK*. Meren worden nu blauw weergegeven in het kaartvenster.
5. De namen van de meren weergeven:
  1. Open het dialoogvenster *Laageigenschappen* van de laag `lakes` opnieuw
  2. Klik op de tab **abc** *Labels*
  3. Selecteer *Enkele labels* in het keuzemenu om labels in te schakelen.
  4. Kies het veld `NAMES` uit de lijst *Labelen met*.

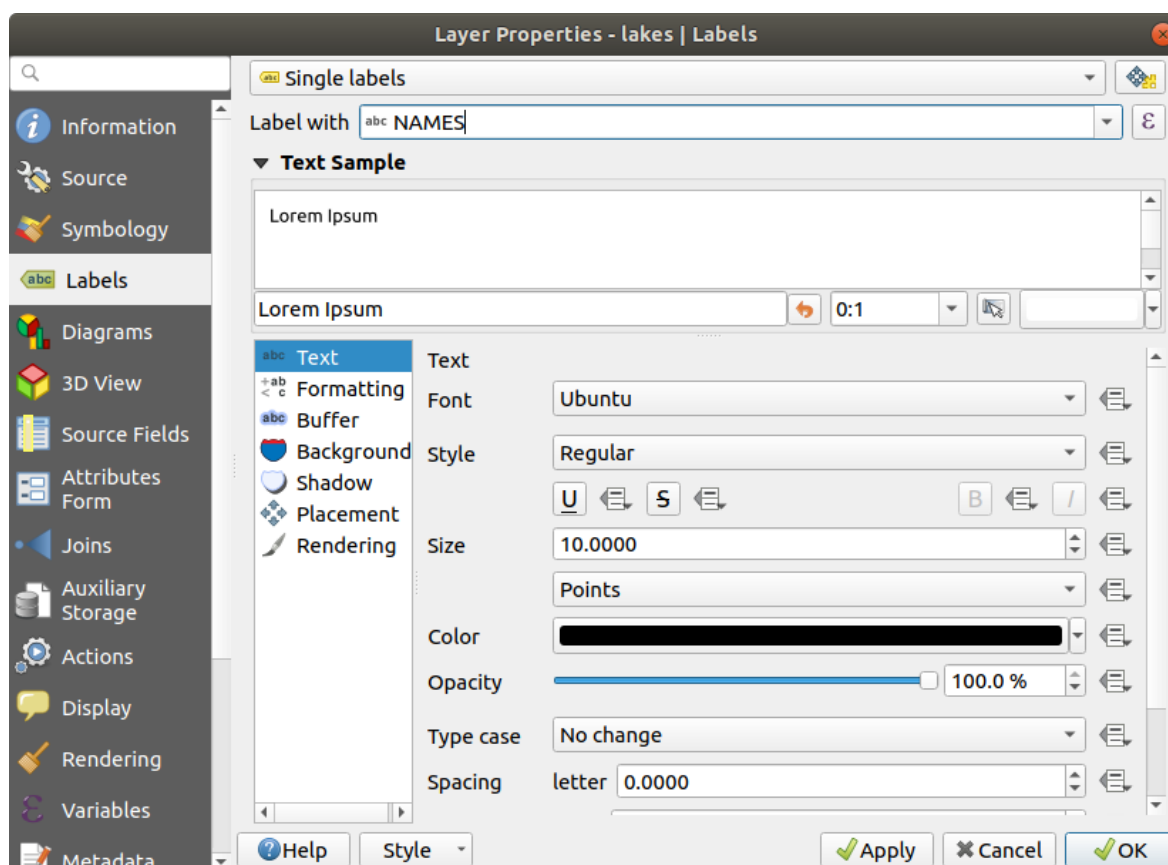




Fig. 5.4: Namen van meren weergeven

5. Druk op *Apply*. Namen zullen nu over de grenzen worden geladen.
6. U kunt de leesbaarheid van de labels vergroten door er een witte buffer omheen toe te voegen:
  1. Klik op de tab *Buffer* in de lijst aan de linkerkant
  2. Selecteer  *Teken tekstbuffer*
  3. Kies 3 als grootte voor de buffer
  4. Klik op *Apply*
  5. Controleer of het resultaat er goed uitziet en werk de waarde bij indien nodig.
  6. Klik tenslotte op *OK* om het dialoogvenster *Laageigenschappen* te sluiten en de wijzigingen door te voeren.

Laten we nu nog enkele decoraties toevoegen om de kaart vorm te geven en die uit QGIS te exporteren:

1. Selecteer het menu *Beeld ► Decoraties ► Schaalbalk*
2. Selecteer, in het dialoogvenster dat opent, de optie  *Schaalbalk inschakelen*
3. Pas de opties in het dialoogvenster aan zoals u dat wilt
4. Druk op *Apply*
5. Voeg op dezelfde wijze, vanuit het menu *Decoraties*, meer items (noordpijl, copyright...) met aangepaste eigenschappen toe aan het kaartvenster.
6. Klik op *Project ► Importeren/Exporteren ►  Kaart als afbeelding exporteren...*
7. Druk op *Save* in het geopende dialoogvenster
8. Selecteer een locatie voor het bestand, een indeling en bevestig die door opnieuw op *Opslaan* te drukken.

9. Druk op *Project* ►  *Opslaan...* om uw wijzigingen op te slaan als een projectbestand .qgz.

Dat is alles! U ziet hoe eenvoudig het is om raster- en vectorgegevens weer te geven in QGIS, ze te configureren en uw kaart te maken in een indeling voor afbeeldingen die u in andere software kunt gebruiken. Laten we verder gaan naar de volgende gedeelten om meer te leren over de beschikbare functionaliteiten, mogelijkheden en instellingen en hoe deze te gebruiken.

---

**Notitie:** Volg de Trainingshandleiding om door te gaan met het leren gebruiken van QGIS door stap-voor-stap oefeningen.

---




---


## Werken met projectbestanden

---

### 6.1 Introductie van projecten van QGIS

De status van uw sessie voor QGIS wordt een project genoemd. QGIS werkt op één project per keer. Een instelling kan project-specifiek zijn of een toepassingsbrede standaard voor nieuwe projecten (zie het gedeelte *Opties*). QGIS kan de status van uw werkruimte opslaan in een *QGIS projectbestand* met de menuopties *Project ►  Opslaan* of *Project ►  Opslaan als...*


---

**Notitie:** Als het project is aangepast zal het symbool \* worden weergegeven in de titelbalk en zal QGIS, standaard, vragen of u de wijzigingen wilt bewaren. Dat gedrag wordt beheerd door de instelling  *Vraag om het project en wijzigingen in brondata op te slaan indien nodig* onder *Extra ► Opties ► Algemeen*.

---

U kunt bestaande projecten laden in QGIS vanuit het paneel Browser of via *Project ►  Openen...*, *Project ► Nieuw uit sjabloon* of *Project ► Recent geopend ►*.

Bij het opstarten zal een lijst met *Projectsjablonen* en *Recente projecten* worden weergegeven, inclusief schermafdrukken, namen en bestandspaden (voor maximaal tien projecten). De lijst *Recente projecten* is handig om toegang te verkrijgen tot recent gebruikte projecten. Dubbelklik op een item om het project of projectsjabloon te openen. Klik met rechts op een item voor *Vastzetten in Lijst*, *Map openen...* of *Verwijderen uit Lijst*. U kunt ook een laag toevoegen om automatisch een nieuw project te maken. De lijsten zullen dan verdwijnen om ruimte te maken voor het kaartvenster.

Ga naar *Project ►  Nieuw* als u de huidige sessie wilt opschonen en met een nieuwe wilt beginnen. Dit zal met de vraag komen of u het bestaande project wilt opslaan wanneer er wijzigingen zijn geweest sinds de laatste keer dat het werd geopend of voor het laatst werd opgeslagen.

Wanneer u een nieuw project opent, zal de titelbalk `Naamloos project` weergeven, totdat u het opslaat.

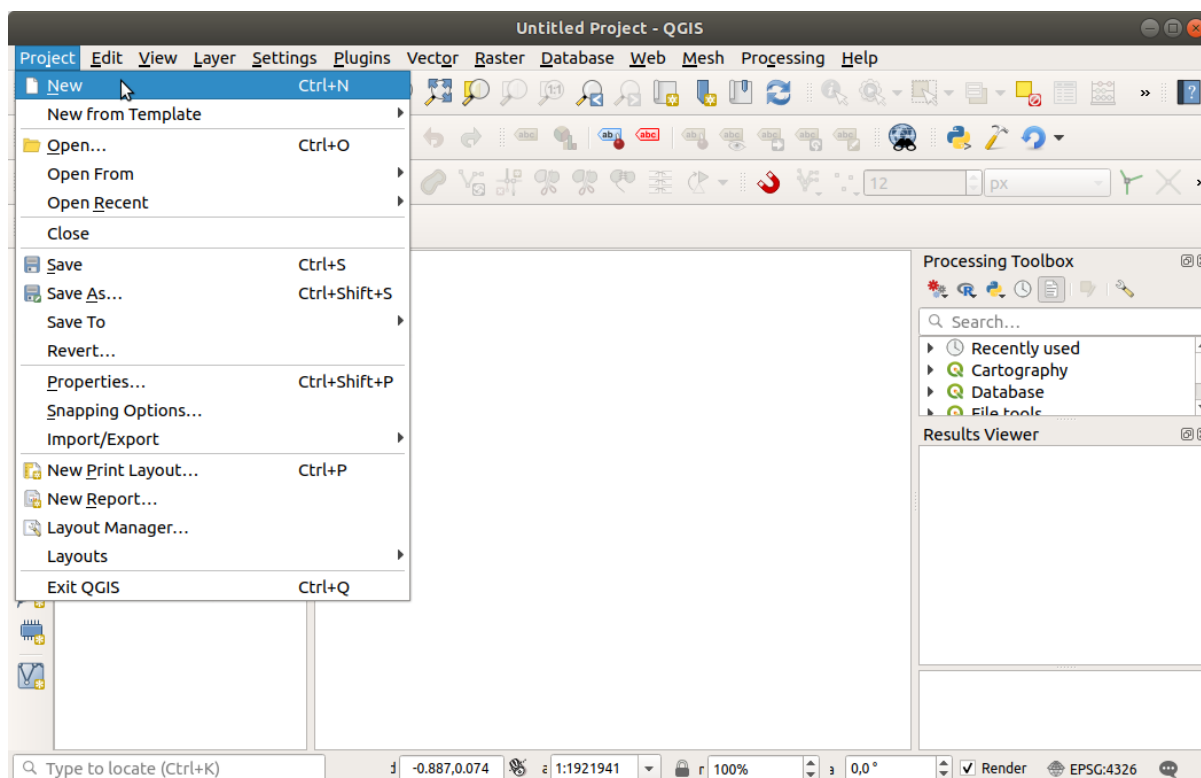


Fig. 6.1: Een nieuw project in QGIS beginnen.


De informatie die wordt opgeslagen in een projectbestand omvat:

- De toegevoegde lagen
- Welke lagen kunnen worden bevraagd
- De eigenschappen van de laag, inclusief symbologie en stijlen
- Opmerkingen laag
- Gebruikte coördinatensysteem voor het kaartvenster
- De grootte en inhoud van de kaart zoals u deze het laatst zag
- Afdruklay-outs
- Elementen van afdruklay-out met instellingen
- Instellingen voor atlas van afdruklay-out
- Instellingen voor digitaliseren
- Relaties voor tabellen
- Projectmacro's
- Standaardstijlen voor project
- Instellingen voor plug-ins
- Instellingen voor QGIS Server van de tab QGIS Server in de Projecteigenschappen
- Opgeslagen query's in DB Manager

Het projectbestand wordt opgeslagen in de indeling XML (zie [QGS/QGZ - De QGIS indeling voor projectbestand](#)). Dat betekent dat het mogelijk is het bestand buiten QGIS te bewerken als u weet wat u doet. De indeling van het projectbestand is verschillende malen opgewaardeerd. Projectbestanden uit oudere versies van QGIS zouden niet meer correct kunnen werken.



---

**Notitie:** Standaard zal QGIS u waarschuwen over verschillen tussen versies. Dit gedrag wordt beheerd op de tab *Algemeen* van *Extra* ► *Opties* ( *Geef een waarschuwing bij het openen van een projectbestand uit een oudere versie van QGIS*).

---

Iedere keer als u een projectbestand `.qgs` opslaat in QGIS, wordt een back-up van het bestand gemaakt in dezelfde map als het projectbestand, met de extensie `.qgs~`.

De extensie voor projecten van QGIS is `.qgs`, maar indien wordt opgeslagen vanuit QGIS is de standaard om op te slaan in een gecomprimeerde indeling met de extensie `.qgz`. Het bestand `.qgs` wordt ingebed in het bestand `.qgz` (een ZIP-archief), samen met de daaraan geassocieerde database van SQLite (`.qgd`) voor *hulpgegevens*. U kunt bij deze bestanden komen door het bestand `.qgz` uit te pakken.

---

**Notitie:** Het mechanisme *Eigenschappen Hulpslag* maakt een gecomprimeerd project bijzonder nuttig, omdat het hulpgegevens inbedt.

---

Projecten kunnen ook worden opgeslagen/geladen in/uit een database van PostgreSQL met de volgende items van het menu *Project*:


- *Project* ► *Openen vanuit*
- *Project* ► *Opslaan naar*

Beide menu-items hebben een submenu met een lijst van extra implementaties voor opslaan van een project (PostgreSQL en GeoPackage). Klikken op de actie zal een dialoogvenster openen om een verbinding voor GeoPackage en een project te kiezen of een verbinding naar PostgreSQL, schema en project.


In Geopackage of PostgreSQL opgeslagen projecten kunnen ook worden geladen vanuit het paneel *Browser* van QGIS, door te dubbelklikken op de naam of door het te slepen en neer te zetten in het kaartvenster.

## 6.2 Afhandelen defecte bestandspaden

Bij het openen van een project zou QGIS kunnen falen in het bereiken van enkele databronnen wegens onbeschikbare service/database, of vanwege een hernoemd of verplaatst bestand. QGIS opent dan het dialoogvenster *Niet beschikbare lagen afhandelen* dat verwijst naar de niet gevonden lagen. U kunt:

- Dubbelklik in het veld *Databron*, pas het pad naar elke laag aan en klik op *Wijzigingen toepassen*;
- Selecteer een rij, druk op *Bladeren* om de juiste locatie aan te geven en klik op *Wijzigingen toepassen*;
- Druk op *Auto-zoeken* om door de mappen te bladeren en automatisch te proberen alle of geselecteerde verbroken pad(en) te repareren. Weet dat het bladeren enige tijd kan vergen. Klik dan op *Wijzigingen toepassen*.
- Negeer het bericht en open uw project met de/het verbroken pad(en) door te klikken op *Niet beschikbare lagen behouden*. Uw laag wordt dan weergegeven in het paneel *Lagen*, maar zonder gegevens totdat u het pad repareert met het pictogram  Niet beschikbare laag! ernaast in het paneel *Lagen*, of *Databron repareren...* in het contextmenu van de laag.

Met het gereedschap *Databron repareren...*, als een pad voor een laag eenmaal is gerepareerd, scant QGIS door alle foutieve paden en probeert automatisch die te repareren die hetzelfde foutieve pad hebben.

-  *Niet beschikbare lagen verwijderen* uit het project.

## 6.3 Uitvoer maken

Er zijn verschillende manieren om uitvoer te maken vanuit uw sessie van QGIS. We hebben het opslaan als een projectbestand al besproken in *Introductie van projecten van QGIS*. Andere manieren om uitvoerbestanden te maken zijn:

- Afbeeldingen maken: *Project ► Importeren/Exporteren ►  Kaart als afbeelding exporteren...* voert het kaartvenster uit en rendert het naar een indeling voor afbeeldingen (PNG, JPG, TIFF...) met aangepaste schaal, resolutie, grootte, ... De afbeelding voorzien van geoverwijzingen is mogelijk. Bekijk *De kaartweergave exporteren* voor meer details.
- Exporteren naar PDF-bestanden: *Project ► Importeren/Exporteren ► Kaart als PDF exporteren...* voert het kaartvenster uit en rendert het naar PDF met aangepaste schaal, resolutie, en met enkele gevorderde instellingen (vereenvoudiging, geoverwijzingen, ...). Bekijk *De kaartweergave exporteren* voor meer details.
- Exporteren naar DXF-bestanden: *Project ► Importeren/Exporteren ► Exporteer project naar DXF...* opent een dialoogvenster waar u de 'Symbologie modus' kunt definiëren, de 'Symbologie schaal' en de vectorlagen die u wilt exporteren naar DXF. Met de 'Symbologie modus', kunnen symbolen uit de originele QGIS Symbologie worden geëxporteerd met hoge precisie (bekijk het gedeelte *Nieuwe DXF-bestanden maken*).
- Kaarten ontwerpen: *Project ►  Nieuwe afdruklay-out...* opent een dialoogvenster waar u het huidige kaartvenster kunt opmaken en afdrukken (bekijk het gedeelte *De kaarten opmaken*).

## Gebruikersinterface van QGIS

De grafische gebruikersinterface (GUI) van QGIS wordt weergegeven in de afbeelding hieronder (de nummers 1 tot en met 5 in gele cirkels geven belangrijke elementen van de GUI van QGIS aan, en worden hieronder besproken).

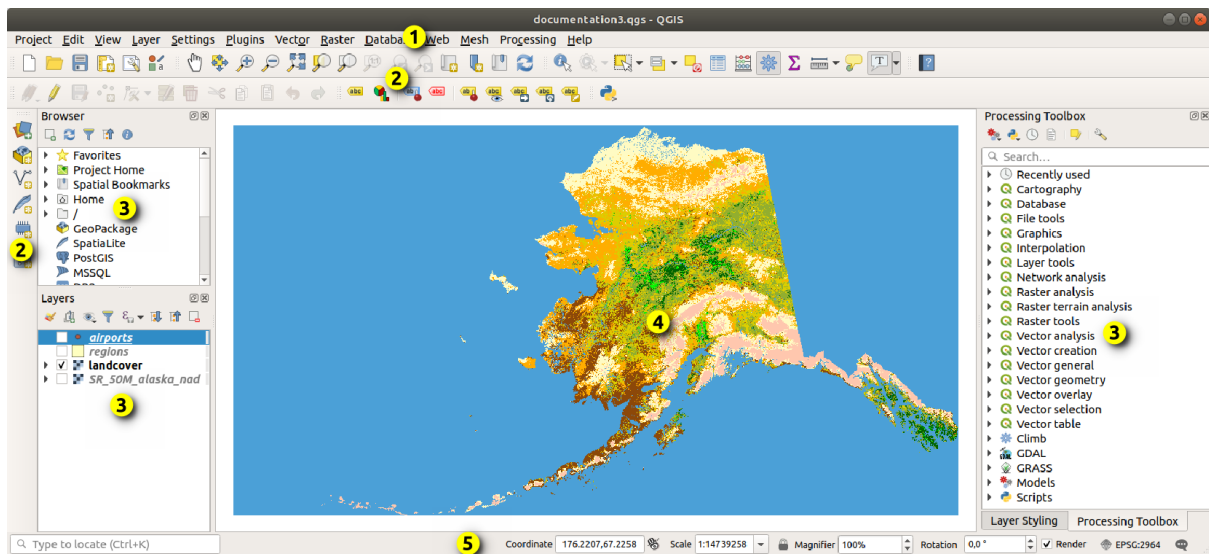


Fig. 7.1: Gebruikersinterface van QGIS met Alaska voorbeeld gegevensset

**Notitie:** De weergave van uw venster (titelbalk, etc) kan enigszins afwijken, afhankelijk van uw besturingssysteem en vensterbeheer.

De hoofd-GUI van QGIS GUI (Fig. 7.1) bestaat uit vijf componenten / typen componenten:

1. *Menubalk*
2. *Werkbalken*
3. *Panelen*
4. *Kaartweergave*

### 5. Statusbalk

Scroll naar beneden voor gedetailleerde uitleg hiervan.

## 7.1 Menubalk

De Menubalk verschaft toegang tot functies van QGIS met standaard hiërarchische menu's. De menu's, hun opties, geassocieerde pictogrammen en sneltoetsen voor het toetsenbord worden hieronder beschreven. De sneltoetsen voor het toetsenbord kunnen anders worden geconfigureerd (*Extra ► Toetsenbord sneltoetsen*).

De meeste menuopties hebben een corresponderend gereedschap en vice versa. De menu's zijn echter niet exact hetzelfde georganiseerd als de werkbalken. De locaties van menuopties in de werkbalken worden onder in de tabel aangegeven. Plug-ins kunnen nieuwe opties aan menu's toevoegen. Voor meer informatie over gereedschappen en werkbalken, bekijk *Werkbalken*.

---












**Notitie:** QGIS is een cross-platform toepassing. Gereedschappen zijn over het algemeen beschikbaar op alle platforms, maar zij zouden kunnen zijn geplaatst in verschillende menu's, afhankelijk van het besturingssysteem. De lijsten hieronder geven de meest voorkomende locaties aan, inclusief bekende variaties.

---

### 7.1.1 Project

Het menu *Project* verschaft toegang tot en uitgang uit *projectbestanden*. Het verschaft gereedschappen voor:






















- Maken van een *Nieuw* projectbestand vanaf niets of een ander projectbestand als sjabloon gebruiken (zie *Opties voor projectbestanden* voor het configureren van sjablonen)
- *Openen...* van een project uit een bestand, een GeoPackage of een database van PostgreSQL
- *Sluiten* van een project of terugkeren naar zijn laatste bewaarde status
- *Opslaan* van een project in de bestandsindeling *.qgs* of *.qgz*, ofwel als een bestand of binnen een GeoPackage of database van PostgreSQL
- Exporteer het kaartvenster naar verschillende indelingen of gebruik een *afdruklay-out* voor meer complexe uitvoer
- Instellen van projecteigenschappen en opties voor snappen voor het bewerken van geometrie.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Nieuw</i>	Ctrl+N	<i>Project</i>	<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Nieuw uit sjabloon ►</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
 <i>Openen...</i>	Ctrl+O	<i>Project</i>	<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Openen vanuit ►</i>			
► <i>GeoPackage...</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
► <i>PostgreSQL...</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Open recent ►</i>	Alt+J+R		<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Sluiten</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
 <i>Opslaan</i>	Ctrl+S	<i>Project</i>	<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
 <i>Opslaan als...</i>	Ctrl+Shift+S	<i>Project</i>	<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Opslaan naar ►</i>			
► <i>Sjablonen...</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
► <i>GeoPackage...</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
► <i>PostgreSQL...</i>			<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
<i>Terugdraaien...</i>			
 <i>Eigenschappen...</i>	Ctrl+Shift+P		<i>Projecteigenschappen</i>
<i>'Opties voor 'snappen'...</i>			<i>Opties voor snappen en digitaliseren</i>
<i>Importeren/Exporteren ►</i>			
►  <i>Kaart als afbeelding exporteren...</i>			<i>De kaartweergave exporteren</i>
►  <i>Kaart als PDF exporteren...</i>			<i>De kaartweergave exporteren</i>
► <i>Exporteer project naar DXF...</i>			<i>Nieuwe DXF-bestanden maken</i>
► <i>Lagen importeren vanuit DWG/DXF...</i>			<i>Een DXF- of DWG-bestand importeren</i>
 <i>Nieuwe afdruklay-out...</i>	Ctrl+P	<i>Project</i>	<i>De kaarten opmaken</i>
 <i>Nieuw rapport...</i>			<i>Een rapport maken</i>
 <i>Lay-out beheren...</i>		<i>Project</i>	<i>De kaarten opmaken</i>
<i>Lay-outs ►</i>			<i>De kaarten opmaken</i>
 <i>QGIS afsluiten</i>	Ctrl+Q		

Onder **X** macOS komt de opdracht *QGIS afsluiten* overeen met *QGIS ► Quit QGIS* (Cmd+Q).













## 7.1.2 Bewerken

Het menu *Bewerken* verschaft de meeste eigen gereedschappen die nodig zijn om attributen van lagen te bewerken of geometrie (zie *Bewerken* voor details).

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Ongedaan maken</i>	Ctrl+Z	<i>Digitaliseren</i>	<i>Ongedaan maken en Opnieuw</i>
 <i>Opnieuw</i>	Ctrl+Shift+Z	<i>Digitaliseren</i>	<i>Ongedaan maken en Opnieuw</i>
 <i>Objecten knippen</i>	Ctrl+X	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten knippen, kopiëren en plakken</i>
 <i>Objecten kopiëren</i>	Ctrl+C	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten knippen, kopiëren en plakken</i>
 <i>Objecten plakken</i>	Ctrl+V	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten knippen, kopiëren en plakken</i>
<i>Objecten plakken als ►</i>			<i>Werken met de attributentabel</i>
<i>► Nieuwe vectorlaag...</i>			<i>Werken met de attributentabel</i>
<i>► Tijdelijke tekenlaag...</i>	Ctrl+Alt+V		<i>Werken met de attributentabel</i>
 <i>Geselecteerde verwijderen</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Geselecteerde objecten verwijderen</i>
<i>Selecteren ►</i>			<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Object(en) selecteren</i>		<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten met een polygoon selecteren</i>		<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten selecteren door er overheen te tekenen</i>		<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten met een cirkel selecteren</i>		<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten selecteren met een waarde...</i>	F3	<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten selecteren met een expressie...</i>	Ctrl+F3	<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten uit alle lagen deselecteren</i>	Ctrl+Alt+A	<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten deselecteren van huidige actieve laag</i>	Ctrl+Shift+A	<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Objecten opnieuw selecteren</i>			<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Alle objecten selecteren</i>	Ctrl+A	<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>►  Selectie van objecten omdraaien</i>		<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
 <i>Object toevoegen</i>	Ctrl+.	<i>Digitaliseren</i>	
 <i>Object Punt toevoegen</i>	Ctrl+.	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten toevoegen</i>
 <i>Object lijn toevoegen</i>	Ctrl+.	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten toevoegen</i>
 <i>Object Polygoon toevoegen</i>	Ctrl+.	<i>Digitaliseren</i>	<i>Objecten toevoegen</i>


Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.1 – Vervolgd van vorige pagina

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 Cirkel-tekenreeks toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkel-tekenreeks toevoegen
 Cirkel-tekenreeks per straal toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkel-tekenreeks toevoegen
Cirkel toevoegen ►		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
►  Cirkel uit 2 punten toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
►  Cirkel uit 3 punten toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
►  Cirkel uit 3 tangens toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
►  Cirkel uit 2 tangens en een punt toevoegen		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
►  Cirkel toevoegen dmv middelpunt en een ander punt		Regelmatige vorm digitaliseren	Cirkels tekenen
Rechthoek toevoegen ►		Regelmatige vorm digitaliseren	Rechthoeken tekenen
►  Rechthoek toevoegen uit bereik		Regelmatige vorm digitaliseren	Rechthoeken tekenen
►  Rechthoek toevoegen uit middelpunt en een punt		Regelmatige vorm digitaliseren	Rechthoeken tekenen
►  Rechthoek toevoegen uit 3 punten (Afstand van 2e en 3e punt)		Regelmatige vorm digitaliseren	Rechthoeken tekenen
►  Rechthoek toevoegen uit 3 punten (Afstand vanaf geprojecteerde punt op segment p1 en p2)		Regelmatige vorm digitaliseren	Rechthoeken tekenen
Gewone polygoon toevoegen ►		Regelmatige vorm digitaliseren	Normale polygonen tekenen
►  Gewone polygoon toevoegen uit middelpunt en een punt		Regelmatige vorm digitaliseren	Normale polygonen tekenen

Vervolgt op volgende pagina















Tabel 7.1 – Vervolgd van vorige pagina

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
▶  Gewone polygoon toevoegen uit middelpunt en een hoek		Regelmatige vorm digitaliseren	Normale polygonen tekenen
▶  Gewone polygoon toevoegen uit 2 punten		Regelmatige vorm digitaliseren	Normale polygonen tekenen
Ellips toevoegen ▶		Regelmatige vorm digitaliseren	Ellipsen tekenen
▶  Ellips toevoegen uit middelpunt en 2 punten		Regelmatige vorm digitaliseren	Ellipsen tekenen
▶  Ellips toevoegen uit middelpunt en een punt		Regelmatige vorm digitaliseren	Ellipsen tekenen
▶  Ellips toevoegen uit bereik		Regelmatige vorm digitaliseren	Ellipsen tekenen
▶  Ellips toevoegen uit foci		Regelmatige vorm digitaliseren	Ellipsen tekenen
Annotatie toevoegen ▶			Gereedschappen voor annotatie
▶  Tekst-annotatie		Annotaties	Gereedschappen voor annotatie
▶  Formulier-annotatie		Annotaties	Gereedschappen voor annotatie
▶  HTML-annotatie		Annotaties	Gereedschappen voor annotatie
▶  SVG-annotatie		Annotaties	Gereedschappen voor annotatie
Attributen bewerken ▶			
:menuselection: ` ->`  Attributen van geselecteerde objecten aanpassen		Digitaliseren	Attribuutwaarden bewerken
:menuselection: ` ->` <b>lmergeFeatureAttributestl</b> Attributen van geselecteerde objecten samenvoegen		Geavanceerd digitaliseren	Samenvoegen attribuutwaarden van geselecteerde objecten
Geometrie bewerken ▶			
▶  Object(en) verplaatsen		Geavanceerd digitaliseren	Object(en) verplaatsen
▶  Object(en) kopiëren en verplaatsen		Geavanceerd digitaliseren	Object(en) verplaatsen
▶  Object(en) draaien		Geavanceerd digitaliseren	Object(en) roteren
▶  Object(en) op schaal brengen		Geavanceerd digitaliseren	Object op schaal brengen







Vervolgt op volgende pagina



Tabel 7.1 – Vervolgd van vorige pagina

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Object vereenvoudigen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Object vereenvoudigen</i>
 <i>Ring toevoegen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Ring toevoegen</i>
 <i>Deel toevoegen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Deel toevoegen</i>
 <i>Ring vullen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Ring vullen</i>
 <i>Ring verwijderen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Ring verwijderen</i>
 <i>Deel verwijderen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Deel verwijderen</i>
 <i>Objecten opnieuw vormen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Object vervormen</i>
 <i>Verschuiving boog</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Verspring curve</i>
 <i>Objecten splitsen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Kaartobjecten splitsen</i>
 <i>Delen splitsen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Delen splitsen</i>
 <i>Geselecteerde objecten samenvoegen</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Geselecteerde objecten samenvoegen</i>
 <i>Gereedschap Punten (Alle lagen)</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Gereedschap Punten</i>
 <i>Gereedschap Punten (Huidige laag)</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Gereedschap Punten</i>
 <i>Lijn omdraaien</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Lijn omdraaien</i>
 <i>Object verkleinen/vergroten</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Object verkleinen/vergroten</i>
 <i>Puntsymbolen roteren</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Puntsymbolen roteren</i>
 <i>Puntsymbolen verschuiven</i>		<i>Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Verschuiving puntsymbolen</i>

Gereedschappen die afhankelijk zijn van het type geometrie van de geselecteerde laag, d.i. punt, polylijn of polygoon, worden overeenkomstig geactiveerd:

Menuoptie	Punt	Polylijn	Polygoon
<i>Object(en) verplaatsen</i>			
<i>Object(en) kopiëren en verplaatsen</i>			
















### 7.1.3 Beeld

De kaart wordt gerenderd in kaartweergaven. U kunt interactief werken met deze weergaven via de gereedschappen van *Beeld* (zie *Werken met het kaartvenster* voor meer informatie). U kunt bijvoorbeeld:

- Nieuwe 2D- of 3D-kaartweergaven maken naast het hoofdkaartvenster
- *Zoomen of verschuiven* naar elke plaats
- Attributen of geometrie van weergegeven objecten bevragen
- De kaartweergave verbeteren met modi voorbeeld, annotaties of decoraties
- Toegang verkrijgen tot elk paneel of werkbalk



















Het menu geeft u ook de mogelijkheid om de interface van QGIS zelf te reorganiseren met acties als:

- *Volledig scherm aan/uit*: bedekt het gehele scherm terwijl het de titelbalk verbergt
- *Zichtbaarheid paneel aan/uit*: geeft ingeschakelde *panelen* weer of verbergt ze - nuttig bij het digitaliseren van objecten (voor maximale zichtbaarheid van het kaartvenster) als ook voor (geprojecteerde/opgenomen) presentaties met het kaartvenster van QGIS
- *Alleen kaart schakelen*: verbergt panelen, werkbalken, menu's en de statusbalk en geeft alleen het kaartvenster weer. Gecombineerd met de optie *Volledig scherm* zorgt het er voor dat uw scherm alleen de kaart weergeeft

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Nieuwe kaartweergave</i>	Ctrl+M		<i>Kaartvenster</i>
 <i>Nieuwe 3D-kaartweergave</i>	Ctrl+Alt+M		<i>3D-kaartweergave</i>
 <i>Kaart verschuiven</i>		<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Kaart verschuiven naar selectie</i>		<i>Kaart navigeren</i>	
 <i>Inzoomen</i>	Ctrl+Alt++	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Uitzoomen</i>	Ctrl+Alt+-	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Objecten identificeren</i>	Ctrl+Shift+I	<i>Attributen</i>	<i>Objecten identificeren</i>
<i>Meten ►</i>		<i>Attributen</i>	<i>Meten</i>
 <i>Lijn meten</i>	Ctrl+Shift+M	<i>Attributen</i>	<i>Meten</i>
 <i>Gebied meten</i>	Ctrl+Shift+J	<i>Attributen</i>	<i>Meten</i>
 <i>Hoek meten</i>		<i>Attributen</i>	<i>Meten</i>
 <i>Statistisch overzicht</i>		<i>Attributen</i>	<i>Paneel Statistisch overzicht</i>
 <i>Volledig uitzoomen</i>	Ctrl+Shift+F	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Inzoomen op selectie</i>	Ctrl+J	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Zoomen naar la(a)g(en)</i>		<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Zoom naar eigen resolutie (100%)</i>		<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.2 – Vervolgd van vorige pagina

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Laatste zoomniveau</i>		<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
 <i>Zoom naar volgende</i>		<i>Kaart navigeren</i>	<i>Zoomen en verschuiven</i>
<i>Decoraties ►</i>	Alt+V+D		<i>Decoraties</i>
►  <i>Raster...</i>			<i>Raster</i>
►  <i>Schaalbalk...</i>			<i>Schaalbalk</i>
►  <i>Afbeelding...</i>			<i>Decoratie Afbeelding</i>
►  <i>Noordpijl...</i>			<i>Noordpijl</i>
►  <i>Titellabel...</i>			<i>Titellabel</i>
►  <i>Label Copyright...</i>			<i>Label Copyright</i>
►  <i>Bereiken lay-outs...</i>			<i>Bereiken lay-out</i>
<i>modus Voorvertoning ►</i>			
► <i>Normaal</i>			
► <i>Monochroom simuleren</i>			
► <i>Kleurenblindheid achromatopsie simuleren (grijswaarden)</i>			
► <i>Kleurenblindheid protanopie simuleren (geen rood)</i>			
► <i>Kleurenblindheid deuteranopie simuleren (geen groen)</i>			
► <i>Kleurenblindheid tritanopie simuleren (geen blauw)</i>			
 <i>Kaarttips weergeven</i>		<i>Attributen</i>	<i>Tonen</i>
 <i>Nieuwe Favoriete plaats...</i>	Ctrl+B	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Favoriete plaatsen</i>
 <i>Favoriete plaatsen weergeven</i>	Ctrl+Shift+B	<i>Kaart navigeren</i>	<i>Favoriete plaatsen</i>
 <i>Favoriete plaatsen beheren weergeven</i>			<i>Favoriete plaatsen</i>
 <i>Bijwerken</i>	F5	<i>Kaart navigeren</i>	
<i>Zichtbaarheid laag ►</i>			<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Alle lagen tonen</i>	Ctrl+Shift+U		<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Alle lagen verbergen</i>	Ctrl+Shift+H		<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Geselecteerde lagen tonen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Geselecteerde lagen verbergen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Geselecteerde lagen schakelen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
► <i>Geselecteerde lagen onafhankelijk schakelen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
►  <i>Niet geselecteerde lagen verbergen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
<i>Panelen ►</i>			<i>Panelen en werkbalken</i>
► <i>Geavanceerd digitaliseren</i>			<i>Het paneel Geavanceerd digitaliseren</i>
► <i>Browser</i>			<i>Het paneel Browser</i>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.2 – Vervolgd van vorige pagina

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
► <i>Browser (2)</i>			<i>Het paneel Browser</i>
► <i>Gereedschappen Debuggen/Ontwikkeling</i>	F12		<i>Paneel Gereedschappen voor debuggen/ontwikkeling</i>
► <i>Geometrie valideren</i>			<i>Digitaliseren</i>
► <i>GPS-informatie</i>			<i>GPS-informatie</i>
► <i>GRASS-gereedschappen</i>			<i>Integratie van GRASS GIS</i>
► <i>Laagvolgorde</i>			<i>Paneel Laagvolgorde</i>
► <i>Laag opmaken</i>			<i>Paneel Laag opmaken</i>
► <i>Lagen</i>			<i>Paneel Lagen</i>
► <i>Logboekmeldingen</i>			<i>Paneel Logboekmeldingen</i>
► <i>Overzicht</i>			<i>Paneel Overzichtskaart</i>
► <i>Processing Toolbox</i>			<i>De Toolbox</i>
► <i>Resultaten bekijken</i>			<i>De Toolbox</i>
► <i>Opties voor snappen en digitaliseren</i>			<i>Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen</i>
► <i>Favoriete plaatsen beheren</i>			<i>Favoriete plaatsen</i>
► <i>Statistieken</i>			<i>Paneel Statistisch overzicht</i>
► <i>Tijdbeheer</i>			<i>Het paneel Tijdbeheer</i>
► <i>Schaal tegel</i>			<i>Tegelsets</i>
► <i>Ongedaan maken/Opnieuw</i>			<i>Paneel Ongedaan maken/Opnieuw</i>
<i>Werkbalken ►</i>			<i>Panelen en werkbalken</i>
► <i>Werkbalk Geavanceerd digitaliseren</i>			<i>Geavanceerd digitaliseren</i>
► <i>Werkbalk Annotaties</i>			
► <i>Werkbalk Attributen</i>			
► <i>Werkbalk Databronnen beheren</i>			<i>Databronnen beheren</i>
► <i>Werkbalk Database</i>			
► <i>Werkbalk Digitaliseren</i>			<i>Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag</i>
► <i>Werkbalk Help</i>			
► <i>Werkbalk Label</i>			<i>De werkbalk Label</i>
► <i>Werkbalk Lagen beheren</i>			<i>Databronnen beheren</i>
► <i>Werkbalk Kaartnavigatie</i>			
► <i>Werkbalk Digitaliseren mazen</i>			
► <i>Werkbalk Plug-ins</i>			<i>Plug-ins</i>
► <i>Werkbalk Project</i>			
► <i>Werkbalk Raster</i>			
► <i>werkbalk Selectie</i>			<i>Objecten selecteren</i>
► <i>Werkbalk Regelmatige vorm digitaliseren</i>			<i>Vorm digitaliseren</i>
► <i>Werkbalk Snappen</i>			<i>Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen</i>
► <i>Werkbalk Vector</i>			
► <i>Werkbalk Web</i>			
► <i>GRASS</i>			<i>Integratie van GRASS GIS</i>
<i>Volledig scherm aan/uit</i>	F11		
<i>Zichtbaarheid paneel aan/uit</i>	Ctrl+Tab		
<i>Alleen kaart schakelen</i>	Ctrl+Shift+Tab		














Onder  Linux KDE zijn, *Panelen* ►, *Werkbalken* ► en *Volledig scherm* geplaatst in het menu *Extra*.

### 7.1.4 Kaartlagen

Het menu *Kaartlagen* verschaft een grote verzameling aan gereedschappen om nieuwe gegevensbronnen te *maken*, om ze *toe te voegen* aan een project of *aanpassingen op te slaan* die er in zijn gemaakt. Met dezelfde gegevensbronnen kunt u ook:





















- *Laag dupliceren* van een laag om een kopie te maken waar u de naam, opmaak (symbologie, labels, ...), samenvoegingen, ... kunt aanpassen. De kopie gebruikt dezelfde bron als het origineel.
- Lagen of groepen *Kopiëren* en *Plakken* vanuit het ene project naar een ander als een nieuwe instantie waarvan de eigenschappen onafhankelijk kunnen worden aangepast. Net als voor *Laag dupliceren*, zijn de lagen nog steeds gebaseerd op dezelfde databron.
- of *Lagen en groepen inbedden...* uit een ander project, als alleen-lezen kopieën die u niet kunt aanpassen (bekijk *Lagen inbedden vanuit externe projecten*)

Het menu *Kaartlagen* bevat ook gereedschappen om eigenschappen van lagen (stijl, schaal, CRS...) te configureren, te kopiëren of te plakken.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Databronnen beheren</i>	Ctrl+L	<i>Databronnen beheren</i>	<i>Gegevens openen</i>
<i>Laag maken</i> ►			<i>Nieuwe vectorlagen maken</i>
►  <i>Nieuwe laag voor GeoPackage...</i>	Ctrl+Shift+N	<i>Databronnen beheren</i>	<i>Een nieuwe laag voor GeoPackage maken</i>
►  <i>Nieuwe Shapefile-laag...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Nieuwe Shapefile-laag maken</i>
►  <i>Nieuwe SpatiaLite-laag...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Het maken van een nieuwe SpatiaLite-laag</i>
►  <i>Nieuwe tijdelijke tekenlaag...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Een nieuwe tijdelijke tekenlaag maken</i>
►  <i>Nieuwe laag met mazen...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Een nieuwe laag met mazen maken</i>
►  <i>Nieuwe GPX-laag...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Een nieuwe GPX-laag maken</i>
►  <i>Nieuwe virtuele laag...</i>		<i>Databronnen beheren</i>	<i>Virtuele lagen maken</i>
<i>Laag toevoegen</i> ►			<i>Gegevens openen</i>
►  <i>Vectorlaag toevoegen...</i>	Ctrl+Shift+V	<i>Lagen beheren</i>	<i>Een laag uit een bestand laden</i>
►  <i>Rasterlaag toevoegen...</i>	Ctrl+Shift+R	<i>Lagen beheren</i>	<i>Een laag uit een bestand laden</i>
►  <i>Laag met mazen toevoegen...</i>		<i>Lagen beheren</i>	<i>Laden van een laag met mazen</i>
►  <i>Tekstgescheiden laag toevoegen...</i>	Ctrl+Shift+T	<i>Lagen beheren</i>	<i>Een tekstgescheiden bestand importeren</i>
►  <i>Laag voor PostGIS toevoegen...</i>	Ctrl+Shift+D	<i>Lagen beheren</i>	<i>Database gerelateerde gereedschappen</i>







Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.3 – Vervolgd van vorige pagina






Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 SpatiaLite-laag toevoegen...	Ctrl+Shift+L	Lagen beheren	SpatiaLite-lagen
 MSSQL Spatial-laag toevoegen...		Lagen beheren	Database gerelateerde gereedschappen
 Oracle Spatial-laag toevoegen...		Lagen beheren	Database gerelateerde gereedschappen
 Virtuele laag toevoegen/bewerken...		Lagen beheren	Virtuele lagen maken
 WMS/WMTS-laag toevoegen...	Ctrl+Shift+W	Lagen beheren	Laden van lagen WMS/WMTS
 XYZ-laag toevoegen...			XYZ Tile-services gebruiken
 ArcGIS REST Service-laag toevoegen...		Lagen beheren	
 WCS-laag toevoegen...		Lagen beheren	WCS-cliënt
 WFS-laag toevoegen...		Lagen beheren	WFS- en WFS-T-cliënt
 Vector tegellaag toevoegen...			Vector tegelservices gebruiken
Lagen en groepen inbedden...			Lagen inbedden vanuit externe projecten
Uit Laag-definitiebestand toevoegen...			Laag-definitiebestand
 Stijl kopiëren			Laageigenschappen opslaan en delen
 Stijl plakken			Laageigenschappen opslaan en delen
 Laag kopiëren			
 Laag/Groep plakken			
 Attribuentabel openen	F6	Attributen	Werken met de attribuentabel
Attribuentabel filteren ▶			Werken met de attribuentabel
 Attribuentabel openen (geselecteerde objecten)	Shift+F6	Attributen	Werken met de attribuentabel
 Attribuentabel openen (zichtbare objecten)	Ctrl+F6	Attributen	Werken met de attribuentabel
 Attribuentabel openen (bewerkte en nieuwe objecten)		Attributen	Werken met de attribuentabel
 Bewerken aan/uitzetten		Digitaliseren	Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag
 Wijzigingen laag opslaan		Digitaliseren	Bewerkte lagen opslaan
 Huidige wijzigingen ▶		Digitaliseren	Bewerkte lagen opslaan
▶ Opslaan voor geselecteerde laag/lagen		Digitaliseren	Bewerkte lagen opslaan
▶ Terugdraaien voor geselecteerde laag/lagen		Digitaliseren	Bewerkte lagen opslaan

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.3 – Vervolgd van vorige pagina



Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
► <i>Afbreken voor geselecteerde laag/lagen</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Bewerkte lagen opslaan</i>
► <i>Opslaan voor alle lagen</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Bewerkte lagen opslaan</i>
► <i>Terugdraaien voor alle lagen</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Bewerkte lagen opslaan</i>
► <i>Afbreken voor alle lagen</i>		<i>Digitaliseren</i>	<i>Bewerkte lagen opslaan</i>
<i>Opslaan als...</i>			<i>Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken</i>
<i>Opslaan als Laag-definitiebestand...</i>			<i>Laag-definitiebestand</i>
 <i>Laag/Groep verwijderen</i>	Ctrl+D		
 <i>Laag/lagen dupliceren</i>			
<i>Zichtbaarheidsschaal instellen</i>			
<i>Instellen laag-CRS</i>	Ctrl+Shift+C		<i>Laag coördinaten referentiesystemen</i>
<i>Project-CRS van laag overnemen</i>			<i>Project coördinaten referentiesystemen</i>
<i>Laageigenschappen...</i>			<i>Het dialoogvenster Vectoreigenschappen, Dialoogvenster Laageigenschappen, Eigenschappen gegevensset met mazen</i>
<i>Filteren...</i>	Ctrl+F		<i>Querybouwer</i>
 <i>Labels</i>			<i>Labeleigenschappen</i>
 <i>Tonen in overzichtskaart</i>			<i>Paneel Overzichtskaart</i>
 <i>Alles tonen in overzichtskaart</i>			<i>Paneel Overzichtskaart</i>
 <i>Alles in overzichtskaart verbergen</i>			<i>Paneel Overzichtskaart</i>

### 7.1.5 Instellingen

Menuoptie	Verwijzing
<i>Gebruikersprofielen ►</i>	<i>Werken met gebruikersprofielen</i>
► <i>standaard</i>	<i>Werken met gebruikersprofielen</i>
► <i>Actieve profielmap openen</i>	<i>Werken met gebruikersprofielen</i>
► <i>Nieuw profiel...</i>	<i>Werken met gebruikersprofielen</i>
 <i>Stijlmanager...</i>	<i>De Stijlmanager</i>
 <i>Aangepaste projecties...</i>	<i>Aangepast Coördinaten ReferentieSysteem</i>
 <i>Toetsenbord sneltoetsen...</i>	<i>Snelkoppelingen toetsenbord</i>
 <i>Aanpassen van de interface...</i>	<i>Aanpassingen</i>
 <i>Opties...</i>	<i>Opties</i>

Onder  Linux KDE vindt u meer gereedschappen in het menu *Extra*, zoals *Panelen ►*, *Werkbalken ►* en *Volledig scherm aan/uit*.




## 7.1.6 Plug-ins

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Plug-ins beheren en installeren...</i>			<i>Het dialoogvenster Plug-ins</i>
 <i>Python Console</i>	Ctrl+Alt+P	<i>Plug-ins</i>	<i>QGIS Python-console</i>

De eerste keer wanneer QGIS wordt gestart worden niet alle bronplug-ins geladen.

## 7.1.7 Vector

Dit is hoe het menu *Vector* er uitziet als alle bronplug-ins zijn ingeschakeld.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Geometrieën controleren...</i>			<i>Plug-in Geometrieën controleren</i>
 <i>GPS-gereedschap</i>	Alt+O+G	<i>Vector</i>	<i>Plug-in GPS-gereedschap</i>
 <i>Topologie controleren</i>		<i>Vector</i>	<i>Plug-in Topologie Checker</i>
<i>Geoprocessing-gereedschap ▶</i>	Alt+O+G		
▶ <i>Buffer...</i>			<i>Buffer</i>
▶ <i>Clippen...</i>			<i>Clippen</i>
▶ <i>Bolle schil (Convex Hull)...</i>			<i>Convex hull (Bolle schil)</i>
▶ <i>Verschil...</i>			<i>Verschil</i>
▶ <i>Samensmelten...</i>			<i>Samensmelten</i>
▶ <i>Kruising...</i>			<i>Kruising</i>
▶ <i>Symmetrisch verschil...</i>			<i>Symmetrisch verschil</i>
▶ <i>Verenigen...</i>			<i>Verenigen</i>
▶ <i>Geselecteerde polygonen opruimen...</i>			<i>Geselecteerde polygonen opruimen</i>
<i>Geometrie-gereedschappen ▶</i>	Alt+O+E		
▶ <i>Zwaartepunten...</i>			<i>Zwaartepunten</i>
▶ <i>Geometrieën verzamelen...</i>			<i>Geometrieën verzamelen</i>
▶ <i>Punten uitnemen...</i>			<i>Punten uitnemen</i>
▶ <i>Meerdelig naar eendelig...</i>			<i>Meerdelige naar enkele</i>
▶ <i>Polygonen naar lijnen...</i>			<i>Polygonen naar lijnen</i>
▶ <i>Vereenvoudigen...</i>			<i>Vereenvoudigen</i>
▶ <i>Geldigheid controleren...</i>			<i>Geldigheid controleren</i>
▶ <i>Delaunay-triangulatie...</i>			<i>Delauney-triangulatie</i>
▶ <i>Verdichten op aantal...</i>			<i>Verdichten op aantal</i>
▶ <i>Attributen voor geometrie toevoegen...</i>			<i>Attributen voor geometrie toevoegen</i>
▶ <i>Lijnen naar polygonen...</i>			<i>Lijnen naar polygonen</i>
▶ <i>Voronoi-polygonen...</i>			<i>Voronoi-polygonen</i>
<i>Analyse-gereedschap ▶</i>	Alt+O+A		
▶ <i>Kruisingen van lijnen...</i>			<i>Kruisingen van lijnen</i>
▶ <i>Gemiddelde coördina(a)t(en)...</i>			<i>Gemiddelde coördina(a)t(en)</i>
▶ <i>Basisstatistieken voor velden...</i>			<i>Basisstatistieken voor velden</i>
▶ <i>Punten in polygonen tellen...</i>			<i>Punten in polygonen tellen</i>
▶ <i>Afstandsmatrix...</i>			<i>Afstandsmatrix</i>
▶ <i>Lijst unieke waarden...</i>			<i>Lijst unieke waarden</i>
▶ <i>Dichtstbijzijnde buur'-analyse...</i>			<i>'Dichtstbijzijnde buur'-analyse</i>
▶ <i>Lijnlengtes sommeren...</i>			<i>Lijnlengtes sommeren</i>
<i>Datamanagement-gereedschap ▶</i>	Alt+O+D		
▶ <i>Vectorlagen samenvoegen...</i>			<i>Vectorlagen samenvoegen</i>
▶ <i>Laag opnieuw projecteren...</i>			<i>Laag opnieuw projecteren</i>

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 7.4 – Vervolgd van vorige pagina


Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
► <i>Ruimtelijke index maken...</i>			<i>Ruimtelijke index maken</i>
► <i>Koppel attributen op basis van plaats...</i>			<i>Koppel attributen op basis van plaats</i>
► <i>Vectorlaag splitsen...</i>			<i>Vectorlaag splitsen</i>
<i>Onderzoeksgereedschap</i> ►	Alt+O+R		
► <i>Selecteren op plaats...</i>			<i>Selecteren op plaats</i>
► <i>Bereik laag uitnemen...</i>			<i>Bereik laag uitnemen</i>
► <i>Willekeurige punten in bereik...</i>			<i>Willekeurige punten in bereik</i>
► <i>Willekeurige punten binnen grenzen laag...</i>			<i>Willekeurige punten binnen grenzen van laag</i>
► <i>Willekeurige punten binnen polygonen...</i>			<i>Willekeurige punten binnen polygonen</i>
► <i>Willekeurige selectie...</i>			<i>Willekeurige selectie</i>
► <i>Willekeurige selectie binnen subsets...</i>			<i>Willekeurige selectie binnen subsets</i>
► <i>Regelmatige punten...</i>			<i>Regelmatige punten</i>

Standaard voegt QGIS algoritmes van *Processing* toe aan het menu *Vector*, gegroepeerd in submenu's. Dit verschaft sneltoetsen voor veel voorkomende op vector gebaseerde taken voor GIS van verschillende providers. Indien niet al deze submenu's beschikbaar zijn, schakel dan de plug-in *Processing* in *Plug-ins* ► *Plug-ins beheren en installeren...* in.

Onthoud dat de lijst met algoritmes en hun menu kan worden aangepast/uitgebreid met algoritmes van *Processing* (lees *Configureren van het framework Processing*) of sommige externe *plug-ins*.

### 7.1.8 Raster

Dit is hoe het menu *Raster* er uitziet als alle bronplug-ins zijn ingeschakeld.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Rasterberekeningen...</i>			<i>Rasterberekeningen</i>
<i>Rasters uitlijnen...</i>			<i>Raster uitlijnen</i>
 <i>Georeferencer</i>	Alt+R+G	<i>Raster</i>	<i>Georeferencer</i>
<i>Analyse</i> ►			
► <i>Aspect...</i>			<i>Aspect</i>
► <i>'Geen gegevens' vullen...</i>			<i>'Geen gegevens' vullen</i>
► <i>Grid (Moving Average)...</i>			<i>Grid (Moving average)</i>
► <i>Grid (Data Metrics)...</i>			<i>Grid (Data metrics)</i>
► <i>Grid (Inverse Distance to a Power)...</i>			<i>Grid (Inverse distance to a power)</i>
► <i>Grid (Nearest Neighbor)...</i>			<i>Raster (IDW met zoeken naar Nearest neighbor)</i>
► <i>Schaduw voor heuvels...</i>			<i>Schaduw voor heuvels</i>
► <i>Proximity (Raster Distance)...</i>			<i>Proximity (raster afstand)</i>
► <i>Ruwheid...</i>			<i>Ruw</i>
► <i>Sieve...</i>			<i>Sieve</i>
► <i>Helling...</i>			<i>Helling</i>
► <i>Topografische Positie Index (TPI)...</i>			<i>Topografische Positie Index (TPI)</i>
► <i>Terrein Ruwheid Index (TRI)...</i>			<i>Terrein Ruwheid Index (TRI)</i>
<i>Projecties</i> ►			
► <i>Projectie toekennen...</i>			<i>Projectie toekennen</i>
► <i>Projectie uitnemen...</i>			<i>Projectie uitnemen</i>
► <i>Warp (opnieuw projecteren)...</i>			<i>Warp (opnieuw projecteren)</i>
<i>Diversen</i> ►			
► <i>Virtueel raster bouwen...</i>			<i>Virtueel raster bouwen</i>
► <i>Rasterinformatie...</i>			<i>Rasterinformatie</i>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 7.5 – Vervolgd van vorige pagina




Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
► <i>Samenvoegen...</i>			<i>Samenvoegen</i>
► <i>Overzichten aanmaken (Piramiden)...</i>			<i>Overzichten aanmaken (Piramiden)</i>
► <i>Tegelindex...</i>			<i>Tegelindex</i>
<i>Extractie</i> ►			
► <i>Raster op bereik clippen...</i>			<i>Raster op bereik clippen</i>
► <i>Raster op maskerlaag clippen...</i>			<i>Raster op maskerlaag clippen</i>
► <i>Contour...</i>			<i>Contour</i>
<i>Conversie</i> ►			
► <i>PCT naar RGB...</i>			<i>PCT naar RGB</i>
► <i>Polygoniseren (raster naar vector)...</i>			<i>Polygoniseren (raster naar vector)</i>
► <i>Rasteriseren (vector naar raster)...</i>			<i>Rasteriseren (vector naar raster)</i>
► <i>RGB naar PCT...</i>			<i>RGB naar PCT</i>
► <i>Vertalen (indeling converteren)...</i>			<i>Vertalen (indeling converteren)</i>

Standaard voegt QGIS algoritmes van *Processing* toe aan het menu *Raster*, gegroepeerd in submenu's. Dit verschaft een sneltoets voor veel voorkomende op raster gebaseerde taken voor GIS van verschillende providers. Indien niet al deze submenu's beschikbaar zijn, schakel dan de plug-in *Processing* in *Plug-ins* ► *Plug-ins beheren en installeren...* in.

Onthoud dat de lijst met algoritmes en hun menu kan worden aangepast/uitgebreid met algoritmes van *Processing* (lees *Configureren van het framework Processing*) of sommige externe *plug-ins*.

### 7.1.9 Database


Dit is hoe het menu *Database* er uitziet als alle bronplug-ins zijn ingeschakeld. Indien er geen plug-ins voor databases zijn ingeschakeld is er geen menu *Database*.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
<i>Offline bewerken...</i>	Alt+D+O		<i>Plug-in Offline bewerken</i>
►  <i>Naar offline project converteren...</i>		<i>Database</i>	<i>Plug-in Offline bewerken</i>
►  <i>Synchroniseren</i>		<i>Database</i>	<i>Plug-in Offline bewerken</i>
 <i>DB Manager...</i>		<i>Database</i>	<i>Plug-in DB Manager</i>

De eerste keer wanneer QGIS wordt gestart worden niet alle bronplug-ins geladen.

### 7.1.10 Web



Dit is hoe het menu *Web* er uitziet als alle bronplug-ins zijn ingeschakeld. Indien er geen plug-ins voor het web zijn ingeschakeld, is er geen menu *Web*.

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
<i>MetaSearch</i> ►	Alt+W+M		<i>MetaSearch Catalog Client</i>
►  <i>Metasearch</i>		<i>Web</i>	<i>MetaSearch Catalog Client</i>
► <i>Help</i>			<i>MetaSearch Catalog Client</i>






De eerste keer wanneer QGIS wordt gestart worden niet alle bronplug-ins geladen.

### 7.1.11 Mazen

Het menu *Mazen* verschaft gereedschappen die nodig zijn om *lagen met mazen* te bewerken.






Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Mazen berekenen...</i>			<i>Mazen berekenen</i>
 <i>Zijden en punten opnieuw indexeren</i>			<i>Herindexeren van lagen met mazen</i>

### 7.1.12 Processing

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Toolbox</i>	Ctrl+Alt+T		<i>De Toolbox</i>
 <i>Grafische modellen bouwen...</i>	Ctrl+Alt+G		<i>Grafische modellen bouwen</i>
 <i>Geschiedenis...</i>	Ctrl+Alt+H		<i>Beheren van de geschiedenis</i>
 <i>Resultaten bekijken</i>	Ctrl+Alt+R		<i>Configureren externe toepassingen</i>
 <i>Objecten op hun plaats bewerken</i>			<i>De Processing Op-de-plaats aanpassen</i>

De eerste keer wanneer QGIS wordt gestart worden niet alle bronplug-ins geladen.

### 7.1.13 Help

Menuoptie	Snelkoppeling	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Inhoudsopgave</i>	F1	<i>Help</i>	
<i>API documentatie</i>			
<i>Plug-ins ►</i>			
<i>Een fout melden</i>			
<i>Commerciële ondersteuning nodig?</i>			
 <i>QGIS startpagina</i>	Ctrl+H		
 <i>QGIS op updates controleren</i>			
 <i>Info</i>			
 <i>QGIS dragende leden</i>			


### 7.1.14 QGIS

Dit menu is alleen beschikbaar onder **X** macOS en bevat enkele aan OS gerelateerde opdrachten.

Menuoptie	Snelkoppeling
<i>Voorkeuren</i>	
<i>Over QGIS</i>	
<i>QGIS verbergen</i>	
<i>Alles tonen</i>	
<i>Andere verbergen</i>	
<i>QGIS afsluiten</i>	Cmd+Q

*Preferences* correspondeert met *Extra ► Opties*, *About QGIS* correspondeert met *Help ► Over* en *Quit QGIS* correspondeert met *Project ► QGIS afsluiten* voor andere platforms.

## 7.2 Panelen en werkbalken

Vanuit het menu *Beeld* (of  *Extra*), kunt u widgets (*Panelen ►*) en werkbalken (*Werkbalken ►*) van QGIS in- en uitschakelen. Klik met rechts op de menubalk of de werkbalk en kies het item dat u wilt om het te (de)activeren. Panelen en werkbalken kunnen worden verplaatst en neergezet worden waar u wilt binnen de interface van QGIS. De lijst kan ook worden uitgebreid met het activeren van *Bron- of externe plug-ins*.

### 7.2.1 Werkbalken

De werkbalken verschaffen toegang tot de meeste functies in de menu's, plus aanvullende gereedschappen voor het werken met de kaart. Elk item voor de werkbalk heeft pop-up Help beschikbaar. Ga met uw muis over het item en een korte beschrijving over het doel van het gereedschap zal worden weergegeven.

Elke werkbalk kan verplaatst worden naar waar u wilt. Daarnaast kunt u werkbalken uitschakelen via het snelmenu, dat verschijnt wanneer u de rechtermuisknop indrukt of door de muisaanwijzer boven de werkbalken te houden.

Beschikbare werkbalken zijn:


Naam	Belangrijkste verwijzing voor gereedschappen
<i>Werkbalk Geavanceerd digitaliseren</i>	<i>Geavanceerd digitaliseren</i>
<i>Werkbalk Annotaties</i>	
<i>Attributen</i>	<i>Werken met de attributentabel, Algemeen gereedschap</i>
<i>Databronnen beheren</i>	<i>Databronnen beheren</i>
<i>Database</i>	<i>Plug-in DB Manager</i>
<i>Digitaliseren</i>	<i>Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag</i>
<i>Help</i>	
<i>Label</i>	<i>De werkbalk Label</i>
<i>Lagen beheren</i>	<i>Gegevens openen</i>
<i>Kaart navigeren</i>	<i>Werken met het kaartvenster</i>
<i>Werkbalk Digitaliseren mazen</i>	
<i>Plug-ins</i>	<i>Plug-ins</i>
<i>Project</i>	<i>Werken met projectbestanden, De kaarten opmaken, De Stijlbibliotheek</i>
<i>:guilabel: Algoritmes van Processing`</i>	<i>Configureren van het framework Processing</i>
<i>Raster</i>	<i>Plug-ins</i>
<i>Selectie</i>	<i>Objecten selecteren</i>
<i>Regelmatige vorm digitaliseren</i>	<i>Vorm digitaliseren</i>
<i>Snappen</i>	<i>Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen</i>
<i>Vector</i>	<i>Plug-ins</i>
<i>Web</i>	<i>Plug-ins, MetaSearch Catalog Client</i>

---

**Notitie:** Plug-ins van derde-partijen kunnen de standaard werkbalk uitbreiden met hun eigen gereedschappen of hun eigen werkbalk verschaffen.

---

#### Tip: Werkbalken weer terugzetten

Als u per ongeluk een werkbalk hebt verborgen, kunt u die terughalen met *Beeld ► Werkbalken ►* (of  *Extra ► Werkbalken ►*). Als, om enige reden, een werkbalk (of enig ander widget) totaal uit de interface verdwijnt, zult u tips vinden om het terug te krijgen in *initiële GUI herstellen*.

---

## 7.2.2 Panelen

QGIS verschaft vele panelen. Panelen zijn speciale widgets waarmee u kunt werken (opties selecteren, vakken selecteren, waarden vullen...) om meer complexe taken uit te voeren.

Hieronder staat een lijst met de standaardpanelen die worden verschaft door QGIS:

- het *paneel Geavanceerd digitaliseren*
- het *paneel Browser*
- de *Gereedschappen voor Debuggen/Ontwikkeling*
- het *Paneel Geometrie valideren*
- het *paneel GPS-informatie*
- het *paneel Objecten identificeren*
- het *paneel Laagvolgorde*
- het *paneel laag opmaken*
- the *paneel Lagen*
- het *paneel Logboekmeldingen*
- het *paneel Overzicht*
- de *Toolbox van Processing*
- het *paneel Resultaten bekijken*
- het *paneel Favoriete plaatsen beheren*
- het *paneel Statistieken*
- het *Tijdbeheer*
- het *paneel Schaal tegel*
- het *paneel Ongedaan maken/Opnieuw*


## 7.3 Kaartvenster








### 7.3.1 De kaartweergave verkennen


De kaartweergave (ook wel **kaartvenster** genoemd) is het “zakelijke gedeelte” van QGIS — kaarten worden in dit gebied weergegeven, in 2D. De in dit venster weergegeven kaart zal het renderen weergeven (symbologie, labels, zichtbaarheid...), die u hebt toegepast op de lagen die u hebt geladen. Het is ook afhankelijk van de lagen en het Coördinaten ReferentieSysteem (CRS) van het project.

Wanneer u een laag toevoegt (bekijk bijv. *Gegevens openen*), zoekt QGIS automatisch naar het CRS ervan. Als standaard een ander CRS is ingesteld voor het project (zie *Project coördinaten referentiesystemen*), dan wordt het laagbereik “direct” vertaald naar dat CRS, en de kaartweergave wordt gezoomd naar dat bereik als u begint met een blanco project van QGIS. Als er al lagen in het project staan, wordt geen aanpassing van het kaartvenster uitgevoerd, dus zullen alleen objecten, die vallen binnen het huidige bereik van het kaartvenster, zichtbaar zijn.

Klik op de kaartweergave en u zou er interactief mee moeten kunnen werken:


- het kan worden verschoven, wat de weergave verschuift naar een ander gedeelte van de kaart: dit wordt uitgevoerd met het gereedschap  *Kart verschuiven*, de pijltjestoetsen, verplaatsen van de muis terwijl de toets Spatiebalk, de middelste muisknop of het muiswiel wordt ingedrukt. Wanneer de muis wordt gebruikt, wordt de afstand en richting van de actie *Verschuiven* weergegeven in de statusbalk aan de onderzijde.

- er kan worden in- en uitgezoomd, met de toegewezen gereedschappen  Inzoomen en  Uitzoomen. Houd de Alt-toets ingedrukt om te schakelen van het ene gereedschap naar het andere. Zoomen wordt ook uitgevoerd door het muiswiel voorwaarts te rollen om in te zoomen en achterwaarts om uit te zoomen. De zoom wordt gecentreerd op de positie van de muiscursor. U kunt de *Zoomfactor* aanpassen in het menu *Extra* ► *Opties* ► *Kaartgereedschap*.
- er kan worden gezoomd naar het volledige bereik van alle geladen lagen ( Volledig zoomen), naar het bereik van alle geselecteerde lagen in het paneel *Lagen* ( Zoom naar la(a)g(en)) of naar het bereik van de geselecteerde objecten van alle geselecteerde lagen in het paneel *Lagen* ( Zoomen naar selectie)
- u kunt terug/vooruit navigeren door de geschiedenis van de kaartweergave met de knoppen  Vorig beeld en  Volgend beeld of met de knoppen terug/vooruit van de muis.

Klik met rechts boven de kaart en u zou in staat moeten zijn om  *Coördinaten kopiëren* te gebruiken voor het aangeklikte punt in het kaart-CRS, in WGS84 of in een aangepast CRS. De gekopieerde informatie kan dan worden geplakt in een expressie, een script, tekstbewerker of werkblad...

Standaard opent QGIS één enkele kaartweergave (“hoofdkaart” genoemd), die strak is verbonden aan het paneel *Lagen*; de hoofdkaart geeft *automatisch* de wijzigingen weer die u maakt in het gebied van het paneel *Lagen*. Maar het is ook mogelijk aanvullende kaartweergaven te openen waarvan de inhoud kan afwijken van de huidige status van het paneel *Lagen*. Zij mogen type 2D of 3D zijn, verschillende schaal of bereik weergeven, of een verschillende set van de geladen lagen weergeven, dankzij *kaartthema's*.

### 7.3.2 Aanvullende kaartweergaven instellen

Ga, om een nieuwe kaartweergave toe te voegen, naar *Beeld* ►  *Nieuwe kaartweergave*. Een nieuw zwevend widget, dat de rendering van de hoofdkaartweergave nabootst, wordt toegevoegd aan QGIS. U mag net zoveel kaartweergaven toevoegen als u nodig hebt. Zij kunnen zwevend worden gehouden, naast elkaar worden geplaatst of op elkaar worden gestapeld.

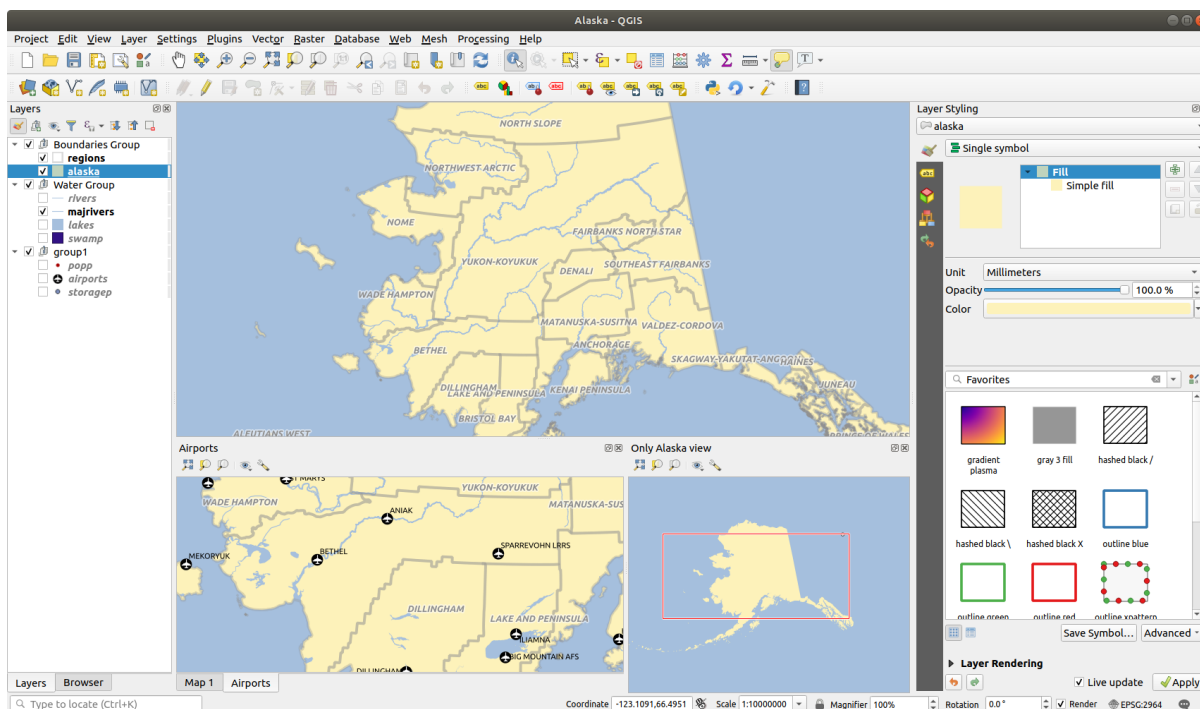







Fig. 7.2: Meerdere kaartweergaven met verschillende instellingen


Boven het kaartvenster van een aanvullende kaartweergave staat een werkbalk met de volgende mogelijkheden:


-  Volledig zoomen,  Zoomen naar selectie en  Zoomen naar la(a)g(en) om binnen de weergave te navigeren
-  Thema voor weergave instellen om het *kaartthema* te selecteren dat moet worden weergegeven in de kaartweergave. Indien ingesteld op (geen), zal de weergave de wijzigingen in het paneel *Lagen* volgen.
-  Instellingen voor weergave om de kaartweergave te configureren:
  - *Midden van weergave synchroniseren met hoofdkaart*: synchroniseert het midden van de kaartweergaven zonder de schaal aan te passen. Dit maakt het voor u mogelijk een stijl overzichtskaart of vergrote kaart te hebben die het midden van het hoofdvenster volgt.
  - *Weergave naar selectie synchroniseren*: hetzelfde als Zoom naar selectie
  - *Schaal*
  - *Rotatie*
  - *Vergroting*
  - *Schaal synchroniseren* met de schaal van de hoofdkaart. Een *Schaalfactor* kan dan worden toegepast, wat u in staat stelt een weergave te hebben die bijv. altijd 2x de schaal van het hoofdvenster heeft.
  - *Annotaties weergeven*
  - *Positie van cursor weergeven*
  - *Bereik van hoofdkaart weergeven*
  - *Labels weergeven*: maakt het mogelijk labels te verbergen, ongeacht of zij zijn ingesteld in de eigenschappen van de weergegeven laag
  - *CRS voor kaart wijzigen...*
  - *Weergave hernoemen...*

### 7.3.3 Op tijd gebaseerd beheer in het kaartvenster

QGIS kan Tijdbeheer afhandelen op geladen lagen, d.i. het renderen van het kaartvenster aanpassen, gebaseerd op variatie in tijd. U moet, om dit te kunnen bereiken:

1. Lagen hebben die dynamische eigenschappen voor tijd hebben ingesteld. QGIS ondersteunt tijdbeheer voor verschillende gegevensproviders, met aangepaste instellingen. Het is voornamelijk het instellen van het tijdbereik waarin de laag zou moeten weergeven:
  - *rasterlagen*: beheert om de laag al dan niet weer te geven.
  - *vectorlagen*: objecten worden gefilterd, gebaseerd op tijdwaarden die zijn geassocieerd aan hun attributen
  - *lagen met mazen*: geven dynamisch de actieve waarden van de groepen in de gegevensset

Wanneer dynamische opties voor tijdbeheer voor een laag zijn ingeschakeld, wordt een pictogram  weergegeven naast de laag in het paneel *Lagen* om u eraan te herinneren dat op de laag Tijdbeheer wordt toegepast. Klik op het pictogram om de instellingen voor tijdbeheer bij te werken.

2. Schakel de navigatie voor Tijdbeheer in het kaartvenster in met het *paneel Tijdbeheer*. Het paneel wordt geactiveerd:
  - met het pictogram  paneel Tijdbeheer dat is geplaatst op de werkbalk *Kaartnavigatie*
  - of vanuit het menu *Beeld ► Panelen ► Tijdbeheer*

## Het paneel Tijdbeheer

Het paneel *Tijdbeheer* heeft de volgende modi:

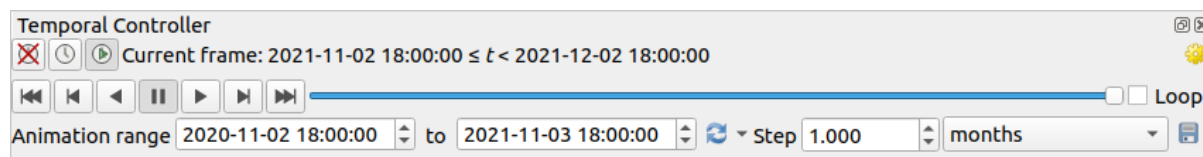










Fig. 7.3: Paneel Tijdbeheer in modus Navigatie

-  Navigatie voor tijd uitschakelen: alle instellingen voor tijdbeheer worden uitgeschakeld en zichtbare lagen worden gerenderd zoals gewoonlijk
-  Vast bereik voor navigatie voor tijd: een tijdbereik wordt ingesteld en alleen lagen (of objecten) waarvan het tijdbereik overlapt met dit bereik worden op de kaart weergegeven.
-  Geanimeerde navigatie voor tijd: een tijdbereik wordt ingesteld, gesplitst in stappen, en alleen lagen (of objecten) waarvan het tijdbereik van Tijdbeheer overlapt met elk frame worden op de kaart weergegeven.
-  Instellingen voor algemeen beheer van de animatie
  - *Framesnelheid*: aantal stappen die per seconde worden weergegeven
  - *Op volledig bereik instellen*: alle frames voor de animatie zullen dezelfde begindatum/-tijd hebben, maar verschillende einddatums en -tijden. Dit is nuttig als u gegevens in uw visualisatie van Tijdbeheer wilt accumuleren, in plaats van een ‘bewegend tijdvenster’ weer te geven van uw gegevens.

## Animeren van een navigatie in Tijdbeheer


Een animatie is gebaseerd op een variërende set van zichtbare lagen op bepaalde tijden binnen een tijdbereik. Een animatie voor Tijdbeheer maken:

1. Schakel het gereedschap  Geanimeerde navigatie voor tijd in, wat de widget voor de speler van animaties zal weergeven
2. Voer het *Tijdbereik* in. Gebruik de knop  Vernieuwen, deze kan worden gedefinieerd als:
  - *Op volledig bereik instellen* voor alle voor tijd ingeschakelde lagen
  - *Op voorkeur projectbereik instellen* zoals gedefinieerd in de *project-eigenschappen*
  - *Op bereik van enkele laag instellen* genomen uit een voor tijd ingeschakelde laag
3. Voer de tijd in *Stap* om het tijdbereik te splitsen. Verschillende eenheden worden ondersteund, van seconden tot en met eeuwen. Een optie `bron tijdstempels` is ook beschikbaar als stap: wanneer geselecteerd zorgt dit er voor dat de navigatie voor tijdbeheer door alle beschikbare tijdbereiken uit de lagen in het project stapt. Dit is nuttig wanneer een project lagen bevat met niet aaneensluitende beschikbare tijden, zoals een WMS-T-service die afbeeldingen verschaft die beschikbaar zijn op onregelmatige datums. Deze optie zal u ook toestaan om alleen door de tijdbereiken te stappen waar de volgende beschikbare afbeelding wordt weergegeven.
4. Klik op de knop  om een voorbeeld van de animatie te zien. QGIS zal scenes maken met het renderen van lagen op ingestelde tijden. Weergaven van lagen is afhankelijk van het feit of zij een individueel tijdframe overlappen.

De animatie kan ook worden bekeken door de schuifbalk voor tijd te verplaatsen. Selecteren van het keuzevak `Lus` zal de animatie herhaald afspelen, terwijl het klikken op  een uitgevoerde animatie stopt. Een volledige set van knoppen voor de videospeler is beschikbaar.



Horizontaal scrollen met het muiswiel (indien ondersteund) met de cursor in het kaartvenster zal u ook toestaan om te navigeren, of de schuifbalk van de navigatie voor Tijdbeheer naar achteren en naar voren te “schrobben”.

- Klik op de knop :sup: Animatie exporteren ` als u een reeks afbeeldingen wilt maken die de scene weergeven. Zij kunnen later in videobewerker-software worden gecombineerd:

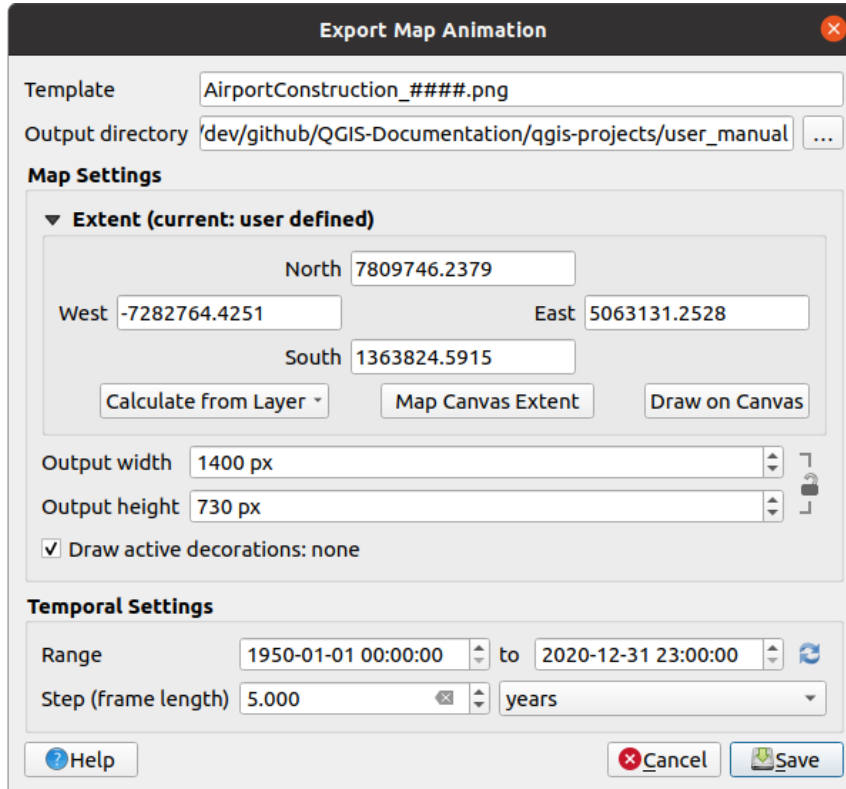




Fig. 7.4: Exporteren van scènes van de animatie in het kaartvenster als afbeeldingen

- De bestandsnaam *Sjabloon*: de #### worden vervangen door het reeksnummer van het frame
- De *Map voor uitvoer*
- Onder *Instellingen kaart*, kunt u:
  - het te gebruiken *bereik* opnieuw definiëren
  - de *Resolutie* van de afbeelding beheren (*Breedte uitvoer* en *Hoogte uitvoer*)
  - *Actieve decoraties tekenen*: of actieve *decoraties* zouden moeten worden behouden in de uitvoer
- Onder *Instellingen Tijdbeheer*, kunt u opnieuw definiëren:
  - het tijd-*Bereik* voor de animatie
  - de *Stap (framelengte)* in de eenheid van uw keuze

## 7.3.4 De kaartweergave exporteren

Kaarten die u maakt kunnen worden opgemaakt en geëxporteerd naar verscheidene indelingen met de geavanceerde mogelijkheden van de *afdruklay-out of rapport*. Het is ook mogelijk om de huidige rendering direct te exporteren, zonder een lay-out. Deze snelle “schermafdruck” van de kaartweergave heeft enkele handige mogelijkheden.

Het kaartvenster met de huidige rendering exporteren:

1. Ga naar *Project ► Importeren/Exporteren*
2. Selecteer, afhankelijk van uw indeling voor uitvoer, ofwel
  -  *Kaart als afbeelding exporteren...*
  - of  *Kaart als PDF exporteren...*

De twee gereedschappen verschaffen u een aantal algemene opties. In het dialoogvenster dat opent:

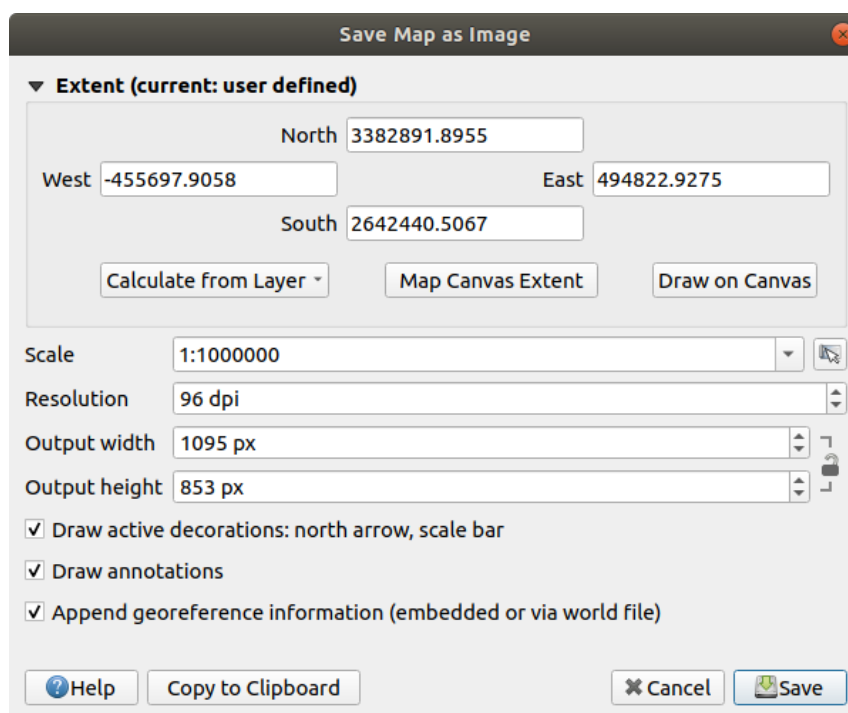


Fig. 7.5: Dialoogvenster Kaart als afbeelding opslaan

1. Kies het *Bereik* om te exporteren: het mag het huidige bereik van de weergave zijn (de standaard), het bereik van een laag of een aangepast bereik dat in het kaartvenster wordt getekend. Coördinaten van het geselecteerde gebied worden weergegeven en zijn handmatig te bewerken.
2. Voer de *Schaal* van de kaart in of selecteer het uit de *vooraf gedefinieerde schalen*: wijzigen van de schaal zal het te exporteren bereik aanpassen (vanuit het midden).
3. Stel de *Resolutie* voor de uitvoer in
4. Controleer de *Breedte uitvoer* en *Hoogte uitvoer* in pixels voor de afbeelding: standaard gebaseerd op de huidige resolutie en bereik, zij kunnen worden aangepast en zullen het kaartbereik aanpassen (vanuit het midden). De verhoudingen voor de grootte kunnen worden vergrendeld, wat in het bijzonder handig kan zijn bij het tekenen van het bereik in het kaartvenster.
5.  *Actieve decoraties tekenen*: in gebruik zijnde *decoraties* (schaalbalk, titel, raster, noordpijl...) worden geëxporteerd met de kaart
6.  *Annotaties tekenen* om eventuele *annotaties* te exporteren

7.  Voeg georeferentie informatie toe (ingebed of via world file): afhankelijk van de indeling voor de uitvoer zal een world file met dezelfde naam (met de extensie PNGW voor afbeeldingen PNG, JPGW voor afbeeldingen JPG, ...) worden opgeslagen in dezelfde map als uw afbeelding. De indeling PDF bedt de informatie in het bestand PDF in.
8. Bij het exporteren naar PDF zullen meer opties beschikbaar zijn in het dialoogvenster *Kaart als PDF opslaan...*:

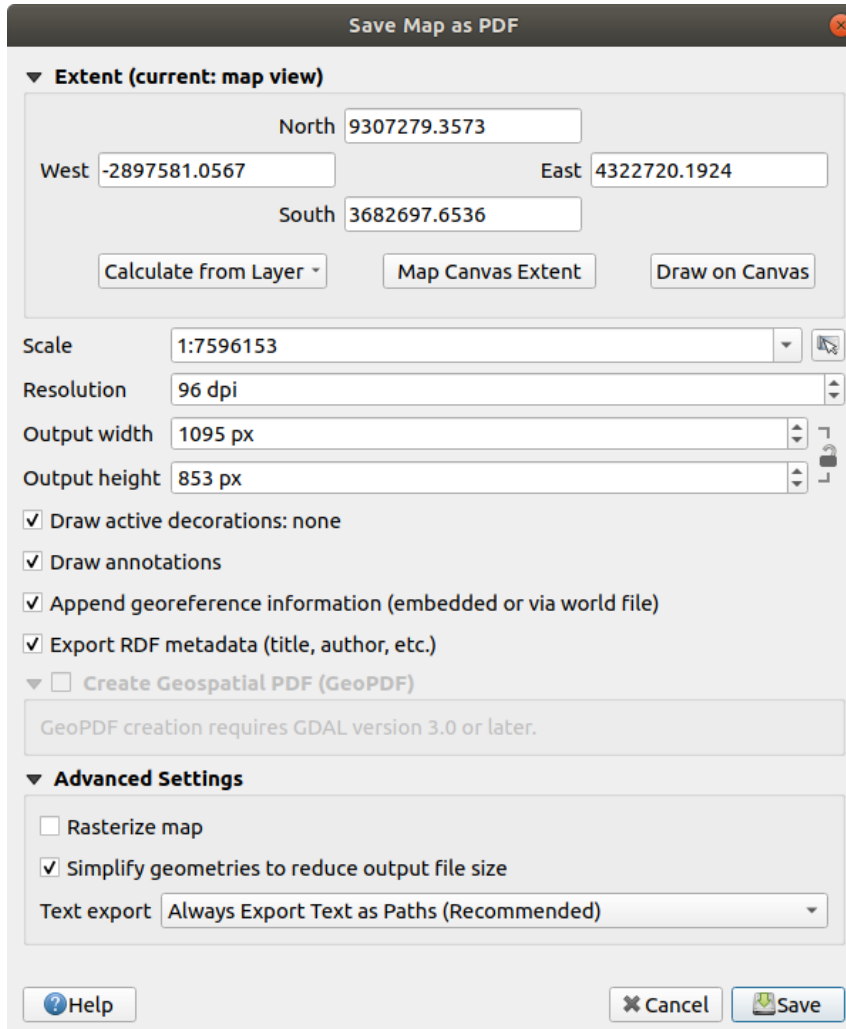


Fig. 7.6: Dialoogvenster Kaart als PDF opslaan


- *RDF-metadata exporteren* van het document, zoals de titel, auteur, datum, beschrijving...
- *Georuimtelijke PDF maken (GeoPDF)*: Maak een PDF-bestand met geoverwijzingen (vereist GDAL versie 3 of later). U kunt:
  - De GeoPDF *Indeling* kiezen
  - *informatie over vectorobject opnemen* in het bestand GeoPDF: zal alle informatie over geometrie en attributen uit zichtbare objecten in de kaart opnemen in het uitvoerbestand GeoPDF.

---

**Notitie:** Vanaf QGIS 3.10 kan, met GDAL 3, een bestand GeoPDF ook worden gebruikt als een gegevensbron. Voor meer over ondersteuning voor GeoPDF in QGIS, bekijk <https://north-road.com/2019/09/03/qgis-3-10-loves-geopdf/>.

---


- *Kaart rasteriseren*

-  *Geometrieën vereenvoudigen om de bestandsgrootte te verkleinen*: Geometrieën zullen worden vereenvoudigd bij het exporteren van de kaart door punten te verwijderen die niet opmerkelijk verschillen in de resolutie voor exporteren (bijv. als de resolutie voor exporteren 300 dpi is, zullen punten die minder dan 1/600 inch apart liggen worden verwijderd). Dit kan de grootte en complexiteit van het exportbestand verkleinen (hele grote bestanden zouden kunnen weigeren te laden in andere toepassingen).
- *Tekst exporteren instellen*: beheert of tekstlabels worden geëxporteerd als echte tekstobjecten (*Tekst altijd als tekstobjecten exporteren*) of alleen als paden (*Tekst altijd als paden exporteren*). Als zij worden geëxporteerd als tekstobjecten, dan kunnen zij worden bewerkt in externe toepassingen (bijv. Inkscape) als normale tekst. MAAR het bijeffect is dat de kwaliteit van het renderen verminderd, EN er zijn problemen met renderen als er bepaalde instellingen voor de tekst, zoals buffers, van kracht zijn. Dat is de reden waarom exporteren als paden wordt aanbevolen.

9. Klik op *Save* om de locatie, naam en indeling voor het bestand te selecteren.

Bij het exporteren als afbeelding is het ook mogelijk om het verwachte resultaat van de bovenstaande instellingen te *Kopiëren naar klembord* en de kaart te plakken in een andere toepassing, zoals LibreOffice, GIMP...

## 7.4 3D-kaartweergave

Ondersteuning voor visualisatie in 3D wordt aangeboden via de 3D-kaartweergave. U maakt en opent een 3D kaartweergave via *Beeld* ►  *Nieuwe 3D-kaartweergave*. Een zwevend paneel van QGIS zal verschijnen. Het paneel kan worden vastgezet.

De 3D-kaartweergave heeft, om mee te beginnen, hetzelfde bereik en weergave als het 2D-hoofdvenster. Een set navigatiegereedschappen is beschikbaar om de weergave om te zetten naar 3D.

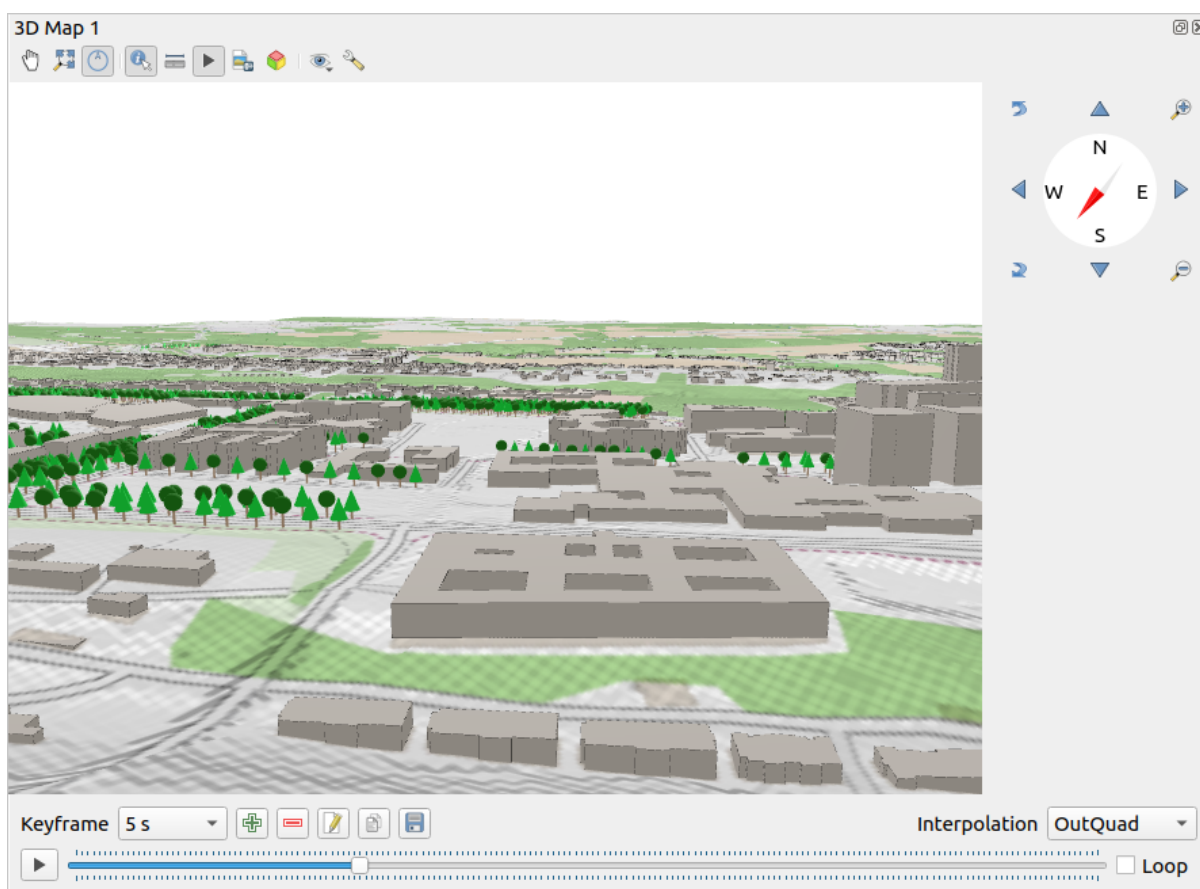













Fig. 7.7: Het dialoogvenster 3D-kaartweergave

De volgende gereedschappen worden verschaft aan de bovenzijde van het paneel voor de 3D-kaartweergave:

-  **Camerabeheer**: verplaatst de weergave, dezelfde hoek en richting van de camera behoudend
-  **Volledig zoomen**: past de weergave aan naar het volledige bereik van de laag
-  **Navigeren op scherm aan-/uitzetten**: toont/verbergt de widget voor navigatie (dat is bedoeld om het beheer van de kaartweergave te vergemakkelijken)
-  **Identificeren**: geeft informatie over het punt in het terrein of het/de 3D-object(en) waarop geklikt is – Meer details bij identificeren
-  **Maatlijn**: meet de horizontale afstand tussen punten
-  **Animaties**: toont/verbergt de widget *speler voor animaties*
-  **Als afbeelding opslaan...**: exporteert de huidige weergave naar de indeling voor een afbeeldingbestand
-  **3D-scene exporteren...**: exporteert de huidige weergave als een 3D-scene (bestand `.obj`), wat het mogelijk maakt het na te bewerken in toepassingen zoals Blender... De objecten van terrein en vector worden geëxporteerd als 3D-objecten. De instellingen voor exporteren overschrijven de *eigenschappen* van de laag of *configuratie* van de kaartweergave, inclusief:
  - *Naam scene* en *doel-map*
  - *Resolutie terrein*
  - *Resolutie textuur terrein*
  - *Schaal model*
  - *Afgevlakte randen*
  - *Normalen exporteren*
  - *Texturen exporteren*
-  **Thema voor weergave instellen**: Stelt u in staat de set lagen, die moet worden weergegeven in de kaartweergave, te selecteren uit vooraf gedefinieerde *kaartthema's*.
-  **Configureren** van de *instellingen* van de kaartweergave

### 7.4.1 Scenes configureren

De 3D-kaartweergave opent met enkele standaard instellingen die u kunt aanpassen. Klik, om dat te doen, op de knop  **Configureren...** aan de bovenzijde van het 3D-kaartpaneel om het venster *3D configuratie* te openen.

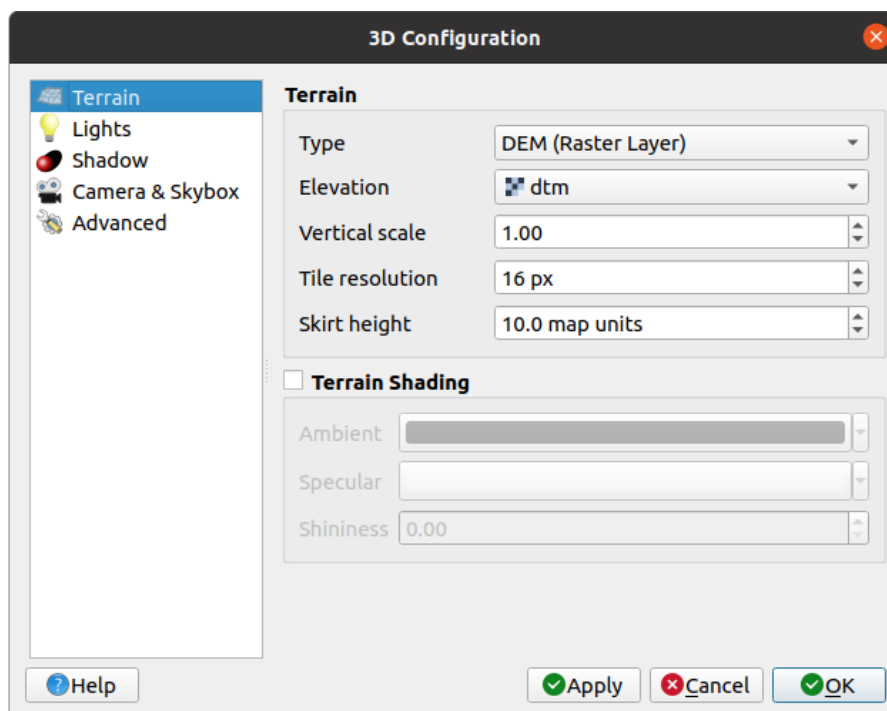


Fig. 7.8: Dialoogvenster 3D-configuratie

In het venster 3D-configuratie staan verscheidene opties om de 3D-scene fijn af te stemmen:

## Terrein

- *Terrein*: Voordat we in de details duiken, is het goed om te weten dat het terrein in een 3D-weergave wordt weergegeven door een hiërarchie van tegels van het terrein en als de camera zich dichterbij het terrein verplaatst worden bestaande tegels, die niet voldoende details hebben, vervangen door kleinere tegels met meer details. Elke tegel heeft een geometrie van mazen, die zijn afgeleid van de laag met het hoogteraster en textuur uit 2D-lagen.
  - De hoogte van het terrein *Type* kan zijn:
    - \* een *Vlak terrein*
    - \* een geladen *DEM (rasterlaag)*
    - \* een *Online-service*, laden van *hoogtetegels* geproduceerd door Mapzen tools – meer details op <https://registry.opendata.aws/terrain-tiles/>
    - \* een geladen gegevensset *Laag met mazen*
  - *Hoogte*: Rasterlaag of laag met mazen die moet worden gebruikt voor het maken van het terrein. De rasterlaag moet een band bevatten die de hoogte weergeeft. Voor een laag met mazen worden de waarden *Z* van punten gebruikt.
  - *Verticale schaal*: Schaalfactor voor de verticale as. Verhogen van de schaal zal de hoogte van landvormen overdrijven.
  - *Resolutie tegel*: Hoeveel monsters uit de rasterlaag voor het terrein te gebruiken voor elke tegel. Een waarde van 16px betekent dat de geometrie van elke tegel zal bestaan uit 16x16 hoogtemonsters. Hogere getallen maken meer gedetailleerde tegels voor het terrein, ten koste van verhoogde complexiteit bij het renderen.
  - *Hoogte ring*: Soms kunnen kleine scheurtjes zichtbaar zijn tussen tegels van het terrein. Verhogen van deze waarde zal verticale muren (“skirts”) toevoegen rondom tegels van het terrein om de scheurtjes te verbergen.

- *Verschuiving terreinhoogte*: verplaatst het terrein naar boven of naar beneden, bijv. om de hoogte aan te passen, rekening houdende met het grondniveau of andere objecten in de scene.

Dit kan nuttig zijn als er verschillen bestaan tussen de hoogte van het terrein en de hoogte van de lagen in uw scene (bijv. puntwolken die alleen een verticale hoogte gebruiken). In dit geval kan het handmatig aanpassen van de terreinhoogte om samen te vallen met de hoogte van objecten in uw scene de ervaring voor navigatie verbeteren.

- Wanneer een laag met mazen wordt gebruikt als terrein, kunt u de *Instellingen driehoeken* (weergave draadmodel, afgevlakte driehoeken, niveau van detail) en de *Instellingen voor renderen van kleuren* (als uniforme kleur of *op kleurverloop gebaseerd*) configureren. Meer details in het gedeelte *3D-eigenschappen laag met mazen*.
- *Terreinschaduw*: Stelt u in staat te kiezen hoe het terrein zou moeten worden gerenderd:
  - Schaduw uitgeschakeld - kleur voor het terrein wordt alleen bepaald vanuit de textuur van de kaart
  - Schaduw ingeschakeld - kleur voor het terrein wordt bepaald met het Phong's shading-model, dat rekening houdt met de textuur van de kaart, de normale vector van het terrein, licht(en) voor de scene en kleuren *Omringen* en *Spiegelen* en *Glanzen* van het materiaal van het terrein

## Lichten

Op de tab *Lichten*, druk op het menu  om toe te voegen

- tot maximaal acht *Puntlichten*: schijnt licht in alle richtingen, zoals een bol licht dat een gebied vult. Objecten dichterbij het licht zullen helderder zijn, en objecten verder weg zullen donkerder zijn. Een puntlicht heeft een ingestelde positie (X, Y en Z), een *Kleur*, een *Intensiteit* en een *Demping*
- maximaal vier *Richtingslichten*: bootst de verlichting na die u zou krijgen van een reusachtige zaklamp, heel ver weg van uw objecten, altijd gecentreerd en dat nooit dooft (bijv. de zon). Het straalt parallelle lichtstralen in één enkele richting maar het licht reikt tot in oneindigheid. Een richtingslicht kan worden geroteerd met een opgegeven *Azimuth*, een *Hoogte* hebben, een *Kleur* en een *Intensiteit*.

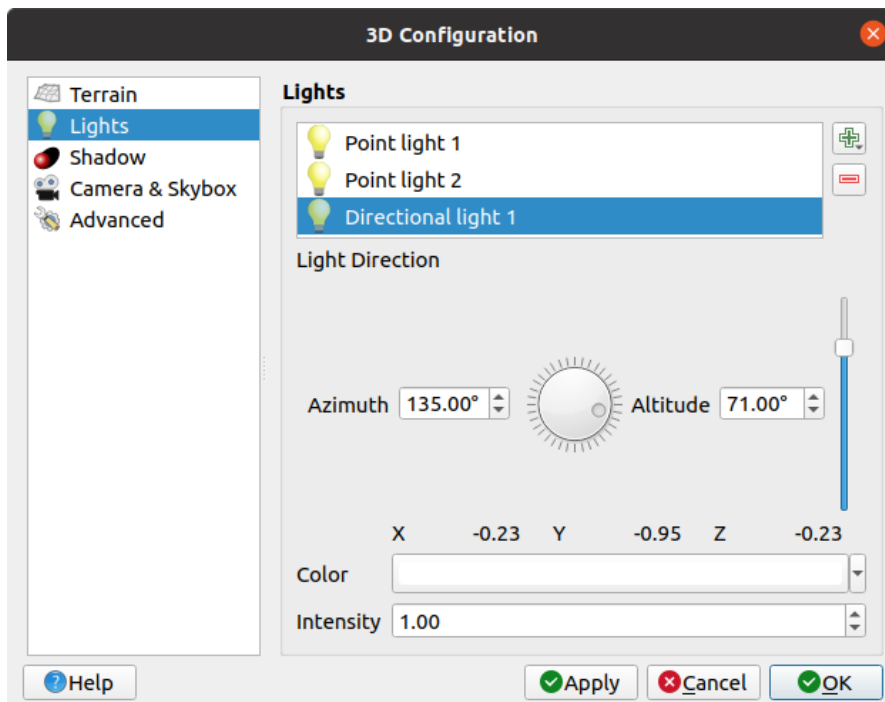


Fig. 7.9: Dialoogvenster 3D Lichten configureren

### Schaduw

Selecteer  *Schaduwen weergeven* om schaduwen binnen uw scene weer te geven, gegeven:

- een *Richtingslicht*
- een *Maximum afstand schaduw renderen*: om renderen van schaduw op objecten te veraf te vermijden, in het bijzonder als de camera langs de horizon kijkt
- een *Schuine schaduw*: om effecten van zelf-schaduw te vermijden dat sommige gebieden donkerder zou kunnen maken dan andere, vanwege verschillen tussen grootten van kaarten. Hoe lager hoe beter
- een *Kaartresolutie schaduw*: om schaduwen er scherper uit te laten zien. Het zou kunnen resulteren in mindere uitvoering als de parameter voor de resolutie te hoog is.

### Camera & skybox

Op deze kunt u enkele *standaard camera-instellingen*, gemaakt in het dialoogvenster *Extra ► Opties ► 3D*, overschrijven.

Verder, selecteer  *Skybox weergeven* om skybox-renderen in de scene in te schakelen. Het type skybox kan zijn:

- *Panoramische textuur*, met een enkel bestand dat zicht verschaft op 360°
- *Afzonderlijke zijden*, met een textuurbestand voor elk van de zes zijden van een box die de scene bevat

Afbeeldingsbestanden voor textuur mogen bestanden op schijf zijn, URL's op afstand of ingebed in het project (*meer details*).






### Geavanceerd

- *Resolutie kaarttegel*: Breedte en hoogte van de 2D kaartafbeeldingen worden gebruikt als texturen voor de tegels van het terrein. 256px betekent dat elke tegel zal worden gerenderd naar een afbeelding van 256x256 pixels. Hogere getallen maken meer gedetailleerde tegels voor het terrein, ten koste van een grotere complexiteit voor het renderen.
- *Max. scherm fout*: Bepaalt de drempel voor het verwisselen van tegels voor het terrein door meer gedetailleerde (en vice versa) - d.i. hoe snel de 3D-kaartweergave een hogere kwaliteit tegels gaat gebruiken. Lagere getallen betekenen meer details in de scene, ten koste van een verhoogde complexiteit voor het renderen.
- *Max. grond fout*: De resolutie van de tegels voor het terrein waarop het opdelen van tegels in meer gedetailleerde zal stoppen (splitsen ervan zal niet op enigerlei wijze meer detail verschaffen). Deze waarde beperkt de diepte van de hiërarchie van de tegels: lagere waarden maken de hiërarchie dieper, wat de complexiteit voor het renderen verhoogt.
- *Zoomniveaus*: Geeft het aantal zoomniveaus weer (afhankelijk van de resolutie van de kaarttegels en de max. grond fout).
- *Labels tonen*: Schakelt labels voor de kaart in/uit
- *Info kaarttegel tonen*: Bevatten grenzen en tegelnummers voor de tegels van het terrein (nuttig voor het oplossen van problemen met het terrein)
- *Begrenzingsvakken tonen*: Geeft 3D-begrenzingsvakken weer van de tegels van het terrein (nuttig voor het oplossen van problemen met het terrein)
- *Middelpunt camera weergeven*
- *Lichtbronnen weergeven*: geeft een bol weer op de plek van origine van de lichtbronnen, wat het gemakkelijker maakt lichtbronnen opnieuw te positioneren of te plaatsen, relatief ten opzichte van de inhoud van de scene



## 7.4.2 Navigatie-opties



Verkennen van de kaartweergave in 3D:


- Het terrein kantelen (draaien langs een horizontale as die door het midden van het venster gaat)
  - Druk op de gereedschappen  Naar boven en  Naar beneden
  - Druk op `Shift` en gebruik de toetsen omhoog/omlaag
  - Sleep de muis voorwaarts/achterwaarts met de middelste muisknop ingedrukt
  - Druk op `Shift` en sleep de muis voorwaarts/achterwaarts met de linkermuisknop ingedrukt
- Het terrein draaien (langs een verticale as die door het midden van het venster gaat)
  - Draai het kompas van de widget Navigatie in de richting om naar te kijken
  - Druk op `Shift` en gebruik de toetsen links/rechts
  - Sleep de muis naar rechts/links met de middelste muisknop ingedrukt
  - Druk op `Shift` en sleep de muis naar rechts/links met de linkermuisknop ingedrukt
- Wijzigen van de positie van de camera (en het midden van de weergave), verplaatst rondom in een horizontale richting
  - Slepen met de muis met de linkermuisknop ingedrukt, en de knop  Camerabeheer ingeschakeld
  - Drukken op de richtingspijlen van de widget Navigatie
  - Gebruiken van de toetsen omhoog/omlaag/links/rechts om de camera respectievelijk vooruit, achteruit, rechts en links te verplaatsen
- Wijzigen van de hoogte van de camera: druk op de toetsen `Page Up`/`Page Down`
- Wijzigen van de oriëntatie van de camera (de camera blijft op zijn plaats maar het middelpunt van het zicht verplaatst zich)
  - Drukken op `Ctrl` en de pijltoetsen gebruiken om de camera naar boven, beneden, links en rechts te draaien
  - Drukken op `Ctrl` en de muis slepen met de muisknop ingedrukt
- In- en uitzoomen
  - Drukken op de corresponderende gereedschappen  Inzoomen en  Uitzoomen van de widget Navigatie
  - Scrollen met het muiswiel (ingedrukt houden van `Ctrl` resulteert in fijnere zoom)
  - Slepen met de muis met de rechtermuisknop ingedrukt voor inzoomen (naar beneden slepen) en uitzoomen (naar boven slepen)


Klik op de knop  Volledig uitzoomen aan de bovenzijde van het paneel van het 3D kaartvenster om de cameraweergave te herstellen.


## 7.4.3 Een animatie maken

Een animatie is gebaseerd op een set sleutelframes - cameraposities op bepaalde tijden. Een animatie maken:

1. Schakel het gereedschap  Animaties in, wat de widget voor de speler van animaties zal weergeven
2. Klik op de knop  Sleutelframe toevoegen en voer een *Tijd sleutelframe* in seconden in. Het combinatievak *Sleutelframe* geeft nu de ingestelde tijd weer.
3. Verplaats, met de gereedschappen voor Navigatie, de camera naar de positie die moet worden gekoppeld aan de tijd voor het huidige sleutelframe.

4. Herhaal de vorige stappen om net zoveel sleutelframes toe te voegen (met tijd en positie) als nodig.
5. Klik op de knop  om een voorbeeld te zien van de animatie. QGIS zal scènes maken met de cameraposities/-rotaties van de ingestelde tijden, en ze interpoleren tussen deze sleutelframes. Verscheidene modi voor *Interpolatie* voor animaties zijn beschikbaar (bijv. lineair, inQuad, outQuad, inCirc... – meer details op <https://doc.qt.io/qt-5/easingcurve.html#EasingFunction-typedef>).

De animatie kan ook worden bekeken door de schuifbalk voor tijd te verplaatsen. Selecteren van het keuzevak *Lus* zal de animatie herhaald afspelen, terwijl het klikken op  een uitgevoerde animatie stopt.

Klik op  *Animatieframes exporteren* om een reeks afbeeldingen, die de scene weergeven, te maken. Naast de bestandsnaam *Sjabloon* en de *Map voor uitvoer*, kunt u het aantal *Frames per seconde*, de *Breedte uitvoer* en *Hoogte uitvoer* instellen.

### 7.4.4 3D-vectorlagen

Een vectorlaag met waarden voor hoogten kan in 3D-kaartweergave worden weergegeven door *3D-renderer inschakelen* in het gedeelte *3D-weergave* van de eigenschappen voor de vectorlaag. Een aantal opties zijn beschikbaar voor het beheren van het renderen van de 3D-vectorlaag.

## 7.5 Statusbalk

De Statusbalk verschaft u algemene informatie over de kaartweergave, en verwerkte of beschikbare acties en biedt u gereedschappen om de kaartweergave te beheren.

### 7.5.1 balk Lokaliseren

Aan de linkerkant van de statusbalk, de balk Lokaliseren, een widget om snel te zoeken, helpt u enkele mogelijkheden of opties in QGIS te zoeken en uit te voeren:

1. Klik in de tekstwidget om de zoekbalk Lokaliseren te activeren of druk op `Ctrl+K`.
2. Typ een tekst die is geassocieerd aan het item waar u naar zoekt (naam, tag, sleutelwoord, ...). Standaard worden de resultaten teruggegeven voor de ingeschakelde filters voor Lokaliseren, maar u kunt de zoekactie beperken tot een bepaald bereik door uw tekst te laten voorafgaan door het voorvoegsel *voor filters van Lokaliseren*, d.i. typen van `l cad` zal alleen de lagen teruggeven waarvan de naam `cad` bevat.

Het filter kan ook worden geselecteerd met een dubbelklik in het menu dat wordt weergegeven bij het activeren van de widget Lokaliseren.

3. Klik op een resultaat om de overeenkomstige actie uit te voeren, afhankelijk van het type item.

---

#### Tip: Beperken van het opzoeken tot bepaalde velden van de actieve laag

Standaard wordt een zoekactie met het filter “Objecten in alle lagen” (f) uitgevoerd op de gehele attributentabel van de laag. U kunt de zoekactie beperken tot een bepaald veld door het voorvoegsel @ te gebruiken. Bijv. `f @name sal` of `@name sal` geeft alleen de objecten terug waarvan het attribuut “name” ‘sal’ bevat. Tekst automatisch aanvullen is actief bij het schrijven en de suggestie kan worden toegepast met de toets `Tab`.

Een meer geavanceerd beheer voor de bevroegde velden is mogelijk vanaf de tab *Velden* van de laag. Lees [Eigenschappen Velden](#) voor de details.


---

Zoeken wordt afgehandeld met threads, zodat resultaten altijd zo snel mogelijk beschikbaar komen, zelfs als een traag filter is geïnstalleerd. Zij verschijnen ook zodra zij worden tegengekomen door een filter, wat betekent dat bijv. een zoekfilter voor bestanden de resultaten één voor één zal teruggeven omdat de boom met bestanden moet worden

gescand. Dit zorgt er voor dat de gebruikersinterface altijd reageert, zelfs als er een bijzonder traag filter aanwezig is (bijv. een die een online service gebruikt).

**Notitie:** Het locatie-gereedschap Nominatim kan zich anders gedragen (niet zoeken met automatisch invullen, vertraging in opgehaalde resultaten, ...) ten opzichte van de OpenStreetMap Nominatim [gebruiksbeleid](#).

**Tip: Snelle toegang tot de configuratie van Lokaliseren**



Klik op het pictogram  op de widget Lokaliseren op de Statusbalk om de lijst met filters weer te geven die u kunt gebruiken en een item *Configureren* dat de tab *Lokaliseren* van het menu *Extra* ► *Opties...* opent.

## 7.5.2 Acties rapporteren


In het gebied naast de Locatiebalk zal een overzicht van de acties die u hebt uitgevoerd worden weergegeven indien nodig (zoals het selecteren van objecten in een laag, laag verwijderen, afstand en richting verschuiven) of een lange beschrijving van het gereedschap waar u overheen gaat (niet beschikbaar voor alle gereedschappen).

In het geval van langdurige bewerkingen, zoals het verzamelen van statistieken in rasterlagen, het uitvoeren van algoritmes van Processing of het renderen van verscheidene lagen in de kaartweergave, wordt een voortgangsbalk weergegeven in de Statusbalk.

## 7.5.3 Het kaartvenster beheren

De optie  *Coördinaten* geeft de huidige positie van de muis weer en volgt die bij het verplaatsen over de kaartweergave. U kunt de eenheid instellen (en de precisie) op de tab *Project* ► *Eigenschappen...* ► *Algemeen*. Klik op de kleine knop aan de linker zijde van het tekstvak om te schakelen tussen de optie *Coördinaten* en de optie  *Bereiken* dat de coördinaten van de huidige meest linksonder en meest rechtsboven gelegen punten van de kaart weergeeft, in kaartenheden.

Naast de weergave van de coördinaten vindt u de weergave *Schaal*. Het geeft de schaal weer van het kaartvenster. Er is een keuzelijst die u in staat stelt te kiezen uit *vooraf gedefinieerde en aangepaste schalen*.


Druk, aan de rechterkant van de weergave van de schaal, op de knop  om de schaal vast te zetten bij het gebruiken van het vergrootglas voor in- en uitzoomen. Het vergrootglas stelt u in staat in te zoomen op een kaart zonder dat de schaal van de kaart wordt gewijzigd, wat het eenvoudiger maakt de positie van labels en symbolen nauwkeuriger aan te passen. Het niveau voor de vergroting wordt uitgedrukt als een percentage. Als het *Vergrootglas* een niveau heeft van 100%, dan wordt de huidige kaart niet vergroot, d.i. is gerenderd op de accurate schaal, relatief aan de resolutie van de monitor (DPI). Een standaardwaarde voor vergroting kan worden gedefinieerd in *Extra* ► *Opties* ► *Rendering* ► *Gedrag bij renderen*, wat erg handig is voor schermen met hoge resolutie om kleine symbolen te vergroten. In aanvulling daarop beheert een instelling in *Extra* ► *Opties* ► *Kaartvenster & Legenda* ► *DPI* of QGIS de fysieke DPI voor elke monitor respecteert of de algemene logische DPI voor het systeem gebruikt.

Rechts naast het gereedschap Vergrootglas kunt u een huidige rotatie met de klok mee, in graden, definiëren voor uw kaartweergave.

Aan de rechterkant van de Statusbalk staat een klein keuzevak dat kan worden gebruikt om tijdelijk te voorkomen dat lagen worden gerenderd naar de kaartweergave (zie gedeelte *Renderen*).

Rechts van de functies voor renderen vindt u de knop  *EPSG:code* met het huidige project-CRS. Klikken hierop opent het dialoogvenster *Projecteigenschappen* en kunt u een ander CRS toewijzen aan de kaartweergave.


**Tip: Berekenen van de correcte schaal in het kaartvenster**



Wanneer u QGIS start is het standaard CRS WGS 84 (EPSG 4326) en zijn graden de eenheid. Dat betekent dat QGIS een coördinaat in uw laag zal interpreteren als zijnde gespecificeerd in graden. U kunt, om de juiste schaalwaarden te verkrijgen, ofwel handmatig deze instelling wijzigen, bijv. naar meters, op de tab *Algemeen* onder *Project ► Eigenschappen...* of u kunt het pictogram  gebruiken zoals hierboven weergegeven. In het laatste geval worden de eenheden ingesteld op wat de projectie voor het project specificeert (bijv. `+units=us-ft`).

Onthoud dat de keuze voor het CRS bij het opstarten kan worden ingesteld in *Extra ► Opties ► CRS*.

---

### 7.5.4 Berichten

De knop  *Berichten* ernaast opent het *paneel Logboekmeldingen* met informatie over onderliggende processen (opstarten van QGIS, laden van plug-ins, verwerken van gereedschappen...)

Afhankelijk van de *instellingen van Plug-ins beheren en installeren*, kan de statusbalk aan de rechterzijde pictogrammen weergeven om u te informeren over nieuwe  of bij te werken  plug-ins. Klik op het pictogram om het dialoogvenster *Plug-ins beheren en installeren* te openen.

---

### Het paneel Browser

---

- *Bronnen die kunnen worden geopend / uitgevoerd vanuit de Browser*
- *Paneel Browser items bovenste niveau*
  - *Favorieten*
  - *Favoriete plaatsen*
  - *Thuis voor project*
  - *Schijven en bestandssysteem*
  - *Items voor databases*
  - *Tegels en webservices*
- *Bronnen*

Het paneel Browser van QGIS is een fantastisch gereedschap voor het bladeren door, zoeken naar, inspecteren van, kopiëren en laden van bronnen voor QGIS. Alleen bronnen die QGIS weet af te handelen worden in de browser weergegeven.

Met het paneel Browser kunt u gegevens lokaliseren, inspecteren en toevoegen, zoals beschreven in [Het paneel Browser](#). In aanvulling daarop ondersteunt het paneel Browser slepen en neerzetten van veel bronnen voor QGIS, zoals projectbestanden, scripts voor Python, scripts en modellen voor Processing.

Scripts voor Python, scripts en modellen voor Processing kunnen ook worden geopend voor bewerken in een externe bewerker en Grafische modellen bouwen.

U kunt lagen slepen-en-neerzetten vanuit het paneel *Lagen* naar het paneel *Browser*, bijvoorbeeld in een Geopackage of een database van PostGIS.

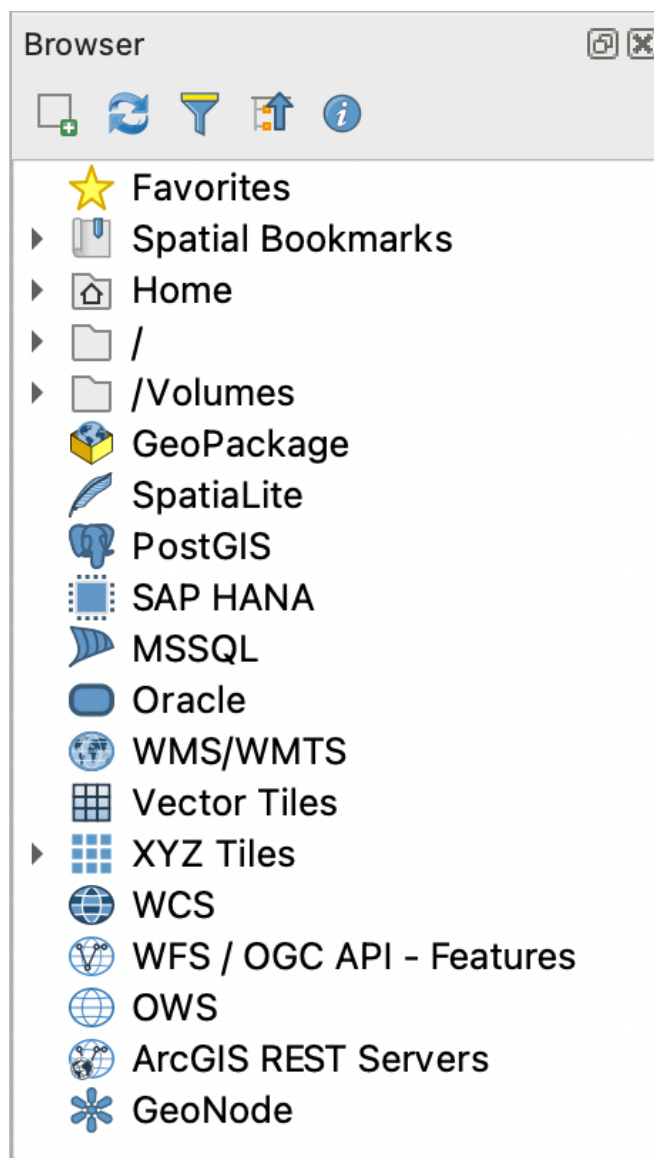







Fig. 8.1: Het paneel Browser


Het paneel Browser (Fig. 8.1) is georganiseerd in een uit te breiden hiërarchie met enkele vaste items op het bovenste niveau, die de bronnen beheren die worden afgehandeld door de browser. Knoopitems kunnen worden uitgebreid door te klikken op , links van de naam van het item. Een tak wordt ingeklapt door te klikken op . De knop  Alles inklappen laat alle items op het bovenste niveau inklappen.

In *Extra* ► *Aanpassen van de interface* is het mogelijk bronnen uit te schakelen. Als u bijvoorbeeld geen scripts voor Python weer zou willen geven in de browser, kunt u het item *Browser* ► *py* deselecteren, en als u uw thuismap wilt verwijderen uit de browser, kunt u het item *Browser* ► *special:Home* deselecteren.

Een filter ( Filter browser) kan worden gebruikt om te zoeken, gebaseerd op namen van items (zowel bladitems als knoopitems in de hiërarchie). Met het keuzemenu  Opties, naast het tekstveld van het filter, kunt u

- schakelen met *Hoofdlettergevoelig* zoeken
- het *Filterpatroon syntaxis* instellen op één van
  - *Normaal*
  - *Jokerteken(s)*

– Reguliere expressies

De widget *Eigenschappen*, dat nuttige informatie over enkele items / bronnen weergeeft, kan worden in- / uitgeschakeld met de knop  Widget Eigenschappen in-/uitschakelen. Indien ingeschakeld opent het aan de onderzijde van het paneel Browser, zoals weergegeven in Fig. 8.2.

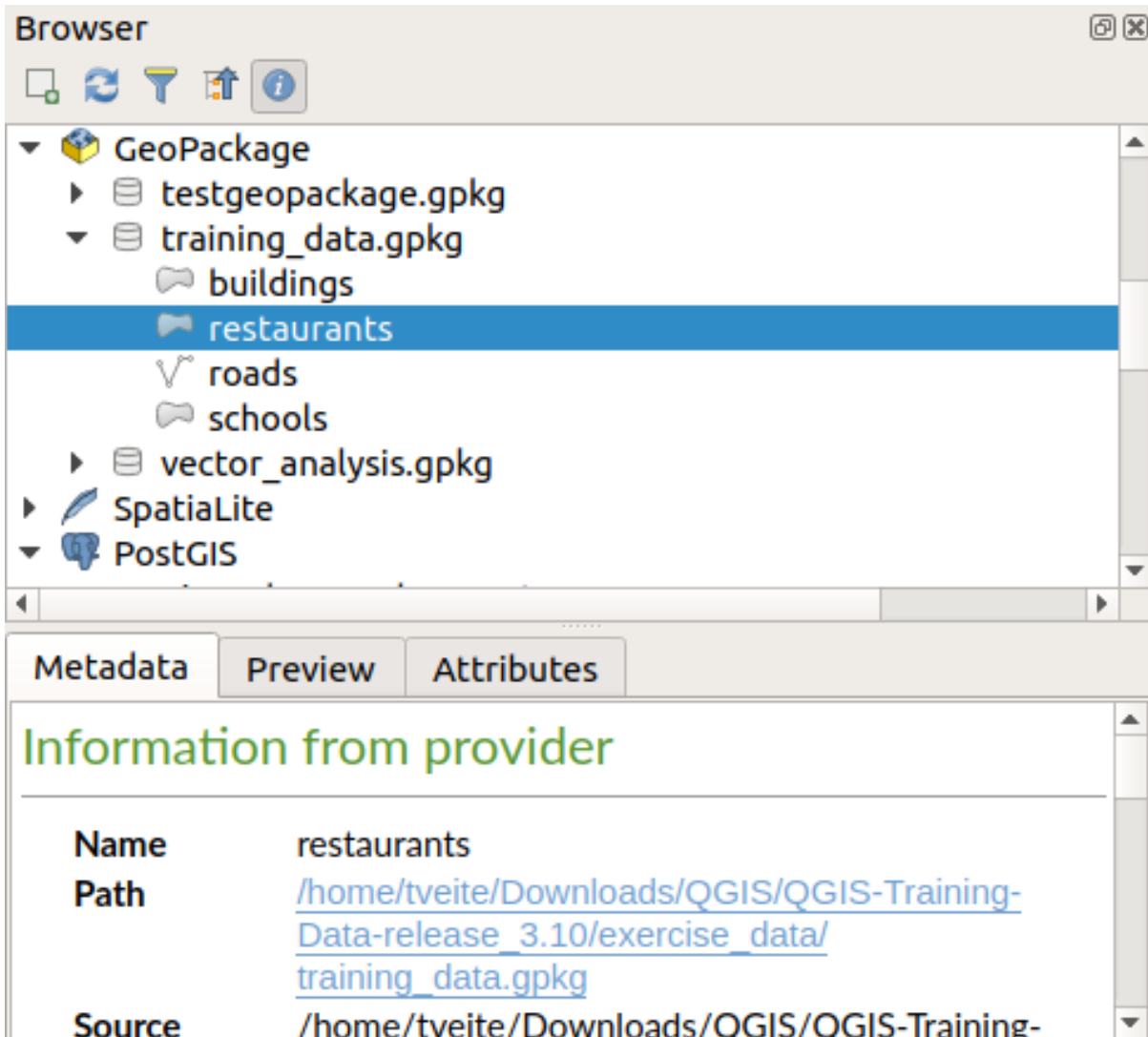



Fig. 8.2: De widget Eigenschappen

Een tweede paneel Browser kan worden geopend door paneel *Browser (2)* te activeren in *Beeld ► Panelen*. Twee panelen Browser hebben kan nuttig zijn bij het kopiëren van lagen tussen bronnen die diep zijn opgeslagen in verschillende takken van de hiërarchie van de Browser.

## 8.1 Bronnen die kunnen worden geopend / uitgevoerd vanuit de Browser

Veel kan worden bereikt in het paneel Browser

- Voeg vector-, raster- en lagen met mazen toe aan uw kaart door te dubbelklikken, slepen naar het kaartvenster of door te klikken op de knop  Geselecteerde lagen toevoegen (na het selecteren van lagen)
- Voer scripts voor Python uit (inclusief algoritmes voor Processing), door dubbel te klikken of te slepen naar het kaartvenster
- Voer modellen uit door dubbel te klikken of te slepen naar het kaartvenster
- *Symbolen uitnemen...* uit QGIS projectbestanden met het contextmenu
- Open bestanden met hun standaard toepassingen (*<file type> extern openen...* in het contextmenu). Voorbeelden: HTML-bestanden, werkbladen, afbeeldingen, PDF's, tekstbestanden, ...
- Items kopiëren
- Hernoemen en verwijderen van (meerdere) lagen (contextmenu: *Beheren ►*)
- Open een venster van de bestandsbeheerder en selecter het bestand direct in *Weergeven in bestanden*

Bronspecifieke acties zijn voor de verschillende brongroepen gesorteerd vermeld onder de items op het bovenste niveau, hieronder vermeld.

## 8.2 Paneel Browser items bovenste niveau

### 8.2.1 Favorieten

Vaak gebruikte locaties op het bestandssysteem kunnen worden getagd als Favorieten. Die welke u hebt getagd zullen hier verschijnen.

In aanvulling op de bewerkingen die zijn beschreven onder *Home*, geeft het contextmenu u de mogelijkheid voor *Favoriet hernoemen...* en *Favoriet verwijderen*.

### 8.2.2 Favoriete plaatsen

Dit is waar u uw Favoriete plaatsen zult vinden, georganiseerd in *Favoriete plaatsen Project* of *Favoriete plaatsen Gebruiker*.

Vanuit het contextmenu voor het bovenste niveau, kunt u een Favoriete plaats maken (*Nieuwe Favoriete plaats...*), *Favoriete plaatsen beheren tonen...*, *Favoriete plaatsen importeren...* en *Favoriete plaatsen exporteren...*

Voor items Favoriete plaatsen kunt u *Naar Favoriete plaats zoomen*, *Favoriete plaatsen bewerken...* en *Favoriete plaatsen verwijderen...*



### 8.2.3 Thuis voor project

Beschikbaar als het projectbestand eenmaal is opgeslagen is het item *Thuis voor project* een map die gegevens en andere inhoud (scripts, modellen, tekst, ...) bevat die binnen het huidige project kunnen worden gebruikt. Weergegeven in het paneel *Browser* geeft het u de mogelijkheid om snel toegang te krijgen tot gegevens en andere bestanden van het project.

Het gaat standaard naar de map met het projectbestand, maar kan worden gewijzigd via de optie *Project ► Eigenschappen...* ► *Algemene instellingen* ► *Thuis voor project*, of door met rechts te klikken op het item *Thuis voor project* van het paneel *Browser* en te selecteren *Thuis voor project instellen...* Wijzigen van die map is speciaal nuttig in contexten waar projecten van QGIS niet zijn opgeslagen in de map root van een 'project' in een organisatie, naast de gegevenssets.

### 8.2.4 Schijven en bestandssysteem

De volgende items van het paneel *Browser* zijn afhankelijk van het gebruikte besturingssysteem en betreffende items op het bovenste niveau van het bestandssysteem.

Dat zijn voornamelijk:




- De map *Home*, wijzend naar de huidige thuismap van de gebruiker
- op op Unix gebaseerde machines, de bronmap /
- de verbonden schijven, ofwel lokaal of netwerk. Afhankelijk van het besturingssysteem, worden zij direct vermeld (bijv, C:\, D:\) of via het item */Volumes*.

Vanuit het contextmenu van elk van deze mappen of schijven kunt u:








- de inhoud vernieuwen
- een nieuw subitem *Nieuw* ► maken dat een *Map*, *GeoPackage* of *ESRI Shapefile*-indeling gegevensset is
- de map verborgen (*Verbergen in browser*)
- *Kleur instellen*: de kleur van het pictogram van de map wijzigen, wat helpt bij het snel navigeren met *Browser* in complexe mapstructuren
- *Scannen instellen*:
  - *Monitoren op wijzigingen*: maakt het mogelijk handmatig te beheren of een bepaalde map zou moeten worden gemonitord en automatisch moet worden bijgewerkt. Deze instelling is van toepassing op de geselecteerde map en alle submappen. Dit betekent dat u handmatig kunt kiezen voor het monitoren van netwerkschijven als u weet dat er geen problemen zijn, of er handmatig voor kunt kiezen voor het niet monitoren van grote mappen waarvan u om andere redenen niet wilt dat zij worden gemonitord. Standaard worden schijven op afstand of netwerkschijven niet automatisch gemonitord.
  - *Scan deze map snel*
- de map openen in uw bestandsbeheerder (*Map openen...*)
- de map openen in een terminal (*In terminal openen...*)
- de *Eigenschappen...* of de ouder *Mapeigenschappen...* inspecteren

## 8.2.5 Items voor databases

Afhankelijk van uw besturingssysteem en geïnstalleerde stuurprogramma's zou u toegang kunnen hebben tot verschillende typen te gebruiken databases in QGIS. Hieronder worden de verschillende items vermeld van het contextmenu op elk niveau van de boom voor gegevensset.

Niveau	Contextmenu	Type database		
		 GeoPackage	 SpatiaLite	 PostGIS
Bovenste menu	Maak een <i>Nieuwe verbinding...</i> naar een bestaande database	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Database maken...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	<i>Verbindingen opslaan...</i> details naar een bestand			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Verbindingen laden...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
Verbinding / Database	<i>Bijwerken</i> van een verbinding			<input checked="" type="checkbox"/>
	instellingen <i>Verbinding bewerken...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Verbinding verwijderen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Verwijderen &lt;database_name&gt;</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	<i>Compact database (VACUUM)</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Een <i>Nieuw schema...</i> maken			<input checked="" type="checkbox"/>
	Een <i>Nieuwe tabel...</i> maken	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>SQL uitvoeren...</i> query	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Schema	<i>Bijwerken</i> van een schema			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Schema-bewerkingen ▶ Schema hernoemen...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Schema-bewerkingen ▶ Schema verwijderen...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
	Een <i>Nieuwe tabel...</i> maken			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>SQL uitvoeren...</i> query			<input checked="" type="checkbox"/>
Tabel / Laag	<i>Tabel-bewerkingen ▶ Tabel hernoemen...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Tabel-bewerkingen ▶ Tabel afbreken...</i>			<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>SQL uitvoeren...</i> query	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Laag exporteren ▶ Naar bestand...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Beheren ▶ Laag hernoemen &lt;layer_name&gt;...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	<i>Beheren ▶ Laag verwijderen &lt;layer_name&gt;...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Beheren ▶ Geselecteerde lagen verwijderen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Beheren ▶ Laag aan project toevoegen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Beheren ▶ Geselecteerde lagen aan project toevoegen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dialogvenster <i>Laageigenschappen...</i> openen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dialogvenster <i>Bestandseigenschappen...</i> openen	<input checked="" type="checkbox"/>		
Velden	<i>Nieuw veld toevoegen...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Veld	<i>Veld verwijderen...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## 8.2.6 Tegels en webservices

Niveau	Contextmenu	Type services						
		 WMS / WMTS	 Vectortegels	 XYZ-tegels	 WCS	 WFS / OGC API - Features	 ArcGIS REST-servers	 GeoNode
Bovenste menu	Een <i>Nieuwe verbinding...</i> maken	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Een <i>Nieuwe algemene verbinding...</i> maken		<input checked="" type="checkbox"/>					
	Een <i>Nieuwe ArcGIS Vector Tile-service verbinding...</i> maken		<input checked="" type="checkbox"/>					
	<i>Verbindingen opslaan...</i> details naar een bestand	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Verbindingen laden...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Verbindingen	<i>Bijwerken</i> verbinding	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>instellingen verbinding Bewerken...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>verbinding Verwijderen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Info service bekijken in webbrower</i>						<input checked="" type="checkbox"/>	
Tabel / Laag	<i>Laag exporteren ► Naar bestand...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Laag aan project toevoegen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dialogvenster <i>Laageigenschappen...</i> openen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Info service bekijken in webbrower</i>						<input checked="" type="checkbox"/>	

## 8.3 Bronnen

- Projectbestanden. Het contextmenu voor QGIS projectbestanden stelt u in staat om:
  - het te openen (*Project openen*)
  - symbolen uit te nemen (*Symbolen uitnemen...*) - opent de Stijlmanager die u in staat stelt symbolen te exporteren naar een bestand XML, symbolen toe te voegen aan de standaard stijl of als PNG of SVG te exporteren.
  - eigenschappen te inspecteren (*Bestandseigenschappen...*)

U kunt het projectbestand uitbreiden om de lagen ervan te zien. Het contextmenu van een laag biedt dezelfde acties als voor elders in de Browser beschreven.
- QGIS Laagdefinitie-bestanden (QLR). De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - het exporteren (*Laag exporteren ► Naar bestand...*)






- het aan het project toevoegen (*Laag aan project toevoegen*)
- eigenschappen inspecteren (*Laageigenschappen...*)
- Modellen voor Processing (.model3). De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - *Model uitvoeren...*
  - *Model bewerken...*
- QGIS sjablonen afdruklay-out (QPT). De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - (*Nieuwe lay-out uit sjabloon*)
- scripts voor Python (.py). De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - *Script uitvoeren...*
  - (*In externe bewerker openen*)
- Herkende indelingen voor rasters. De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - het verwijderen (*Bestand <dataset name> verwijderen*)
  - het exporteren (*Laag exporteren ► Naar bestand...*)
  - het aan het project toevoegen (*Laag aan project toevoegen*)
  - eigenschappen inspecteren (*Laageigenschappen..., Bestandseigenschappen...*)

Voor sommige indelingen kunt u ook *<file type> extern openen...*



- Herkende indelingen voor vectors. De volgende acties zijn beschikbaar in het contextmenu:
  - het verwijderen (*Bestand <dataset name> verwijderen*)
  - het exporteren (*Laag exporteren ► Naar bestand...*)
  - het aan het project toevoegen (*Laag aan project toevoegen*)
  - eigenschappen inspecteren (*Laageigenschappen..., Bestandseigenschappen...*)

Voor sommige indelingen kunt u ook *<file type> extern openen...*

QGIS is zeer goed te configureren. Via het menu *Extra* verschaft het verschillende gereedschappen om:

-  *Stijlmanager...*: *symbolen, stijlen en kleurverlopen* te maken en te beheren.
-  *Aangepaste projecties...*: maak uw eigen *coördinaten referentiesystemen*.
-  *Toetsenbord sneltoetsen...*: uw eigen set van *toetsenbord sneltoetsen* te definiëren. Ook kunnen zij gedurende elke sessie van QGIS worden overschreven door de *projecteigenschappen* (toegankelijk in het menu *Project*).
-  *Aanpassen van de interface...*: configureer de *interface van de toepassing*, verberg dialoogvensters of gereedschappen die u niet nodig hebt.
-  *Opties...*: globale *opties* in te stellen om toe te passen in verschillende delen van de software. Deze voorkeuren worden opgeslagen in de instellingen van het actieve *gebruikersprofiel* en standaard toegepast wanneer u een nieuw project opent met dit profiel.

## 9.1 Opties

 Sommige basisopties voor QGIS kunnen worden geselecteerd met behulp van het dialoogvenster *Opties*. Selecteer de menuoptie *Extra* ►  *Opties*. U kunt de opties naar uw wensen aanpassen. Sommige van de wijzigingen zouden het opnieuw starten van QGIS nodig kunnen hebben vóórdat zij effectief zouden worden.

De tabs waar u uw opties kunt aanpassen worden hieronder beschreven.

---

### **Notitie: Plug-ins kunnen hun instellingen inbedden in het dialoogvenster Opties**

Hoewel hieronder alleen bron-instellingen worden weergegeven, onthoud dat deze lijst kan worden uitgebreid door *geïnstalleerde plug-ins* die hun eigen opties implementeren in het standaard dialoogvenster van *Opties*. Dit vermijdt dat elke plug-in zijn eigen dialoogvenster voor configuratie met extra menuitems alleen voor zichzelf nodig heeft...

---

## 9.1.1 Algemene instellingen

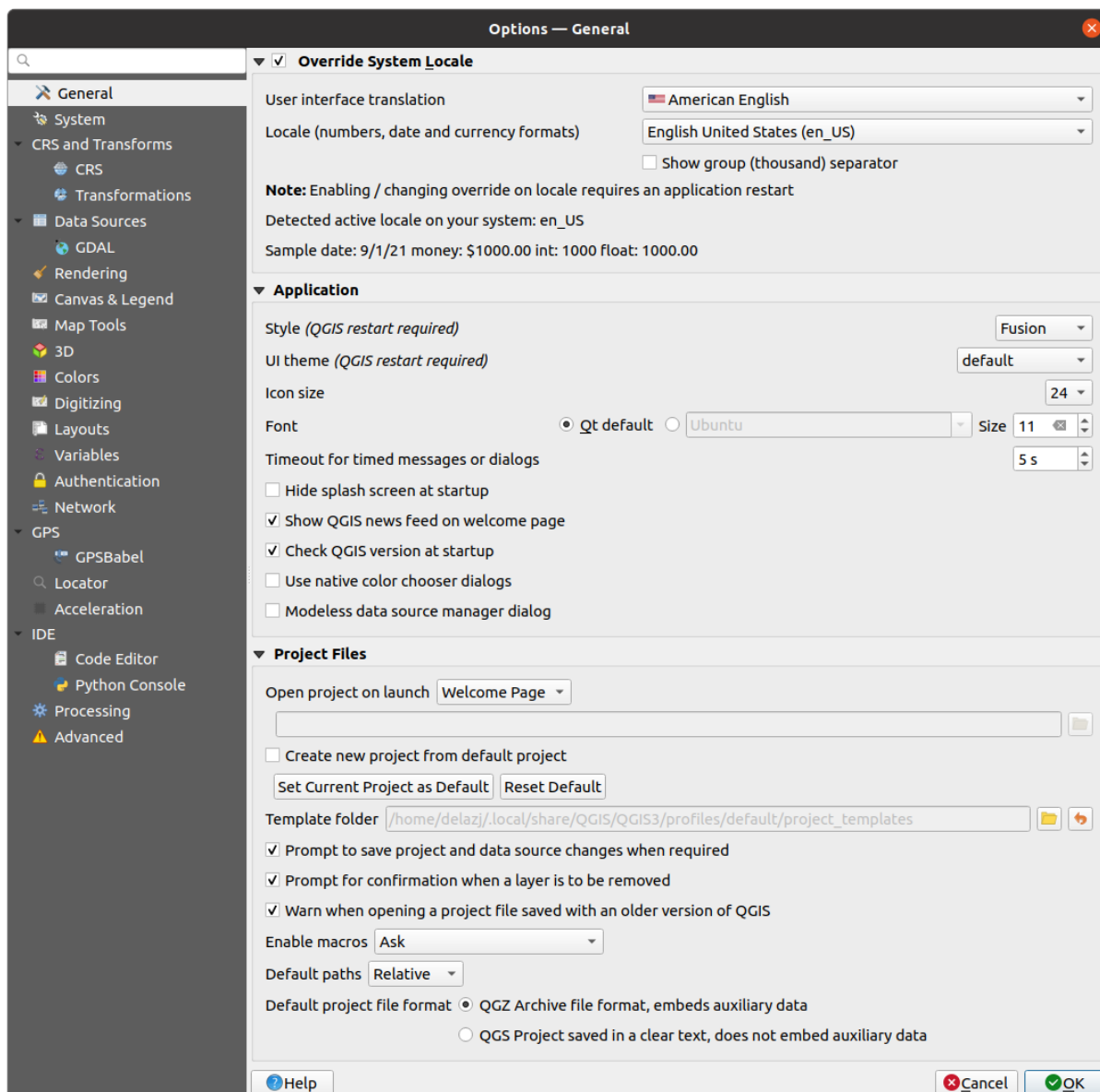


Fig. 9.1: Algemene instellingen in QGIS



### Landinstelling negeren

Standaard vertrouwt QGIS op de configuratie van uw besturingssysteem om de taal in te stellen en numerieke waarden te bewerken. Inschakelen van deze groep stelt u in staat dit gedrag aan te passen.

- Selecteer de voor de GUI toe te passen taal uit *Vertaling gebruikers-interface*
- Selecteer in *Landinstelling (indelingen voor getallen, datum en valuta)* het systeem waarvoor datum en numerieke waarden zouden moeten worden ingevoerd en gerenderd
- *Scheidingstekens (duizendtallen) voor groep weergeven*



Een samenvatting van de geselecteerde instellingen, en hoe zij zouden worden geïnterpreteerd, wordt aan de onderzijde van het frame weergegeven.

### Programma

- Selecteer *Stijl* (QGIS herstart nodig) d.i. het uiterlijk en plaatsing van de widget in dialoogvensters. Mogelijke waarden zijn afhankelijk van uw besturingssysteem.
- Definieer het *Thema UI* (Opnieuw opstarten QGIS vereist) . Het kan zijn 'default', 'Night Mapping', of 'Blend of Gray'
- Definieer de *Grootte pictogram* 
- Definieer het *Lettertype* en zijn *Grootte*. Het lettertype kan zijn  *Qt default* of een door de gebruiker gedefinieerd
- Wijzigen van de *Zichtbaarheidstijd voor berichten of dialogen*
- *Openingsscherm bij opstarten verbergen*
- *QGIS nieuwsfeed weergeven op welkomspagina*: geeft een gecureerde QGIS nieuwsfeed weer op de welkomspagina, wat u een directe manier geeft om direct op de hoogte te zijn van projectnieuws (datums voor samenkomsten gebruikers/ontwikkelaars en samenvatting, onderzoekjes van de gemeenschap, aankondigingen van uitgaven, verschillende tips...)
- *Versie van QGIS bij opstarten controleren* om u geïnformeerd te houden of er een nieuwere versie is uitgegeven
- *Eigen dialoogvensters voor kleurkeuze gebruiken* (zie *Kleur selecteren*)
- *Modeless dialoogvenster Databronnen beheren* om het dialoogvenster *Databronnen beheren* geopend te houden en interactie toe te staan met de interface van QGIS tijdens het toevoegen van lagen aan project

## Projectbestanden

- *Project bij het opstarten openen*
  - 'Welkomspagina' (standaard): kan de "Nieuws"feed weergeven, de sjablonen voor het project en de meest recente projecten (met miniatures) van het *gebruikersprofiel*. Standaard wordt er geen project geopend.
  - 'Nieuw': opent een nieuw project, gebaseerd op de standaardjabloon
  - 'Meest recente': heropent het laatste opgeslagen project
  - en 'Specifiek': opent een bepaald project. Gebruik de knop ... om het standaard te gebruiken project te definiëren.
- *Maak een nieuw project op basis van het standaardproject*. U heeft de mogelijkheid om het huidige project in te stellen als standaardproject met de knop [**Huidige project als standaardproject opslaan**] of terug te gaan naar het standaardproject met de knop [**Standaard terugzetten**]. U kunt met de knop [**Bladeren**] een map (Sjabloonmap) instellen waar de sjablonen voor het project komen te staan. Er zal een sjabloonproject gekozen kunnen worden bij de menuoptie *Project ► Nieuw van sjabloon*, indien eerst het keuzevak  *Maak een nieuw project op basis van het standaardproject* is geactiveerd en vervolgens het project in de map met sjablonen is opgeslagen.
- *Vraag om project en wijzigingen in brondata op te slaan indien nodig* om te voorkomen dat u de wijzigingen die u maakte zult verliezen.
- *Vraag om bevestiging wanneer een laag wordt verwijderd*
- *Geef een waarschuwing bij het openen van een projectbestand uit een oudere versie van QGIS*. U kunt altijd projecten openen die zijn gemaakt met een oudere versie van QGIS, maar als het project eenmaal is opgeslagen zou het proberen te openen met de oudere versie kunnen mislukken omdat mogelijkheden in die versie niet beschikbaar zouden kunnen zijn.
- *Macro's toestaan* . U kunt daarbij kiezen tussen 'Nooit', 'Vragen', 'Alleen voor deze sessie' en 'Altijd (wordt afgeraden)'.

- *Standaard paden*: definieert of paden naar bestanden en lagen, gebruikt in nieuwe projecten, worden opgeslagen als 'Absoluut' of 'Relatief' ten opzichte van het projectbestand. Deze instelling kan op projectniveau worden overschreven.
- *Standaard indeling projectbestand*
  -  *QGZ-archieff bestandsindeling, ondersteunt hulpgegevens* (zie `:ref:hulpgegevens <vector_auxiliary_storage>`)
  -  *QGS-project opgeslagen in gewone tekst, ondersteunt geen hulpgegevens*: de hulpgegevens worden opgeslagen in een afzonderlijk bestand `.qgd`, naast het projectbestand.

### 9.1.2 Systeeminstellingen

#### SVG-paden

*Pad(en) voor Scalable Vector Graphic (SVG)-symbolen* toevoegen of verwijderen. Deze SVG-bestanden zijn dan beschikbaar om de objecten te symboliseren of te labelen of de compositie van uw kaart te decoreren.

Lees ook *Bestand op afstand of ingebed bestand selecteren* voor verschillende manieren om te verwijzen naar SVG-bestanden in een pad van QGIS.

#### Plug-in paden

Voeg toe of verwijder *Pad(en) om naar aanvullende C++ plug-inbibliotheken te zoeken*

#### Paden voor documentatie

Voeg toe of verwijder *Pad(en) voor documentatie* om te zoeken naar QGIS Help. Standaard wordt een link toegevoegd naar de officiële online Gebruikershandleiding voor de gebruikte versie. U kunt echter andere links toevoegen en ze prioriteren van boven naar beneden: elke keer als u klikt op een knop *Help* in een dialoogvenster wordt de bovenste link geselecteerd en als er geen corresponderende pagina wordt gevonden wordt de volgende geprobeerd enzovoort.

---

**Notitie:** Documentatie is alleen voor QGIS Long Term Releases (LTR) geversioneerd en vertaald, wat betekent dat als u een normale uitgave gebruikt (bijv. QGIS 3.0), zal de knop Help standaard de pagina voor de handleiding van volgende LTR openen (bijv. 3.4 LTR), wat de beschrijving van mogelijkheden in nieuwere uitgaven kan bevatten (3.2 en 3.4). Indien geen documentatie voor LTR beschikbaar is worden documenten van *testing*, met mogelijkheden uit nieuwere en ontwikkelversies, gebruikt.

---

#### Instellingen

Helpt u *Gebruikersinterface terugzetten naar standaard instellingen (opnieuw starten vereist)* indien u enige *aanpassingen* maakte.

#### Systeem



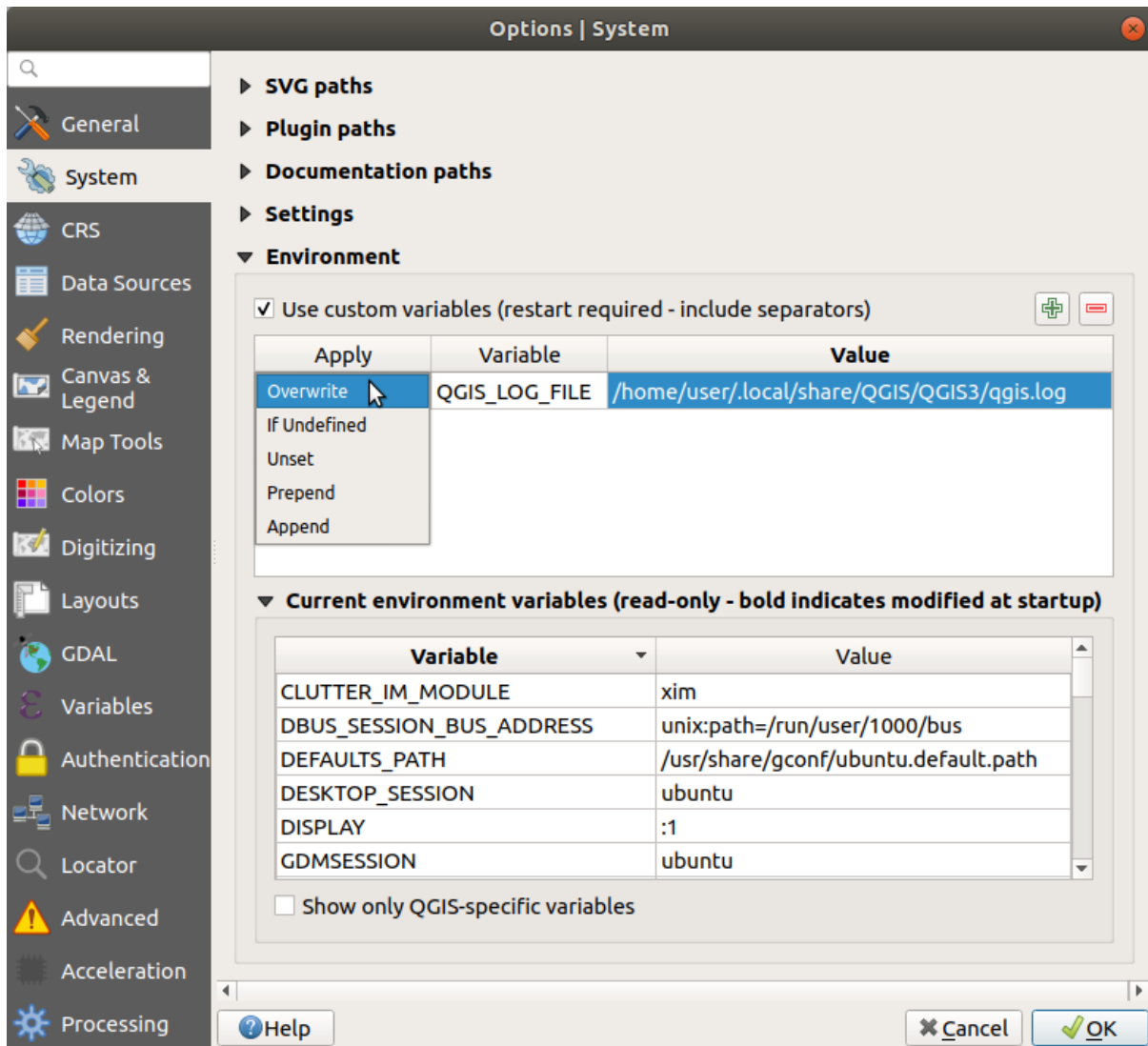


Fig. 9.2: Systeem omgevingsvariabelen in QGIS

Systeem omgevingsvariabelen kunnen worden bekeken, en veel ervan geconfigureerd, in de groep **Omgeving**. Dit is nuttig voor platforms zoals macOS, waar een GUI-toepassing niet noodzakelijkerwijze de shell-omgeving van de gebruiker erft. Het is ook nuttig voor het instellen en bekijken van omgevingsvariabelen voor de externe sets met gereedschappen, die worden beheerd door de Toolbox van Processing (bijv. SAGA, GRASS), en voor het inschakelen van uitvoer voor debuggen voor specifieke gedeelten van de broncode.

*Gebruik aangepaste variabelen (herstart noodzakelijk - voeg scheidingstekens toe)*. U kunt variabelen *Toevoegen* en *Verwijderen*. Reeds gedefinieerde omgevingsvariabelen worden weergegeven in *Huidige systeemvariabelen*, en het is mogelijk om ze te filteren door  *Alleen QGIS-specifieke variabelen tonen* te activeren.

## 9.1.3 Instellingen voor CRS

**Notitie:** Voor meer informatie over hoe QGIS projecteren van lagen afhandelt, bekijk daarvoor het bestemde gedeelte in *Werken met projecties*.

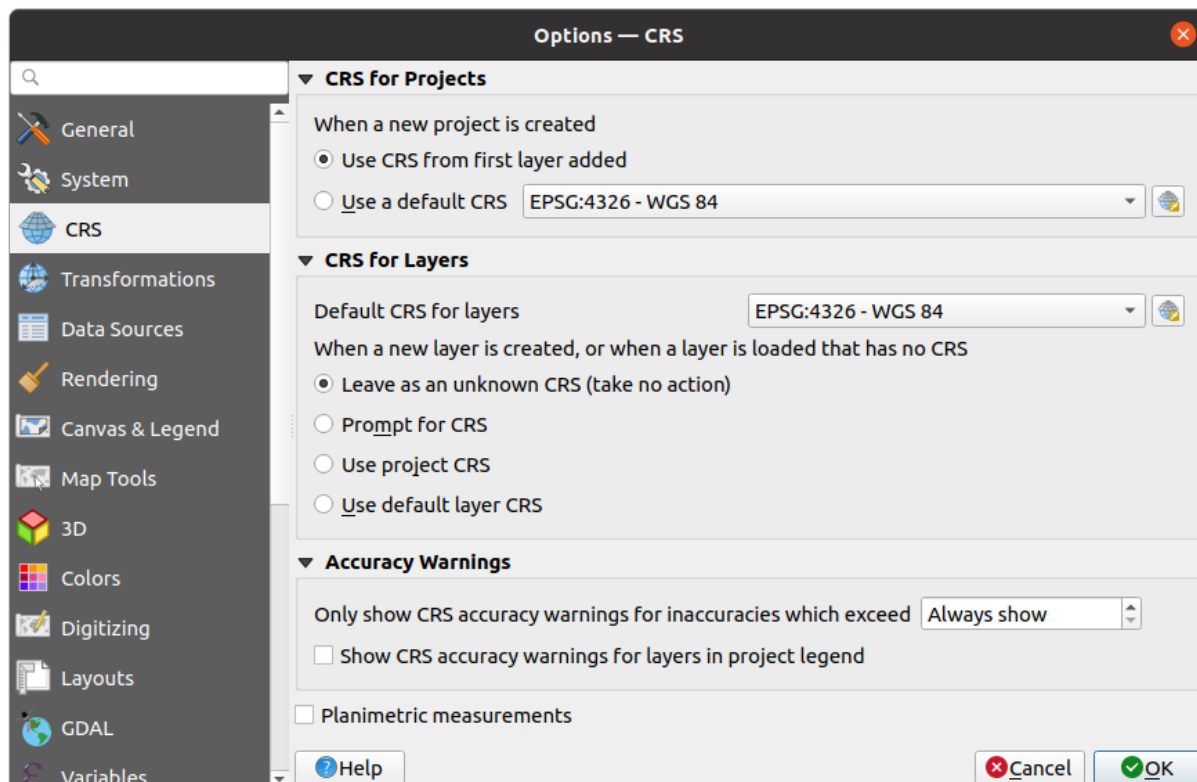


Fig. 9.3: Instellingen voor CRS in QGIS

### CRS voor projecten

Er is een optie om automatisch het CRS voor nieuwe projecten in te stellen:

- *CRS van eerst toegevoegde laag gebruiken:* het CRS van het project zal worden ingesteld op het CRS van de eerste laag die erin geladen wordt
- *Een standaard CRS gebruiken:* een vooraf geselecteerd CRS wordt standaard toegepast op elk nieuw project en wordt niet gewijzigd bij het toevoegen van lagen aan het project.

De keuze zal worden opgeslagen om te gebruiken in volgende sessies van QGIS. Het Coördinaten ReferentieSysteem van het project kan nog steeds worden overschreven vanaf de tab *Project* ► *Eigenschappen...* ► *CRS*.

### CRS voor lagen

*Standaard CRS voor lagen:* selecteer een standaard te gebruiken CRS wanneer u een laag maakt


U kunt ook de te nemen actie definiëren als een nieuwe laag wordt gemaakt, of wanneer een laag zonder CRS wordt geladen.

- *Als een onbekend CRS laten (geen actie ondernemen)*
- *Prompt voor CRS*
- *Gebruik huidige project CRS*

- Een standaard CRS gebruiken

### Waarschuwingen voor nauwkeurigheid


Alleen CRS waarschuwingen voor nauwkeurigheid weergegeven voor onnauwkeurigheden die groter zijn dan een opgegeven afstand: treedt op wanneer u een gegevensset maakt of aanpast en een CRS selecteert, gebaseerd op een datumsamenstelling met lagere nauwkeurigheid. Standaard is om de waarschuwing Toon altijd weer te geven bij een onnauwkeurigheid. Vereist een versie van QGIS die tenminste PROJ 8.0 gebruikt.

*Waarschuwingen voor nauwkeurigheid CRS voor lagen weergegeven in legenda van project:* Indien geselecteerd zal elke laag met problemen met nauwkeurigheid (d.i. een dynamisch CRS zonder een beschikbare epoch voor coördinaten, of een CRS gebaseerd op een datumsamenstelling met inherente onnauwkeurigheid die de door de gebruiker ingestelde limiet overschrijdt) het waarschuwingspictogram  naast zich hebben staan in het paneel Lagen, wat aangeeft dat het een laag met lage nauwkeurigheid is.

Dit is ontworpen voor gebruik bij ontwerpen, BIM, beheer van goederen, en andere velden waar onnauwkeurigheden op het niveau van meter/submeter potentieel heel gevaarlijk of erg kostbaar zijn!

*Planimetrische metingen:* stelt de standaard in voor de eigenschap “planimetrische metingen” voor nieuw gemaakte projecten.

## 9.1.4 Instellingen voor transformatie

De tab  *Transformaties* helpt u transformaties voor coördinaten en bewerkingen in te stellen die moeten worden toegepast bij het laden van een laag in een project of het opnieuw projecteren van een laag.

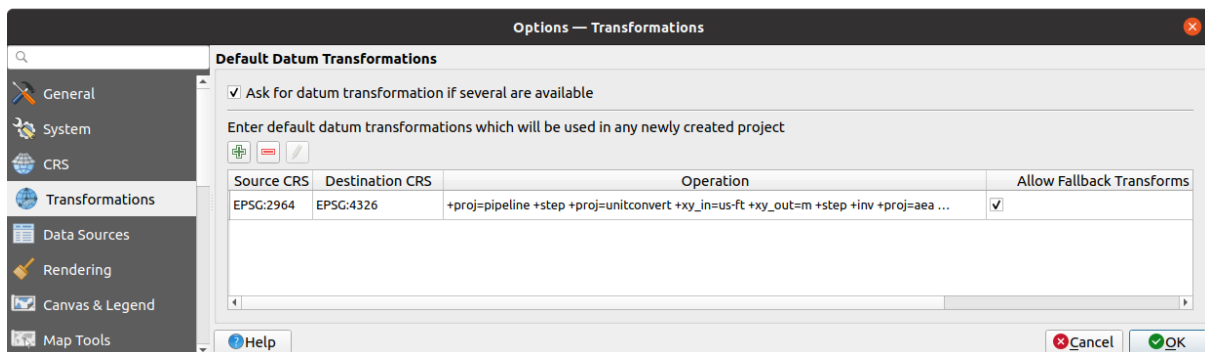


Fig. 9.4: Instellingen voor transformatie

### Standaard datumtransformaties

In deze groep kunt u beheren of het opnieuw projecteren van lagen naar een ander CRS zou moeten worden:

- automatisch verwerkt met instellingen voor standaard transformaties van;
- en/of meer door u moet worden beheerd met aangepaste voorkeuren zoals:
  - *Vraag naar datumtransformatie als meerdere beschikbaar zijn*
  - een vooraf gedefinieerde lijst met datumtransformaties om standaard toe te passen. Bekijk [Datumtransformaties](#) voor meer details.

## 9.1.5 Instellingen voor Databronnen

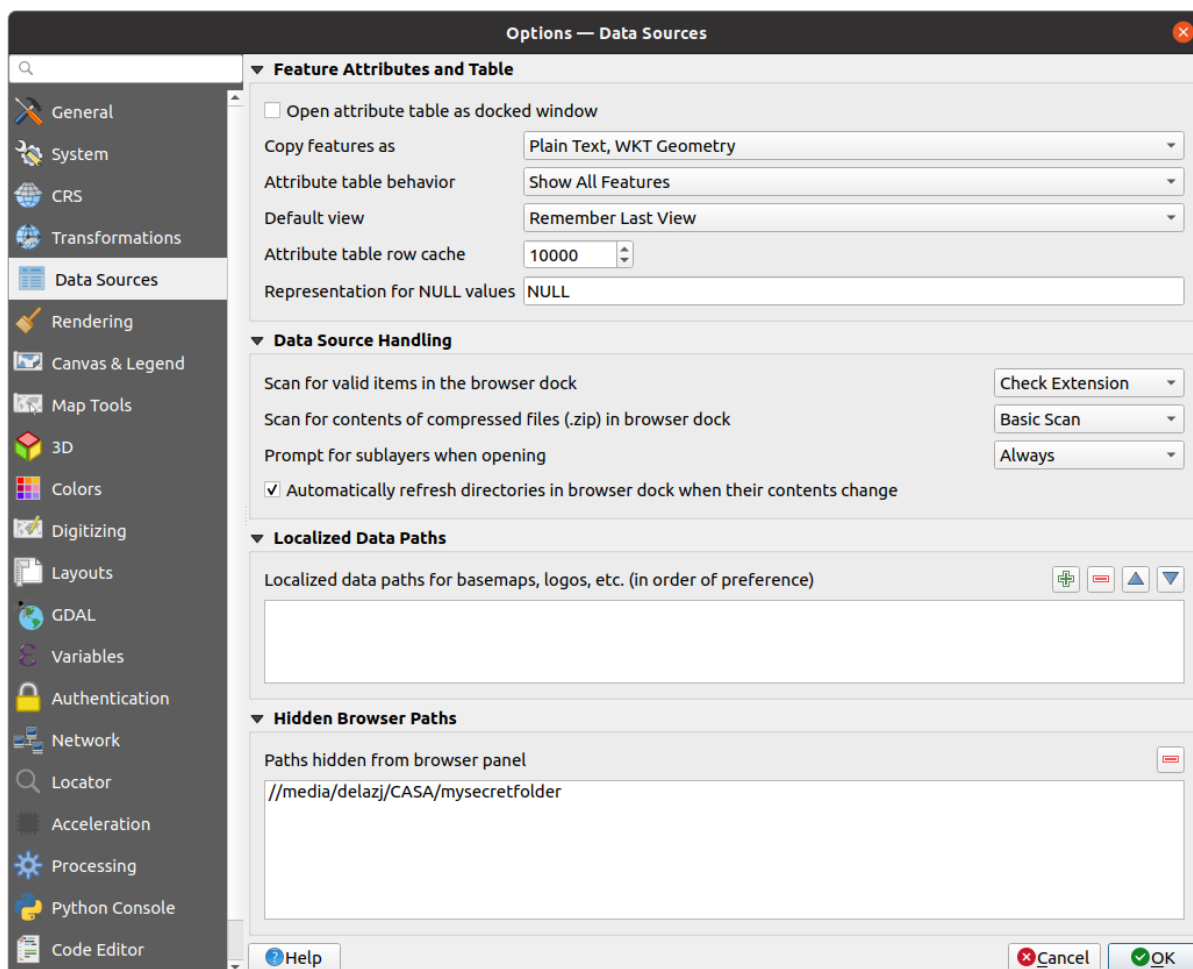


Fig. 9.5: Instellingen voor Databronnen in QGIS

### Object-attributen en tabel

- *Nieuwe attributentabellen als vastgezette vensters openen*
- *Objecten kopiëren als* 'Platte tekst, geen geometrie', 'Platte tekst, WKT geometrie', of 'GeoJSON' bij het plakken van objecten in andere toepassingen.
- *Gedrag attributentabel* : filter instellen bij het openen van de attributentabel. Er zijn drie mogelijkheden: 'Alle attributen tonen', 'Geselecteerde objecten tonen' en 'Op kaart zichtbare objecten tonen'
- *Standaard weergave* modus voor weergave definiëren van de attributentabel bij elke opening. Het kan zijn 'Laatste weergave onthouden', 'Tabelweergave' of 'Formulierweergave'.
- *Rijcache attributentabel*  . Deze rijcache zorgt ervoor dat het laatste geladen aantal N rijen met attributen in de cache (=geheugenruimte) worden opgeslagen, zodat het werken met de attributentabel sneller gaat. De gegevens in de cache worden verwijderd bij het sluiten van de attributentabel.
- *Weergave van waarden NULL* Hier kunt u, voor velden die een waarde NULL bevatten, een andere waarde opgeven om te laten zien.




### Tip: Verbeterd openen van attributentabel voor big data

Bij het werken met lagen met zeer grote hoeveelheden records, zou het openen van de attributentabel enorm traag kunnen zijn omdat het dialoogvenster alle rijen in de laag opvraagt. Instellen van het *Gedrag attributentabel* op **Op**

**kaart zichtbare objecten tonen** zal er voor zorgen dat QGIS alleen de objecten in het huidige kaartvenster opvraagt bij het openen van de tabel, wat het snel laden van gegevens mogelijk maakt.

Onthoud dat gegevens in deze instantie van de attributentabel altijd zullen zijn gebonden aan het bereik van het kaartvenster waarmee het werd geopend, wat betekent dat het selecteren van **Alle objecten tonen** in een dergelijke tabel geen nieuwe objecten zal laten weergeven. U kunt echter de set met weergegeven objecten bijwerken door het bereik van het kaartvenster te wijzigen en de optie **Op kaart zichtbare objecten tonen** te selecteren in de attributentabel.

### Omgang met databron

- *Zoek naar geldige items in het browser dock* . U kunt kiezen tussen 'Extensie controleren' en 'Bestandsinhoud controleren'.
- *Zoek naar de inhoud van gecomprimeerde (.zip) bestanden in het browser-dock*  definieert hoe gedetailleerd de informatie in het widget is aan de onderzijde van het paneel Browser bij het bevragen van dergelijke bestanden. 'Nee', 'Basisscan' en 'Volledige scan' zijn de opties.
- *Suggereer raster sublagen tijdens het openen*. Enkele rasterindelingen ondersteunen sublagen — deze worden subdatasets in GDAL genoemd. Een voorbeeld is het netCDF bestandsformaat - wanneer er veel netCDF-variabelen zijn, dan ziet GDAL elke variabele als een subdataset. De optie wordt gebruikt om controle te krijgen hoe om te gaan, tijdens het laden van, met een rasterbestand dat sublagen bevat. De volgende keuzes zijn mogelijk:
  - 'Altijd': Altijd vragen (wanneer er sublagen aanwezig zijn)
  - 'Indien nodig': Vragen indien de laag geen bandlagen maar wel sublagen heeft
  - 'Nooit': Nooit vragen, laad geen sublagen
  - 'Alles laden': Nooit vragen, gewoon alle sublagen laden
-  *Automatisch mappen in dock van browser verversen als hun inhoud wijzigt*: Stelt u in staat om handmatig standaard uit te schakelen van het monitoren van mappen in het paneel *Browser* (bijv., om potentiële vertragingen door traagheid van het netwerk te vermijden).

### Gelocaliseerde gegevenspaden

Het is mogelijk gelocaliseerde gegevenspaden te gebruiken voor elke soort op bestanden gebaseerde databron. Zij zijn een lijst van paden die worden gebruikt om de locatie voor de databron uit te nemen. Als, bijvoorbeeld, C:\my\_maps is vermeld in de gelocaliseerde gegevenspaden, zal een laag die C:\my\_maps\my\_country\ortho.tif als databron heeft worden opgeslagen in het project met `localized:my_country\ortho.tif`.

De gegevenspaden worden vermeld in volgorde van voorkeur, met ander woorden: QGIS zal eerst zoeken naar het bestand in het eerste pad, dan in het tweede, etc.

### Verborgene paden in browser

Dit widget vermeld alle mappen die u kunt kiezen om te verbergen in het *paneel Browser*. Verwijderen van een map uit de lijst zal die weer beschikbaar maken in het paneel *Browser*.

## 9.1.6 Instellingen voor renderen

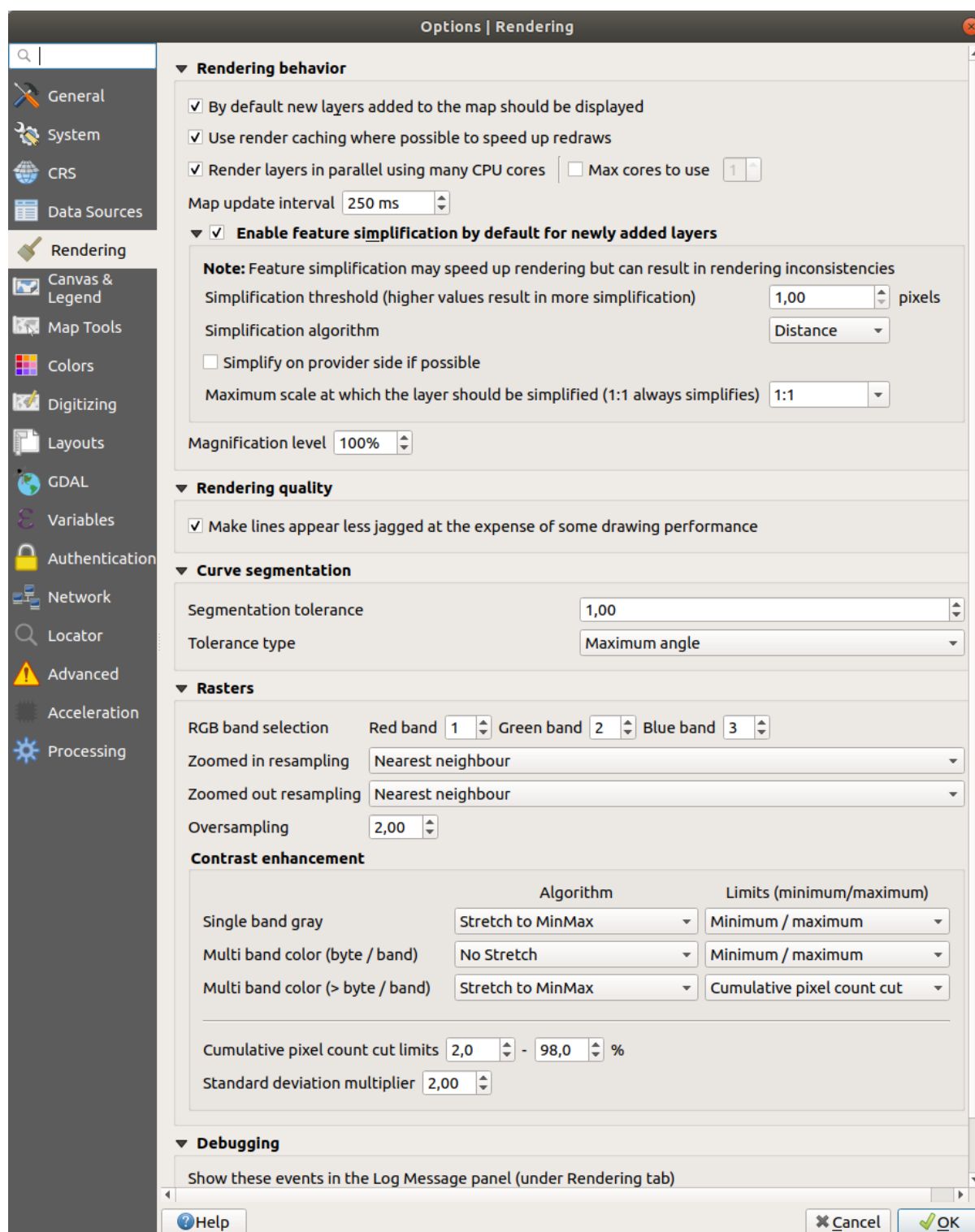


Fig. 9.6: Tab Rendering van het dialoogvenster Projecteigenschappen

### Gedrag bij renderen

- Standaard zullen nieuw toegevoegde lagen aan de kaart direct worden afgebeeld*: deselecteren van deze optie kan handig zijn bij het laden van meerdere lagen om te vermijden dat elke nieuwe laag in het kaartvenster wordt gerenderd en het proces vertraagt

- *Gebruik de cache voor het tekenen indien mogelijk om het hertekenen te versnellen*
- *Het gelijktijdig renderen van kaartlagen gebruik makende van meerdere CPU's.*
- *Max. CPU's om te gebruiken*
- *Kaart-update interval (standaard 250 ms)*
- *Objectvereenvoudiging standaard toepassen voor nieuwe lagen*
- *Vereenvoudigings-drempelwaarde*
- *Algoritme Vereenvoudigen: Deze optie voert een lokale "directe" vereenvoudiging uit op objecten en versnelt het renderen van de geometrie. Het wijzigt niet de geometrie die wordt opgehaald van de gegevensproviders. Dit is belangrijk als u expressies heeft die de geometrie van een object gebruiken (bijv. bij berekening van een gebied) - we willen er zeker van zijn dat de berekeningen worden uitgevoerd op de originele geometrie, niet op de vereenvoudigde. Voor dit doel verschaft QGIS drie algoritmes: 'Afstand' (standaard), 'SnapToGrid' en 'Visvalingam'.*
- *Vereenvoudigen bij de bron indien mogelijk: de geometrieën worden vereenvoudigd door de provider (PostGIS, Oracle...) en anders dan de vereenvoudiging aan de lokale zijde, kunnen op geometrie gebaseerde berekeningen worden beïnvloed*
- *Maximale schaal waarbij de laag vereenvoudigd zou moeten worden*
- *Vergrotingsniveau (zie het [Vergrootglas](#))*

---

**Notitie:** Naast de globale instelling kan vereenvoudigen van objecten worden ingesteld voor een specifieke laag vanuit zijn menu *Laageigenschappen ► Rendering*.

---

### Rendering kwaliteit

- *Maak de lijnen minder rafelig ten koste van de tijd dat het tekenen kost*

### Segmentatie van boog

- *Tolerantie voor segmentatie: deze instelling beheert de manier waarop cirkelvormige bogen worden gerenderd. **Hoe kleiner** de maximum hoek (tussen de twee opeenvolgende punten en het midden van de boog, in graden) of maximum verschil (afstand tussen de twee punten en de lijn van de boog, in kaarteenheden), des te meer segmenten **meer rechte lijnen** zullen worden gebruikt bij het renderen.*
- *Type tolerantie: het kan zijn 'Maximum hoek' of 'Maximum afstand' tussen benadering en boog.*

### Rasters

- met *RGB-band selectie* kan men het nummer voor de Rode, de Groene en de Blauwe band opgeven.
- De methoden *Ingezoomd op resampling* en *Uitgezoomd op resampling* kunnen worden gedefinieerd. Voor *Ingezoomd op resampling* kunt u kiezen uit drie methoden voor resampen: 'Dichtstbijzijnde buur', 'Bilineair' en 'Kubisch'. Voor *Uitgezoomd op resampling* kunt u kiezen tussen 'Dichtstbijzijnde buur' en 'Gemiddelde'. U kunt ook de waarde *Oversampling* instellen (tussen 0.0 en 99.99 - een hogere waarde betekent meer werk voor QGIS - de standaardwaarde is 2.0).

### Contrastverhoging

Opties voor verbetering van het contrast kunnen worden toegepast op *Enkelbands grijs*, *Multiband kleur (byte/band)* of *Multiband kleur (>byte/band)*. Voor elk kunt u instellen:

- het te gebruiken *Algoritme*, waarvan de waarden kunnen zijn 'Geen Stretch', 'Uitstrekken tot MinMax', 'Uitstrekken en clippen tot MinMax' of 'Clip naar MinMax'.
- het toe te passen *Bereik (minimum/maximum)*, met waarden zoals 'Cumulatieve telling deel van pixels', 'Minimum/Maximum', 'Gemiddelde +/- standaardafwijking'.

Voor renderen van rasters kunt u ook de volgende opties definiëren:

- Bereik Cumulatieve telling van pixels
- Vermenigvuldigingsfactor voor standaardafwijking

## Debuggen

- Kaartvenster-update om de duur van het renderen te debuggen in het paneel Logboekmeldingen.

## 9.1.7 Instellingen kaartvenster en legenda

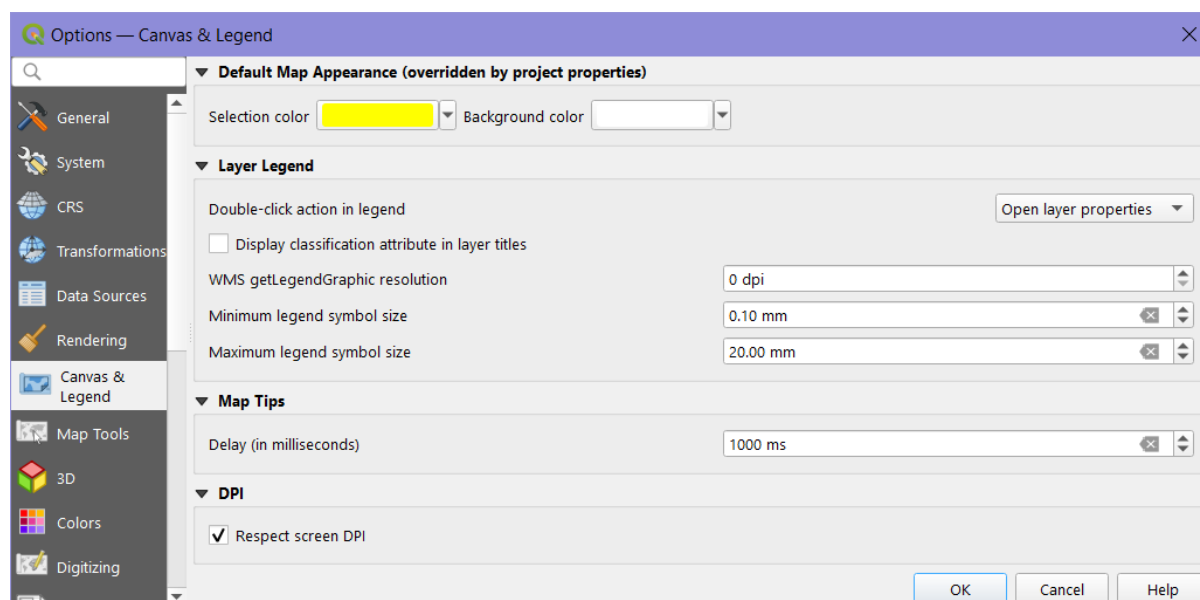



Fig. 9.7: Instellingen kaartvenster en legenda

Deze eigenschappen laten u instellen:

- de **Standaardwaarden kaart (worden door projectwaarden overschreven)**: de *Selectiekleur* en *Achtergrondkleur*.
- interactie met **Legenda van de lagen** :
  - *Dubbelklik actie in legenda*  . U kunt kiezen uit ‘Open Laageigenschappen’, ‘Open attributentabel’ of ‘Paneel voor het opmaken van de stijl openen’ met dubbelklikken.
  - *Attribuut voor classificatie weergeven in laagtitels* in het paneel Lagen, bijv. bij het toepassen van een renderer Categorieën of Regel-gebaseerd (bekijk *Eigenschappen Symbologie* voor meer informatie).
  - de *resolutie voor WMS getLegendGraphic*
  - *Minimum en Maximum grootte symbool legenda* om de weergave van de grootte van het symbool in het paneel *Lagen* te beheren
- de *Vertraging* in milliseconden voor het weergeven van *kaarttips* van lagen
- Of QGIS zou moeten  *DPI voor scherm respecteren*: Indien ingeschakeld zal QGIS proberen het kaartvenster weer te geven met een fysiek nauwkeurige schaal op het scherm, afhankelijk van het fysieke DPI van de monitor. Symbologie met gespecificeerde grootte voor weergave zal ook nauwkeurig worden gerenderd, bijv. een symbool van 10mm zal worden weergegeven als 10mm op het scherm. Echter, grootten van lettertypen van labels op het kaartvenster zouden kunnen verschillen van die in de gebruikersinterface van QGIS of andere toepassingen. Als deze instelling is uitgeschakeld zal QGIS het logische DPI van het besturingssysteem gebruiken, wat consistent zal zijn met andere toepassingen op het systeem. Echter, schaal van het kaartvenster



en grootte van symbologie zou fysiek onnauwkeurig kunnen zijn op het scherm. In het bijzonder, op hoge-DPI-schermen, lijkt symbologie waarschijnlijk te klein te verschijnen.

Voor de beste ervaring wordt aanbevolen om  *DPI voor scherm respecteren* te selecteren, speciaal bij het gebruiken van meerdere of verschillende monitoren en voorbereiden van visueel hoge kwaliteit kaarten.

Uitschakelen van  *DPI voor scherm respecteren* zal uitvoer maken die mer geschikt zou kunnen zijn voor het in kaart brengen die bedoeld is om alleen op het scherm te gebruiken, speciaal waarbij grootten van lettertypen zouden moeten overeenkomen met andere toepassingen.

**Notitie:** Renderen in lay-outs wordt niet beïnvloedt door de instelling *DPI voor scherm respecteren*; het respecteert altijd de gespecificeerde DPI voor het doel-uitvoerapparaat. Onthoud ook dat deze instelling de fysieke scherm-DPI gebruikt, zoals die wordt gerapporteerd door het besturingssysteem, wat niet nauwkeurig zou hoeven te zijn voor alle weergaven.

### 9.1.8 Instellingen kaartgereedschap

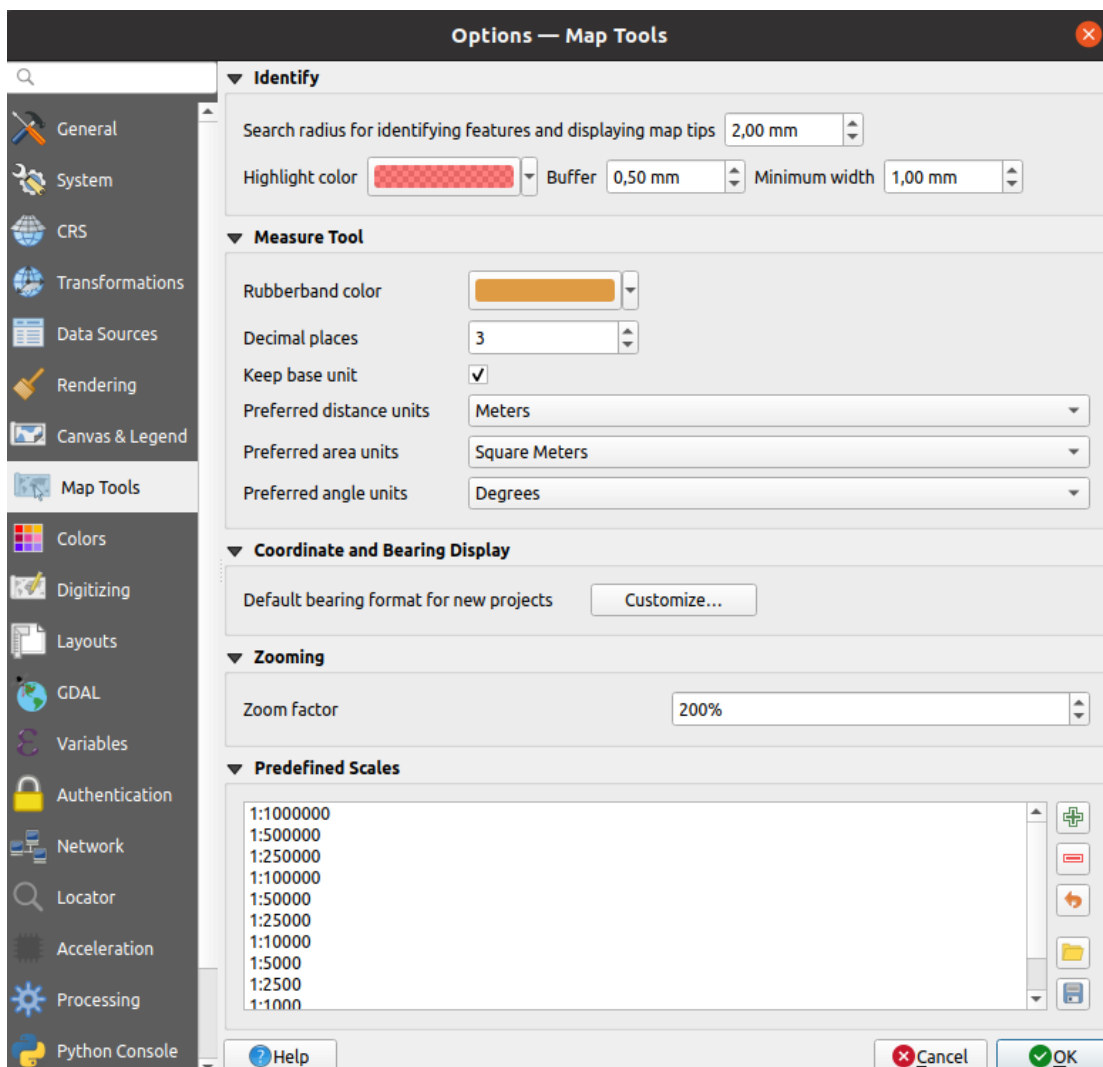


Fig. 9.8: Instellingen kaartgereedschap in QGIS

Deze tab biedt enkele opties met betrekking tot het gedrag van het gereedschap *Objecten identificeren*.

- *Zoekradius voor de identificatie van objecten en het tonen van kaarttips* is een afstand voor tolerantie waarbinnen het gereedschap Objecten identificeren resultaten zal weergeven, zolang u klikt binnen deze tolerantie.
- *Markeerkleur* stelt u in staat te kiezen met welke kleur objecten, die worden geïdentificeerd, zouden moeten worden geaccentueerd.
- *Buffer* bepaalt een bufferafstand die moet worden gerenderd vanaf de omtrek van het geaccentueerde object.
- *Minimale breedte* bepaalt hoe dik de rand van een geaccentueerd object moet worden weergegeven.

### Meetgereedschap

- Geef de *Kleur elastiek* voor het meetgereedschap
- Definieer het aantal te gebruiken *Decimale posities*
- *Vasthouden aan basiseenheid* om niet automatisch grote getallen te converteren (bijv. meters naar kilometers)
- *Voorkeur eenheden voor afstand*: opties zijn 'Meters', 'Kilometers', 'Voet', 'Yards', 'Mijlen', 'Zeemijlen', 'Centimeters', 'Millimeters', 'Graden' of 'Kaarteenheden'
- *Voorkeur eenheden voor gebieden*: opties zijn 'Vierkante meters', 'Vierkante kilometers', 'Vierkante voet', 'Vierkante yards', 'Vierkante mijlen', 'Hectares', 'Acres', 'Vierkante zeemijlen', 'Vierkante centimeters', 'Vierkante millimeters', 'Vierkante graden' of 'Kaarteenheden'
- *Voorkeur hoekeenheden*: opties zijn 'Graden', 'Radialen', 'Gon/gradians', 'Minuten van de boog', 'Seconden van de boog', 'Draaiingen/omwentelingen', milliradialen (SI-definitie) of mil (NATO/militaire definitie)



### Weergave coördinaten en richting

- Definieer *Standaard indeling richting voor nieuwe projecten*: gebruikt om de muiscoördinaat weer te geven in de statusbalk bij het verschuiven van het kaartvenster. Het kan worden overschreven in het dialoogvenster Laag-eigenschappen.

### Schuiven en zoomen

- Stel een *Zoomfactor* in voor gereedschappen om te zoomen of het muiswiel

### Vooraf ingestelde schalen

Hier vindt u een lijst met vooraf gedefinieerde schalen om weer te geven in de keuzewidget van de statusbalk *Schaal*, voor snel zoomen. Met de knoppen  en  kunt u uw persoonlijke schalen toevoegen of verwijderen. U kunt ook schalen im-/exporteren uit/naar een .XML-bestand. Onthoud dat u nog steeds de mogelijkheid hebt om uw wijzigingen te verwijderen en de vooraf gedefinieerde lijst te herstellen.

## 9.1.9 3D-instellingen

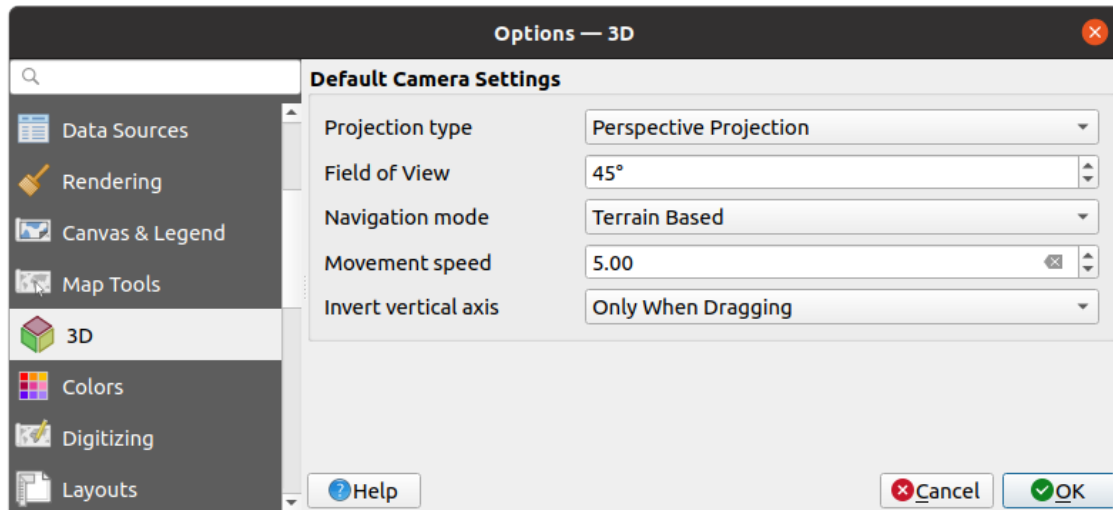



Fig. 9.9: 3D-instellingen

Het menu  3D helpt u enkele standaard instellingen te configureren om te gebruiken voor een 3D-kaartweergave. Deze mogen verwijzen naar *Standaard camera-instellingen*:

- *Type projectie*: wat het mogelijk maakt de 3D-scene te bekijken in een:
  - *Perspectief projectie* (standaard): Parallele lijnen schijnen elkaar in de verte te ontmoeten. Objecten schijnen kleiner te worden als zij verder van de camera af staan.
  - of een *Loodrechte projectie*: Parallele lijnen lijken parallel. Objecten lijken van dezelfde grootte, ongeacht de afstand.
- Camera's *Veld voor weergave*: alleen relevant in Perspectief projectie, specificeert het huidige verticale veld voor weergave in graden en bepaalt hoeveel van de scene zichtbaar is voor de camera. Standaardwaarde is 45°.
- *Modus Navigatie*: verschaft verschillende manieren voor interactie met de 3D-scene. Beschikbare modi zijn:
  - *Terrein gebaseerd*: de camera volgt rondom een vaste positie op het oppervlakte van het terrein als door de scene wordt genavigeerd.
  - *Modus Wandelen (eerste persoon)*

Afhankelijk van de geselecteerde modus verschillen de *opdrachten voor navigatie*.

- *Snelheid van verplaatsing*
- *Verticale as inverteren*: Beheert of bewegingen rondom de verticale as moeten worden geïnverteerd ten opzichte van hun normale gedrag. Beïnvloedt alleen bewegingen in de *Modus Wandelen*. Het kan worden ingesteld op:
  - *Nooit*
  - *Alleen bij slepen*: zorgt er voor dat de verticale beweging alleen wordt geïnverteerd bij het uitvoeren van een klik-en-sleep draaien van de camera
  - en *Altijd*: zorgt er voor dat bewegingen worden geïnverteerd bij zowel klik-en-sleep als wanneer de beweging van de camera is vastgezet naar de cursor (via een druk op de toets ~)

## 9.1.10 Kleurinstellingen

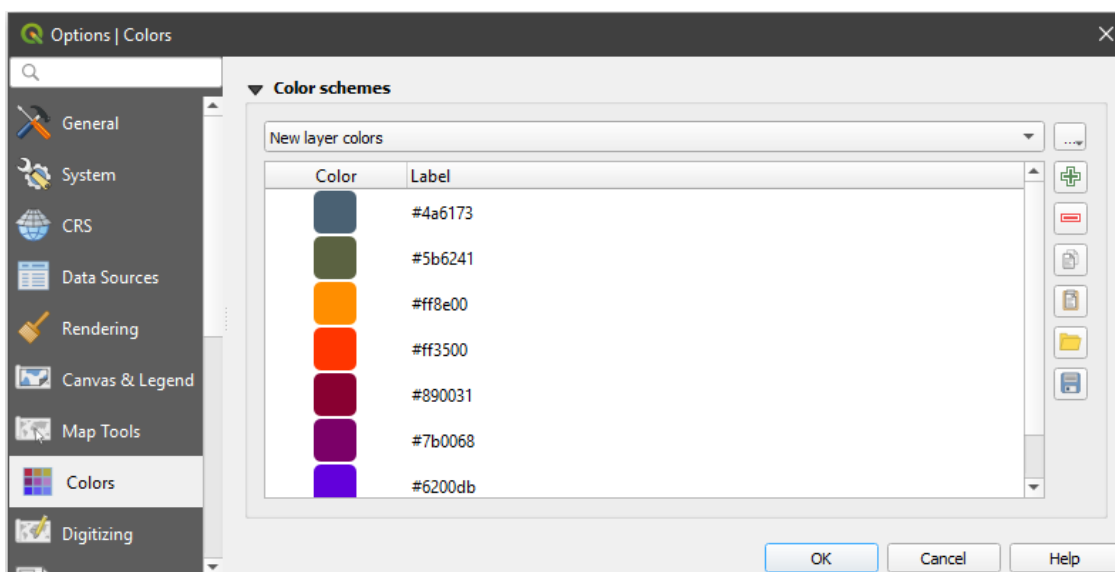


Fig. 9.10: Kleurinstellingen

Dit menu stelt u in staat paletten of kleuren te maken of bij te werken, die door de gehele toepassing heen worden gebruikt, in de *widget Kleur selecteren*. U kunt kiezen uit:

- *Recente kleuren* geeft recent gebruikte kleuren weer
- *Standaardkleuren*, het standaard palet kleuren
- *Projectkleuren*, een set kleuren specifiek voor het huidige project (bekijk *Standaard Stijleigenschappen* voor meer details)
- *Kleuren nieuwe laag*, een standaard te gebruiken set kleuren als nieuwe lagen worden toegevoegd aan QGIS
- of aangepast(e) palet(ten) die u kunt maken of importeren met de knop ... naast het combinatievak voor het palet.

Standaard kunnen de paletten *Recente kleuren*, *Standaardkleuren* en *Projectkleuren* niet worden verwijderd en zijn ingesteld om te verschijnen in de keuzelijst voor de kleuren. Aangepaste paletten kunnen ook aan dit widget worden toegevoegd met de optie *In Kleurknoppen weergeven*.

Voor elk van de paletten kunt u de lijst met kleuren beheren met de set gereedschappen naast het frame, d.i.:

- kleur  *Toevoegen* of  *Verwijderen*
- kleur  *Kopiëren* of  *Plakken*
- de set kleuren vanuit/naar bestand .gpl  *Importeren* of  *Exporteren*.

Dubbelklik op een kleur in de lijst om die aan te passen of te vervangen in het dialoogvenster *Kleur selecteren*. U kunt het ook hernoemen door erop te dubbelklikken in de kolom *Label*.

## 9.1.11 Instellingen voor digitaliseren

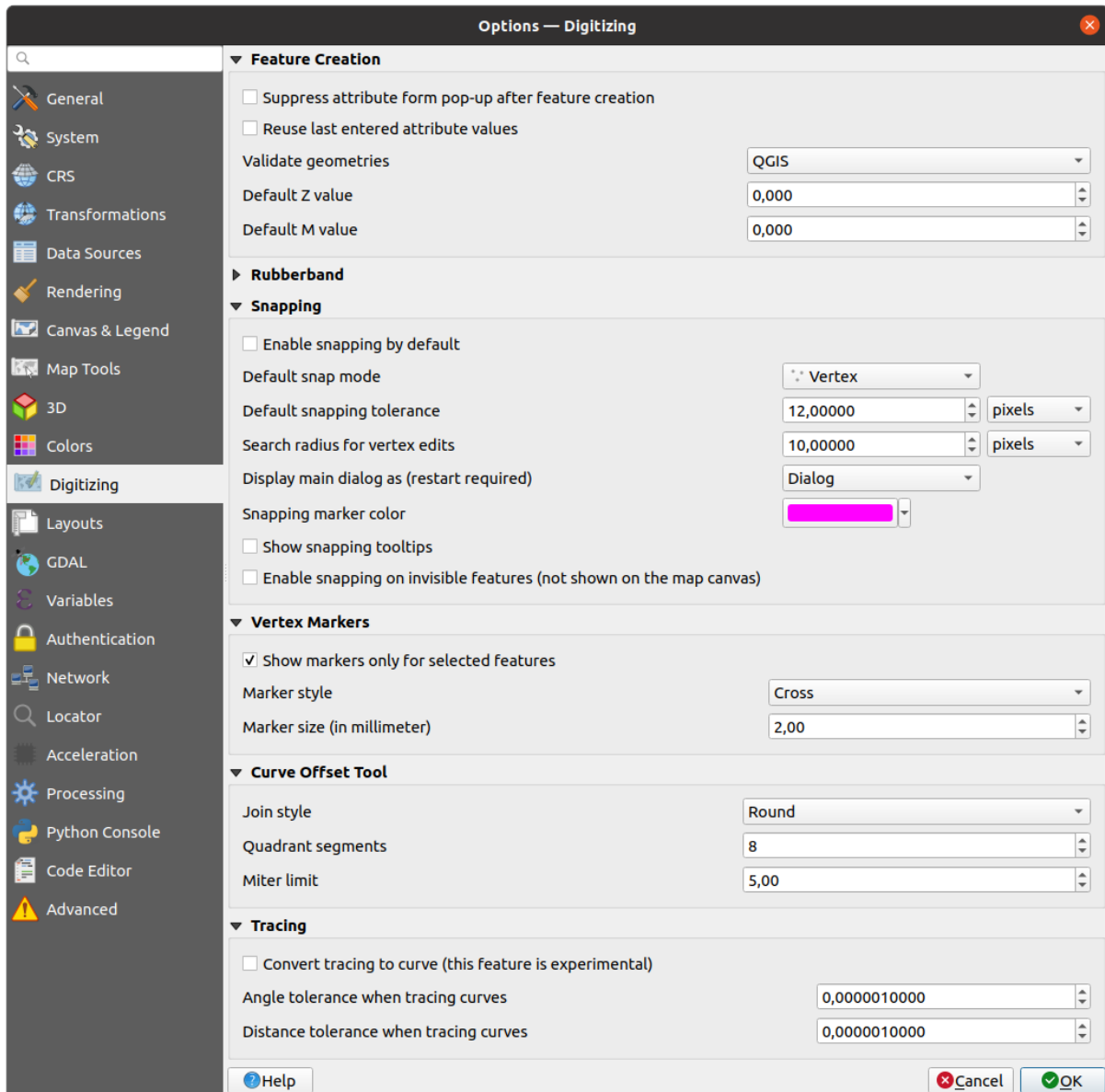


Fig. 9.11: Instellingen voor Digitaliseren in QGIS

Deze tab helpt u algemene instellingen te configureren bij *bewerken van vectorlaag* (attributen en geometrie).

### Object maken

- *Voorkom tonen van attributenformulier na intekenen object:* deze keuze kan in elk dialoogvenster Laageigenschappen worden overschreven.
- *Laatst ingevoerde attribuutwaarden gebruiken:* onthoud de laatste gebruikte waarde van elk attribuut en gebruik dat als standaard voor het volgende object dat wordt gedigitaliseerd. Werkt per laag. Dit gedrag kan ook worden beheerd op een basis per-veld (bekijk *Het gedrag van velden configureren*).
- *Valideer geometrieën* tijdens het bewerken van complexe lijnen/polygonen bestaande uit veel punten kan dat het tekenen vertragen. Dit komt omdat de standaardvalidatie in QGIS veel tijd kan kosten. U kunt ook, om het tekenen tijdens het bewerken te versnellen, kiezen voor de GEOS geometrievvalidatie (beschikbaar vanaf GEOS 3.3) of om het valideren uit te zetten. De validatie met GEOS is veel sneller maar het nadeel is dat deze alleen het eerste probleem met geometrie rapporteert.


Onthoud dat, afhankelijk van de selectie, rapporten of geometriefouten zouden kunnen verschillen (zie [Typen foutberichten en hun betekenissen](#))

- *Standaardwaarde Z* te gebruiken bij het maken van nieuwe 3D-objecten.


### Elastiek

- Definieer de *Lijndikte*, *Lijnkleur* en *Vulkleur* van het elastiek.
- *Elastiek niet bijwerken gedurende bewerken van punt*.


### Snappen

- *Snappen standaard inschakelen* activeert snappen als een project is geopend
- Definieer de *Standaard 'snap'-modus*  ('Hoekpunt', 'Segment', 'Centroïde', 'Midden van segmenten', 'Lijneindpunten', 'Vlak')
- Stel de *Standaard 'snapping'-tolerantie* in kaarteenheden of pixels in
- Definieer de *Zoekradius voor aanpassingen hoekpunten* in 'kaarteenheden' of 'pixels'
- *Hoofdvenster weergeven als (opnieuw starten vereist)*: ingesteld of het dialoogvenster Gevorderd snappen zou moeten worden weergegeven als 'Dialoogvenster' of 'Vastzetten'.
- *Markeringskleur voor snappen*
- *Help tips voor snappen weergeven* zoals de naam van de laag waarvan u het object zult gaan snappen. Nuttig als meerdere objecten elkaar overlappen.
- *Snappen aan niet-zichtbare objecten inschakelen (niet weergegeven in het kaartvenster)*

### Hoekpunten

- *Markeringen alleen gebruiken voor geselecteerde objecten* heeft betrekking op het tonen ervan
- Wijzig de *Markeringstijl* naar  ('Kruis' (standaard), 'Semi-transparante cirkel' of 'Niets')
- Definiëren punt *Markeringsgrootte (in millimeter)*

### Gereedschap Verspringing boog

De volgende 3 opties hebben betrekking op het gereedschap  *Verspringing curve*, zie [Geavanceerd digitaliseren](#). Met de verschillende instellingen is het mogelijk om de vorm van de versprongen lijn te beïnvloeden. Deze opties zijn beschikbaar sinds GEOS 3.3.

- *Verbindingsstijl*: 'Rond', 'Puntig' of 'Hoekig'
- *Segmenten per Kwadrant*
- *Maximale puntlengte bij scherpe hoeken*

### Traceren

Door  *Traceren naar boog converteren* kunt u boogsegmenten maken tijdens het digitaliseren. Onthoud dat uw gegevensprovider deze mogelijkheid moet ondersteunen.

## 9.1.12 Instellingen voor Lay-outs

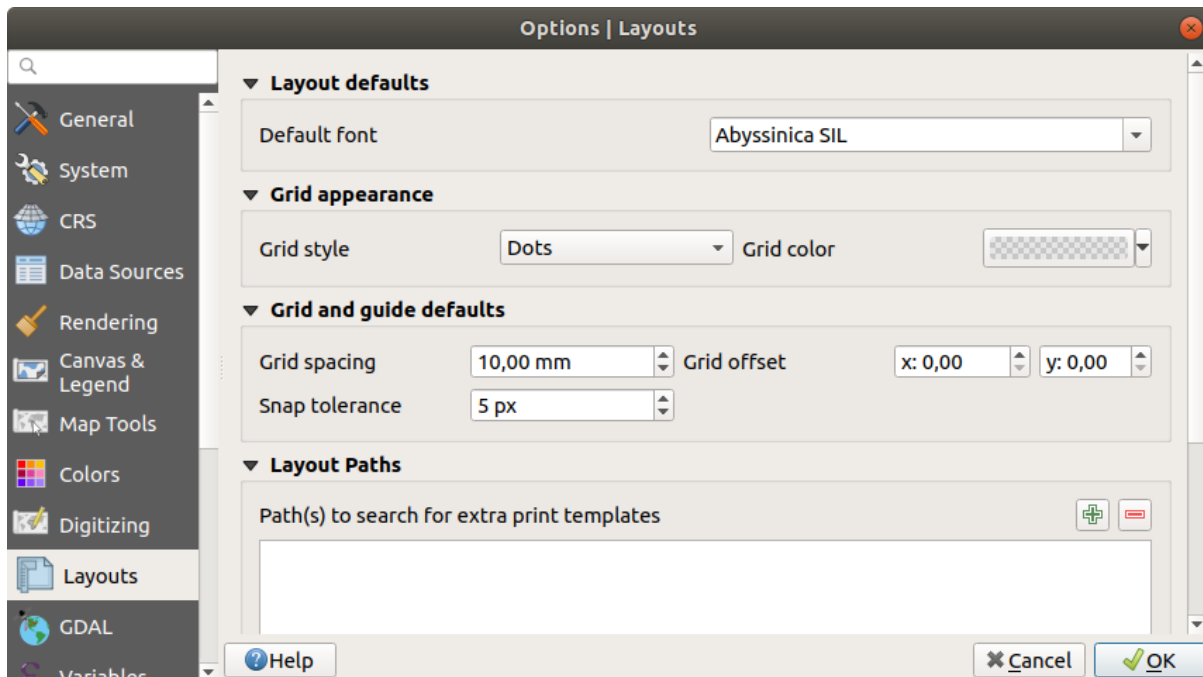



Fig. 9.12: Instellingen voor Lay-outs in QGIS

### Standaardwaarden opmaak

U kunt het *Standaard lettertype* definiëren dat wordt gebruikt binnen de *afdruklay-out*.

### Ruitennetweergave

- Definieer de *Ruitennetstijl*  uit ('Doorgetrokken', 'Stippels' of 'Kruisjes')
- Definieer de *Gridkleur*

### Standaarden voor raster en hulplijnen

- Definieer de *Rasterafstand*
- Definieer de *Ruitennetverspringing*  voor X en Y
- Definieer de *'Snap' tolerantie*

### Paden voor lay-outs

- Definieer *Pad(en) om te zoeken naar extra sjablonen voor afdrukken*: een lijst met mappen met aangepaste sjablonen voor afdruklay-out die kunnen worden gebruikt bij het maken van nieuwe.

## 9.1.13 Instellingen voor GDAL

**GDAL** is een uitwisselingsbibliotheek voor georuimtelijke gegevens dat een groot aantal indelingen voor vector- en rasterbestanden ondersteunt. Het verschaft stuurprogramma's om gegevens in deze indelingen te lezen en (vaak) te schrijven. De tab *GDAL* geeft momenteel de stuurprogramma's weer voor raster- en vectorindelingen met hun mogelijkheden.

## GDAL raster en vector stuurprogramma's

De tabs *Raster stuurprogramma's* en *Vector stuurprogramma's* stellen u in staat te definiëren welk stuurprogramma voor GDAL is ingeschakeld voor het lezen en/of schrijven van bestanden, omdat in sommige gevallen meer dan één stuurprogramma van GDAL beschikbaar is.

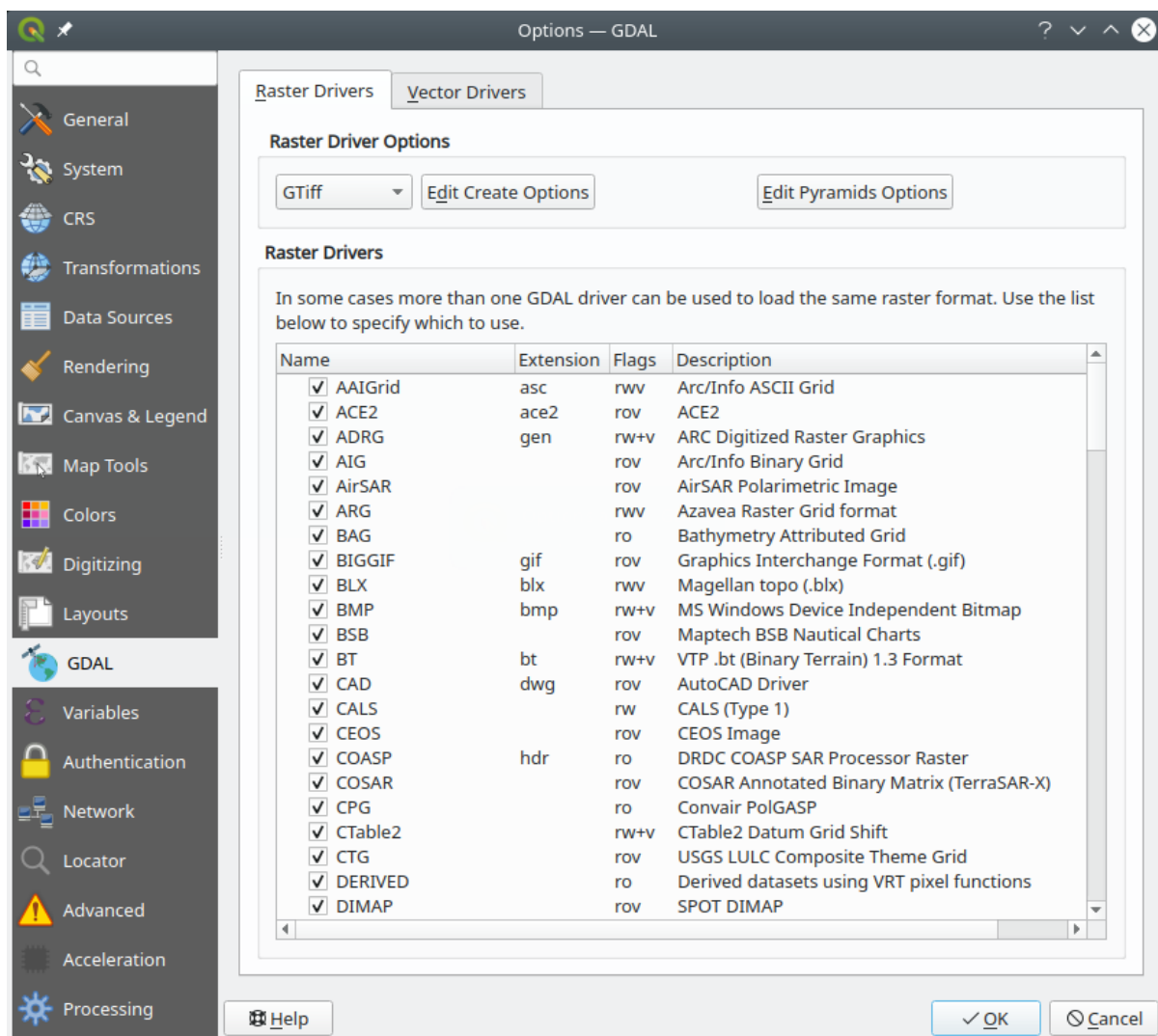


Fig. 9.13: Instellingen voor GDAL in QGIS - Raster stuurprogramma's

**Tip:** Dubbelklikken op een raster stuurprogramma dat toegang voor lezen en schrijven toestaat (rw+ (v)), opent het dialoogvenster *Schrijf-opties aanpassen* om aan te passen.



## Opties raster stuurprogramma's

Dit frame verschaft manieren om het gedrag van stuurprogramma's voor rasters, die toegang voor lezen en schrijven ondersteunen, aan te passen:

- *Schrijf-opties aanpassen*: stelt u in staat verschillende profielen voor bestandstransformaties te bewerken of toe te voegen, d.i. een set van vooraf gedefinieerde combinaties van parameters (type en niveau van compressie, blokgrootten, overzicht, kleurbepaling, alfa...) om te gebruiken bij de uitvoer van rasterbestanden. De parameters zijn afhankelijk van het stuurprogramma.

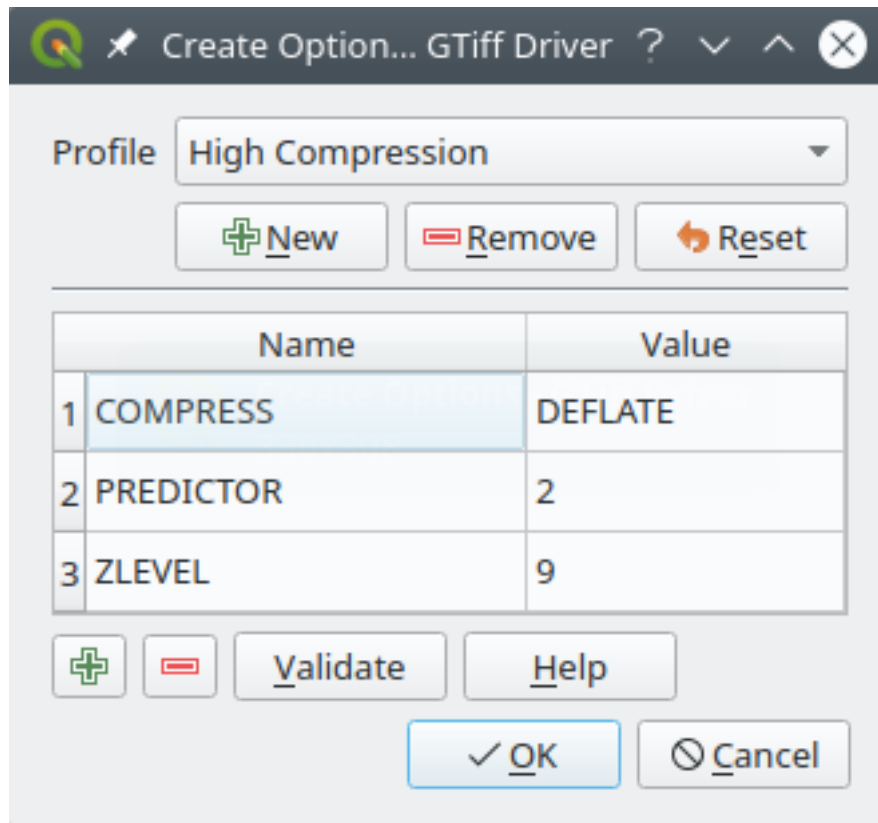




Fig. 9.14: Voorbeeld van schrijf-opties voor profiel (voor GeoTiff)

Het bovenste gedeelte van het dialoogvenster vermeldt het/de huidige profiel(en) en stelt u in staat nieuwe toe te voegen of bestaande te verwijderen. U kunt het profiel ook terugzetten naar zijn standaard parameters als u ze hebt gewijzigd. Sommige stuurprogramma's (bijv. GeoTiff) hebben enkele voorbeeldprofielen waarmee u kunt werken.

Aan de onderzijde van het dialoogvenster:

- De knop  laat u rijen toevoegen om ze te vullen met de naam en waarde van de parameter
- De knop  verwijdert de geselecteerde parameter
- Klik op de knop *Controleren* om te controleren of de ingevoerde schrijf-opties geldig zijn voor de opgegeven indeling
- Gebruik de knop *Help* om naar de te gebruiken parameters te zoeken, of bekijk de [documentatie voor GDAL raster drivers](#).

- *Opties voor piramiden aanpassen*

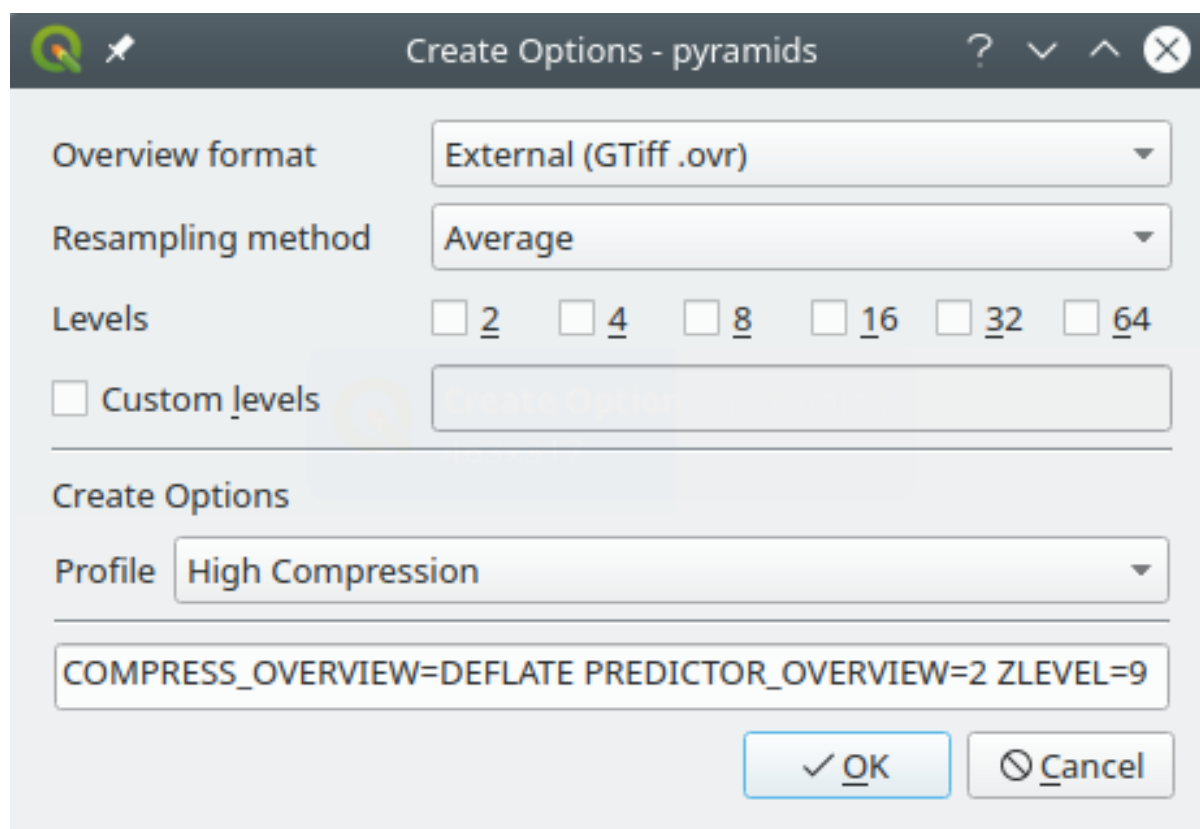




Fig. 9.15: Voorbeeld van profiel voor piramiden

### 9.1.14 Instellingen voor Variabelen

De tab *Variabelen* vermeldt alle variabelen die beschikbaar zijn op het niveau globaal.

Het stelt de gebruiker in staat om variabelen op het niveau globaal te beheren. Klik op de knop  om een nieuwe aangepaste variabele op globaal niveau toe te voegen. Selecteer op dezelfde wijze een aangepaste variabele op het globale niveau en klik op de knop  om hem te verwijderen.

Meer informatie over variabelen in het gedeelte *Waarden opslaan in Variabelen*.

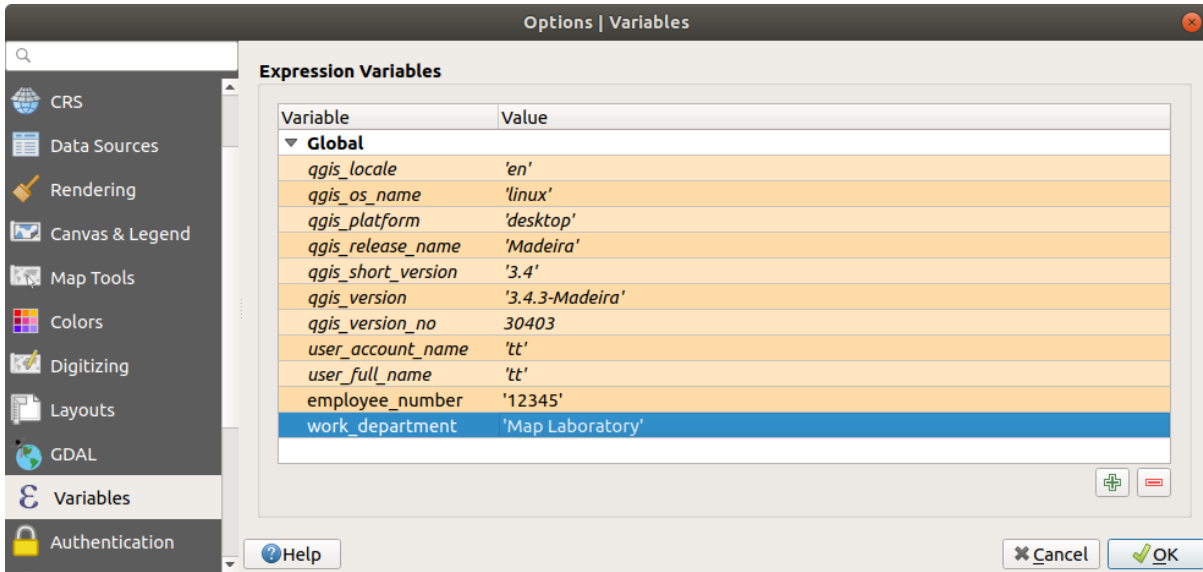


Fig. 9.16: Instellingen voor Variabelen in QGIS

### 9.1.15 Authenticatie-instellingen

Op de tab *Authenticatie* kunt u configuraties voor authenticatie instellen en certificaten voor PKi beheren. Bekijk *Authenticatiesysteem* voor meer details.

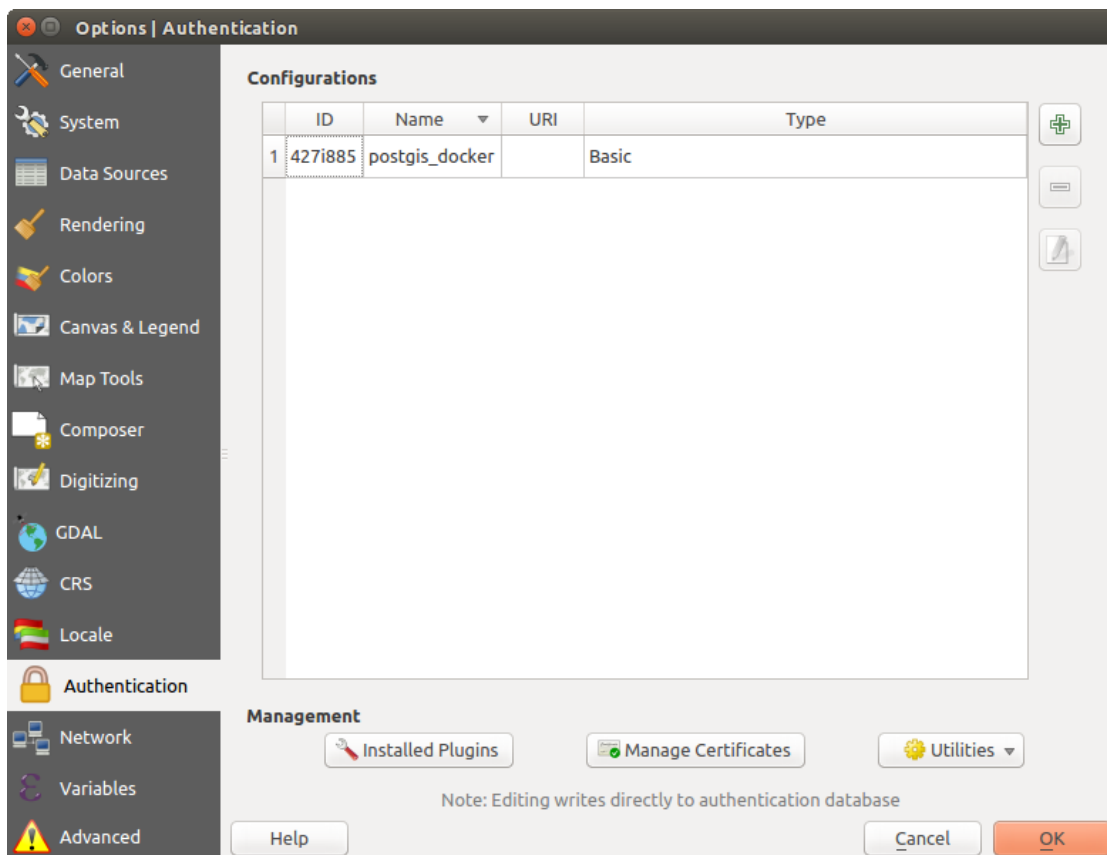


Fig. 9.17: Instellingen voor Authenticatie in QGIS

## 9.1.16 Instellingen voor Netwerk

### Algemeen

- Definieer de *Timeout* voor netwerkaanvragen (ms) - standaard ingesteld op 60000
- Definieer *Standaard vervalperiode van WMS Capabilities* (uren) - standaard is 24
- Definieer *Standaard verlooptijd van WMS-C/WMTS tegels* (uren) - standaard is 24
- Definieer *Max. aantal keren opnieuw proberen in geval van fouten bij ophalen van tegels of objecten*
- Geef de *User-Agent*

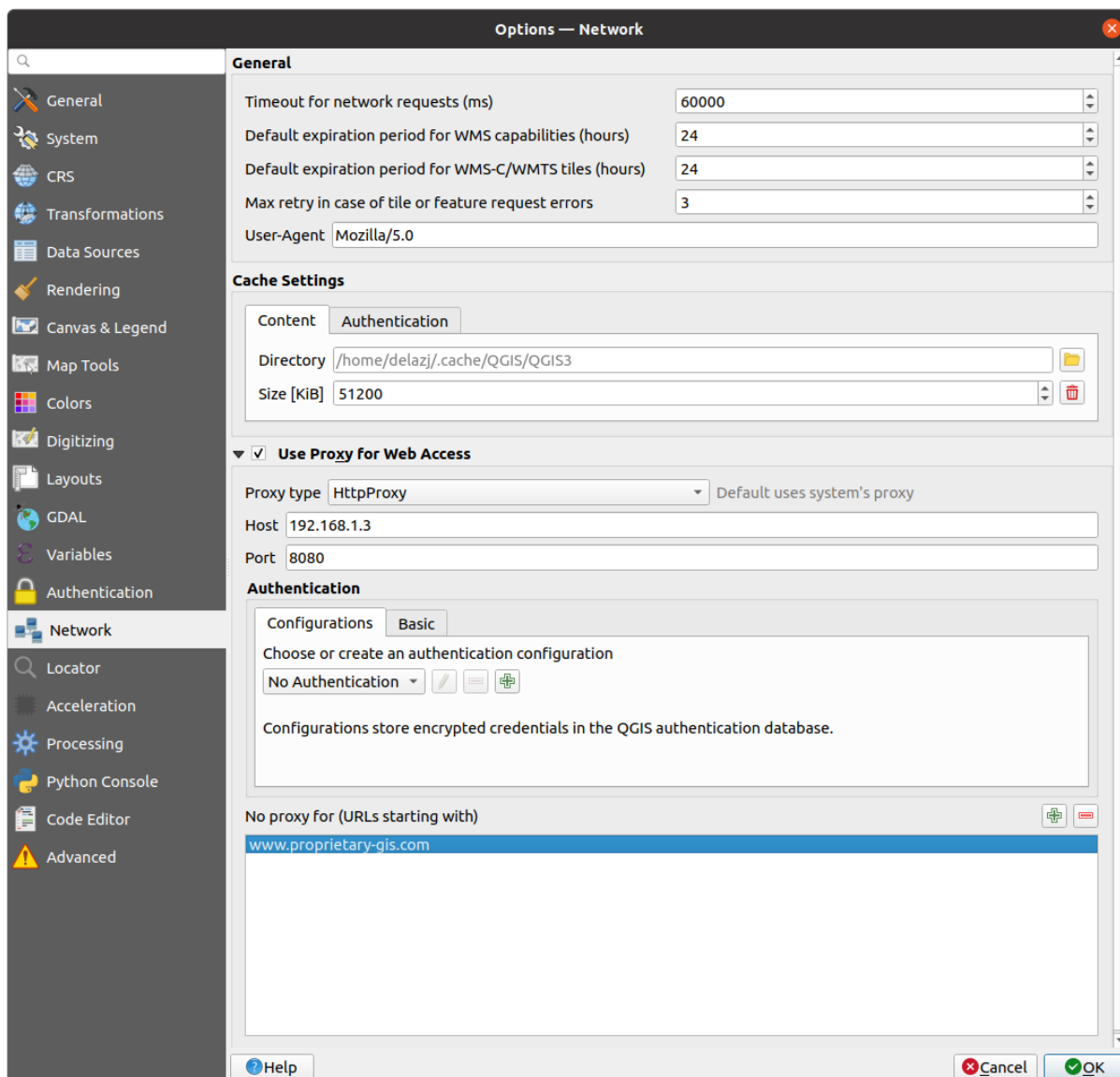



Fig. 9.18: Proxy-instellingen in QGIS

### Cache-instellingen

Definieert de *Map* en een *Grootte* voor de cache. Biedt ook gereedschappen om *Automatisch cache voor toegang netwerk authenticatie bij fouten in SSL leegmaken (aanbevolen)*.

### Proxy gebruiken voor toegang tot web

- *Proxy gebruiken voor toegang tot web*

- Stel het *Proxy type*  in naar behoeften en definieer 'Host' en 'Poort'. Beschikbare typen proxy zijn:
  - *Default proxy*: Proxy wordt bepaald gebaseerd op de proxy van het systeem
  - *Socks5Proxy*: Een algemene proxy voor elk soort verbinding. Ondersteunt TCP, UDP, directe verbinding op poort (binnenkomende connecties) en authenticatie.
  - *HttpProxy*: Gebruikt de opdracht "CONNECT", ondersteunt alleen uitgaande TCP-verbindingen; ondersteunt authenticatie.
  - *HttpCachingProxy*: Gebruikt normale HTTP opdrachten, deze is alleen geschikt bij het gebruik van HTTP requests
  - *FtpCachingProxy*: Gebruikt een FTP proxy, is alleen goed bruikbaar in de context van FTP requests.

Inloggegevens voor de proxy worden ingesteld met de *widget Authenticatie*.


Uitsluiten van enkele URL's kan aan het tekstvak onder de proxy-instellingen worden toegevoegd (zie Fig. 9.18). Geen proxy zal worden gebruikt als de doel\_URL begint met één van de tekenreeksen die zijn vermeld in het tekstvak.

Wanneer u meer gedetailleerde informatie nodig hebt over de verschillende instellingen voor proxy's, verwijzen we naar de handleiding voor de documentatie van de onderliggende bibliotheek voor QT op <https://doc.qt.io/archives/qt-5.9/qnetworkproxy.html#ProxyType-enum>.

**Tip: Proxy's gebruiken**

Het gebruiken van proxy's kan soms erg lastig zijn. Gebruik de methode 'trial and error' om de verschillende typen proxy te testen en controleer of deze voor u werken.

### 9.1.17 Instellingen voor Lokaliseren

 De tab *Lokaliseren* laat u de *werkbalk Lokaliseren* configureren, een snel widget om te zoeken, beschikbaar op de Statusbalk, om u te helpen zoekacties uit te voeren in de toepassing. Het verschaft enkele standaardfilters (met voorvoegsel) om te gebruiken:

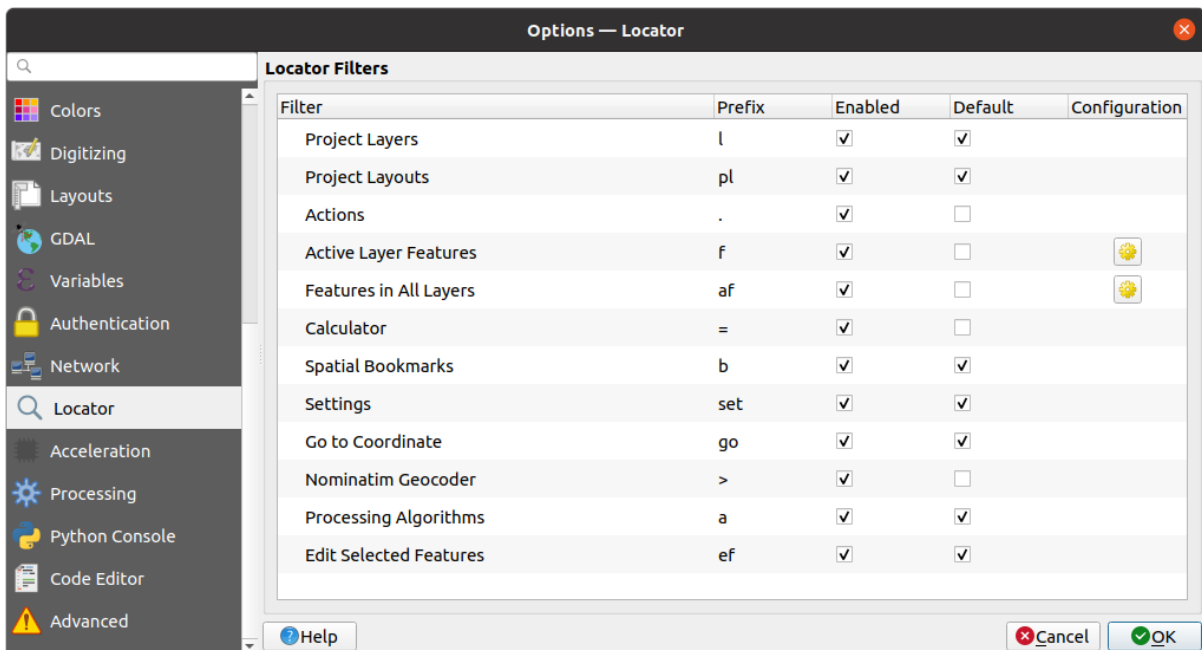




Fig. 9.19: Instellingen voor Lokaliseren in QGIS

- Projectlagen (l): zoekt en selecteert een laag in het paneel *Lagen*.

- Projectlay-outs (p1): zoekt en opent een afdruklay-out.
- Acties (.): zoekt en voert een actie voor QGIS uit; acties kunnen elk gereedschap of menu in QGIS zijn, openen van een paneel...
- Objecten op actieve laag (f): zoekt naar overeenkomende attributen in een veld van de huidige actieve laag en zoomt naar het geselecteerde object. Druk op  om het maximum aantal resultaten te configureren.
- Objecten in alle lagen (af): zoekt naar overeenkomende attributen in de *laagnaam* van elke *doorzoekbare laag* en zoomt naar het geselecteerde object. Druk op  om het maximum aantal resultaten en het maximum aantal resultaten per laag te configureren.
- Calculator (=): maakt evalueren van een expressie van QGIS mogelijk en, indien geldig, geeft een optie om het resultaat naar het klembord te kopiëren.
- Favoriete plaatsen (b): zoekt en zoomt naar het bereik van de Favoriete plaats.
- Instellingen (set): bladert en opent het dialoogvenster voor project- en toepassings-brede eigenschappen.
- Ga naar coördinaat (go): verschuift het kaartvenster naar een locatie die wordt gedefinieerd door een komma of spatie gescheiden paar X- en Y-coördinaten of een opgemaakte URL (bijv. OpenStreetMap, Leaflet, OpenLayer, Google Maps, ...). Het coördinaat wordt verwacht in WGS 84 (EPSG:4326) en/of CRS van het kaartvenster.
- Nominatim geocodering (>): geocodes met behulp van de service voor geocodering [Nominatim](#) van de OpenStreetMap Foundation.
- Algoritmes van Processing (a): zoekt en opent een dialoogvenster voor een algoritme van Processing.
- Geselecteerde objecten bewerken (ef): geeft snel toegang tot en voert een compatibel *op-de-plaats bewerken* algoritme van Processing uit op de actieve laag.

In het dialoogvenster, kunt u:

- het *Voorvoegsel* voor het filter aanpassen, d.i. het sleutelwoord dat wordt gebruikt om het filter te activeren
- instellen of het filter is *Ingeschakeld*: het filter kan worden gebruikt in zoekacties en sneltoets is beschikbaar in het menu van de balk Lokaliseren
- instellen of het filter *Standaard* is: een zoekactie die geen filter gebruikt geeft alleen resultaten terug uit de standaard categorieën voor filters.
- Sommige filters verschaffen een manier om het aantal resultaten in een zoekactie te configureren.

De set standaardfilters voor Lokaliseren kan worden uitgebreid door plug-ins, bijv. voor zoekacties van OSM Nominatim, direct in een database zoeken, zoekacties in catalogus van lagen, ...

### 9.1.18 Instellingen voor Acceleratie

Instellingen voor acceleratie met OpenCL.

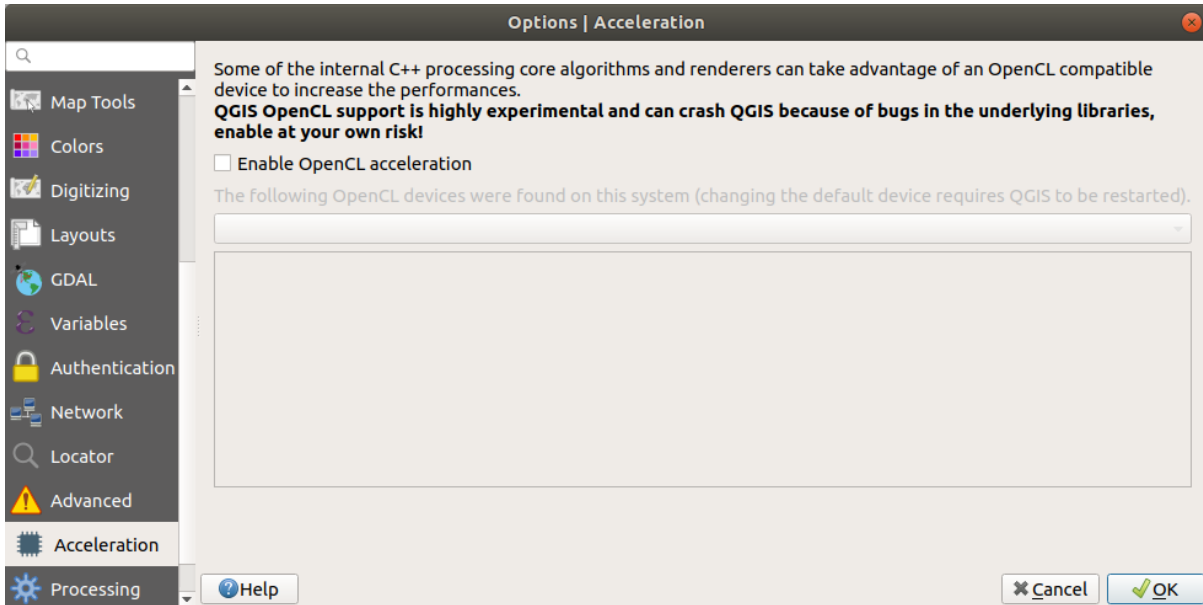



Fig. 9.20: Tab Acceleratie

Afhankelijk van uw hardware en software zou u misschien aanvullende bibliotheken moeten installeren om acceleratie via OpenCL in te schakelen.

### 9.1.19 Instellingen voor Processing

De tab  *Processing* verschaft u algemene instellingen voor gereedschappen en gegevensproviders die worden gebruikt in het framework QGIS Processing. Meer informatie in [QGIS framework Processing](#).

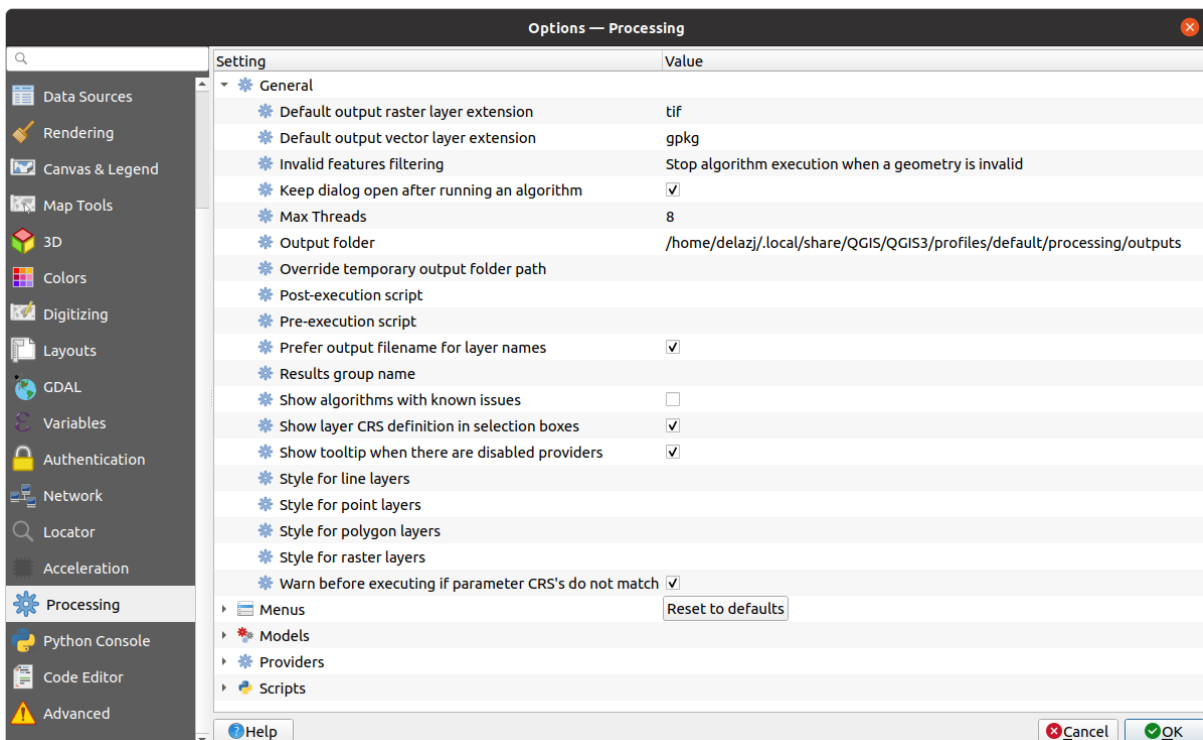




Fig. 9.21: Tab Instellingen voor Processing in QGIS

## 9.1.20 Instellingen voor Python-console

De instellingen voor  *Python Console* helpen u het gedrag van de bewerkers voor Python te beheren en te controleren (*interactieve console*, *codebewerker*, *projectmacro's*, *aangepaste expressies*, ...). Het kan ook worden bereikt met de knop  Opties... vanuit:

- de werkbalk van *Python console*
- het contextmenu van de widget *Python console*
- en het contextmenu van de codebewerker.

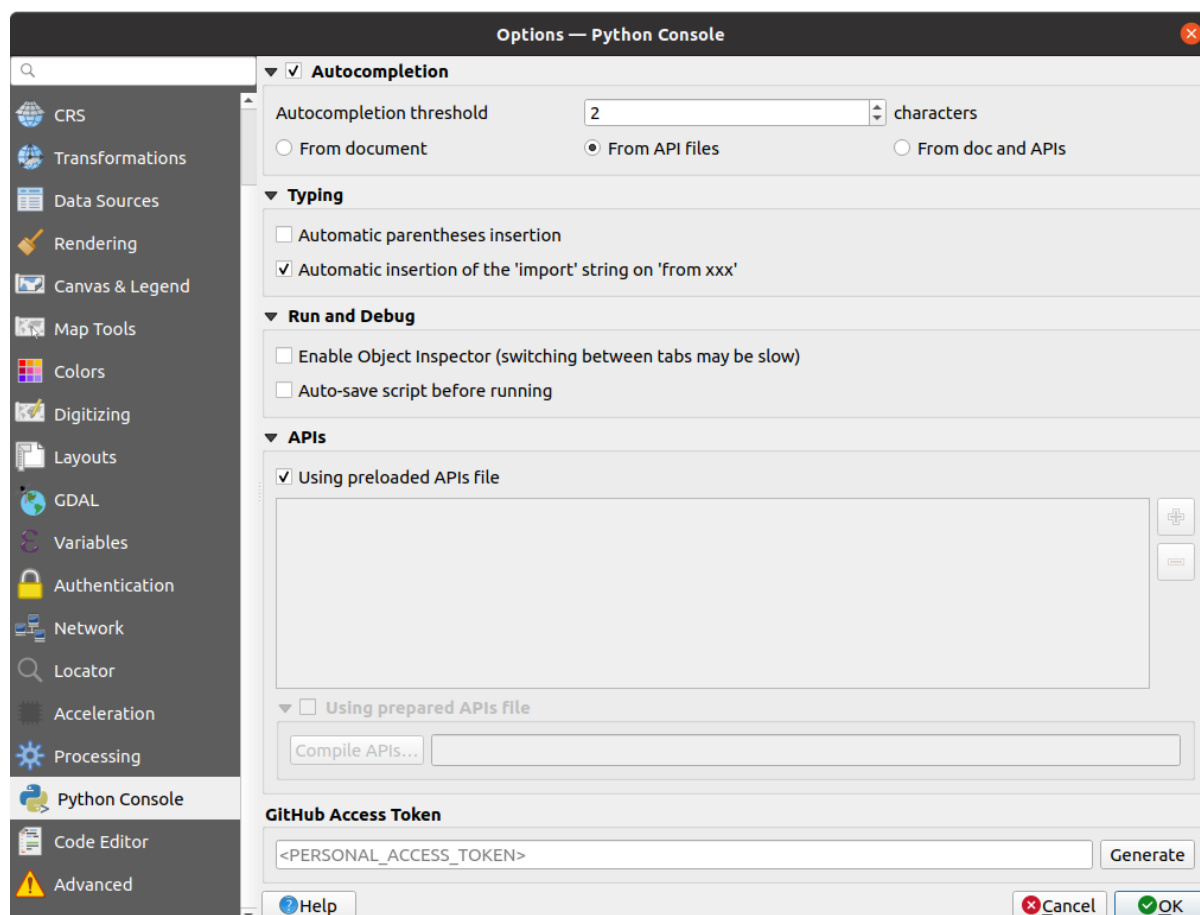


Fig. 9.22: Tab Instellingen voor Python-console

U kunt specificeren:

- *Automatisch aanvullen*: Schakelt Automatisch aanvullen van code in. U kunt Automatisch aanvullen vanuit het huidige document, vanuit geïnstalleerde API-bestanden of beide.
  - *Drempel Automatisch aanvullen*: Stelt de drempel in voor het weergeven van de lijst van Automatisch aanvullen (in tekens).
- onder *Typen*
  - *Automatisch haakjes invoegen*: Schakelt het automatisch sluiten van haakjes in
  - *Automatisch invoegen van 'import' na 'from xxx'*: Schakelt invoegen van 'import' in bij specificeren van imports
- onder *Uitvoeren en debuggen*




- *Object inspecteren aanzetten (maakt wisselen tussen tabs trager)*: Inspecteren van het object inschakelen.
- *Automatisch opslaan script voor starten*: Slaat het script dat wordt uitgevoerd automatisch op. Deze actie zal een tijdelijk bestand opslaan (in de tijdelijke systeemmap) dat automatisch zal worden verwijderd na het uitvoeren.

Voor API's kunt u specificeren:

- *Gebruik het ingeladen API's-bestand*: U kunt er voor kiezen om de reeds ingeladen bestanden voor de API's te gebruiken. Als dit niet is geselecteerd kunt u bestanden voor de API toevoegen en u kunt ook kiezen of u reeds voorbereide API-bestanden wilt gebruiken (zie volgende optie).
- *Gebruik een geprepareerd API's bestand*: Indien geselecteerd zal het gekozen \*.pap-bestand worden gebruikt voor het aanvullen van de code. U dient tenminste een \*.api-bestand te laden en dat dan te compileren door te klikken op de knop *Api's compileren...* om een geprepareerd API-bestand te maken.

Onder *GitHub toegangstoken* kunt u een persoonlijk token maken dat u in staat stelt codesnippers te delen vanuit de codebewerker van Python. Meer details op [GitHub authentication](#)

### 9.1.21 Instellingen voor codebewerker

Op de tab  *Codebewerker* kunt u het uiterlijk en gedrag van de widgets voor codebewerker beheren (Python interactieve console en bewerker, widget Expressie en functiebewerker, ...).

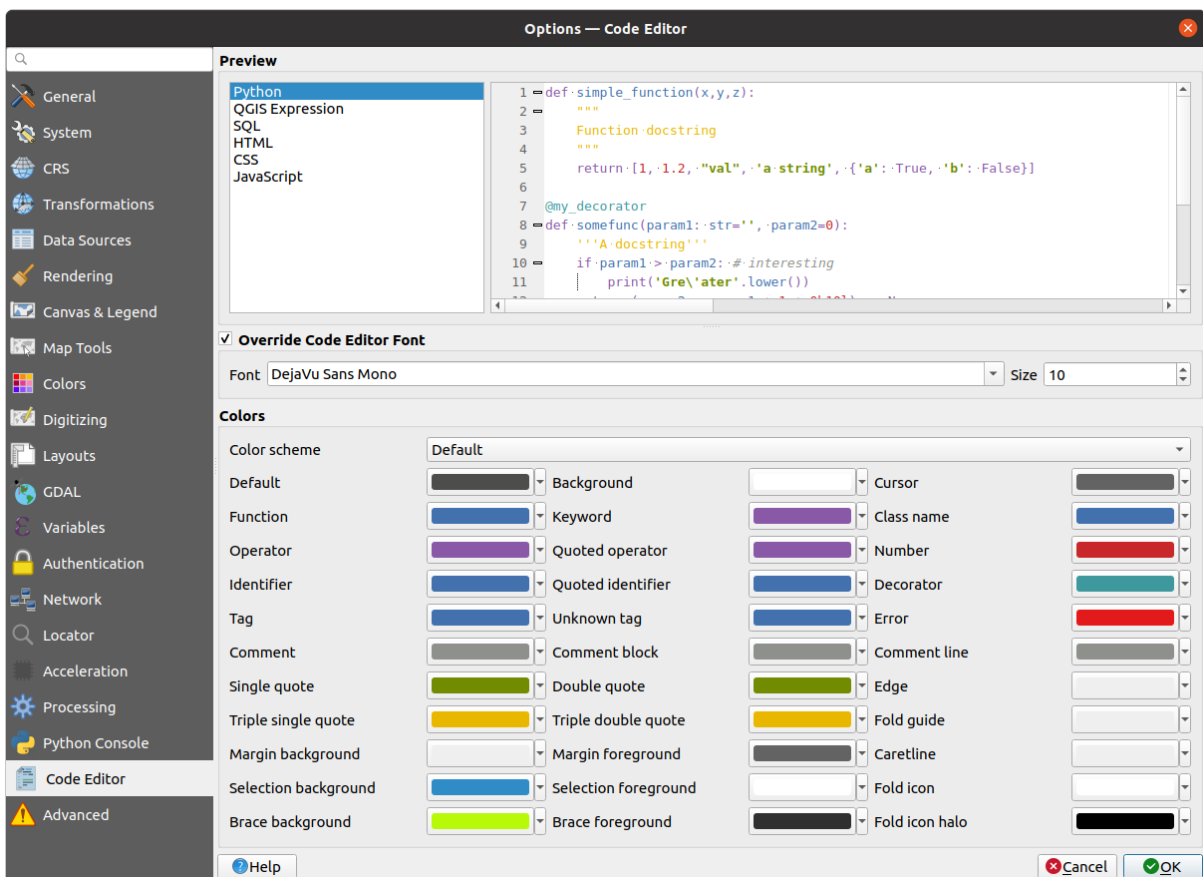


Fig. 9.23: Tab Instellingen voor codebewerker

Boven in het dialoogvenster verschafft een widget een levend voorbeeld van de huidige instellingen, in verscheidene coderingstalen (Python, QGIS-expressie, HTML, SQL, JavaScript). Een handige manier om instellingen aan te

passen.

- Selecteer  *Lettertype codebewerker overschrijven* om het standaard *Lettertype* en *Grootte* aan te passen.
- In de groep *Kleuren* kunt u:
  - een *Kleurenschema* selecteren: vooraf gedefinieerde instellingen zijn *Standaard*, *Gesolariseerd (Donker)* en *Gesolariseerd (Licht)*. Een schema *Aangepast* wordt geactiveerd zodra u een kleur aanpast en kan worden hersteld door een vooraf gedefinieerd schema te kiezen.
  - de *kleur* van elk element bij het schrijven van code wijzigen, zoals de te gebruiken kleuren voor opmerkingen, quotes, functies, achtergrond, ...

## 9.1.22 Geavanceerde instellingen

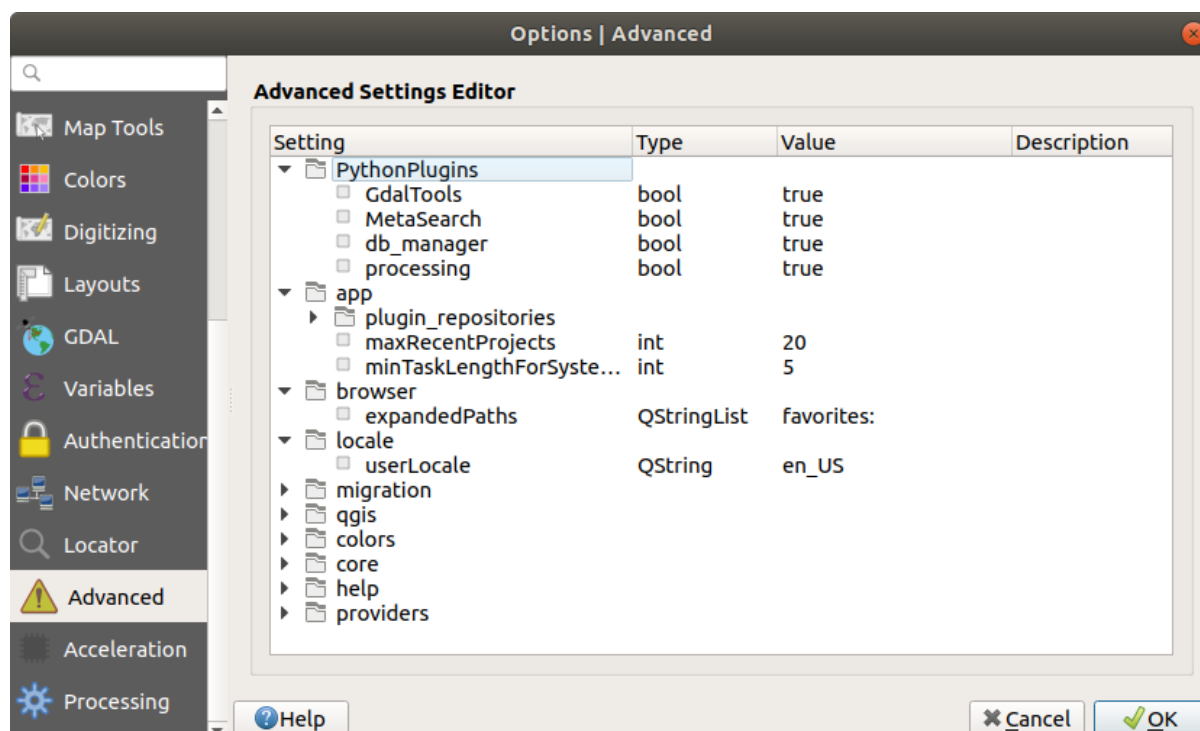


Fig. 9.24: Tab Geavanceerde instellingen in QGIS

Alle instellingen die zijn gerelateerd aan QGIS (UI, gereedschappen, gegevensproviders, configuraties voor Processing, standaardwaarden en paden, opties voor plug-ins, expressies, controles voor geometrie...) worden opgeslagen in een bestand `QGIS/QGIS3.ini` in de map van het actieve *gebruikersprofiel*. Configuraties kunnen worden gedeeld door dit bestand naar andere installaties te kopiëren.

Vanuit QGIS biedt de tab *Geavanceerd* een manier om deze instellingen te beheren via de *Bewerker voor geavanceerde instellingen*. Nadat u belooft voorzichtig te zijn, wordt de widget gevuld met een boom van alle bestaande instellingen, en kunt u hun waarde bewerken. Klik met rechts boven een instelling of een groep en u kunt het verwijderen (om een instelling of groep toe te voegen, moet u het bestand `QGIS3.ini` bewerken). Wijzigingen worden automatisch opgeslagen in het bestand `QGIS3.ini`.

**Waarschuwing: Blindelings gebruiken van de instellingen op de tab Geavanceerd vermijden**





Wees uitermate voorzichtig bij het aanpassen van items in dit dialoogvenster, mede gelet op het feit dat wijzigingen automatisch worden toegepast. Wijzigingen aanbrengen zonder de benodigde kennis kan uw installatie van QGIS op meerdere manieren beschadigen.

## 9.2 Werken met gebruikersprofielen

Het menu *Extra* ► *Gebruikersprofielen* verschaft functies om gebruikersprofielen in te stellen en er toegang toe te krijgen. Een gebruikersprofiel is een geïnificeerde configuratie voor de toepassing die het mogelijk maakt in één enkele map op te slaan:

- alle *globale instellingen*, inclusief locale, projecties, instellingen voor authenticatie, kleurpaletten, sneltoetsen...
- configuraties en *aanpassingen* van de GUI
- rasterbestanden en andere Proj-hulpbestanden geïnstalleerd voor datumtransformatie
- geïnstalleerde *plug-ins* en hun configuraties
- projectsjablonen en geschiedenis van opgeslagen projecten met hun voorbeeldafbeelding
- *instellingen voor Processing*, logs, scripts, modellen.

Standaard bevat een installatie van QGIS één enkel gebruikersprofiel, genaamd *default*. Maar u kunt net zoveel gebruikersprofielen maken als u wilt:

1. Klik op het item *Nieuw profiel...*
2. U zult worden gevraagd een naam voor het profiel op te geven, een map te maken met dezelfde naam onder `~/<UserProfiles>/` waar:
  - `~` geeft de map **HOME** weer, die op  Windows gewoonlijk iets is als `C:\Users\<username>`.
  - en `<UserProfiles>` staat voor de hoofdmap voor profielen, d.i.:
    -  `.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/`
    -  `%AppData%\Roaming\QGIS\QGIS3\profiles\`
    -  `Library/Application Support/QGIS/QGIS3/profiles/`

De map voor de gebruikersprofielen kan vanuit QGIS worden geopend met *Actieve profielmap openen*.

3. Een nieuwe instantie voor QGIS, met een schone configuratie, wordt gestart. U kunt dan uw aangepaste configuraties instellen.

Als u meer dan één profiel in uw installatie van QGIS heeft, wordt de naam van het actieve profiel, tussen vierkante haken, weergegeven in de titelbalk van de toepassing.

Omdat elk gebruikersprofiel geïsoleerde instellingen, plug-ins en geschiedenis bevat, kunnen zij goed zijn voor verschillende werkstromen, demo's, gebruikers van dezelfde machine, of instellingen om te testen, etc. En u kunt schakelen van de ene naar de andere door ze te selecteren in het menu *Extra* ► *Gebruikersprofielen*. U kunt ook QGIS uitvoeren met een specifiek gebruikersprofiel vanaf de *opdrachtregel*.

Tenzij gewijzigd zal het profiel van de laatst afgesloten sessie van QGIS worden gebruikt in de volgende sessies van QGIS.

---

### Tip: QGIS uitvoeren onder een nieuw gebruikersprofiel om het voortbestaan van een probleem te controleren


Wanneer u vreemd gedrag tegenkomt bij het gebruiken van enkele functies in QGIS, maak dan een nieuw gebruikersprofiel en voer de opdrachten opnieuw uit. Soms zijn problemen gerelateerd aan enkele achterblijfselen in het huidige gebruikersprofiel en het maken van een nieuw zou ze kunnen oplossen als QGIS opnieuw start met het nieuwe (schone) profiel.

---

## 9.3 Projecteigenschappen

In het venster voor eigenschappen voor het project onder *Project ► Eigenschappen* kunt u project-specifieke opties instellen. De project-specifieke opties overschrijven hun equivalent in het hierboven beschreven dialoogvenster *Opties*.

### 9.3.1 Algemene eigenschappen

Op de tab  *Algemeen* laten de *Algemene instellingen* u:

- de locatie van het projectbestand zien
- de map instellen voor de thuisplek voor het project (beschikbaar in het item *Thuis voor project* van het paneel *Browser*). Het pad mag relatief zijn naar de map van het projectbestand (typ het in) of absoluut. Thuis voor project kan worden gebruikt voor het opslaan van gegevens en andere inhoud die nuttig is voor het project. Handig als gegevensset en projectbestanden niet op dezelfde plaats zijn opgeslagen. Indien niet gevuld is het *Thuis voor project* standaard de map met het projectbestand.
- een titel opgeven voor het project naast het bestandspad voor het project
- de te gebruiken kleur kiezen voor objecten als zij geselecteerd zijn
- de achtergrondkleur kiezen: de kleur die moet worden gebruikt voor het kaartvenster
- instellen of het pad naar de lagen in het project moet worden opgeslagen als absoluut (volledig) of als relatief ten opzichte van de locatie van het projectbestand. U zou een voorkeur kunnen hebben voor relatieve paden als zowel de lagen als de projectbestanden moeten kunnen worden verplaatst of gedeeld, of als het project toegankelijk is voor computers op verschillende platformen.
- kiezen voor vermijden van artefacten wanneer project wordt gerenderd als kaarttegels. Onthoud dat het selecteren van deze optie kan leiden tot vertragingen in de uitvoering.

Berekenen van gebieden en afstanden is een veel voorkomend gebeuren in GIS. Deze waarden zijn echter verbonden aan de onderliggende instellingen voor projectie. Het frame *Metten* laat u deze parameters beheren. U kunt feitelijk kiezen voor:

- de *Ellipsoïde*, waarop berekeningen voor afstanden en gebieden volledig zijn gebaseerd; het kan zijn:
  - **None/Planimetric**: teruggegeven waarden zijn in dit geval Cartesiaanse maateenheden.
  - een **Aangepaste**: u dient de waarden voor de assen semi-major en de semi-minor in te stellen.
  - of een bestaande uit een vooraf gedefinieerde lijst (Clarke 1866, Clarke 1880 IGN, New International 1967, WGS 84...).
- de *Eenheden voor metingen van afstanden* voor lengte en omtrek en de *Eenheden voor meten van gebied*. Deze instellingen, die standaard zijn ingesteld op de eenheden die zijn ingesteld in de *Opties* van QGIS maar die dan overschrijven voor het huidige project, worden gebruikt in:
  - Balk voor bijwerken van veld Attribuentabel
  - Berekeningen in Veldberekening
  - De uit het gereedschap Objecten identificeren afgeleide waarden voor lengte, omtrek en gebied
  - De weergegeven standaard eenheid in het dialoogvenster Meten

De *Weergave coördinaten en richting* stelt u in staat de indeling van eenheden te kiezen en aan te passen die worden gebruikt om de muiscoördinaat weer te geven in de Statusbalk en de afgeleide coördinaten die worden weergegeven via het gereedschap Objecten identificeren.

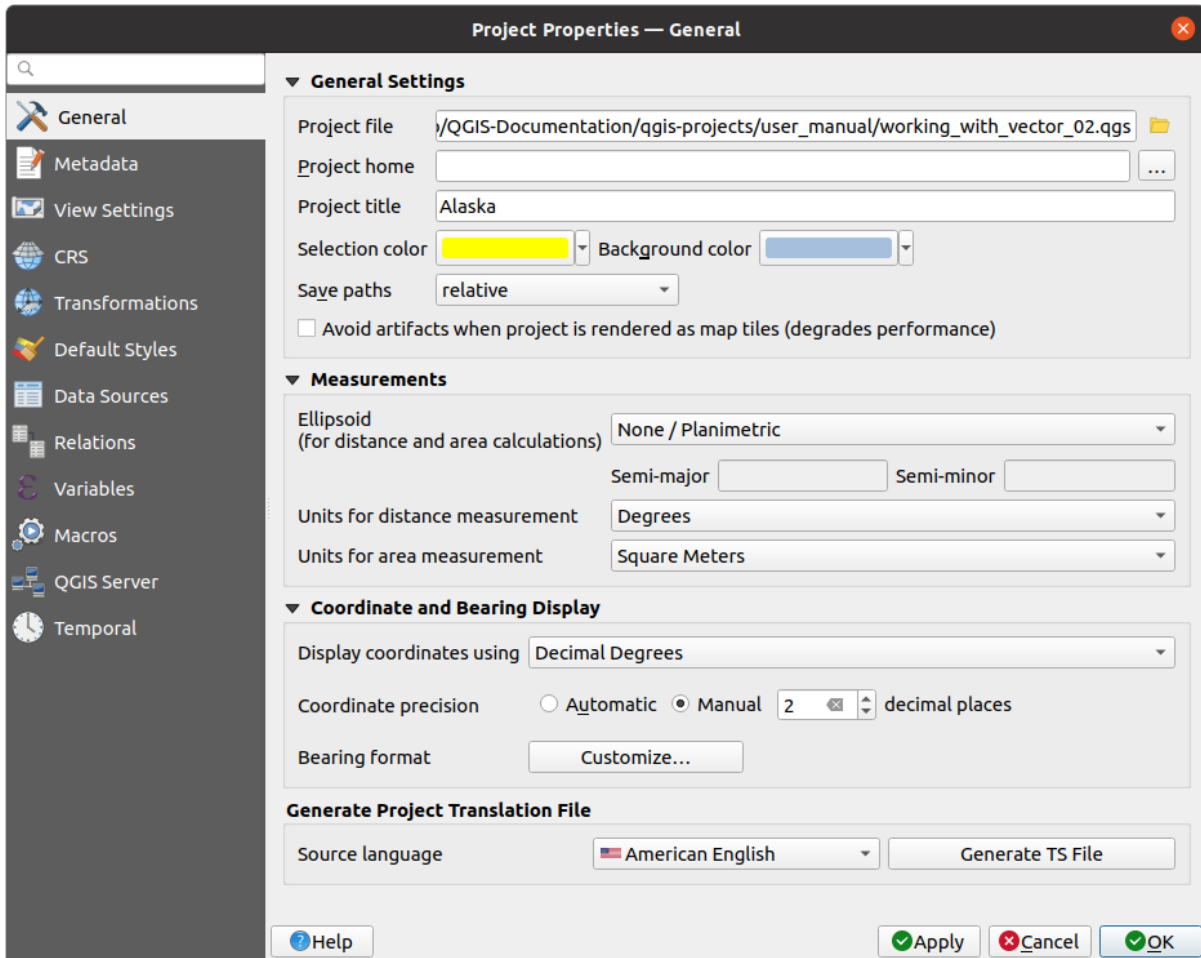



Fig. 9.25: Tab Algemeen van het dialoogvenster Projecteigenschappen

### 9.3.2 Eigenschappen Metadata

De tab  *Metadata* maakt het mogelijk gedetailleerde metadata te definiëren, inclusief (naast andere): auteur, datum maken, taal, abstracten, categorieën, sleutelwoorden, contactdetails, links, geschiedenis. Er is ook een functie voor valideren die controleert of specifieke velden zijn ingevuld, maar dit wordt niet afgedwongen. Bekijk [vectorlaag eigenschappen metadata](#) voor enkele details.

### 9.3.3 Instellingen voor weergave

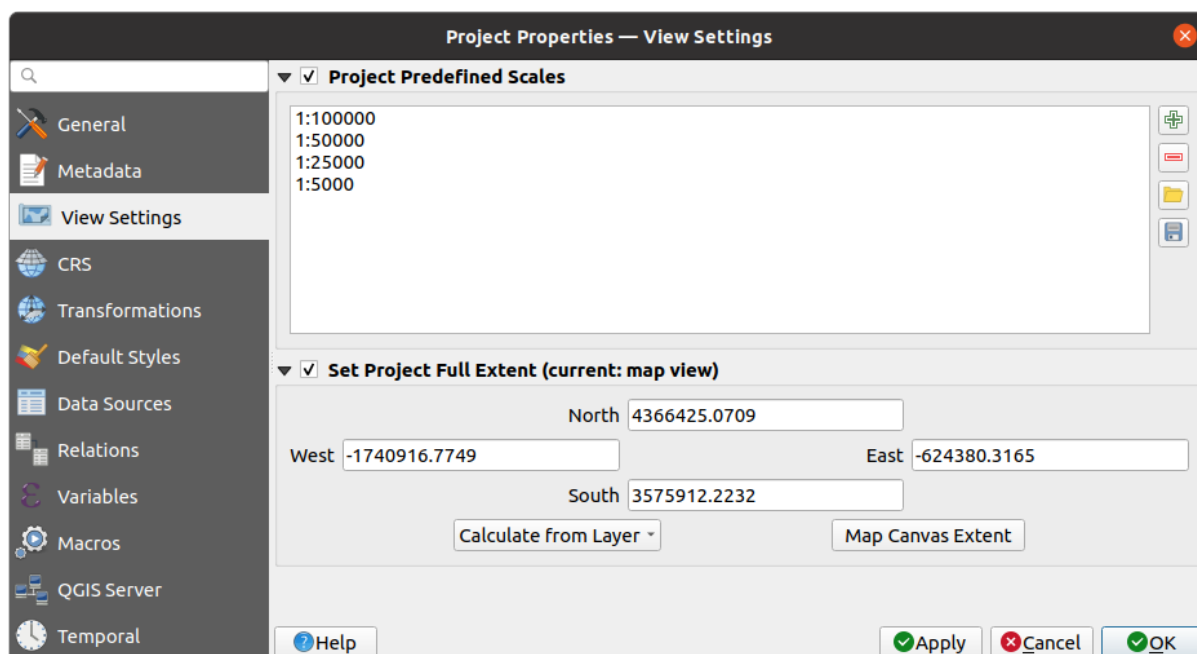




Fig. 9.26: Tab Instellingen voor weergave van het dialoogvenster Projecteigenschappen


De tab  *Instellingen voor weergave* verschaft middelen om het kaartvenster van het project te beheren. U kunt:

- instellen *Vooraf gedefinieerde schalen voor project*: de lijst met weer te geven schalen in de keuzewidget *Schaal* op de statusbalk. Dit overschrijft de globale vooraf gedefinieerde schalen.
- *Volledig bereik project instellen*: dit bereik zal worden gebruikt in plaats van het bereik van alle lagen bij het zoomen naar het volledige kaartbereik (). Het is nuttig wanneer een project weblagen/nationale lagen/globale lagen bevat maar als het feitelijke gebied van interesse voor het project een kleiner geografisch gebied is. De coördinaten van het volledige bereik van het project kunnen worden ingesteld met de widget *bereik selecteren*.


### 9.3.4 Eigenschappen voor CRS

**Notitie:** Voor meer informatie over hoe QGIS projecteren van projecten afhandelt, bekijk daarvoor het bestemde gedeelte in *Werken met projecties*.


De tab  *CRS* helpt u het te gebruiken coördinaten referentiesysteem voor dit project in te stellen. Het kan zijn:

-  *Geen CRS (of onbekende niet-Aardse projectie)*: lagen worden getekend gebaseerd op hun ruwe coördinaten
- of een bestaand coördinaten referentiesysteem, dat mag zijn *geografisch*, *geprojecteerd* of *gebruikergedefinieerd*. Lagen die worden toegevoegd aan het project worden direct naar dit CRS vertaald, om ze te kunnen overleggen, ongeacht hun originele CRS.

### 9.3.5 Eigenschappen voor transformatie

De tab  *Transformaties* helpt u de instellingen voor het opnieuw projecteren van lagen te beheren door de voorkeuren voor datumtransformatie te configureren die moeten worden toegepast in het huidige project. Zoals gewoonlijk overschrijven deze overeenkomende globale instellingen. Bekijk *Datumtransformaties* voor meer details.

### 9.3.6 Standaard Stijleigenschappen

De tab  *Standaard stijlen* laat u beheren hoe nieuwe lagen in het project zullen worden getekend wanneer zij geen bestaande stijl `.qml` hebben gedefinieerd. U kunt:

- Standaard symbolen (*Markering, Lijn, Vulling*) instellen om toe te passen afhankelijk van het type geometrie voor de laag als ook een standaard *Kleurverloop*
- Toepassen van een standaard *Doorzichtbaarheid* op nieuwe lagen
- *Willekeurige kleuren aan symbolen toekennen*, aanpassen van de vulkleuren voor de symbolen, om hetzelfde renderen voor alle lagen te vermijden.

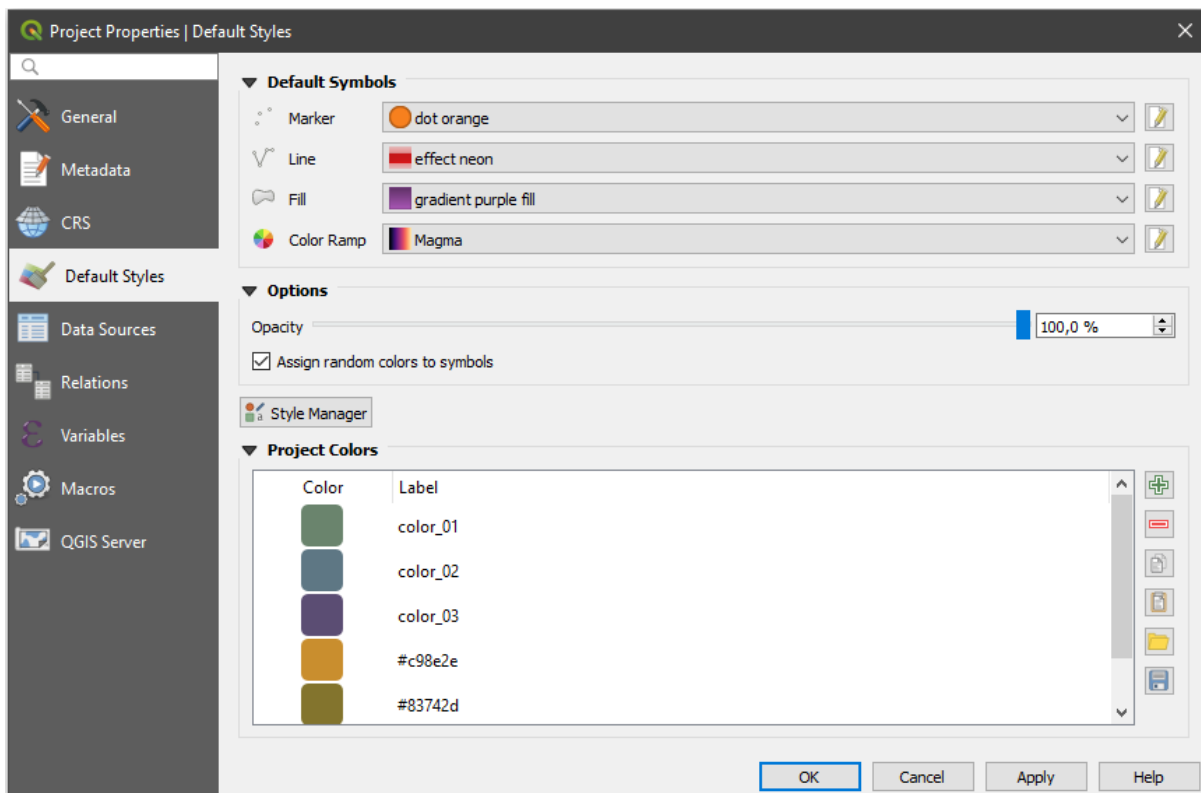






Fig. 9.27: Tab Standaard stijlen

Met de knop  *Stijlmanager* heeft u snel toegang tot het dialoogvenster *Stijlmanager* en het configureren van symbolen en kleurverlopen.

Er is ook een aanvullend gedeelte waar u specifieke kleuren kunt definiëren voor het lopende project. Net als *globale kleuren*, kunt u:

- kleur  *Toevoegen* of  *Verwijderen*
- kleur  *Kopiëren* of  *Plakken*

- de set kleuren vanuit/naar bestand `.gpl`  *Importeren* of  *Exporteren*.

Dubbelklik op een kleur in de lijst om die aan te passen of te vervangen in het dialoogvenster *Kleur selecteren*. U kunt het ook hernoemen door erop te dubbelklikken in de kolom *Label*.

Deze kleuren worden geïdentificeerd als *Projectkleuren* en vermeld als deel van de *widgets Kleuren*.

---

### Tip: Projectkleuren gebruiken om snel toe te wijzen en widgets Kleuren bij te werken

Naar projectkleuren kan worden verwezen met hun label en de widgets Kleuren waarin zij worden gebruikt zijn aan hen verbonden. Dit betekent dat in plaats van herhaaldelijk dezelfde kleur in te stellen voor veel eigenschappen en, om omslachtig bijwerken te voorkomen, kunt u:


1. De kleur definiëren als een projectkleur
  2. Klik op de *widget Data-bepaalde 'override'* naast de eigenschap van de kleur die u wilt instellen
  3. Ga over het menu *Kleur* en selecteer de projectkleur. De eigenschap wordt dan toegewezen aan de expressie `project_color('color_label')` en de kleurwidget geeft die kleur weer.
  4. Herhaal de stappen 2 en 3 zoveel als nodig
  5. Werk de projectkleur een keer bij en de wijziging wordt, OVERAL waar hij wordt gebruikt, zichtbaar.
- 

## 9.3.7 Eigenschappen Databronnen



Op de tab  *Databronnen*, kunt u:

- *Automatisch transactiegroepen maken indien mogelijk*. Als deze modus is ingeschakeld, zullen alle lagen uit dezelfde database worden gesynchroniseerd in hun status Bewerken, d.i. indien één laag in modus Bewerken wordt gezet, worden ze dat allemaal, indien één laag wordt bewerkt of indien één laag wordt teruggedraaid, dan zullen alle andere dat ook. Ook worden, in plaats van de wijzigingen van bewerkingen lokaal te bufferen, zij direct verzonden naar een transactie in de database die wordt doorgevoerd als de gebruiker klikt op Laag opslaan. Onthoud dat u deze optie alleen kunt (de)activeren als er geen laag wordt bewerkt in het project.
- *Standaard waarden aan de zijde van de provider evalueren*: Bij het toevoegen van nieuwe objecten in een tabel van PostgreSQL moeten velden met de beperking standaardwaarde worden geëvalueerd en gevuld op het moment van openen van het formulier, en niet op het moment van indienen. Dit betekent dat in plaats van een expressie zoals `nextval('serial')`, het veld in het formulier *Object toevoegen* de verwachte waarde zal weergeven (bijv. 25).
- *Project vertrouwen als databron geen metadata heeft*: Laden van projecten versnellen door controles van gegevens over te slaan. Nuttig in context voor QGIS Server of in projecten met enorme databaseweergaven/gematerialiseerde weergaven. Het bereik voor de lagen zal worden gelezen uit het projectbestand van QGIS (in plaats van de databronnen) en bij het gebruiken van de provider PostgreSQL zal het uniek zijn van de primaire sleutel niet worden gecontroleerd voor weergaven en gematerialiseerde weergaven.
- Configureren van de servicemogelijkheden voor de *Laag Capabilities*, d.i.:
  - In- (of uitschakelen) welke lagen identificeerbaar zijn, d.i. zullen reageren op het *gereedschap Objecten identificeren*. Standaard worden lagen als te bevragen ingesteld.
  - Instellen of een laag als *Alleen-lezen* zou moeten verschijnen, wat betekent dat hij niet door de gebruiker kan worden bewerkt, ongeacht de mogelijkheden van de gegevensprovider. Hoewel dit een beperkte beveiliging is, blijft het een snelle en handige configuratie om te voorkomen dat eindgebruikers gegevens aanpassen bij het werken met lagen die zijn gebaseerd op bestanden.
  - Definiëren welke lagen doorzoekbaar zijn, d.i. kunnen worden bevraagd met de *widget Lokaliseren*. Standaard worden lagen als te doorzoeken ingesteld.
  - Definiëren welke lagen zijn gedefinieerd als *vereist*. Geselecteerde lagen in deze lijst zijn beveiligd tegen het per ongeluk verwijderen uit het project.



- Definieer welke lagen *privé* zijn, d.i. verborgen in het paneel *Lagen*. Dit is bedoeld voor accessoire-lagen (basiskaart, samenvoeging, opzoeken van waarde-relaties, meest waarschijnlijk geen ruimtelijke lagen, ...) die u wel nodig hebt in een project, maar waarvan u niet wilt dat zij de boom van de legenda en andere gereedschappen voor selecteren vervuilen. Indien ingesteld als zichtbaar, worden zij nog steeds weergegeven in het kaartvenster en gerenderd in de legenda van de afdruklay-out. Gebruik de optie  *Legenda filteren* ► *Private lagen weergeven* op de werkbalk boven in het paneel *Lagen* om ze tijdelijk in te schakelen voor enige interactie.

De tabel *Laag Capabilities* verschaft enkele handige gereedschappen om:

- Meerdere cellen te selecteren en drukken op *Selectie wisselen* om de status van hun selectievak te wijzigen;
-  *Alleen ruimtelijke lagen weergeven*, niet ruimtelijke lagen uit de lagenlijst te filteren;
-  *Lagen filteren...* en snel een bepaalde laag te zoeken om te configureren.

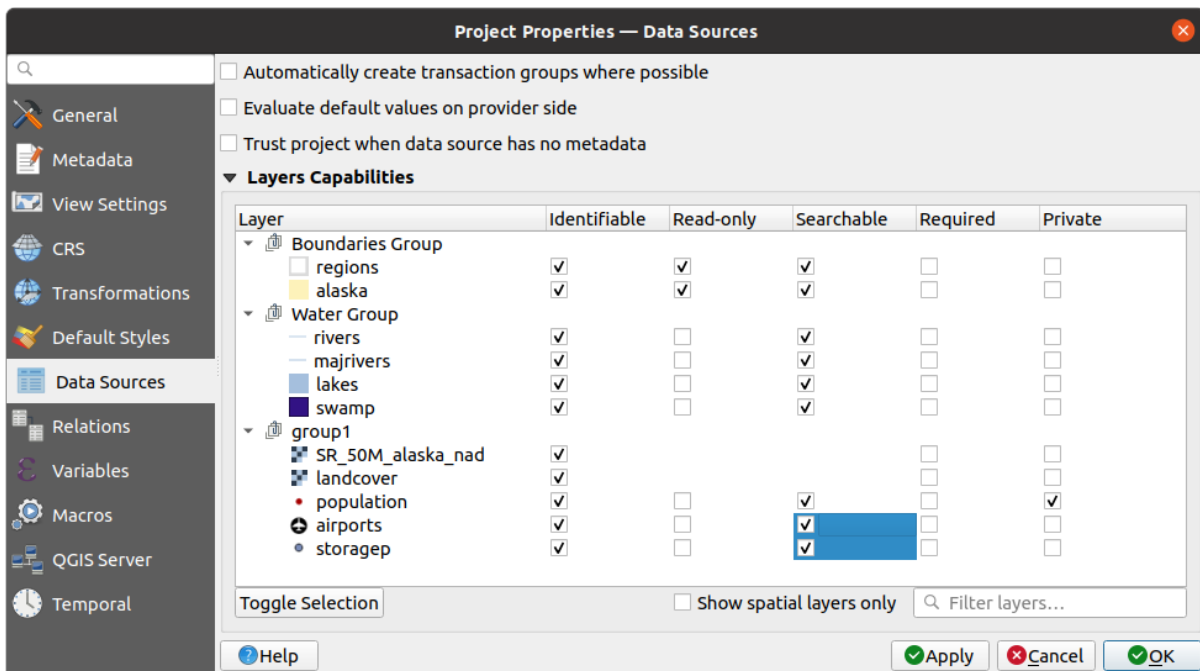



Fig. 9.28: Tab Databronnen

### 9.3.8 Eigenschappen Relaties

De tab  *Relaties* wordt gebruikt voor het definiëren van 1:n-relaties en polymorfische relaties. De relaties worden gedefinieerd in het dialoogvenster voor de projecteigenschappen. Als eenmaal voor een laag relaties bestaan zal een nieuw element voor de gebruikersinterface in de Formulierweergave (bijv. bij het identificeren van een object en het openen van het formulier daarvan) de gerelateerde entiteiten weergeven. Dit verschaft een krachtige manier om, bijvoorbeeld, de geschiedenis over het inspecteren van de lengte van een pijplijn of wegsegment uit te drukken. U vindt meer over de ondersteuning voor 1:n-relaties in het gedeelte *Een tot veel- of veel-tot-veel-relaties maken*.

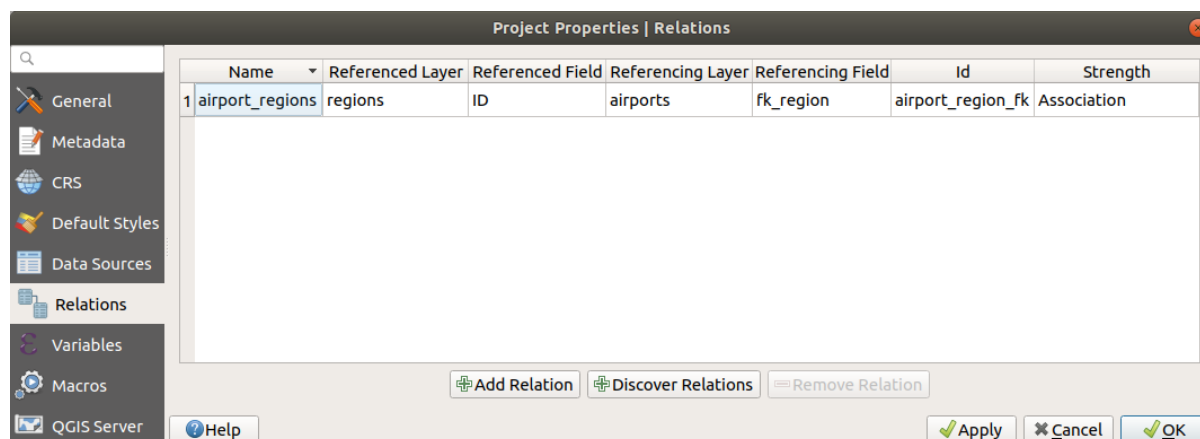






Fig. 9.29: Tab Relaties

### 9.3.9 Eigenschappen Variabelen

De tab  *Variabelen* vermeldt alle variabelen die beschikbaar zijn op het niveau van het project (dat ook alle globale variabelen omvat). Daarnaast stelt het de gebruiker in staat om variabelen op het niveau van het project te beheren. Klik op de knop  om een nieuwe aangepaste variabele op het niveau van het project toe te voegen. Selecteer op dezelfde wijze een aangepaste variabele op het niveau van het project en klik op de knop  om hem te verwijderen. Meer informatie over het gebruik van variabelen in het gedeelte Algemene gereedschappen *Waarden opslaan in Variabelen*.

### 9.3.10 Eigenschappen Macro's

De tab  *Macro's* kan worden gebruikt om macro's voor Python te bewerken. Momenteel zijn er drie macro's beschikbaar: "openProject()", "saveProject()" en "closeProject()".

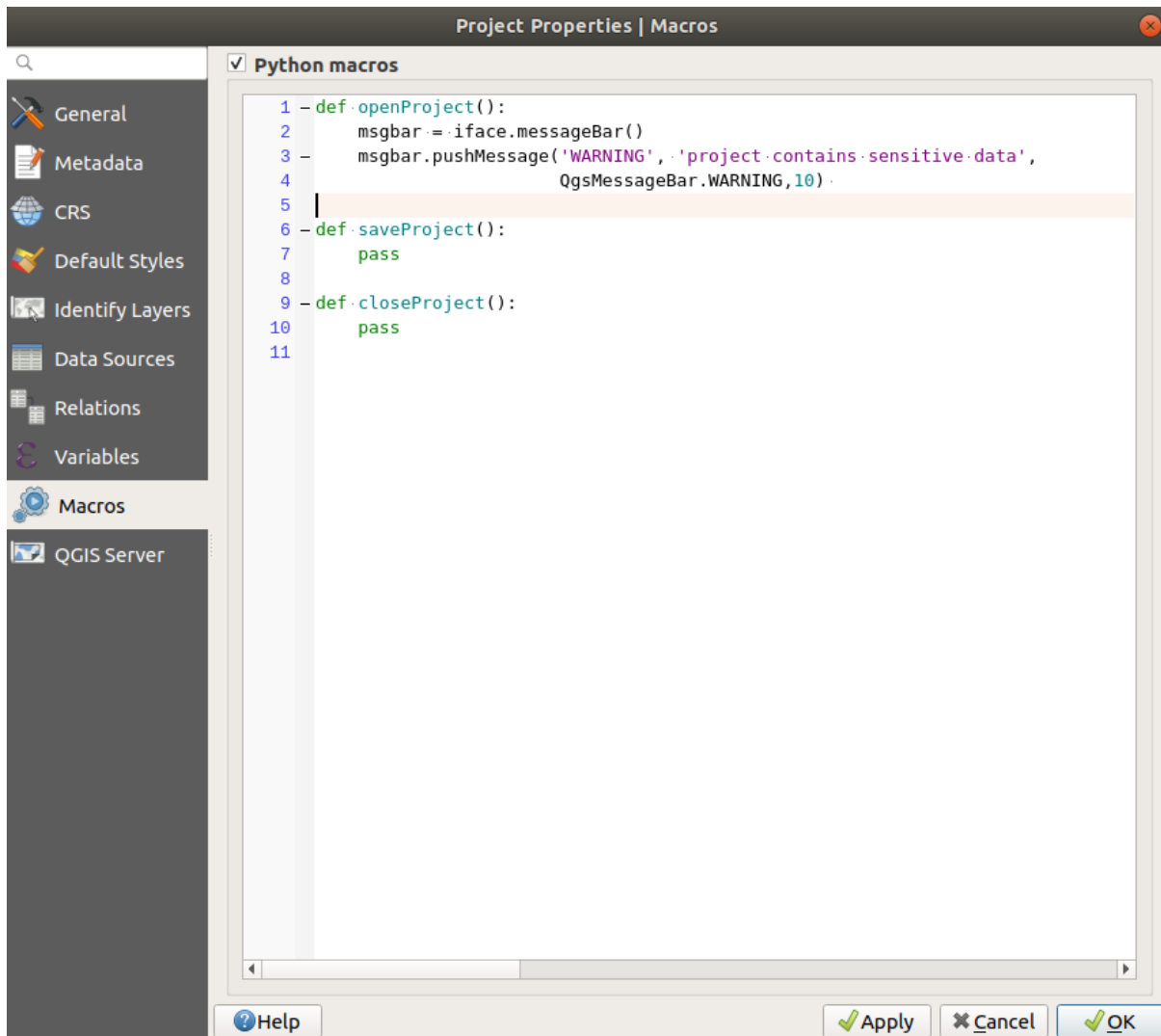



Fig. 9.30: Macro-instellingen in QGIS

### 9.3.11 Eigenschappen QGIS Server

De tab  *QGIS Server* stelt u in staat uw project te configureren om het online te publiceren. Hier kunt u informatie definiëren over de QGIS Server WMS en WFS capabilities, bereik en beperkingen voor CRS. Meer informatie is beschikbaar in het gedeelte *Creatingwmsfromproject* en volgende.

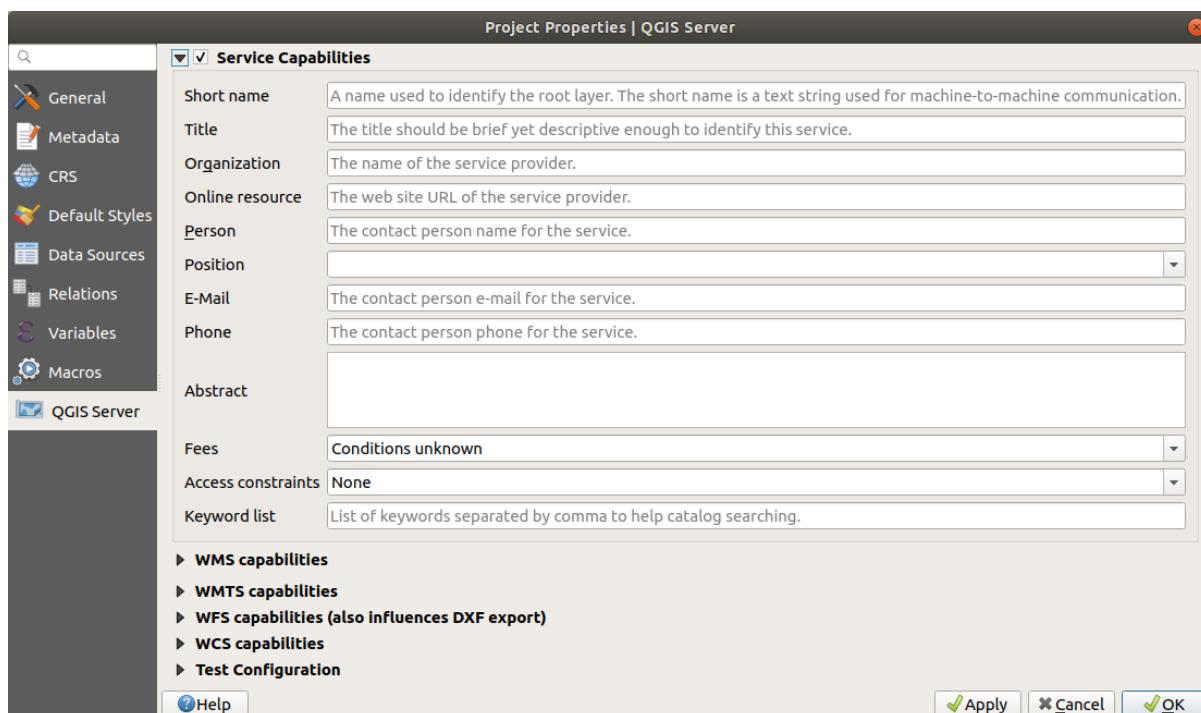



Fig. 9.31: Tab Instellingen QGIS Server

### 9.3.12 Eigenschappen Tijdbeheer

De tab  *Tijdbeheer* wordt gebruikt om de tijdsperiode voor uw project in te stellen, ofwel door handmatige invoer in *Startdatum* en *Einddatum* of door die te berekenen uit de huidige tijden van de lagen in het project. De tijdsperiode voor het project kan dan worden gebruikt in het *paneel Tijdbeheer* om het kaartvenster te beheren in *navigatie voor tijdbeheer*.

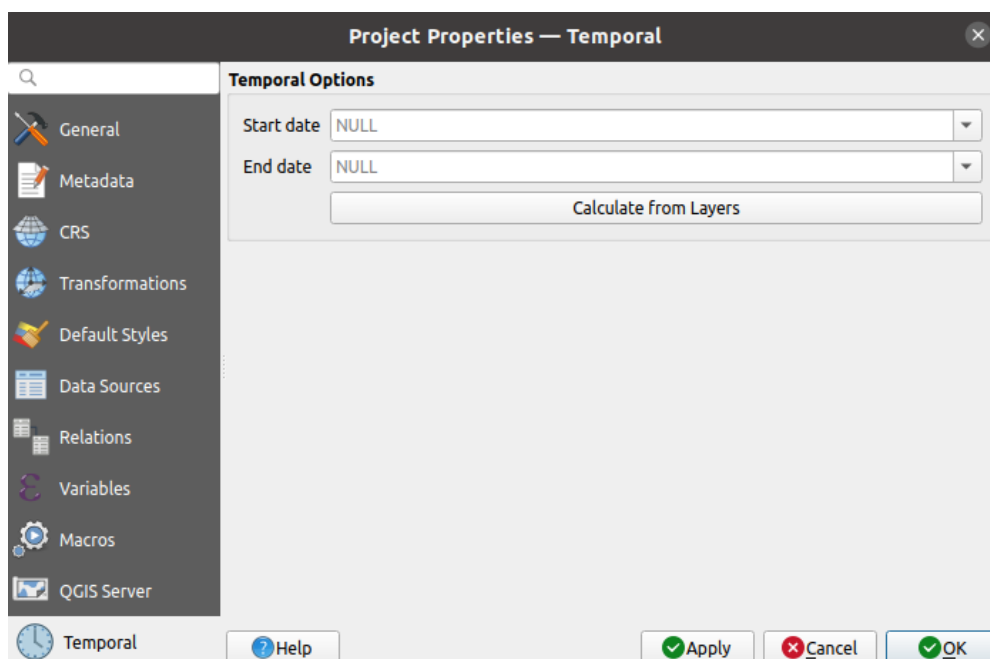


Fig. 9.32: Project tab Tijdbeheer

## 9.4 Aanpassingen

Het dialoogvenster *Aanpassingen* laat u bijna elk element (de)activeren in de gebruikersinterface van QGIS. Dit kan erg handig zijn als u uw eindgebruikers een ‘lichte’ versie van QGIS wilt verschaffen, die alleen bestaat uit de pictogrammen, menu’s en panelen die zij nodig hebben.

**Notitie:** Vóórdat de wijzigingen worden doorgevoerd, dient u QGIS opnieuw te starten.

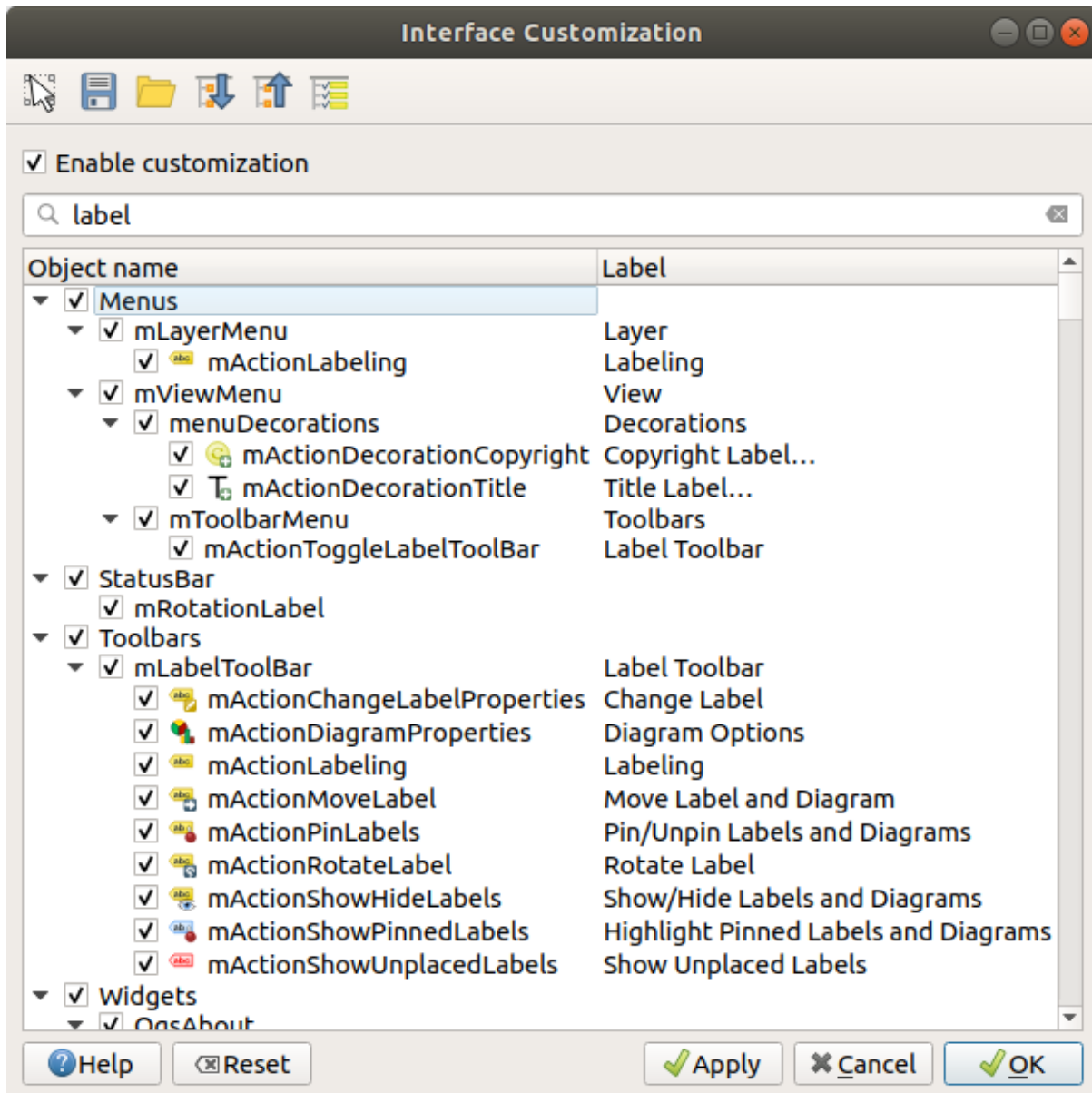



Fig. 9.33: Dialoogvenster Aanpassingen

Selecteren van het keuzevak  *Aanpassingen toestaan* is de eerste stap op weg naar aanpassingen in QGIS. Dit schakelt het paneel voor de werkbalken en widgets van waaruit u enkele items voor de GUI kunt deselecteren en dus uitschakelen.



Het te configureren item kan zijn:

- een **Menu** of een van diens sub-menu's uit de *Menubalk*

- een volledig **Paneel** (bekijk *Panelen en werkbalken*)
- de **Statusbalk** beschreven in *Statusbalk* of items daarvan
- een **Werkbalk**: de gehele balk of enkele van zijn pictogrammen
- of enig **widget** uit enig dialoogvenster in QGIS: label, knop, combinatievak...

Met  Schakel naar widgets in de hoofdapplicatie, kunt u klikken op een item in de interface van QGIS dat u wilt verbergen en QGIS deselecteert automatisch het overeenkomende item in het dialoogvenster Aanpassen van de interface. U kunt ook het vak *Zoeken* gebruiken om items te zoeken op hun naam of label.



Als u de configuratie eenmaal heeft ingesteld, klik dan op *Toepassen* of *OK* om uw wijzigingen te valideren. Deze configuratie wordt die welke standaard wordt gebruikt door QGIS bij de volgende keer opstarten.

De aanpassingen kunnen ook worden opgeslagen in een `.ini`-bestand met behulp van de knop  Opslaan naar bestand. Dit is een handige manier om een algemene interface van QGIS te delen met meerdere gebruikers. Klik gewoon op  Laden uit bestand op de doelcomputer om het `.ini`-bestand te importeren. U kunt ook *gereedschappen voor de opdrachtregel* uitvoeren en de verscheidene instellingen voor verschillende gebruikgevallen ook opslaan.

---

### Tip: Eenvoudig opslaan van vooraf gedefinieerd QGIS

De initiële configuratie voor de QGIS GUI kan worden hersteld op één van de onderstaande manieren:

- deselecteren van de optie  *Aanpassingen toestaan* in het dialoogvenster Aanpassen of klik op de knop  Alles selecteren
- drukken op de knop *Terug naar beginwaarde* in het frame **Instellingen** onder het menu *Extra* ► *Opties*, tab *Systeem*
- starten van QGIS vanaf de opdrachtregel met de volgende regel als opdracht `qgis --nocustomization`
- instellen van de waarde `false` voor de variabele *UI* ► *Aanpassingen* ► *Ingeschakeld* onder het menu *Extra* ► *Opties*, tab *Geavanceerd* (bekijk de *waarschuwing*).

In de meeste gevallen dient u QGIS opnieuw te starten om de wijzigingen doorgevoerd te krijgen.

---

## 9.5 Snelkoppelingen toetsenbord

QGIS verschaft voor veel mogelijkheden standaard sneltoetsen. Deze worden in het gedeelte *Menubalk* beschreven. Daarnaast geeft de menuoptie *Extra* ► *Toetsenbord sneltoetsen...* de mogelijkheid om de standaard sneltoetsen aan te passen en nieuwe snelkoppelingen toe te voegen voor mogelijkheden in QGIS.

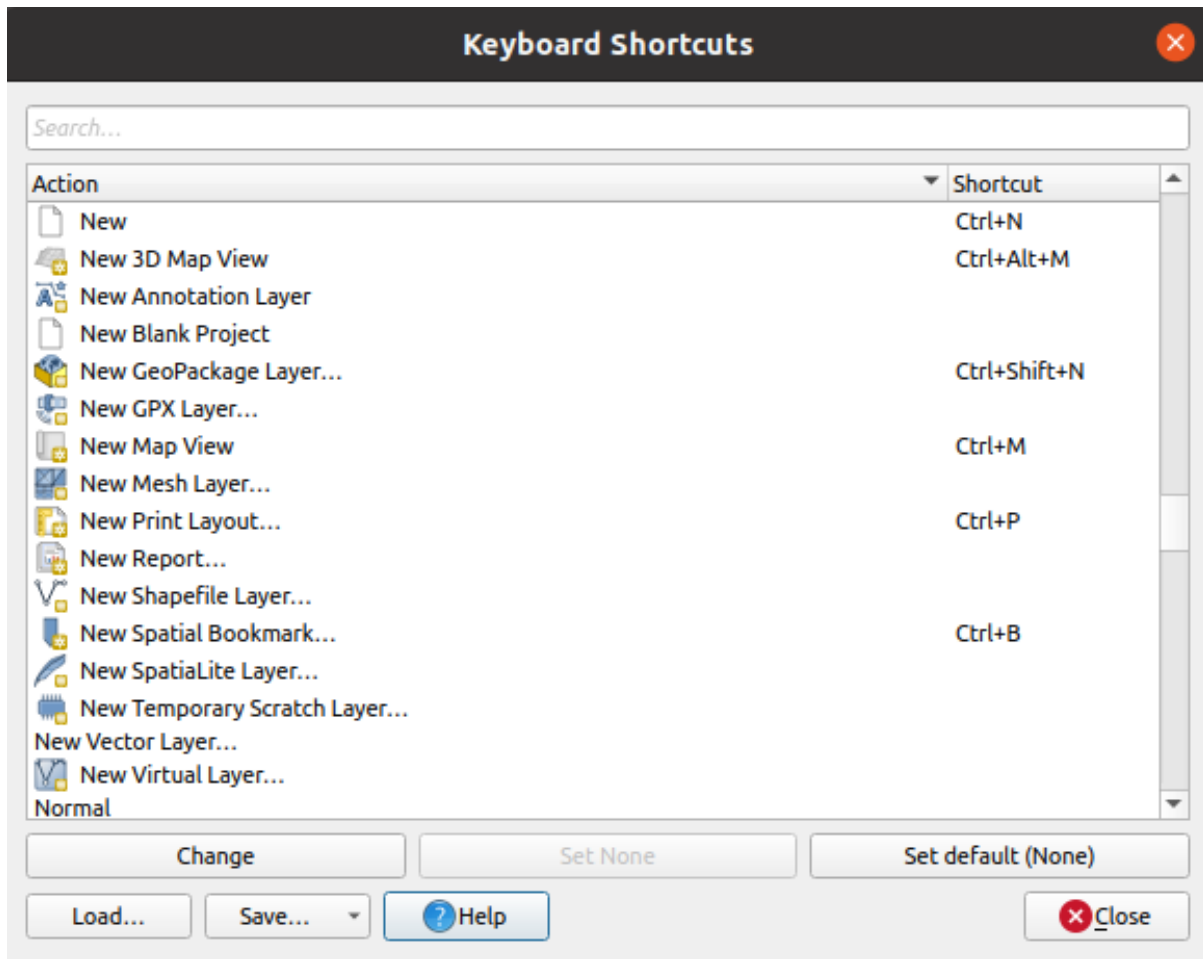


Fig. 9.34: Opties voor snelkoppelingen definiëren

Configureren is erg eenvoudig. Gebruik het zoekvak boven in het dialoogvenster om een bepaalde actie te zoeken, selecteer die uit de lijst en klik op :

- *Aanpassen* en druk op de nieuwe combinatie die u wilt toewijzen als de nieuwe sneltoets
- *Geen instellen* om een toegewezen sneltoets te verwijderen
- of *Standaard instellen* om de sneltoets terug te zetten naar zijn originele en standaardwaarde.

Ga door zoals hierboven voor alle andere gereedschappen die u wilt aanpassen. Als u eenmaal klaar bent met uw configuratie, *Close* eenvoudigweg het dialoogvenster om uw wijzigingen door te voeren. U kunt ook de wijzigingen *Opslaan*, ofwel als een bestand `.XML` met alleen de Snelkoppelingen van gebruiker of met Alle snelkoppelingen of als een bestand `.PDF` met alle snelkoppelingen en ze *Laden* in een andere installatie van QGIS.

## 9.6 QGIS uitvoeren met geavanceerde instellingen

### 9.6.1 Variabelen voor opdrachtregel en omgeving

We hebben gezien dat *QGIS opstarten* wordt gedaan als voor elke toepassing op uw besturingssysteem. QGIS verschaft opties voor de opdrachtregel voor meer geavanceerde gebruikgevallen (in sommige gevallen kunt u een omgevingsvariabele gebruiken in plaats van de optie voor de opdrachtregel). Voer `qgis --help` in op de opdrachtregel om een lijst te verkrijgen van de opties, wat teruggeeft:

```

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

```

### Tip: Voorbeeld gebruik argumenten opdrachtregel

U kunt QGIS starten door één of meerdere gegevensbestanden op te geven op de opdrachtregel. Bijvoorbeeld wanneer u zich in de folder `qgis_sample_data` bevindt kunt u QGIS starten en tegelijkertijd een raster en een vectorbestand openen tijdens het opstarten met de volgende opdracht: `qgis ./raster/landcover.img ./gml/lakes.`



gml

### **--version**

Deze optie geeft informatie over de versie van QGIS terug.

### **--snapshot**

Deze optie geeft de mogelijkheid om een schermafdruck te maken in de indeling PNG van de huidige weergave. Dit is handig wanneer u veel projecten hebt en u schermafdrucken wilt maken van uw gegevens of wanneer u schermafdrucken nodig hebt van hetzelfde project met bijgewerkte gegevens.

Momenteel maakt dit een PNG-bestand met een resolutie van 800x600 pixels. Dit kan worden aangepast door de opties `--width` en `--height` mee te geven op de opdrachtregel. Een bestandsnaam kan worden toegevoegd na `--snapshot`. Bijvoorbeeld:

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

### **--width**

Deze optie geeft de breedte terug van de schermafdruck die moet worden gemaakt (gebruikt met `--snapshot`).

### **--height**

Deze optie geeft de hoogte terug van de schermafdruck die moet worden gemaakt (gebruikt met `--snapshot`).

### **--lang**

Gebaseerd op de ingestelde standaardtaal van uw systeem selecteert QGIS de juiste taal. Wanneer u echter toch QGIS in een andere taal wilt opstarten dan kunt u dit doen door een taalcode op te geven. Bijvoorbeeld: `qgis --lang=it` start QGIS in het Italiaans.

### **--project**

Opstarten van QGIS met een bestaand projectbestand is ook mogelijk. Voeg aan de opdrachtregel de optie `--project` toe, gevolgd door de naam van uw project en QGIS zal het openen met alle lagen in het opgegeven bestand geladen.

### **--extent**

Gebruik deze optie om op te starten met een specifiek kaartbereik. U dient het begrenzingsvak van uw bereik in de volgende volgorde toe te voegen, gescheiden door een komma:

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

Deze optie heeft waarschijnlijk meer zin als die is gekoppeld aan de optie `--project` om een specifiek project met het gewenste bereik te openen.

### `--nologo`

Deze optie verbergt het openingsscherm bij het opstarten van QGIS.

### `--noversioncheck`

Zoeken naar een nieuwe versie van QGIS overslaan bij het opstarten.

### `--noplugins`

Wanneer het opstarten met plug-ins problemen geeft, kunt u met deze optie vermijden dat ze bij het opstarten geladen worden. Zij zullen daarna nog steeds beschikbaar zijn vanuit Plug-ins beheren en installeren.

### `--nocustomization`

Met deze optie zal een bestaande *aanpassing van de gebruikersinterface* niet worden toegepast bij het opstarten. Dit betekent dat verborgen knoppen, menu-items, werkbalken, enzovoort, zullen worden weergegeven bij het opstarten van QGIS. Dit is geen permanente wijziging. De aanpassingen zullen weer worden toegepast als QGIS wordt opgestart zonder deze optie.

Deze optie is nuttig voor het tijdelijk toegang geven tot gereedschappen die bij het aanpassen zijn verwijderd.

### `--customizationfile`




Met deze optie kunt u een bestand voor aanpassingen aan de gebruikersinterface opgeven dat wordt gebruikt bij opstarten.

### `--globalsettingsfile`

De equivalente omgevingsvariabele is `QGIS_GLOBAL_SETTINGS_FILE`.

Door deze optie te gebruiken kunt u het pad voor een bestand met globale instellingen (`.ini`), ook bekend als de standaardinstellingen, specificeren. De instellingen in het gespecificeerde bestand vervangen de originele inregelige standaarden, maar de instellingen van het gebruikersprofiel zullen hier bovenop worden gezet.

QGIS zoekt naar het bestand met de standaard globale instellingen in de volgende volgorde en alleen het eerste gevonden bestand zal worden gebruikt:

- pad gespecificeerd door de parameter van de opdrachtregel
- pad gedefinieerd door de omgevingsvariabele
- de map `AppDataLocation`, waar persistent gegevens voor toepassingen kunnen worden opgeslagen; hij wordt beheerd door de gebruiker of systeembeheerder en wordt niet geraakt door het installatieprogramma en vereist geen aanvullende instelling, zoals het doorgeven van parameters voor de opdrachtregel of instelling voor omgevingsvariabelen. Afhankelijk van het besturingssysteem is het:
  -  `$HOME/.local/share/QGIS/QGIS3/`
  -  `C:\Users\\%AppData%\Roaming\QGIS\QGIS3\`
  -  `$HOME/Library/Application Support/QGIS/QGIS3/`
- de map van het installeren, d.i. `uw_QGIS_pakket_pad/resources/qgis_global_settings.ini`.

Momenteel is er nog geen manier om een bestand te specificeren om de instellingen naar toe te schrijven; daarom kunt u een kopie maken van het originele bestand met instellingen, het hernoemen en aanpassen.

Instellen van het pad van het bestand `qgis_global_setting.ini` naar een op het netwerk gedeelde map stelt een systeembeheerder in staat om globale instellingen en standaarden op verschillende machines te wijzigen door slechts één bestand te bewerken.

### `--authdbdirectory`

Deze optie is soortgelijk aan `--globalsettingsfile`, maar definieert het pad naar de map waar de database voor authenticatie zal worden opgeslagen en geladen.

### `--code`

Deze optie kan worden gebruikt om een opgegeven bestand van Python uit te voeren, direct nadat QGIS is gestart.

Als u bijvoorbeeld een bestand voor Python heeft, dat is genaamd `load_alaska.py`, met de volgende inhoud:

```
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)
```

Er van uitgaande dat u in de map staat waar het bestand `load_alaska.py` is opgeslagen, kunt u QGIS starten, het rasterbestand `landcover.img` laden en de laag de naam 'Alaska' geven met de volgende opdracht:


```
qgis --code load_alaska.py
```

### `--defaultui`

Bij het laden wordt de gebruikersinterface (UI) **permanent teruggezet** naar de standaardinstellingen. Deze optie zal de zichtbaarheid van panelen en werkbalken, positie en grootte herstellen. Tenzij het opnieuw wordt gewijzigd, zullen de standaardinstellingen voor de gebruikersinterface in de volgende sessies worden gebruikt.

Onthoud dat deze optie geen effect heeft op *aanpassingen van de gebruikersinterface*. Items die zijn verborgen door aanpassingen van de GUI (bijv. de Statusbalk) zullen verborgen blijven, zelfs bij het gebruiken van de optie `--defaultui`. Bekijk ook de optie `--nocustomization`.

### `--hide-browser`

Verbergt bij het laden het paneel *Browser* in de gebruikersinterface. Het paneel kan worden ingeschakeld door met rechts te klikken op een ruimte in een werkbalk of met *Beeld ► Panelen (Settings ► Panelen* in  Linux KDE).

Tenzij het opnieuw wordt ingeschakeld, blijft het paneel Browser in de volgende sessies verborgen.

### `--dxf-*`

Deze opties kunnen worden gebruikt om een project van QGIS te exporteren naar een DXF-bestand. Verscheidene opties zijn beschikbaar:

- `-dxf-export`: de DXF-bestandsnaam waarnaar de lagen moeten worden geëxporteerd;
- `-dxf-extent`: het bereik van het uiteindelijke DXF-bestand;
- `-dxf-symbology-mode`: verscheidene waarden kunnen hier worden gebruikt: `none` (geen symbologie), `symbollayer` (symbologie voor Symboollaag), `feature` (symbologie voor objecten);
- `-dxf-scale-deno`: de noemer voor de schaal van de symbologie;

- `-dxf-encoding`: de bestandscodering;
- `-dxf-map-theme`: kies een *kaartthema* uit de configuratie voor de boom van lagen.

### `--take-screenshots`

Neemt schermafdrucken voor de gebruikersdocumentatie. Kan samen worden gebruikt met `--screenshots-categories` om te filteren welke categorieën/gedeelten van de schermafdrucken voor de documentatie zouden moeten worden gemaakt (bekijk `QgsAppScreenShots::Categories`).

### `--profile`

Laad QGIS met een specifiek gebruikersprofiel uit de map met gebruikersprofielen. Tenzij gewijzigd zal het geselecteerde profiel worden gebruikt in de volgende sessies van QGIS.

### `--profiles-path`

Met deze optie kunt u een pad kiezen om de profielen te laden en op te slaan (instellingen voor gebruiker). Het maakt profielen in een map `{pad}\profiles`, die instellingen, geïnstalleerde plug-ins, modellen en scripts voor Processing, enzovoort bevat.

Deze optie stelt u bijvoorbeeld in staat om al uw plug-ins en instellingen mee te nemen op een flashdrive, of, bijvoorbeeld, de instellingen tussen verschillende computers te delen met een service voor het delen van bestanden.

De equivalente omgevingsvariabele is `QGIS_CUSTOM_CONFIG_PATH`.

### `--version-migration`

Als instellingen uit een oudere versie worden gevonden (*bijv.* de map `.qgis2` uit QGIS 2.18), zal deze optie ze importeren in het standaardprofiel voor QGIS.

### `--openclprogramfolder`

Met deze optie kunt u een alternatief pad specificeren voor uw programma's van OpenCL. Dit is nuttig voor ontwikkelaars bij het testen van nieuwe versies van het programma zonder noodzaak om de bestaande te vervangen.

De equivalente omgevingsvariabele is `QGIS_OPENCL_PROGRAM_FOLDER`.

## 9.6.2 QGIS uitrollen in een organisatie

Wanneer u QGIS binnen een organisatie moet uitrollen met een aangepast configuratiebestand, moet u eerst de inhoud van het standaard bestand met instellingen, geplaatst in `uw_QGIS_pakket_pad/resources/qgis_global_settings.ini`, kopiëren/plakken. Dit bestand bevat al enkele standaard gedeelten, geïdentificeerd door een blok dat begint met `[ ]`. We raden aan om deze standaardwaarden te behouden en uw eigen gedeelten toe te voegen aan de onderzijde van het bestand. Als een gedeelte in het bestand wordt gedupliceerd, zal QGIS de laatste nemen, gerekend van boven naar beneden.

U kunt `allowVersionCheck=false` wijzigen om de controle voor de versie van QGIS uit te schakelen.

Als u niet het migratievenster wilt weergeven na een verse installatie, heeft u het volgende gedeelte nodig:

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

Als u een aangepaste variabele in het globale bereik wilt toevoegen:

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

We stellen voor, om de mogelijkheden van de instellingen voor het bestand `INI` te ontdekken, dat u de configuratie die u wilt gebruiken in QGIS Desktop instelt en er dan met een tekstbewerker naar zoekt in uw `INI`-bestand, dat is geplaatst in uw profiel. Veel van de instellingen kunnen worden ingesteld met het bestand `INI`, zoals WMS/WMTS, verbindingen naar PostGIS, proxy-instellingen, kaarttips...

Tenslotte dient u de omgevingsvariabele `QGIS_GLOBAL_SETTINGS_FILE` in te stellen naar het pad van uw aangepaste bestand.

In aanvulling daarop kunt u ook bestanden uitrollen, zoals macro's voor Python, kleurpaletten, sjablonen voor afdruklay-outs, sjablonen voor projecten..., ofwel in de systeemap van QGIS of in het gebruikersprofiel van QGIS.

- Sjablonen voor afdruklay-out moeten worden geplaatst in de map `composer_templates`.
- Sjablonen voor het project moeten worden geplaatst in de map `project_templates`.
- Aangepaste macro's voor Python moeten worden geplaatst in de map `python`.



---

## Werken met projecties

---

Een Coördinaten ReferentieSysteem, of CRS, is een methode van het koppelen van numerieke coördinaten aan een positie op het oppervlak van de aarde. QGIS heeft ondersteuning voor ongeveer 7.000 standaard CRS-en, elk met een verschillend doel voor het gebruik, voor- en nadelen! Kiezen van een toepasselijk referentiesysteem voor uw project en gegevens van QGIS kan een complexe taak zijn, maar gelukkig helpt QGIS u bij het maken van deze keuze, en maakt het werken met verschillende CRS-en zo transparant en nauwkeurig als mogelijk is.

### 10.1 Overzicht ondersteuning van projecties

QGIS heeft ondersteuning voor ongeveer 7.000 bekende CRS-en. Deze standaard CRS-en zijn gebaseerd op die welke zijn gedefinieerd door de European Petroleum Search Group (EPSG) en het Institut Geographique National de France (IGNF), en worden in QGIS beschikbaar gemaakt door de onderliggende bibliotheek voor projectie “Proj”. Gewoonlijk worden deze standaard projecties geïdentificeerd door een combinatie van autoriteit:code, waar de autoriteit de naam van een organisatie is, zoals “EPSG” of “IGNF”, en de code een uniek nummer is dat is gekoppeld aan een specifiek CRS. Bijvoorbeeld: het veel voorkomende CRS WGS 84 latitude/longitude is bekend onder de identificatie `EPSG:4326`, en het standaard CRS voor het in kaart brengen op het web is `EPSG:3857`.

Aangepaste, door gebruikers gemaakte CRS-en worden opgeslagen in een gebruikersdatabase voor CRS. Bekijk het gedeelte *Aangepast Coördinaten ReferentieSysteem* voor informatie over het beheren van uw aangepaste coördinaten referentiesystemen.

### 10.2 Laag coördinaten referentiesystemen

Om gegevens correct te projecteren in een specifiek doel-CRS, moeten uw gegevens ofwel informatie bevatten over zijn coördinaten referentiesysteem of u zult handmatig het juiste CRS toe moeten wijzen aan de laag. Voor PostGIS-lagen gebruikt QGIS de ruimtelijke verwijzingsidentificatie die werd gespecificeerd toen die laag van PostGIS werd gemaakt. Voor gegevens die worden ondersteund door OGR of GDAL vertrouwt QGIS op de aanwezigheid van een herkende manier van specificeren van het CRS. Voor de indeling Shapefile is dat bijvoorbeeld een bestand dat een ESRI Well-Known Text (WKT)-weergave van het CRS van de laag bevat. Dit projectiebestand heeft dezelfde basisnaam als het bestand `.shp` en de extensie `.prj`. Bijvoorbeeld: `alaska.shp` zou een corresponderend projectiebestand, genaamd `alaska.prj`, hebben.

Wanneer een laag wordt geladen in QGIS, probeert QGIS automatisch het juiste CRS voor die laag te bepalen. In sommige gevallen is dat niet mogelijk, bijv. als een laag is verschaft zonder dat die informatie bevat. U kunt het gedrag van QGIS configureren als het niet automatisch het juiste CRS voor een laag kan bepalen:

1. Open *Extra* ► *Opties...* ► *CRS*

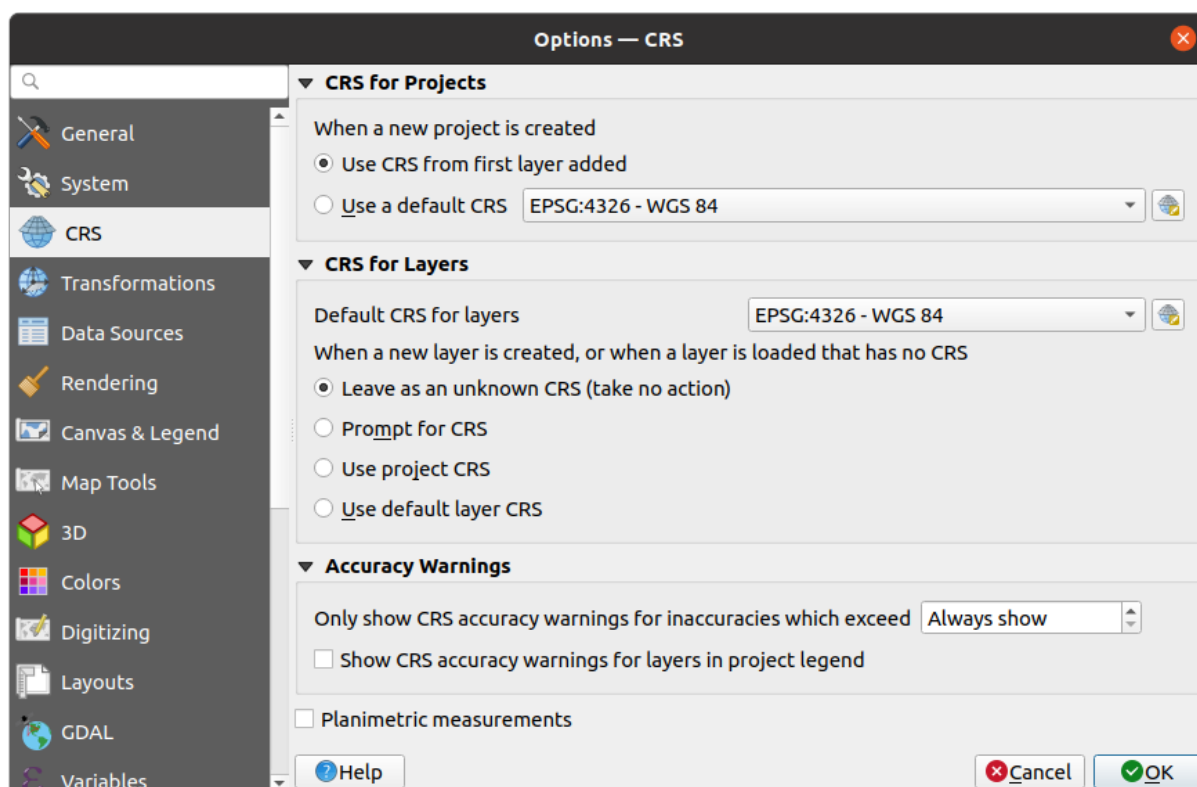


Fig. 10.1: De tab CRS in het dialoogvenster Opties van QGIS

2. Stel, onder de groep *CRS voor lagen*, de uit te voeren actie in *Wanneer een nieuwe laag is gemaakt, of wanneer een laag zonder CRS is geladen*. Eén van:

- *Als een onbekend CRS laten (geen actie ondernemen)*: er zal niet worden gevraagd een CRS te selecteren wanneer een laag zonder CRS wordt geladen, wat het kiezen van een CRS uitstelt tot een later tijdstip. Handig bij het laden van veel lagen in één keer. Dergelijke lagen zullen in het paneel *Lagen* te identificeren zijn door het pictogram ernaast. Zij zullen ook geen verwijzingen hebben, waarbij de coördinaten van de laag worden behandeld als puur numeriek, niet-aardse waarden, d.i. hetzelfde gedrag als dat wat alle lagen krijgen als *een project is ingesteld om geen CRS te hebben*.
- *Prompt voor een CRS*: het zal u vragen handmatig het CRS te selecteren. Selecteren van de juiste keuze is cruciaal, omdat een verkeerde keuze uw laag op de verkeerde positie op het oppervlak van de Aarde zal plaatsen! Soms zal bijgeleverde metadata het juiste CRS voor een laag beschrijven, in andere gevallen zult u contact dienen op te nemen met de originele auteur van de gegevens om het juiste te gebruiken CRS te bepalen.
- *Project-CRS gebruiken*
- *Een standaard laag-CRS gebruiken, zoals ingesteld in het combinatievak Standaard CRS voor lagen erboven.*

**Tip:** Om hetzelfde CRS in te stellen voor meerdere lagen die geen CRS hebben, of een verkeerde hebben ingesteld, in één bewerking:

1. Selecteer de lagen in het paneel *Lagen*
2. Druk op **Ctrl+Shift+C**. U zou ook met rechts op één van de geselecteerde lagen kunnen klikken of kunnen gaan naar *Laag* ► *Instellen laag-CRS*



3. Zoek en selecteer het juiste te gebruiken CRS
4. En druk op *OK*. U kunt controleren of het juist is ingesteld op de tab *Bron* van het dialoogvenster Laageigenschappen.

Onthoud dat het wijzigen van het CRS in deze instelling op geen enkele wijze de onderliggende gegevensbron wijzigt, in plaats daarvan wijzigt het slechts hoe QGIS de ruwe coördinaten van de laag in het huidige project van QGIS interpreteert.

## 10.3 Project coördinaten referentiesystemen

Elk project in QGIS heeft ook een geassocieerd Coördinaten ReferentieSysteem. Het project-CRS bepaalt hoe gegevens worden geprojecteerd vanuit de onderliggende ruwe coördinaten naar de vlakke kaart die wordt gerenderd in uw kaartvenster van QGIS.

QGIS ondersteunt “directe” CRS-transformatie voor zowel raster- als vectorgegevens. Dit betekent dat, ongeacht het onderliggende CRS van bepaalde lagen in uw project, zij altijd automatisch getransformeerd naar het algemene CRS dat is gedefinieerd voor uw project. Achter de schermen projecteert QGIS transparant alle in uw project opgenomen lagen opnieuw naar het CRS van het project, zodat zij allemaal zullen worden gerenderd op de juiste positie in verhouding tot elkaar!

Het is belangrijk een toepasselijke keuze te maken voor het CRS van uw projecten van QGIS. Kiezen voor een niet-toepasselijk CRS kan er voor zorgen dat uw kaarten er vervormd uitzien, en de relatieve grootten en posities van objecten in de echte wereld slecht weergeven. Gewoonlijk, bij het werken met kleinere geografische gebieden, zullen er een aantal standaard CRS-en worden gebruikt binnen een bepaald land of binnen administratieve gebieden. Het is belangrijk te onderzoeken welke CRS-en toepasselijk zijn of standaard keuzes voor het gebied dat u in kaart brengt, en er voor te zorgen dat uw project van QGIS deze standaarden volgt.

Standaard begint QGIS elk nieuw project door een globale standaard projectie te gebruiken. Dit standaard CRS is EPSG: 4326 (ook bekend als “WGS 84”), en het is een globaal, op latitude/longitude gebaseerd, referentiesysteem. Dit standaard CRS kan worden gewijzigd via de instelling *CRS voor projecten* op de tab *CRS* onder *Extra* ► *Opties...* (zie Fig. 10.1). Er is een optie om automatisch het CRS van het project zo in te stellen, dat het overeenkomt met het CRS van de laag die in een project is geladen, of als alternatief kunt u een ander standaard CRS selecteren om te gebruiken voor alle nieuw gemaakte projecten. Deze keuze zal worden opgeslagen om in volgende sessies van QGIS te gebruiken.

Het project-CRS kan ook worden ingesteld op de tab *CRS* van het dialoogvenster *Project* ► *Eigenschappen...* Het zal ook worden weergegeven in de rechterbenedenhoek van de statusbalk van QGIS.

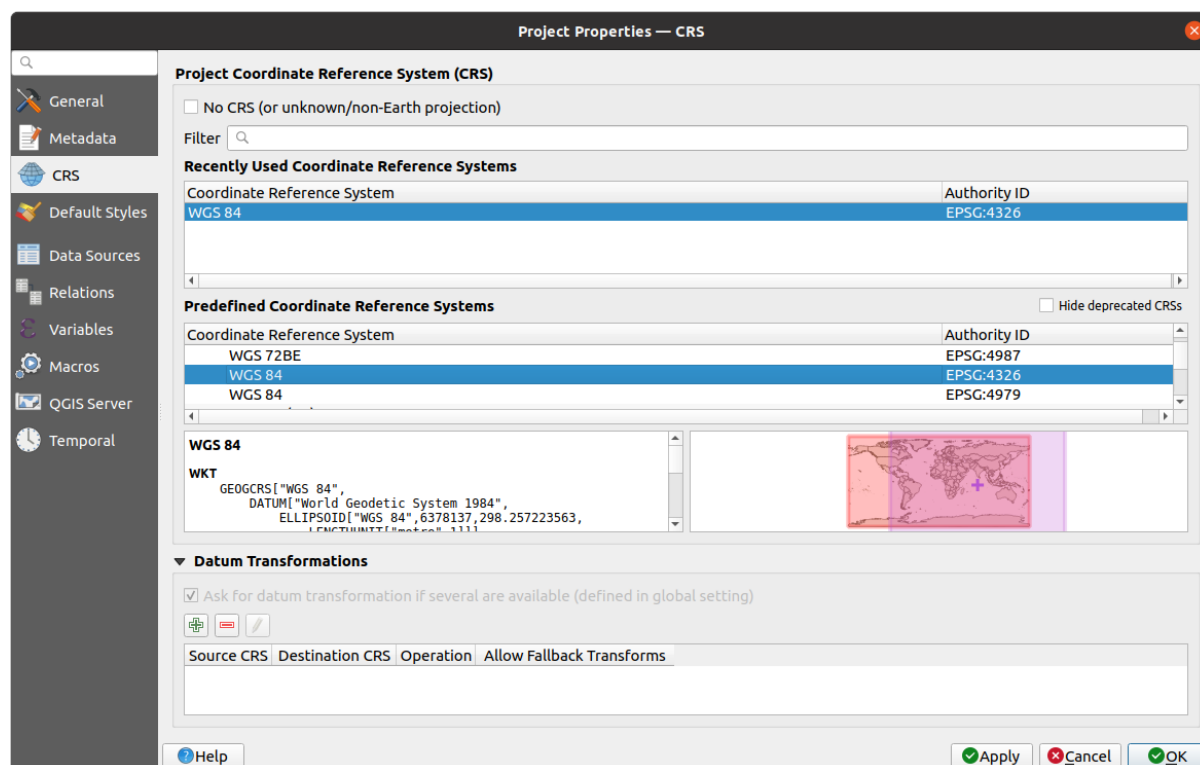


Fig. 10.2: Dialoogvenster Projecteigenschappen

Beschikbare opties zijn:

- *Geen CRS (of onbekende/niet-aardse projectie)*: Selecteren van deze instelling zal ALLE afhandeling van projectie binnen het project van QGIS uitschakelen, wat er voor zorgt dat alle lagen en kaartcoördinaten worden behandeld als eenvoudige 2D Cartesiaanse coördinaten, zonder relatie met posities op het oppervlak van de Aarde. Het kan worden gebruikt om naar een laag-CRS te raden (gebaseerd op zijn ruwe coördinaten of wanneer QGIS wordt gebruikt voor niet-Aards gebruik, zoals role-playing gamekaarten, bouwen van dingen voor in kaart brengen of microscopische dingen. In dat geval:
  - Er wordt geen opnieuw projecteren uitgevoerd bij het renderen van lagen: objecten worden getekend met behulp van hun ruwe coördinaten.
  - De ellipsoïde wordt buitengesloten en geforceerd naar *Geen/Planimetrisch*.
  - De eenheden voor afstanden en gebieden, en de weergave van coördinaten worden uitgesloten en geforceerd naar “onbekende eenheden”; alle metingen worden uitgevoerd in onbekende kaarteenheden en er is geen conversie mogelijk.
- of een bestaand coördinaten referentiesysteem, dat mag zijn *geografisch*, *geprojecteerd* of *gebruikergedefinieerd*. Een voorbeeld van het bereik op aarde van het CRS wordt weergegeven om u te helpen de toepasselijke te kiezen. Lagen die worden toegevoegd aan het project worden direct naar dit CRS vertaald, om ze te kunnen overleggen, ongeacht hun originele CRS. Gebruiken van de instelling voor eenheden en ellipsoïde zijn beschikbaar en kloppen en u kunt dus overeenkomstige berekeningen uitvoeren.

Wanneer u een nieuw CRS kiest voor uw project van QGIS, zullen de maateenheden automatisch worden gewijzigd op de tab *Algemeen* van het dialoogvenster *Projecteigenschappen* (*Project ► Eigenschappen...*) om overeen te komen met het geselecteerde CRS. Bijvoorbeeld: sommige CRS-en definiëren hun coördinaten in voet in plaats van in meters, dus instellen van het CRS voor uw project naar een van deze CRS-en zal uw project ook instellen op het standaard meten in voet.

**Tip: Het project-CRS instellen vanuit een laag**

U kunt een CRS toewijzen aan het project met een laag-CRS:

1. Klik met rechts, in het paneel *Lagen*, op de laag waaruit u het CRS wilt halen
2. Selecteer *Project-CRS van laag overnemen*.

Het CRS van het project wordt opnieuw gedefinieerd met het CRS van de laag. Bereik van het kaartvenster, weergave van coördinaten worden overeenkomstig bijgewerkt en alle lagen in het project worden direct vertaald naar het nieuwe CRS voor het project.


## 10.4 Keuze Coördinaten ReferentieSysteem

Dit dialoogvenster helpt u een Coördinaten ReferentieSysteem toe te wijzen aan een project of een laag, door een set projectiedatabases te verschaffen. Items in het dialoogvenster zijn:

- **Filter:** Wanneer u de EPSGcode weet, of de identificatie of de naam van een Coördinaten ReferentieSysteem, kunt u gebruik maken van een zoekterm om deze te vinden. Geef de EPSGcode, de identificatie of de naam op als zoekterm.
- **Recent gebruikte coördinaten referentie systemen:** wanneer u bepaalde CRS-en vaker gebruikt, dan zullen deze getoond worden onder in de tabel van het dialoogvenster Projectie. Klik op één van deze items om het daarbij behorende CRS te selecteren.
- **Coördinaten ReferentieSysteem:** Dit is een lijst van alle CRSen die ondersteund worden door QGIS, inclusief geografische, geprojecteerde en zelf gedefinieerde coördinaten referentiesystemen. Selecteer, om een CRS in te stellen, deze uit de lijst door de bijbehorende lijst uit te klappen en het CRS te selecteren. Het actieve CRS is vooraf geselecteerd.
- **Proj text:** Dit is de CRS-tekst die gebruikt wordt door het PROJ projectieprogramma. Deze tekst is alleen-lezen en wordt ter informatie gegeven.

De keuze voor het CRS geeft ook een ruw voorbeeld van het geografische gebied waarvoor een geselecteerd CRS geldig is om te gebruiken. Veel CRSen zijn alleen ontworpen om te gebruiken in kleine geografische gebieden, en u zou deze niet moeten gebruiken buiten het gebied waarvoor zij werden ontworpen. De voorbeeldkaart geeft een geschat te gebruiken gebied weer wanneer een CRS uit de lijst wordt geselecteerd. In aanvulling daarop geeft deze voorbeeldkaart ook een indicatie weer van het huidige kaartbereik van het kaartvenster.

## 10.5 Aangepast Coördinaten ReferentieSysteem

Indien QGIS niet het coördinaten referentiesysteem levert dat u nodig heeft, kunt u zelf een CRS maken. Kies, om een CRS te maken,  *Aangepast CRS* via het menu *Extra*. Zelfgemaakte CRSen worden opgeslagen in een gebruikersdatabase van QGIS. Deze database bevat ook de Favoriete plaatsen en andere eigen instellingen.

Zelf een CRS definiëren in QGIS vereist wel dat u de functiebibliotheek voor projecties PROJ goed moet begrijpen. Bekijk, om te beginnen, de “Cartographic Projection Procedures for the UNIX Environment - A User’s Manual” door Gerald I. Evenden, U.S. Geological Survey Open-File Report 90-284, 1990 (beschikbaar op <https://pubs.usgs.gov/of/1990/of90-284/ofr90-284.pdf>).

Deze handleiding beschrijft het gebruik van `proj` en de daarbij behorende programma’s voor de opdrachtregel. De cartografische parameters die gebruikt worden voor `proj` worden beschreven in de gebruikershandleiding en deze kunnen ook worden gebruikt in QGIS.

Het dialoogvenster *Definitie aangepast Coördinaten ReferentieSysteem* heeft slechts twee parameters nodig om een gebruikers CRS te maken:

1. Een beschrijvende naam
2. De cartografische parameters in indeling PROJ of WKT

Een nieuw CRS maken:

1. Klik op de knop  Nieuw CRS toevoegen

2. Voer een beschrijvende naam in
3. Selecteer de indeling: het mag zijn *Proj String* of *WKT*
4. Voeg de *Parameters* voor het CRS toe.

**Notitie: Voorkeur voor opslaan van de CRS-definitie in indeling WKT**

Hoewel zowel de indelingen *Proj String* als *WKT* worden ondersteund, wordt ten zeerste aanbevolen om definities voor projectie op te slaan in de indeling *WKT*. Daarom, als de beschikbare definitie in de indeling *proj* is, selecteer die indeling, voer de parameters in en schakel dan over naar de indeling *WKT*. QGIS zal de definitie converteren naar de indeling *WKT*, die u later kunt opslaan.

5. Klik op *Valideren* om te testen of de definitie van het CRS een acceptabele definitie voor projectie is.

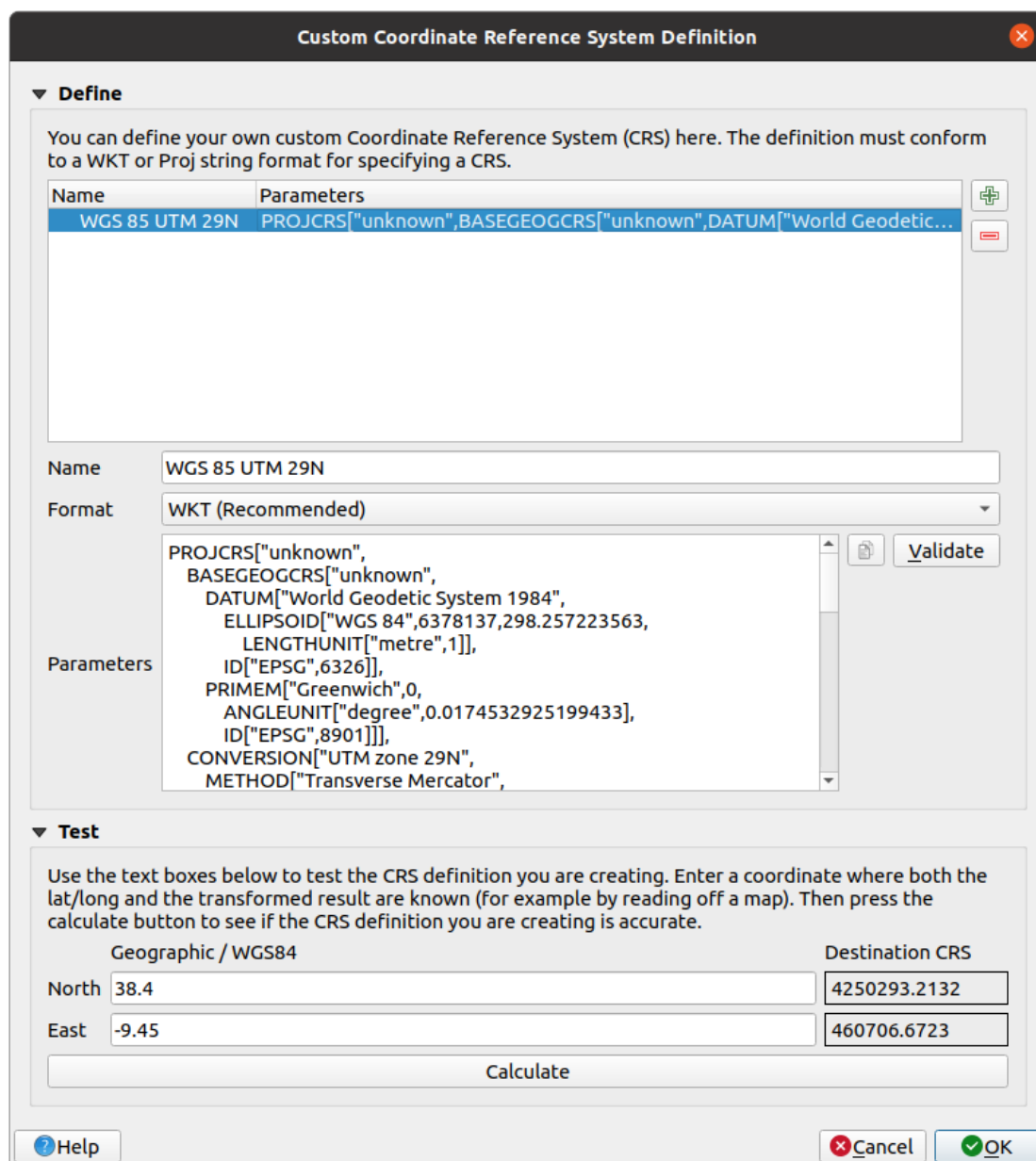


Fig. 10.3: Dialoogvenster Aangepast CRS

U kunt de opgegeven parameters voor het CRS testen om te zien of deze goede resultaten geven. Geef, om dit te doen,

bekende coördinaten in waarden lat/long voor WGS84 op in de velden *Noord* en *Oost*. Klik op *Bereken* en vergelijk de resultaten met de bekende waarden in uw Coördinaten ReferentieSysteem.

### 10.5.1 Een NTV2-transformatie integreren in QGIS

U heeft één extra stap nodig om een NTV2-transformatiebestand in QGIS te integreren:

1. Plaats het bestand voor NTV2 (.gsb) in de map CRS/Proj die QGIS gebruikt (bijv. C:\OSGeo4W64\share\proj voor gebruikers van Windows)
2. Voeg **nadgrids** (+nadgrids=nameofthefile.gsb) toe aan de definitie van Proj in het veld *Parameters* van de *Definitie aangepast Coördinaten ReferentieSysteem (Extra ► Aangepaste projecties...)*.



Fig. 10.4: Een NTV2-transformatie instellen


## 10.6 Datumtransformaties

In QGIS is 'directe' CRS-transformatie standaard ingeschakeld, wat betekent dat, elke keer als u lagen gebruikt met verschillende coördinatensystemen, QGIS ze transparant opnieuw projecteert naar het CRS van het project. Voor sommige CRSen zijn er enkele mogelijke transformaties beschikbaar om opnieuw naar het CRS van het project te projecteren!


Standaard zal QGIS proberen de meest nauwkeurige beschikbare transformatie te gebruiken. In sommige gevallen zou dit echter mogelijk kunnen zijn, bijv. wanneer aanvullende bestanden voor ondersteuning zijn vereist om een transformatie te gebruiken. Wanneer een meer nauwkeurige transformatie beschikbaar is, maar momenteel niet te gebruiken is, zal QGIS een informatief waarschuwingsbericht weergeven, dat u zal adviseren over de meer nauwkeurige transformatie en hoe die op uw systeem in te schakelen. Gewoonlijk vereist dit het downloaden van een extern pakket van bestanden voor ondersteuning van de transformatie, en deze uit te pakken naar de map `proj` onder uw map *gebruikersprofiel* in QGIS.

Indien gewenst kan QGIS het u ook vragen als er meerdere mogelijke transformaties kunnen worden uitgevoerd tussen twee CRSen, en u toestaan een geïnformeerde selectie te maken over wat de meest van toepassing zijnde te gebruiken transformatie voor uw gegevens is.

Deze aanpassing wordt gemaakt in het tabmenu *Extra ► Opties ► Transformaties* onder de groep *Standaard datumtransformaties*:

-  *Vraag naar datumtransformatie als meerdere beschikbaar zijn* gebruiken: indien meer dan één toepasselijke datumtransformatie bestaat voor een combinatie van bron-/doel-CRS, zal automatisch een dialoogvenster worden geopend, dat gebruikers vraagt te kiezen welke van deze datumtransformaties te gebruiken voor het project. Als het keuzevak *Standaard maken* is geselecteerd bij het selecteren van een transformatie uit dit dialoogvenster, dan wordt de keuze onthouden en automatisch worden toegepast op alle nieuw gemaakte projecten van QGIS.
- of het definiëren van een lijst met als standaard te gebruiken toepasselijke datumtransformaties bij het laden van een laag in een project of het opnieuw projecteren van een laag.

Gebruik de knop  om het dialoogvenster *Datumtransformaties selecteren* te openen. Dan:

1. Kies het *Bron-CRS* van de laag uit het keuzemenu of de widget  CRS selecteren.
2. Geef op dezelfde manier het *Doel-CRS* op.
3. Een lijst met beschikbare transformaties van bron naar doel zal in de tabel worden weergegeven. Klikken op een rij zal de details van de toegepaste instellingen weergeven en de corresponderende nauwkeurigheid en gebruikt gebied van de transformatie.

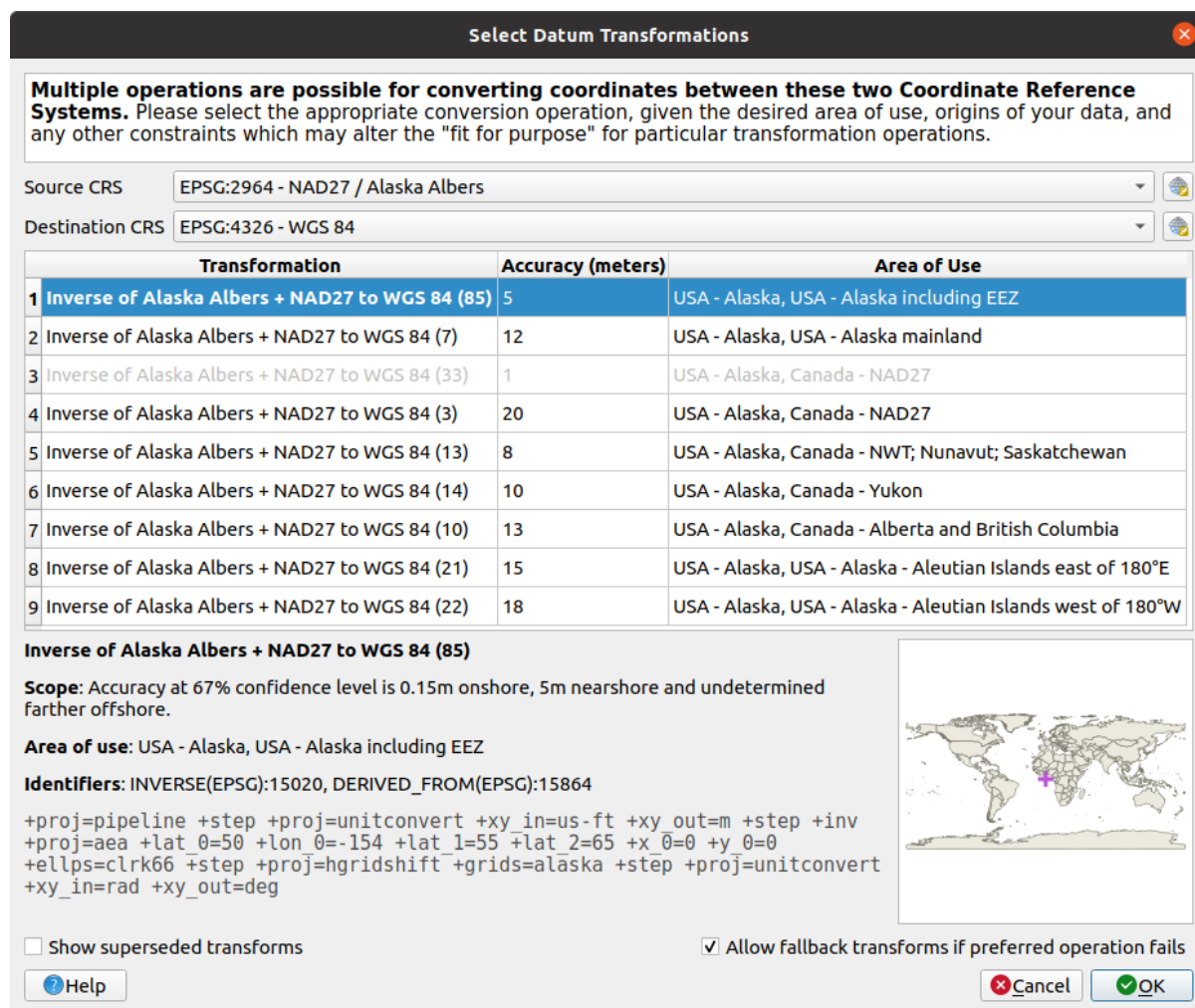


Fig. 10.5: Een voorkeur standaard datumtransformatie selecteren

In sommige gevallen zou een transformatie niet te gebruiken kunnen zijn op uw systeem. In dat geval zal de transformatie nog steeds weergegeven worden (uitgegrijsd) in deze lijst, maar kan niet worden geselecteerd totdat u het vereiste pakket voor ondersteuning van de transformatie hebt geïnstalleerd. Gewoonlijk wordt een knop verschaft om het overeenkomstige raster te downloaden en te installeren, wat dan wordt opgeslagen in de map `proj` in de map van het actieve *gebruikersprofiel*.

4. Zoek naar de transformatie van uw voorkeur en selecteer die
5. Stel in of u wilt  *Terugvallen op transformaties, als voorkeursbewerking mislukt, toestaan*
6. Klik op *OK*.

Een rij wordt toegevoegd in de tabel onder *Standaard datumtransformaties* met informatie over *Bron-CRS* en *Doel-CRS*, de toegepaste *Bewerking* voor de transformatie en of *Terugvallen op transformaties toestaan* is ingeschakeld.

Vanaf nu gebruikt QGIS automatisch de geselecteerde datumtransformaties voor verdere transformaties tussen deze twee CRSen, totdat u hem verwijdert ( ) uit de lijst of het item wijzigt ( ) in de lijst.

Datumtransformaties die zijn ingesteld op de tab *Extra* ► *Opties* ► *Transformaties* zullen worden geërfd door nieuw gemaakte projecten voor QGIS op het systeem. Aanvullend zou een bepaald project zijn eigen specifiek ingestelde set van transformaties kunnen hebben, gespecificeerd via de tab *CRS* van het dialoogvenster *Projecteigenschappen* (*Project* ► *Eigenschappen...*). Deze instellingen zijn alleen van toepassing voor het huidige project.

### 11.1 Contextuele help

Wanneer u hulp nodig hebt over een specifiek onderwerp, krijgt u toegang tot de overeenkomende pagina in de huidige Gebruikershandleiding via de knop *Help*, die beschikbaar is in de meeste dialoogvensters — onthoud dat plug-ins die door derden zijn gemaakt, kunnen verwijzen naar speciaal daarvoor gemaakte webpagina's.

### 11.2 Panelen

Standaard verschaft QGIS veel panelen om mee te werken. Sommige van deze panelen worden hieronder beschreven terwijl andere in verschillende gedeelten van het document zijn te vinden. Een volledige lijst van standaard panelen die door QGIS worden verschaft is beschikbaar via het menu *Beeld ► Panelen ►* en zijn vermeld op *Panelen*.

#### 11.2.1 Paneel Lagen





Het paneel *Lagen* (ook wel de kaartlegenda genoemd) vermeldt alle lagen in het project en helpt u hun zichtbaarheid te beheren. U kunt het weergeven of verbergen door te drukken op `Ctrl+1`. Een laag kan worden geselecteerd en in de legenda naar boven of beneden worden gesleept om de Z-volgorde te wijzigen. Z-volgorde betekent dat lagen, die dichterbij de bovenzijde van de legenda worden vermeld, worden getekend boven lagen die lager in de legenda staan. Ook kan een laag of een groep lagen worden gesleept naar andere instanties van QGIS.

---

**Notitie:** Het gedrag van de Z-volgorde kan worden overschreven door middel van het paneel *Laagvolgorde*.

---

Aan de bovenzijde van het paneel Lagen stelt een werkbalk u in staat om:

-  Paneel Laag opmaken openen (F7): in-/uitschakelen van het paneel Laag opmaken.
-  Nieuwe groep toevoegen: bekijk *Interactie met groepen en lagen*
-  Kaartthema's beheren: beheer voor de zichtbaarheid van lagen en ze schikken in verschillende kaartthema's.
-  filter lagen in de boom van de legenda:





- *Legenda op kaartinhoud filteren*: alleen de lagen die als zichtbaar zijn ingesteld en waarvan de objecten kruisen met het huidige kaartvenster hebben hun stijl gerenderd in het paneel Lagen. Anders wordt een generiek symbool NULL toegepast op de laag. Gebaseerd op de symbologie van de laag, is dit een handige manier om te kunnen identificeren welk soort objecten van welke laag uw gebied bedekken.
- *Private lagen weergeven*: een handige sneltoets om *private lagen* in het paneel *Lagen* weer te geven en interactie mee uit te voeren, zonder de project-instellingen aan te passen.
-  *Legenda filteren met expressie*: pas een expressie toe passen om stijlen uit de geselecteerde boom van lagen te verwijderen, die geen object hebben dat voldoet aan de voorwaarde. Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt om objecten te accentueren die binnen een bepaald gebied/object van een andere laag liggen. U kunt de ingestelde expressie vanuit het keuzemenu bewerken of de huidige gebruikte expressie leeg maken.
-  Alles uitklappen of  Alles inklappen, lagen en groepen in het paneel Lagen.
-  Laag/Groep verwijderen momenteel geselecteerde.




Fig. 11.1: Werkbalk Laag in paneel Lagen







---


**Notitie:** Gereedschappen om het paneel Lagen te beheren zijn ook beschikbaar voor kaart- en legenda-items van afdruklay-outs

---

### Kaartthema's configureren

De keuzeknop  *Kaartthema's beheren* verschaft toegang tot handige sneltoetsen om de zichtbaarheid van de lagen te bewerken in het paneel *Lagen*:

-  *Alle lagen tonen*
-  *Alle lagen verbergen*
-  *Geselecteerde lagen tonen*
-  *Geselecteerde lagen verbergen*
-  *Geselecteerde lagen schakelen*: wijzigt de zichtbaarheid van de eerste geselecteerde laag in het paneel, en past die status toe op de andere geselecteerde lagen. Ook toegankelijk met de sneltoets Spatiebalk.
- *Geselecteerde lagen onafhankelijk schakelen*: wijzigt de status voor zichtbaarheid van elke geselecteerde laag
-  *Niet geselecteerde lagen verbergen*

Naast het simpel beheren van de zichtbaarheid van lagen, stelt het menu  *Kaartthema's beheren* u in staat **Kaartthema's** te configureren in de legenda en te schakelen van het ene thema naar een ander. Een kaartthema is een **momentopname** van de huidige legenda van de kaart die vastlegt:

- de lagen die zijn ingesteld als zichtbaar in het paneel *Lagen*
- **en** voor elke zichtbare laag:
  - de verwijzing naar de op de laag toegepaste *stijl*
  - de zichtbare klassen van de stijl, d.i. de op de laag geselecteerde items knoop in het *paneel Lagen*. Dit is van toepassing op de *symbologieën*, anders dan het renderen van het enkele symbool



- de opgevouwen/uitgevouwen status van de kno(o)p(en) en groep(en) van de laag is er in geplaatst


Een kaartthema maken:


1. Selecteer een laag die u wilt weergeven
2. Configureer de eigenschappen voor de laag (symbologie, diagram, labels...) zoals gewoonlijk
3. Vergroot het menu *Stijl* ► aan de onderzijde en klik op *Toevoegen...* om de instellingen op te slaan als *een nieuwe ingebedde stijl in het project*

---

**Notitie:** Een kaartthema onthoud niet de huidige details van de eigenschappen: alleen een verwijzing naar de naam van de stijl wordt opgeslagen, dus wanneer u aanpassingen toepast op de laag terwijl deze stijl is ingeschakeld (bijvoorbeeld het renderen van de symbologie wijzigt), wordt het kaartthema bijgewerkt met de nieuwe informatie.

---

4. Herhaal de eerdere stappen indien nodig voor de andere lagen
5. Indien van toepassing, groepen of zichtbare laagknopen uit- of inklappen in het paneel *Lagen*
6. Klik op de knop  *Kaartthema's beheren* boven in het paneel, en op *Thema toevoegen...*
7. Voer de naam voor het kaartthema in en klik op *OK*







Het nieuwe thema wordt vermeld in het onderste gedeelte van het keuzemenu .

U kunt net zoveel kaartthema's maken als u wilt: wanneer de huidige combinatie in de kaartlegenda (zichtbare lagen, hun actieve stijl, de knopen voor de kaartlegenda) niet overeenkomt met de inhoud van een bestaand kaartthema zoals hierboven gedefinieerd, klik op *Thema toevoegen...* om een nieuw kaartthema te maken of gebruik *Thema vervangen* ► om een kaartthema bij te werken. U kunt het actieve kaartthema hernoemen met *Huidige thema hernoemen...* of gebruik de knop *Huidige thema verwijderen* om het te verwijderen.

Kaartthema's zijn nuttig om snel te schakelen tussen verschillende vooraf geconfigureerde combinaties: selecteer een kaartthema in de lijst om die combinatie te herstellen. Alle geconfigureerde thema's zijn ook toegankelijk in de afdruklay-out, wat het voor u mogelijk maakt een kaartlay-out te maken, gebaseerd op specifieke thema's en onafhankelijk van het huidige grenderde kaartvenster (bekijk *Lagen met kaartitems*).








### Overzicht van het contextmenu van het paneel Lagen

Aan de onderzijde van de werkbalk, vermeld de hoofdcomponent van het paneel Lagen in het frame de vector- of rasterlagen die zijn toegevoegd aan het project en optioneel georganiseerd in groepen. Afhankelijk van het geselecteerde item in het paneel, geeft een klik met rechts een vastgestelde set opties weer die hieronder weergegeven worden.

Optie	Vectorlaag	Rasterlaag	Groep
 <i>Zoomen naar la(a)g(en)/Groep</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 <i>Zoom naar selectie</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
 <i>Tonen in overzichtskaart</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<i>Aantal objecten tonen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
 <i>Label weergeven</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<i>Laag/groep kopiëren</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Laag/groep hernoemen</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 <i>Zoom naar eigen resolutie (100%)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	
<i>Uitrekken naar huidig bereik</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	
 <i>SQL-laag bijwerken...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 11.1 – Vervolgd van vorige pagina


Optie	Vectorlaag	Rasterlaag	Groep
 Groep toevoegen			<input checked="" type="checkbox"/>
 Laag dupliceren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 Laag/Groep verwijderen...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Groep verlaten	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Verplaats naar bovenste	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Naar beneden verplaatsen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selecteren en ook al zijn ouders	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Geselecteerde groeperen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 Attributentabel openen	<input checked="" type="checkbox"/>		
 Bewerken aan/uitzetten	<input checked="" type="checkbox"/>		
 Huidige wijzigingen ►	<input checked="" type="checkbox"/>		
Filteren...	<input checked="" type="checkbox"/>		
Databron wijzigen...	<input checked="" type="checkbox"/>		
Databron repareren...	<input checked="" type="checkbox"/>		
Acties op selecties ► (in modus Bewerken)	<input checked="" type="checkbox"/>		
► Object dupliceren	<input checked="" type="checkbox"/>		
► Object dupliceren en digitaliseren	<input checked="" type="checkbox"/>		
Zichtbaarheidsschaal instellen...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Zoom naar zichtbaarheidsschaal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CRS instellen ►	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CRS voor laag/groep instellen...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Project-CRS van laag overnemen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CRS voor groep WMS-gegevens instellen...			<input checked="" type="checkbox"/>
 Gemeenschappelijk uitgesloten groep			<input checked="" type="checkbox"/>
Selecteren en ook al zijn kinderen (Ctrl-klik)			<input checked="" type="checkbox"/>
Deselecteren en ook al zijn kinderen (Ctrl-klik)			<input checked="" type="checkbox"/>
Permanent maken	<input checked="" type="checkbox"/>		
Exporteren ►	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
► Opslaan als...		<input checked="" type="checkbox"/>	
► Objecten opslaan als...	<input checked="" type="checkbox"/>		
► Geselecteerde objecten opslaan als...	<input checked="" type="checkbox"/>		
► Opslaan als Laag-definitiebestand...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
► Opslaan als QGIS Laagstijlbestand...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Stijlen ►	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
► Stijl kopiëren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
► Stijl plakken	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
► Toevoegen...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
► Huidige hernoemen...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 11.1 – Vervolg van vorige pagina


Optie	Vectorlaag	Rasterlaag	Groep
► <i>Symbool bewerken...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
► <i>Symbool kopiëren</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
► <i>Symbool plakken</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<i>Opmerkingen voor laag toevoegen...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<i>Opmerkingen voor laag bewerken...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<i>Opmerkingen voor laag verwijderen...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<i>Eigenschappen...</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Tabel: Contextmenu van items paneel Lagen

Voor vectorlagen van GRASS is  Bewerken aan-/uitzetten niet beschikbaar. Bekijk het gedeelte *Digitaliseren en bewerken van een GRASS vectorlaag* voor informatie over het bewerken van vectorlagen van GRASS.

### Interactie met groepen en lagen

Lagen in het venster Legenda kunnen in groepen worden ondergebracht. Er zijn twee manieren om dit te doen:

1. Druk op het pictogram  om een nieuwe groep toe te voegen. Typ een naam in voor de groep en druk op `Enter`. Klik nu op een bestaande laag en sleep die op de groep.
2. Selecteer enkele lagen, klik met de rechter muisknop in het venster van de legenda en kies *Geselecteerde groeperen*. De geselecteerde lagen zullen automatisch aan de nieuwe groep worden toegevoegd.

Een laag uit een groep halen: sleep hem uit de groep of klik er met rechts op en kies *Groep verlaten*: de laag wordt verplaatst vanuit de groep en erboven geplaatst. Groepen kunnen ook binnen andere groepen worden genest. Als een laag in een geneste groep wordt geplaatst zal *Groep verlaten* de laag uit alle geneste groepen verplaatsen.

Een groep of laag naar de bovenkant van het paneel lagen verplaatsen: ofwel sleep het naar boven, of kies *Verplaats naar bovenste*. Als u deze optie gebruikt op een laag die is genest in een groep, wordt de laag verplaatst naar de bovenste plek in zijn huidige groep. De optie *Naar beneden verplaatsen* volgt dezelfde logica om lagen en groepen naar beneden te verplaatsen.

Het keuzevak voor een groep zal de geselecteerde lagen met één klik weergeven of verbergen. Met `Ctrl` ingedrukt zal het keuzevak ook alle lagen in de groep en zijn subgroepen in- of uitschakelen.

`Ctrl`-klik op een geselecteerde / niet-geselecteerde laag zal de laag en al zijn ouders deselecteren / selecteren.













Inschakelen van de optie **Gemeenschappelijk uitgesloten groep** betekent dat u er voor kunt zorgen dat slechts één laag per keer zichtbaar is. Wanneer een laag binnen de groep ingesteld is om zichtbaar te zijn zullen de andere als niet zichtbaar worden geschakeld.

Het is mogelijk om meer dan één laag of groep tegelijkertijd te selecteren door de `Ctrl`-toets vast te houden tijdens het klikken op aanvullende lagen. U kunt dan in een keer alles wat u geselecteerd heeft tegelijkertijd verplaatsen naar een nieuwe groep.

U kunt ook meer dan één laag of groep tegelijkertijd verwijderen door verscheidene items te selecteren met de `Ctrl`-toets en dan te drukken op de toetsencombinatie `Ctrl+D`, alle geselecteerde lagen of groepen verwijderd worden uit de lagenlijst.

### Meer informatie over lagen en groepen met pictogram voor indicatie

Onder sommige omstandigheden verschijnen pictogrammen naast de laag of groep in het paneel *Lagen* om meer informatie te verschaffen over de laag/groep. Deze symbolen zijn:

-  om aan te geven dat de laag in de modus Bewerken staat en dat u de gegevens kunt aanpassen
-  om aan te geven dat de bewerkte laag enkele niet opgeslagen wijzigingen heeft
-  om *een filter* aan te geven dat toegepast is op de laag. Ga met de muiscursor over het pictogram om de filter-expressie te zien en dubbelklik om de query bij te werken
-  om lagen te identificeren die *vereist* zijn in het project, dus niet te verwijderen
-  om een *ingebbedde groep of laag* te identificeren en het pad naar hun originele projectbestand
-  om een laag te identificeren waarvan de gegevensbron niet beschikbaar was bij het openen van het projectbestand (zie *Afhandelen defecte bestandspaden*). Klik op het pictogram om het pad naar de bron bij te werken of selecteer het item *Databron repareren...* uit het contextmenu van de laag.
-  om u er aan te herinneren dat de laag een *tijdelijke tekenlaag* is en dat de inhoud ervan zal worden genegeerd als u het project sluit. Klik op het pictogram om de laag op te slaan in een van de door QGIS ondersteunde vectorindelingen voor OGR om gegevensverlies te vermijden en de laag permanent te maken.
-  om een laag te identificeren die wordt gebruikt in *modus Offline bewerken*.
-  om een laag te identificeren die geen/onbekend CRS heeft
-  voor lagen met coördinaten die zijn opgeslagen in een Coördinaten ReferentieSysteem dat inherent een lage nauwkeurigheid heeft (vereist dat de *overeenkomende instelling* is ingeschakeld)
-  om een laag van tijdbeheer te identificeren die wordt beheerd door een animatie van het kaartvenster
-  om aan te geven dat een laag *opmerkingen* met zich heeft verbonden

### Vector laagstijl bewerken

Vanuit het paneel Lagen hebt u sneltoetsen om het renderen van de laag snel en eenvoudig te bewerken. Klik met rechts op een vectorlaag en selecteer *Stijlen* ► in de lijst om:

- de huidige toegepaste *stijlen* op de laag te zien. Als u veel stijlen voor de laag hebt gedefinieerd, kunt u van de een naar de ander schakelen en zal het renderen van de laag automatisch worden bijgewerkt in het kaartvenster.
- kopiëren van een deel van of de gehele huidige stijl en, indien van toepassing, een gekopieerde stijl uit een andere laag plakken

---

#### Tip: Snel een laagstijl delen

Kopieer, vanuit het contextmenu, de stijl van een laag en plak die op een groep of een selectie van lagen: de stijl wordt toegepast op alle lagen die van hetzelfde type zijn (vector/raster) als de originele laag en, in het geval van vector, hebben hetzelfde type geometrie (punt, lijn of polygoon).

---




- de huidige stijl te hernoemen, een nieuwe toe te voegen (wat in feite een kopie van de huidige is) of de huidige stijl te verwijderen (indien meerdere stijlen beschikbaar zijn).

---

**Notitie:** De eerdere opties zijn ook beschikbaar voor rasterlagen of lagen met mazen.

---

- bijwerken van de *symboolkleur* met een **Kleurenwiel**. Gemakshalve zijn de recent gebruikte kleuren ook beschikbaar aan de onderzijde van het wiel.
- *Symbool bewerken...*: open het dialoogvenster voor *Symbool selecteren* en wijzig het symbool van het object (symbool, grootte, kleur...).

Bij het gebruiken van een type symbologie voor classificatie (gebaseerd op *Categorieën*, *Gradueel* of *Regel-gebaseerd*), zijn de hiervoor vermelde opties voor symboolniveau's beschikbaar in het contextmenu van het item Klasse. Ook worden de items  *Items schakelen*,  *Alle items weergeven* en  *Alle items verbergen* verschaft om te schakelen met de zichtbaarheid van de alle klassen van objecten. Deze vermijden het één voor één (de)selecteren van items.

---

**Tip:** Dubbelklikken op een blad van het klasseitem opent ook het dialoogvenster *Symbool selecteren*.












---


## 11.2.2 Paneel Laag opmaken

Het paneel *Laag opmaken* (ook in te schakelen met `Ctrl+3`) is een snelkoppeling voor enkele mogelijkheden van het dialoogvenster *Laageigenschappen*. Het verschaft een snelle en handige manier om het renderen en het gedrag van een laag te definiëren, en om de effecten daarvan te visualiseren, zonder het dialoogvenster *Laageigenschappen* te moeten openen.

Naast het vermijden van het blokkerende (of “modale”) dialoogvenster *Laageigenschappen*, vermijdt het paneel *Laag opmaken* ook het dichtslippen van het scherm met dialoogvensters, en bevat het de meeste functies voor opmaken (kleur kiezen, eigenschappen effecten, regel bewerken, vervangen van labels...): bijv., klikken op kleurknoppen in het paneel *Laag opmaken* zorgt er voor dat het dialoogvenster *Kleur kiezen* wordt geopend binnen het paneel *Laag opmaken* zelf in plaats van als een zelfstandig dialoogvenster.

Selecteer, vanuit een keuzelijst met huidige lagen in het paneel *Lagen*, een item en:

- Stel, afhankelijk van het type laag, in:
  - de eigenschappen  *Symbologie*,  *Transparantie*, en  *Histogram* voor rasterlaag. Deze opties zijn dezelfde als in het *Dialoogvenster Laageigenschappen*.
  - de eigenschappen  *Symbologie*,  *Labels*,  *Masker* en  *3D-weergave* voor vectorlaag in. Deze opties zijn dezelfde als in *Het dialoogvenster Vectoreigenschappen* en kunnen worden uitgebreid met aangepaste eigenschappen, geïntroduceerd door plug-ins van derde partijen.
  - de eigenschappen  *Symbologie* en  *3D-weergave* voor lagen met mazen. Deze opties zijn dezelfde als in *Eigenschappen gegevensset met mazen*.
- Beheer de geassocieerde stijl(en) in de  *Stijlmanager* (meer details in *Aangepaste stijlen beheren*).
- Volg de  *Geschiedenis* van door u toegepaste wijzigingen op de laagstijl in het huidige project; u kunt daar naar elke status terugkeren of die annuleren door het te selecteren in de lijst en te drukken op *Apply*.

Een andere krachtige mogelijkheid van dit paneel is het keuzevak  *Live bijwerken*. Selecteer het om uw wijzigingen automatisch direct te renderen in het kaartvenster: U hoeft niet langer op de knop *Apply* te drukken.

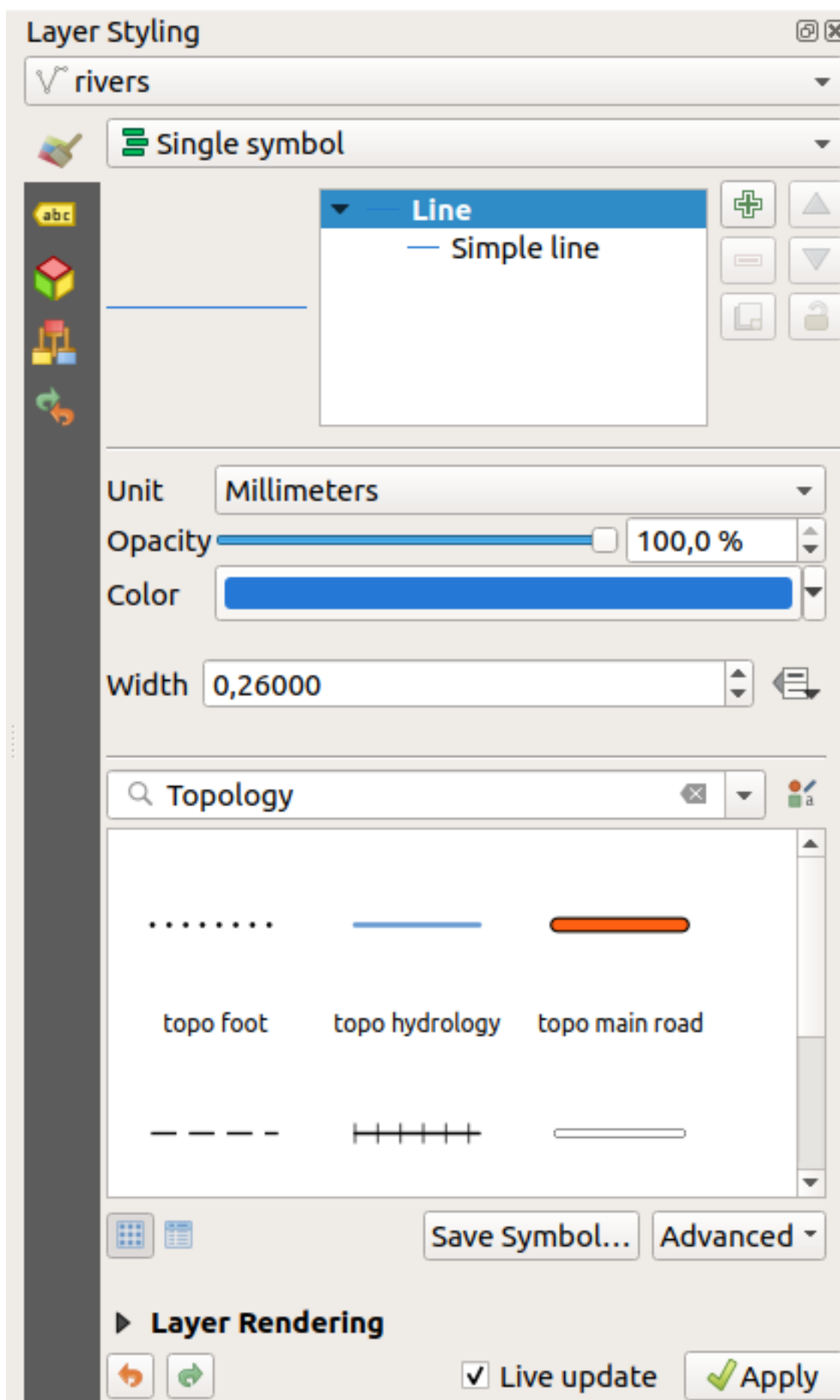


Fig. 11.2: Symbologie voor een laag definiëren vanuit het paneel Laag opmaken

### 11.2.3 Paneel Laagvolgorde

Standaard worden lagen, die worden weergegeven in het kaartvenster van QGIS, getekend in de volgorde waarin zij in het paneel *Lagen* staan: hoe hoger een laag in het paneel staat, des te hoger (en daarom meer zichtbaar) het in de kaartweergave zal staan.

U kunt een volgorde voor het tekenen definiëren, onafhankelijk van de volgorde in het paneel *Lagen*, met het paneel *Laagvolgorde* ingeschakeld in het menu *Beeld* ► *Panelen* ► of met **Ctrl+9**. Selecteer  *Rendervolgorde controleren* onder in de lijst met lagen en organiseer de lagen in het paneel zoals u dat wilt. Deze volgorde wordt die welke zal worden toegepast op het kaartvenster. Bijvoorbeeld: in Fig. 11.3 kunt u zien dat de objecten *airports* worden weergegeven boven de polygoon *alaska*, ondanks de respectievelijke plaatsing van die lagen in het paneel *Lagen*.

Uitschakelen van  *Rendervolgorde controleren* zal het doen terugkeren naar het standaard gedrag.

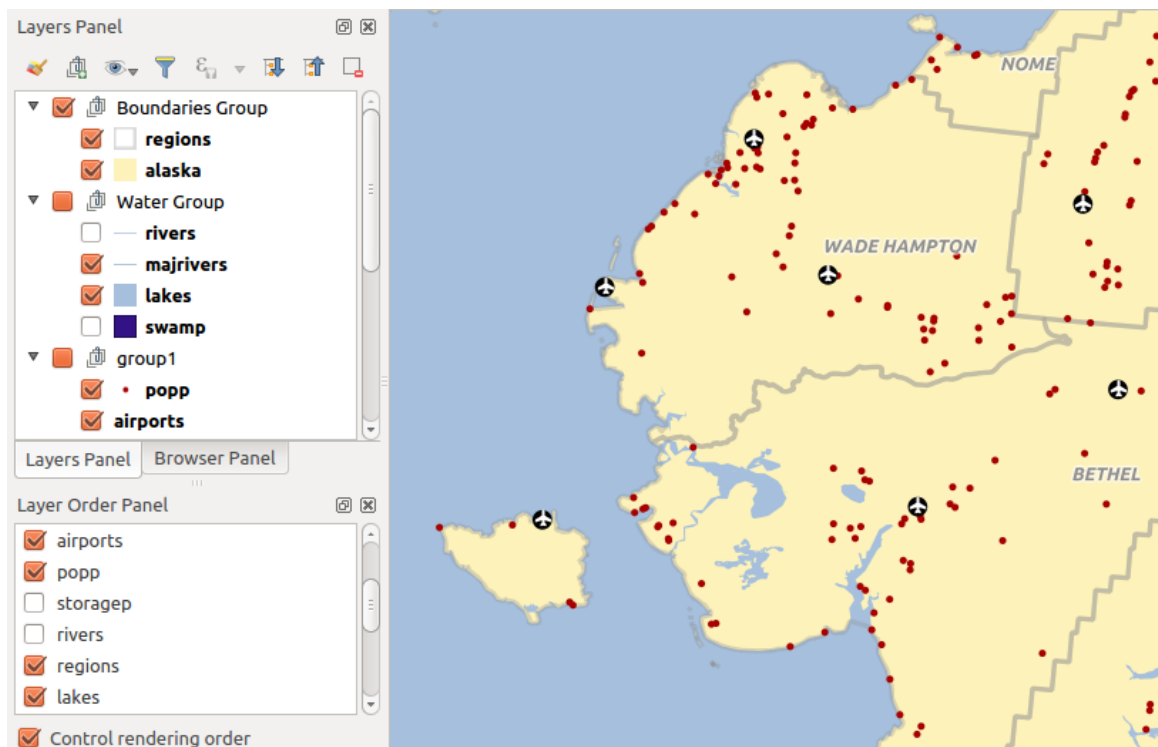



Fig. 11.3: Een laagvolgorde definiëren onafhankelijk van de legenda

### 11.2.4 Paneel Overzichtsk kaart

Het paneel *Overzichtsk kaart* (**Ctrl+8**) geeft een kaart weer met een weergave van het volledige bereik van enkele van de lagen. De *Overzichtsk kaart* wordt gevuld met de lagen die de optie *Toon in overzichtsk kaart* uit het menu *Laag* of die uit het contextmenu van de laag gebruiken. In de weergave geeft een rode rechthoek het huidige bereik van het kaartvenster aan, wat u helpt bij het snel bepalen van welk gebied van de gehele kaart u momenteel bekijkt. Als u klikt en sleept met de rode rechthoek in het frame van de overzichtsk kaart zal het bereik van het kaartvenster overeenkomstig worden bijgewerkt.

Onthoud dat labels niet worden gerenderd in de kaart van de overzichtsk kaart, zelfs niet als de gebruikte lagen voor de overzichtsk kaart zijn ingesteld voor labels.

## 11.2.5 Paneel Logboekmeldingen


Bij het laden of verwerken van sommige bewerkingen kunt u berichten traceren en volgen die op de verschillende tabs verschijnen met het  paneel *Logboekmeldingen*. Het kan worden geactiveerd met het meest rechts gelegen pictogram op de onderste statusbalk.

## 11.2.6 Paneel Ongedaan maken/Opnieuw

Voor elke laag die wordt bewerkt geeft het paneel *Ongedaan maken/Opnieuw* (Ctrl+5) de uitgevoerde acties weer, wat het mogelijk maakt snel een set acties ongedaan te maken door bovenstaande acties te selecteren. Meer details in *bewerkingen Ongedaan maken en Opnieuw*.

## 11.2.7 Paneel Statistisch overzicht

Het paneel *Statistieken* (Ctrl+6) verschaft overzichtsinformatie voor een vectorlaag. Dit paneel stelt u in staat te selecteren:




- de vectorlaag waarvan de statistieken moeten worden berekend
- de te gebruiken kolom of een  *expressie*
- de terug te geven statistieken met behulp van een keuzeknop aan de rechter onderkant van het dialoogvenster. Afhankelijk van het type veld (of waarden van de expressie) zijn de beschikbare statistieken:

Statistieken	Tekenreeks	Integer	Float	Datum
Aantal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Aantal (afzonderlijk)	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Aantal (ontbrekende waarde)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Som		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Gemiddelde		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Standaard afwijking		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Standaard afwijking voor monster		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Minimale waarde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximale waarde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Bereik		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Minderheid	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Meerderheid	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Variëteit		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Eerste kwartiel		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Derde kwartiel		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Bereik tussen kwartielen		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Minimumlengte	<input checked="" type="checkbox"/>			
Maximumlengte	<input checked="" type="checkbox"/>			
Gemiddelde lengte	<input checked="" type="checkbox"/>			

Tabel: Beschikbare statistieken voor elk type veld

Het statistisch overzicht kan worden:



- teruggegeven voor de gehele laag of  *Alleen geselecteerde objecten*
- opnieuw berekend met de knop  wanneer de onderliggende gegevensbron wijzigt (bijv. nieuwe of verwijderde objecten/velden, aanpassingen van attributen)
-  gekopieerd naar het klembord en als een tabel worden geplakt in een andere toepassing

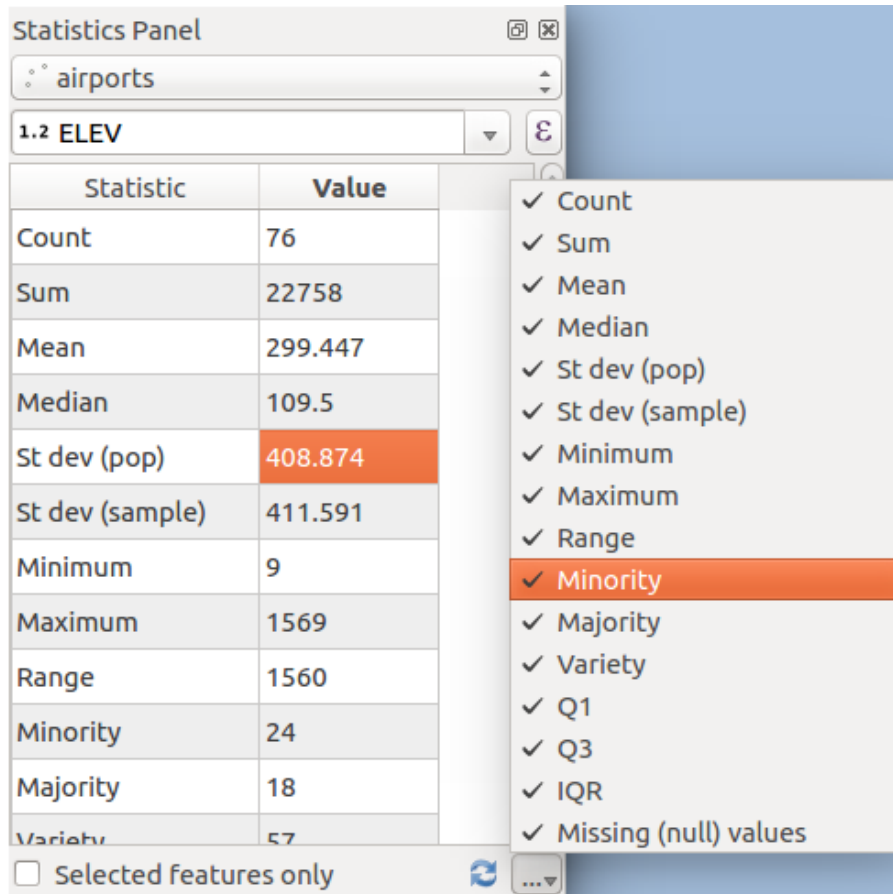



Fig. 11.4: Statistieken voor een veld weergegeven



### 11.2.8 Paneel Gereedschappen voor debuggen/ontwikkeling





Het paneel *Gereedschappen voor debuggen/ontwikkeling* (F12) verschaft een *Netwerklogger* en een *Profiler*.

#### Netwerklogger

De  *Netwerklogger* verschaft een lijst met uitgevoerde en voltooid netwerkverzoeken, naast een hele lading aan nuttige details, zoals statussen van verzoek en antwoord, header, fouten, fouten in configuratie van SSL, time-outs, status van de cache, etc.

Het stelt u ook in staat om:

-  *Log opnemen* wat het loggen zal starten of stoppen.
-  *Log leegmaken* zal de geschiedenis van het log leegmaken.

-  *Log opslaan...* zal eerst een ferme waarschuwing weergeven dat het log gevoelige informatie is en zou moeten worden behandeld als vertrouwelijk en u dan toestaan om het log op te slaan.
-  *Instellingen* geeft u mogelijkheden voor *Succesvolle verzoeken weergeven* en *Time-outs weergeven*.
-  *Cache uitschakelen* zal de cache uitschakelen zodat elk verzoek moet worden uitgevoerd.
-  *Verzoeken filteren*

Door met rechts klikken op een verzoek kunt u:

- *URL openen* wat de URL in uw standaardbrowser zal openen.
- *URL kopiëren*
- *Als cURL kopiëren* om in de terminal te gebruiken.
- *Als JSON kopiëren* zal het gehele log van één verzoek kopiëren.

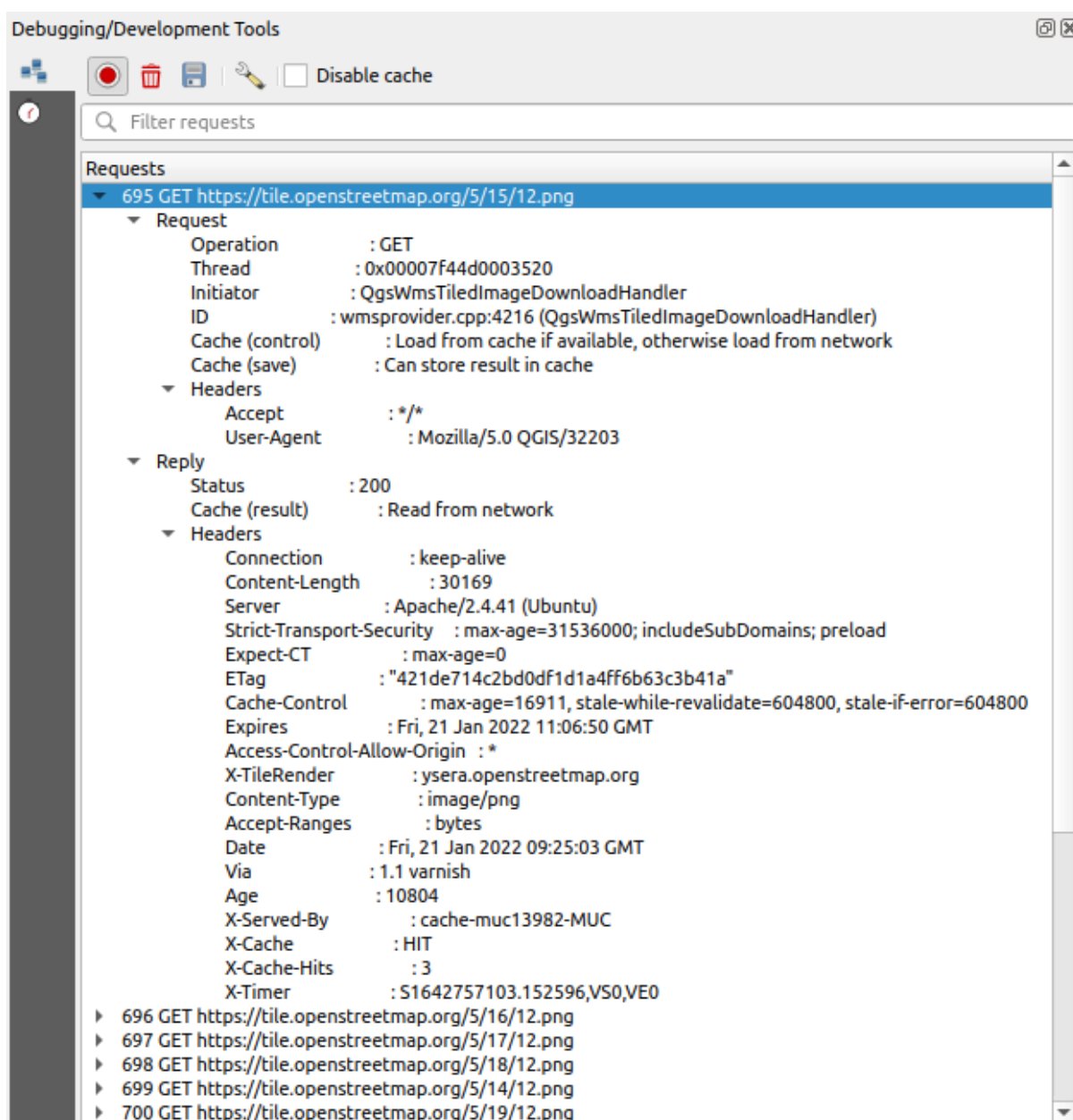


Fig. 11.5: Netwerklogger uitvoer voor verzoek GET

## Profiler

De *Profiler* maakt het mogelijk laadtijden voor de categorieën *Opstarten* en *Project laden* te verkrijgen, om oorzaken van traag laden te identificeren.

Task	Time (seconds)
Setup annotation item registry	0
Setup action scope registry	0
Setup SVG cache	0,001
Setup Processing registry	0
Setup GPSTable format registry	0
Setup GPS registry	0
Setup 3D symbol registry	0
Setup 3D renderer registry	0
Setting up UI	0,06
Restore window state	0
Recent style handler	0
Read settings	0,095
Populate saved styles	0
Plugin manager	0,118
Plugin installer	0,954
New project	0,022
Message bar	0,002
Map settings initialization	0
Loading Python support	0,246
▶ Load plugins	3,119
▶ Load default style database	0,125
Load color schemes	0,001
Load bookmarks	0
Legend layer selection changed	0
Layer tree	0
Layer style dock	0,006
▶ Initializing authentication manager	0,07
▶ Initialize native processing	0,036
Initialize layouts support	0,003
Initialize layer tree view	0,005
▶ Initialize data providers	0,149
Initialize PROJ operations	0
Initialize 3D support	0,002
Geometry validation	0,002
Developer tools dock	0,001
Creating theme folder	0
▶ Creating map canvas	0,05
Create user profile manager	0
Create overview	0
Create network logger	0,037
Create menus	0,002
Create map tips	0

Fig. 11.6: Profiler voor opstarten van QGIS

## 11.3 Lagen inbedden vanuit externe projecten


Soms zou u sommige lagen in verschillende projecten willen behouden, maar met dezelfde stijl. U kunt ofwel zelf een *standaardstijl* voor deze lagen maken of ze inbedden vanuit een ander project om tijd en werk te besparen.

Ingebedde lagen en groepen vanuit een bestaand project heeft enkele voordelen boven stijl:

- Alle typen lagen (vector of raster, lokaal of online...) kunnen worden toegevoegd
- Ophalen van groepen en lagen, u kunt dezelfde boomstructuur behouden voor de “achtergrond”lagen in uw verschillende projecten
- Hoewel ingebedde lagen zijn te bewerken, kunt u hun eigenschappen, zoals symbologie, labels, formulieren standaard waarden, acties, niet wijzigen wat zorgt voor consistentie tussen projecten
- Pas de items in het originele project aan en wijzigingen worden doorgevoerd in alle andere projecten

Wanneer u inhoud van andere projectbestanden wilt inbedden in uw project, selecteer *Kaartlagen ► Lagen en groepen inbedden*:

1. Klik op de knop ... om te zoeken naar een project: u kunt de inhoud van het project zien (bekijk Fig. 11.7)
2. Houd **Ctrl** ( of **X** **Cmd**) ingedrukt en klik op de lagen en groepen die u wilt ophalen
3. Klik op *OK*

De geselecteerde lagen en groepen worden ingebed in het paneel *Lagen* en weergegeven in het kaartvenster. Een pictogram  wordt toegevoegd naast hun naam om ze te herkennen en daar overheen gaan met de muis laat een Help-tip zien met het pad naar het originele projectbestand.

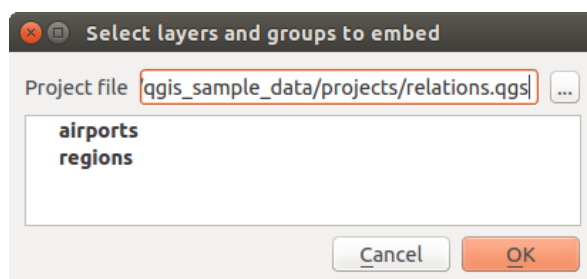



Fig. 11.7: Lagen en groepen selecteren om in te bedden

Net als elke andere laag kan een ingebedde laag uit het project worden verwijderd door met rechts op de laag te klikken en te klikken op  Verwijderen.

---

### Tip: Rendering van een ingebedde laag wijzigen

Het is niet mogelijk de rendering van een ingebedde laag te wijzigen, tenzij u de wijzigingen maakt in het originele projectbestand. Echter, met rechts klikken op een laag en selecteren van *Dupliceren* maakt een laag die alle objecten bevat en niet afhankelijk is van het originele project. U kunt dan veilig de gekoppelde laag verwijderen.

---

## 11.4 Werken met het kaartvenster

### 11.4.1 Renderen

QGIS zal standaard automatisch de zichtbare lagen opnieuw opbouwen, renderen, als het kaartvenster wordt vernieuwd. De gebeurtenissen die het verversen van het kaartvenster starten bevatten:


- een laag toevoegen
- verschuiven of in-/uitzoomen
- wijzigen van de grootte van het venster van QGIS
- wijzigen van de zichtbaarheid van een laag of lagen

QGIS geeft u op een aantal manieren controle over het proces van renderen.

#### Schaalafhankelijk renderen

Schaalafhankelijk renderen stelt u in staat de minimum en maximum schalen in te stellen waarop een laag (raster of vector) zichtbaar zal zijn. Open het dialoogvenster *Eigenschappen* door te dubbelklikken op een laag in de legenda om schaalafhankelijk renderen in te stellen. Selecteer, op de tab *Rendering*, het keuzevak  *Schaalafhankelijke zichtbaarheid* en voer de schaalwaarden *Minimum (exclusief)* en *Maximum (inclusief)* in.

U kunt het schaalafhankelijk renderen ook activeren op een laag vanuit het paneel Lagen. Klik met rechts op de laag en selecteer in het contextmenu, *Zichtbaarheidsschaal laag instellen*.

De knop  *Op huidige schaal kaartvenster instellen* stelt u in staat de schaal van het huidige kaartvenster te gebruiken als grens voor de zichtbaarheid van het bereik.

---

**Notitie:** Wanneer een laag niet wordt gerenderd in het kaartvenster omdat de kaart buiten het bereik van de schaal van zijn zichtbaarheid valt, is de laag in het paneel Lagen uitgegrijsd en verschijnt een nieuwe optie *Zoomen naar zichtbare schaal* in het contextmenu van de laag. Selecteer die en de kaart wordt ingezoomd tot op zijn dichtstbijzijnde schaal van zichtbaarheid.

---

#### Controle over het renderen van de kaart

Renderen van het kaartvenster kan op verschillende manieren worden beheerd, zoals hieronder beschreven :

#### Uitstellen van het renderen

Klik op het keuzevak  *(Her)teken* in de rechterbenedenhoek van de statusbalk om het renderen uit te stellen. Wanneer het keuzevak  *(Her)teken* niet is geselecteerd, zal QGIS het kaartvenster niet opnieuw opbouwen bij de gebeurtenissen die beschreven zijn in *Renderen*. Voorbeelden voor wanneer u het opnieuw renderen wilt uitstellen bevatten:

- toevoegen van veel kaartbladen en die van symbologie voorzien vóór het tekenen
- toevoegen van een of meer grote lagen en instellen schaalafhankelijkheid vóór het tekenen
- toevoegen van één of meer grote lagen en inzoomen tot een specifieke weergave vóór tekenen
- elke combinatie van bovenstaande

Het weer selecteren van  *(Her)teken* zal onmiddellijk het opnieuw opbouwen van het kaartvenster starten.

## Instellen optie Laag toevoegen

U kunt een optie instellen om altijd nieuwe lagen te laden zonder ze te tekenen. Dit betekent dat de laag zal worden toegevoegd aan de kaart, maar het keuzevak voor de zichtbaarheid in de legenda is standaard uitgeschakeld. Kies, om deze optie in te stellen, de menuoptie *Extra ► Opties ►* en open de tab *Rendering*. Deselecteer het keuzevak  *Standaard zullen nieuw toegevoegde lagen aan de kaart direct worden afgebeeld*. De zichtbaarheid van elke laag die hierna wordt toegevoegd, zal standaard uit staan in de legenda.

## Het renderen stoppen

Druk op de ESC-toets om het tekenen van de kaart te stoppen. Dit zal het opnieuw tekenen van de kaart onderbreken waardoor de kaart slechts gedeeltelijk getekend is. Het kan even duren voordat het tekenen stopt na het indrukken van de ESC-toets.

## Beïnvloeden van de kwaliteit van het renderen

QGIS heeft een optie waarmee de kwaliteit van het renderen kan worden beïnvloed. Kies de menuoptie *Extra ► Opties*, klik op de tab *Rendering* en (de)selecteer  *Maak de lijnen minder rafelig ten koste van de tijd die het tekenen kost*.


## Het renderen versnellen

Er zijn enkele instellingen die u in staat stellen de snelheid van het renderen te beïnvloeden. Kies de menuoptie *Extra ► Opties* en klik op de tab *Rendering* en selecteer of deselecteer de volgende keuzevakken:

- Gebruik de cache voor het tekenen indien mogelijk om het renderen te versnellen.*
- Het gelijktijdig renderen van kaartlagen gebruik makende van meerdere CPU's en selecteer dan  Maximum CPU's om te gebruiken.*
- De kaart rendert op de achtergrond in een afzonderlijke afbeelding en elke  *Kaart-update interval* zal de inhoud van deze (niet op het scherm) afbeelding worden genomen om de zichtbare weergave op het scherm bij te werken. Als het renderen echter sneller is voltooid dan deze duur, zal het direct worden weergegeven.
- Met  *Vereenvoudiging van objecten standaard inschakelen voor nieuw toegevoegde lagen* vereenvoudigt u de geometrie van objecten (minder knopen) en als resultaat worden zij sneller weergegeven. Onthoud dat dit ook inconsistenties kan veroorzaken door het renderen.










## 11.4.2 Zoomen en verschuiven


Er zijn meerdere manieren om te zoomen en te verschuiven naar een interessegebied. U kunt de werkbalk *Kaartnavigatie* gebruiken, de muis en toetsenbord in het kaartvenster en ook de menu-acties uit het menu *Beeld* en het contextmenu van de lagen in het paneel *Lagen*.

Pictogram	Gebruik	Menu	Werkbalk	Contextmenu
	Kaart verschuiven	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	




Vervolgt op volgende pagina

Tabel 11.2 – Vervolg van vorige pagina


Pictogram	Naam	Gebruik	Menu Beeld	Werk Kaart	Call to action toegankelijk
	Inzoomen	Indien geactiveerd, klik met links ergens in het kaartvenster om één niveau in te zoomen. De positie van de muiscursor zal het midden zijn van het ingezoomde gebied van interesse. U kunt ook inzoomen op een gebied door met de linkermuisknop een rechthoek te tekenen in het kaartvenster.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Uitzoomen	Indien geactiveerd, klik met links ergens in het kaartvenster om één niveau uit te zoomen. De positie van de muiscursor zal het midden zijn van het ingezoomde gebied van interesse. U kunt ook uitzoomen van een gebied door met de linkermuisknop een rechthoek te tekenen in het kaartvenster.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Kaart naar selectie verschuiven	Verschuif de kaart naar de geselecteerde objecten van alle geselecteerde lagen in het paneel <i>Lagen</i> .	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Zoomen naar selectie	Zoom naar de geselecteerde objecten van alle geselecteerde lagen in het paneel <i>Lagen</i> .	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Zoom naar la(a)g(en)	Zoom naar het bereik van alle geselecteerde lagen in het paneel <i>Lagen</i> .	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Volledig zoomen	Zoom naar het bereik van alle lagen in het project of naar het <i>volledige bereik van project</i> .	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Zoomen naar laatste	De kaart naar het vorige bereik in de geschiedenis zoomen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Zoomen naar volgende	De kaart naar het volgende bereik in de geschiedenis zoomen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Zoomen naar eigen resolutie	De kaart naar een niveau zoomen waarbij één pixel van de actieve rasterlaag één scherpixel bedekt.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Een *Zoomfactor* kan worden ingesteld in het *Extra* ►  *Opties* ► *Kaartgereedschappen* om het gedrag voor het opschal brengen tijdens zoomen te definiëren. Daar kunt u ook een lijst bekijken van *Vooraf gedefinieerde schalen* die beschikbaar zal zijn aan de onderzijde van het kaartvenster.

### Met de muis over het kaartvenster

In aanvulling op het gebruiken van de gereedschappen  Verschuiven  Inzoomen en  Uitzoomen, hierboven beschreven, kunt u het muiswiel ingedrukt houden om binnen het kaartvenster de muiscursor te slepen (op macOS, dient u misschien de `cmd`-toets ingedrukt te houden). U kunt ook met het muiswiel rollen om in en uit te zoomen op de kaart. De positie van de muiscursor zal het midden zijn van het gebied waarop wordt gezoomd. Ingedrukt houden van de `Ctrl`-toets tijdens het rollen van het muiswiel resulteert in een fijnere zoom.

### Met het toetsenbord over het kaartvenster

Ingedrukt houden van de spatiebalk op het toetsenbord en de muiscursor verplaatsen zal de kaart op dezelfde manier verschuiven als slepen met  Verschuiven doet.

Verschuiven van de kaart is mogelijk met behulp van de pijltoetsen. Plaats de muiscursor in het kaartvenster en druk op de pijltoetsen om het kaartvenster naar boven, onder, links en rechts te verplaatsen.

De toetsen `PgUp` en `PgDown` van uw toetsenbord zorgen er voor dat de kaart wordt weergegeven, in- of uitgezoomd met de ingestelde zoomfactor. Drukken op `Ctrl++` of `Ctrl+-` zorgt ook voor een directe zoom in/uit op het kaartvenster.

Indien bepaalde kaartgereedschappen actief zijn (Objecten identificeren, Meten...), kunt u een zoom uitvoeren door `Shift` ingedrukt te houden en een rechthoek te tekenen op de kaart om naar dat gebied te zoomen. Dit is niet



ingeschakeld voor die kaartgereedschappen die gereedschappen selecteren (omdat die Shift gebruiken voor het toevoegen aan de selectie), of gereedschappen voor bewerken.

### 11.4.3 Favoriete plaatsen

Favoriete plaatsen stellen u in staat een “bladwijzer” te maken van een geografische locatie en daar later naar terug te keren. Standaard worden Favoriete plaatsen opgeslagen in het gebruikersprofiel (als *Favoriete plaatsen Gebruiker*), wat betekent dat zij beschikbaar zijn vanuit elk project dat de gebruiker opent. Zij kunnen ook worden opgeslagen voor één enkel project (genaamd *Favoriete plaatsen Project*) en opgeslagen in het projectbestand, wat nuttig kan zijn als het project moet worden gedeeld met andere gebruikers.

#### Favoriete plaats maken

Een favoriete plaats maken:

1. Zoomen verschuiven naar het interessegebied.
2. Selecteer de menuoptie *Beeld* ►  *Nieuwe Favoriete plaats...*, druk op `Ctrl+B` of klik met rechts op het item  *Favoriete plaatsen* in het paneel *Browser* en selecteer *Nieuwe Favoriete plaats*. Het dialoogvenster *Favoriete plaatsen bewerken* opent.

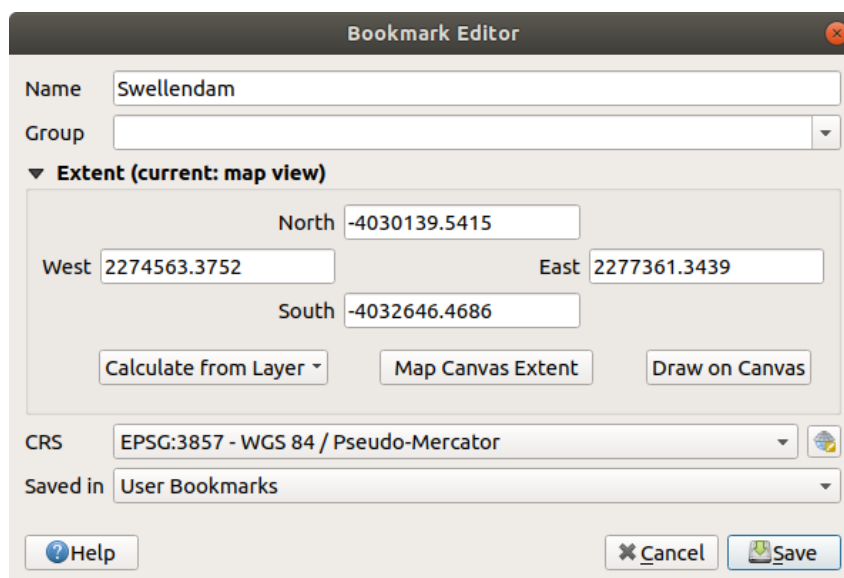


Fig. 11.8: Het dialoogvenster Favoriete plaatsen bewerken




3. Voer een beschrijvende naam in voor de Favoriete plaats
4. Voer een groepsnaam in of selecteer die waarin gerelateerde plaatsen moeten worden opgeslagen
5. Selecteer het bereik van het gebied dat u wilt opslaan, gebruik de widget *bereik selecteren*
6. Geef het te gebruiken *CRS* aan voor het bereik
7. Selecteer of de Favoriete plaats moet worden *Opgeslagen in Favoriete plaatsen Gebruiker* of *Favoriete plaatsen Project*
8. Druk op *Save* om de Favoriete plaats aan de lijst toe te voegen

Men kan meerdere favorieten onder dezelfde naam opslaan.













## Werken met Favoriete plaatsen

U kunt, om Favoriete plaatsen te gebruiken en te beheren, ofwel het paneel *Favoriete plaatsen* of *Browser* gebruiken.

Selecteer *Beeld* ►  *Favoriete plaatsen beheren tonen* of druk op **Ctrl+7** om het paneel *Favoriete plaatsen beheren* weer te geven. Selecteer *Beeld* ►  *Favoriete plaatsen tonen* of **Ctrl+Shift+B** om het item  *Favoriete plaatsen* in het paneel *Browser* weer te geven.

U kunt de volgende taken uitvoeren:

Taak	Favoriete plaatsen beheren	Browser
<b>Naar Favoriete plaats zoomen</b>	Dubbelklik er op, of selecteer de Favoriete plaats en druk op de knop  <i>Naar Favoriete plaats zoomen</i> .	Dubbelklik er op, sleep het naar het kaartvenster en zet het neer, of klik met rechts en selecteer  <i>Naar Favoriete plaats zoomen</i> .
<b>Een Favoriete plaats verwijderen</b>	Selecteer de Favoriete plaats en klik op de knop  <i>Favoriete plaats verwijderen</i> . Bevestig uw keuze.	Klik met rechts op de Favoriete plaats en selecteer  <i>Favoriete plaats verwijderen</i> . Bevestig uw keuze.
<b>Favoriete plaatsen exporteren naar XML</b>	Klik op de knop  <i>Favoriete plaatsen im-/exporteren</i> en selecteer  <i>Exporteren</i> . Alle Favoriete plaatsen (gebruiker of project) worden opgeslagen in een XML-bestand.	Selecteer één of meer mappen (gebruiker of project) of submappen (groepen), en klik dan met rechts en selecteer  <i>Favoriete plaatsen exporteren...</i> . De geselecteerde subset van favoriete plaatsen wordt opgeslagen.
<b>Favoriete plaatsen importeren vanuit XML</b>	Klik op de knop  <i>Favoriete plaatsen im-/exporteren</i> en selecteer  <i>Importeren</i> . Alle Favoriete plaatsen in het XML-bestand worden geïmporteerd als Favoriete plaatsen Gebruiker	Klik met rechts op het item <i>Favoriete plaatsen</i> of één van zijn mappen (gebruiker of project) of submappen (groepen) om te bepalen waar de Favoriete plaatsen moeten worden geïmporteerd, selecteer dan  <i>Favoriete plaatsen importeren</i> . Indien uitgevoerd op het item <i>Favoriete plaatsen</i> , worden de Favoriete plaatsen toegevoegd aan <i>Favoriete plaatsen Gebruiker</i> .
<b>Een Favoriete plaats bewerken</b>	U kunt een Favoriete plaats wijzigen door zijn waarden in de tabel te veranderen. U kunt de naam, de groep, het bereik en of het al dan niet is opgeslagen in het project bewerken.	Klik met rechts op de gewenste Favoriete plaats en selecteer <i>Favoriete plaatsen bewerken...</i> <i>Favoriete plaatsen bewerken</i> zal openen, en u staat stellen elk aspect van de Favoriete plaats opnieuw te definiëren alsof u het voor de eerste keer maakte. U kunt de Favoriete plaats ook slepen-en-nneerzetten tussen mappen (gebruiker en project) en submappen (groepen).

U kunt ook naar Favoriete plaatsen zoomen door de naam van de Favoriete plaats te typen in de *balk Lokaliseren*.

## 11.4.4 Decoraties

Decoraties omvatten raster, Titellabel, label Copyright, afbeelding, noordpijl, schaalbalk en bereiken voor lay-outs. Ze worden gebruikt om de kaart te 'decoreren' door cartografische elementen toe te voegen.

### Raster



Raster geeft de mogelijkheid om een coördinatenraster en annotaties van coördinaten toe te voegen aan het kaartvenster.

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Raster...* om het dialoogvenster te openen.

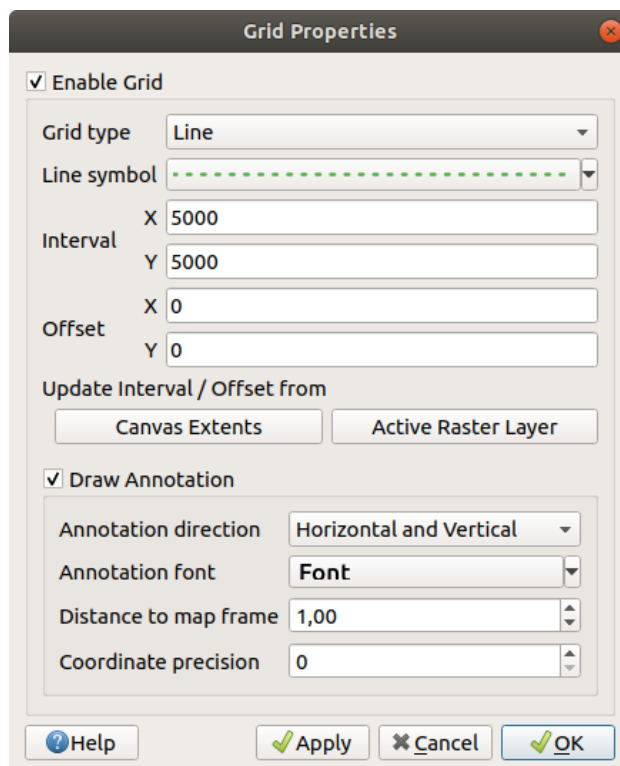



Fig. 11.9: Dialoogvenster Raster

2. Selecteer  *Raster inschakelen* en stel de definitie voor het raster in overeenkomstig de geladen lagen in het kaartvenster:
  - Het *Type grid*: het kan zijn *Lijn* of *Markering*
  - Het geassocieerde *Lijnsymbool* of *Markeringssymbool* dat wordt gebruikt om de markeringen van het raster weer te geven
  - De *Interval X* en *Interval Y* tussen de markeringen van het raster, in kaarteenheden
  - Een afstand *Verspringing X* en *Verspringing Y* voor de markeringen van het raster, vanaf de linkerbenedenhoek van het kaartvenster, in kaarteenheden
  - De parameters interval en verspringing kunnen worden ingesteld, gebaseerd op de:
    - *Kaartbereiken*: maakt een raster met een interval die bij benadering 1/5 van de breedte van het kaartvenster is
    - resolutie van de *Actieve rasterlaag*

3. Selecteer  *Annotatie tekenen* om de coördinaten van de markeringen van het raster weer te geven en in te stellen:
  - De *Annotatie richting*, d.i. hoe de labels moeten worden geplaatst, relatief ten opzichte van hun rasterlijn. Het kan zijn:
    - *Horizontaal* of *Verticaal* voor alle labels
    - *Horizontaal en Verticaal*, d.i. elk label staat parallel aan de rastermarkering waarnaar het verwijst
    - *Grens richting*, d.i. elk label volgt de grens van het kaartvenster, en staat loodrecht op de rastermarkering waarnaar het verwijst
  - Het *Lettertype annotatie* (tekstopmaak, buffer, schaduw...) met de *widget Selectie lettertype*
  - De *Afstand tot kaartvenster*, marge tussen annotaties en grenzen van het kaartvenster. Handig bijvoorbeeld bij het *exporteren van het kaartvenster* naar een indeling voor een afbeelding of PDF, en vermijden dat annotaties op de grenzen van het “papier” staan.
  - De *Coördinaat precisie*
4. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte of op *OK* als u tevreden bent.

## Titellabel

 *Titellabel* stelt u in staat uw kaart te decoreren met een **Titel**.

Een decoratie Titellabel toevoegen:

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Titellabel...* om het dialoogvenster te openen.

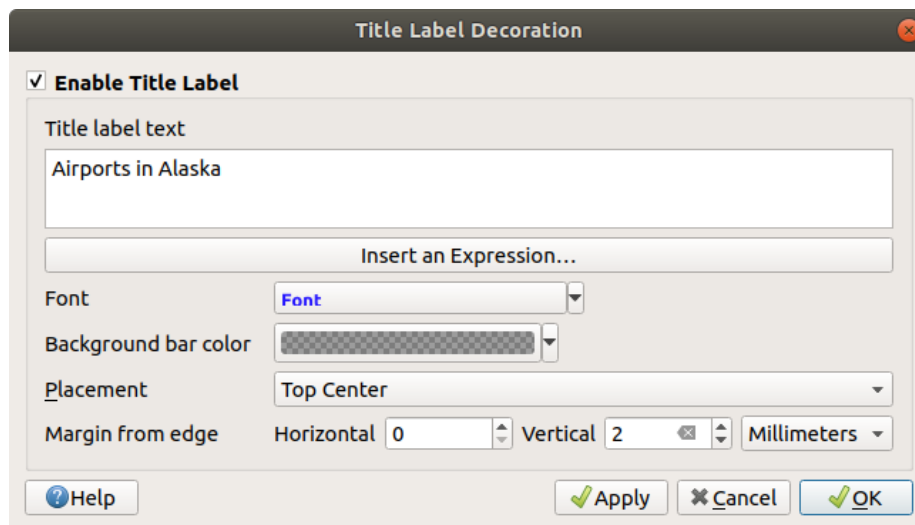


Fig. 11.10: Het dialoogvenster Titellabel-decoratie

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Titellabel inschakelen* is geselecteerd
3. Voer de tekst voor de titel in die u op de kaart wilt plaatsen. U kunt het dynamisch maken met de knop *Een expressie invoeren of bewerken...*
4. Kies het *Lettertype* voor het label met behulp van de *widget Selectie lettertype* met volledige toegang tot de opties van QGIS voor *opmaken van tekst*. Snel instellen van de kleur voor het lettertype en doorzichtbaarheid door te klikken op de zwarte pijl aan de rechterkant van het combinatievak.
5. Selecteer de *kleur* die moet worden toegepast als de *Kleur achtergrondbalk* voor de titel

6. Kies de *Plaatsing* van het label in het kaartvenster: opties zijn *Linksboven*, *Centraal boven*, *Rechtsboven*, *Linksonder*, *Centraal onder*, en *Rechtsonder*.
7. Verfijn de plaatsing van het item door een horizontale en/of verticale *Marge vanaf rand* in te stellen. Deze waarden mogen zijn in **Millimeter** of **Pixels** of ingesteld als **Percentage** van de breedte of hoogte van het kaartvenster.
8. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte of op *OK* als u tevreden bent.

## Label Copyright



*Label Copyright* stelt u in staat uw kaart te decoreren met een label **Copyright**.

Deze decoratie toevoegen:

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Label Copyright...* om het dialoogvenster te openen.

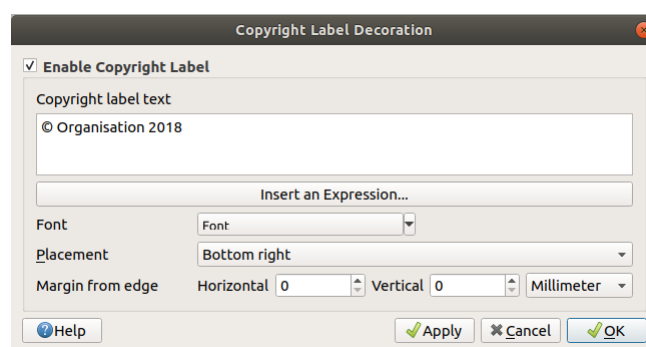


Fig. 11.11: Het dialoogvenster Copyrightlabel-decoratie

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Copyrightlabel inschakelen* is geselecteerd
3. Voer de tekst voor het label Copyright in die u op de kaart wilt plaatsen. U kunt het dynamisch maken met de knop *Een expressie invoeren of bewerken...*
4. Kies het *Lettertype* voor het label met behulp van de *widget Selectie lettertype* met volledige toegang tot de opties van QGIS voor *opmaken van tekst*. Snel instellen van de kleur voor het lettertype en doorzichtbaarheid door te klikken op de zwarte pijl aan de rechterkant van het combinatievak.
5. Kies de *Plaatsing* van het label in het kaartvenster: opties zijn *Linksboven*, *Centraal boven*, *Rechtsboven*, *Linksonder*, *Centraal onder*, en *Rechtsonder* (standaard voor decoratie Copyright)
6. Verfijn de plaatsing van het item door een horizontale en/of verticale *Marge vanaf rand* in te stellen. Deze waarden mogen zijn in **Millimeter** of **Pixels** of ingesteld als **Percentage** van de breedte of hoogte van het kaartvenster.
7. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte of op *OK* als u tevreden bent.

## Decoratie Afbeelding



*Afbeelding* geeft u de mogelijkheid om een afbeelding (logo, legenda, ...) aan het kaartvenster toe te voegen.

Een afbeelding toevoegen

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Afbeelding...* om het dialoogvenster te openen.

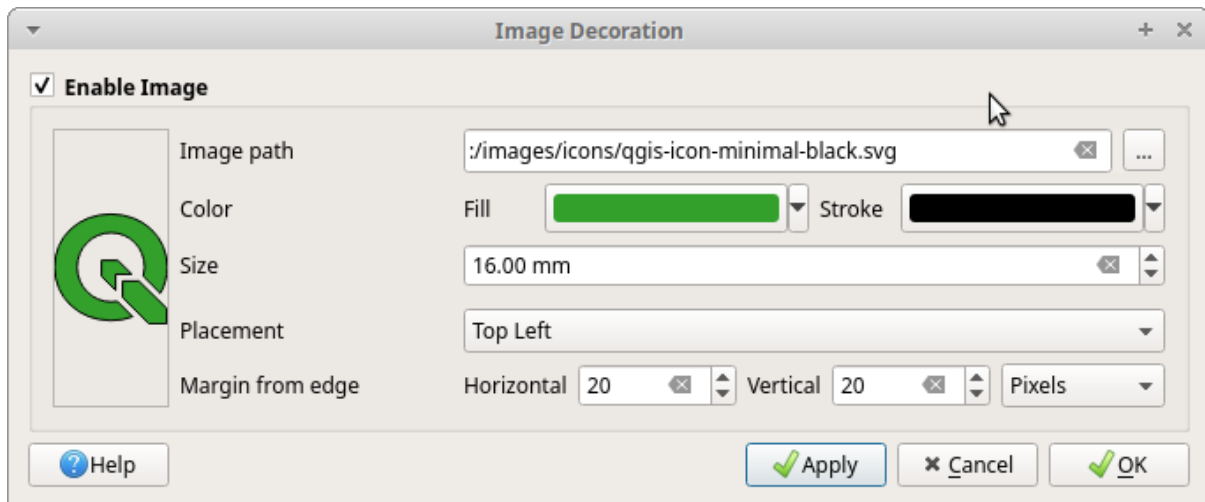



Fig. 11.12: Het dialoogvenster Decoratie afbeelding

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Afbeelding inschakelen* is geselecteerd
3. Selecteer een bitmap (bijv. png of jpg) of een afbeelding SVG met de knop ... Bladeren
4. Als u een parameter hebt gekozen die SVG inschakelt, dan kunt u ook een keur voor *Vulling* of *Lijn* (omtrek) instellen. Voor afbeeldingen bitmap zijn de instellingen voor kleuren uitgeschakeld.
5. Stel een *Grootte* in voor de afbeelding, in mm. De breedte van de geselecteerde afbeelding wordt gebruikt om het aan te passen naar de ingestelde *Grootte*.
6. Kies waar u de afbeelding wilt plaatsen in het kaartvenster met het combinatievak *Plaatsing*. De standaardpositie is *Linksboven*.
7. Stel de **Marge vanaf rand** *Horizontaal* en *Verticaal* in. Deze waarden kunnen worden ingesteld in **Millimeters**, **Pixels** of als een **Percentage** van de breedte of hoogte van het kaartvenster.
8. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte en op *OK* als u tevreden bent.

## Noordpijl

 *Noordpijl* geeft u de mogelijkheid om een noordpijl toe te voegen aan het kaartvenster.

Een noordpijl toevoegen:

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Noordpijl...* om het dialoogvenster te openen.

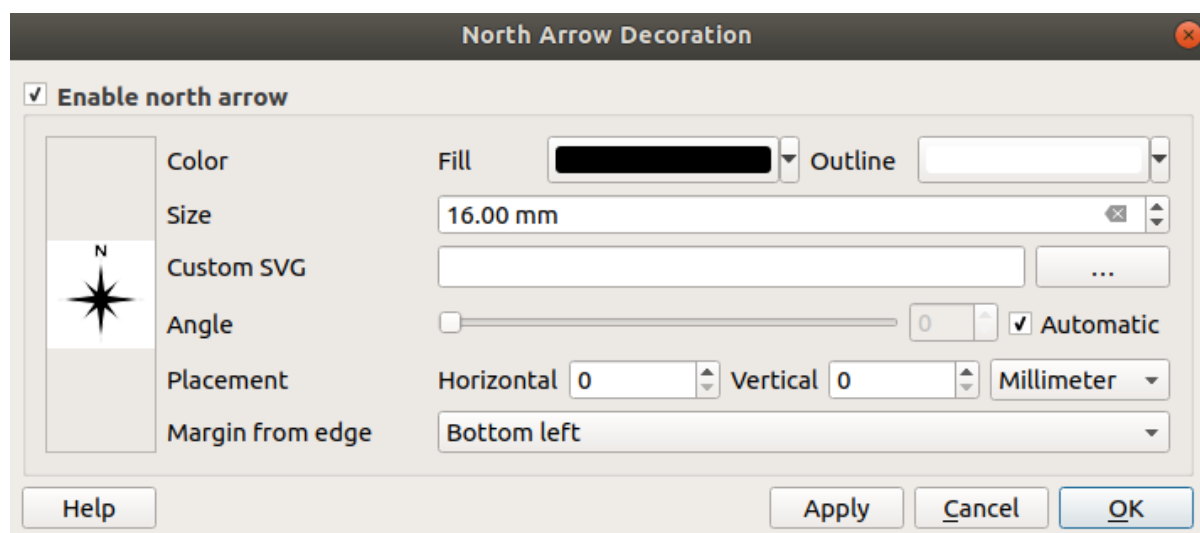



Fig. 11.13: Dialoogvenster Noordpijl

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Noordpijl gebruiken* geselecteerd is
3. Wijzig, optioneel, de kleur en grootte, of kies een aangepaste SVG
4. Wijzig, optioneel, de hoek of kies **Automatisch** om QGIS de richting te laten bepalen
5. Kies, optioneel, de plaatsing uit het combinatievak Plaatsing
6. Verfijn, optioneel, de plaatsing van de pijl door het instellen van een horizontale en/of verticale *Marge vanaf rand*. Deze waarden mogen zijn in **Millimeter** of **Pixels** of ingesteld als **Percentage** van de breedte of hoogte van het kaartvenster.
7. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte en op *OK* als u tevreden bent.

## Schaalbalk

 *Schaalbalk* plaatst een eenvoudige schaalbalk in het kaartvenster. De stijl en de plaats kan worden aangepast evenals de labels van de Schaalbalk.

QGIS ondersteunt alleen het tonen van de schaal in dezelfde eenheid als die van de kaart. Dus als de eenheid van de CRS-en van uw project in meters zijn, kunt u niet een schaalbalk maken in feet. Zo kunt u ook geen schaalbalk in meters tonen wanneer de gebruikte kaart als eenheid decimale graden gebruikt.

Een schaalbalk toevoegen:

1. Selecteer de menuoptie *Beeld* ► *Decoraties* ► *Schaalbalk...* om het dialoogvenster te openen.

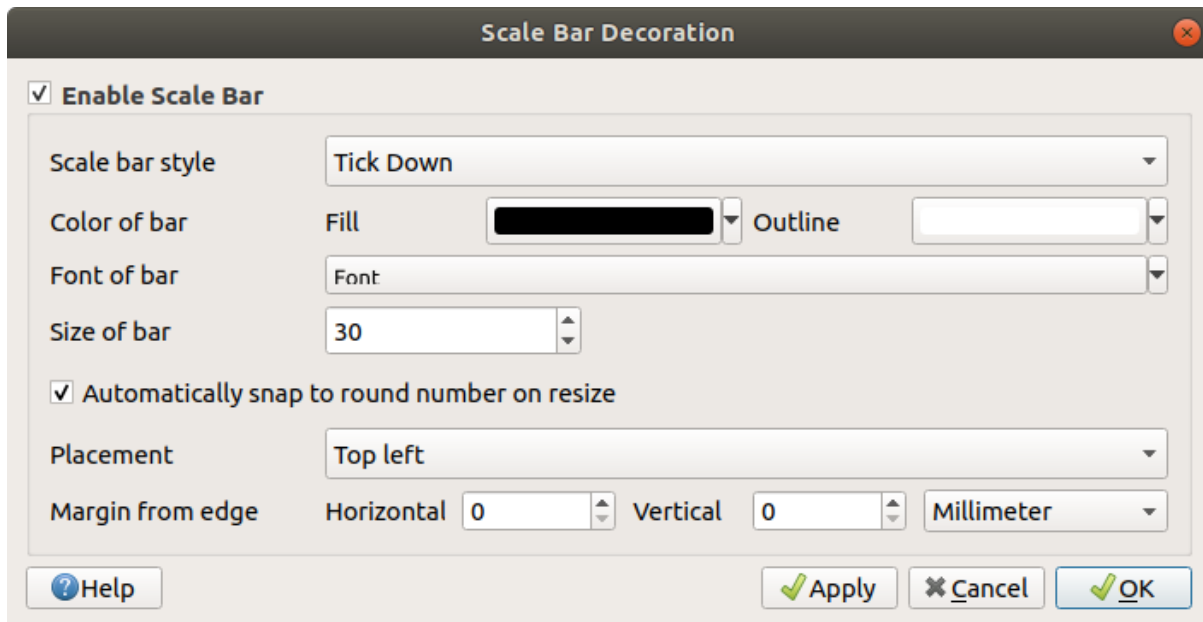


Fig. 11.14: Dialoogvenster Schaalbalk

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Schaalbalk inschakelen* is geselecteerd
3. Kies de stijl in de keuzelijst *Schaalbalkstijl*
4. Selecteer de *Schaalbalkkleur* door een vulkleur te kiezen (standaard: zwart) en een kleur voor de omtrek (standaard: wit). De vulkleur en die van de omtrek van de schaalbalk kunnen doorzichtig worden gemaakt door te klikken op de pijl naar beneden, rechts van de invoer voor de kleur.
5. Selecteer het lettertype voor de schaalbalk uit de keuzelijst *Lettertype van balk*
6. Stel de *Grootte van de balk* in
7. Optioneel, selecteer  *Afronden op gehele getallen tijdens het wijzigen van kaartgrootte* om waarden weer te geven die gemakkelijk te lezen zijn
8. Kies de plaatsing met de keuzelijst *Plaatsing*
9. U kunt de plaatsing van het item verfijnen door een horizontale en/of verticale *Marge vanaf rand* in te stellen. Deze waarden mogen zijn in **Millimeter** of **Pixels** of ingesteld als **Percentage** van de breedte of hoogte van het kaartvenster.
10. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte of op *OK* als u tevreden bent.

## Bereiken lay-out

*Bereiken lay-out* voegt de bereiken van de *kaartitem(s)* in afdruklay-out(s) toe aan het kaartvenster. Indien ingeschakeld worden bereiken van alle kaartitems in alle afdruklay-outs weergegeven met een licht gestippelde rand, gelabeld met de naam van de afdruklay-out en het kaartitem. U kunt de stijl en het labelen van de weergegeven bereiken van de lay-out beheren. Deze decoratie is nuttig als u de plaatsing van kaartelementen, zoals labels, aanpast en de feitelijke zichtbare plaats van afdruklay-outs moet weten.



Fig. 11.15: Voorbeeld van bereiken van lay-out, weergegeven in een project van QGIS met twee afdruklay-outs. De afdruklay-out 'Sights' bevat twee kaartitems, terwijl de andere lay-out één kaartitem bevat.

Bereik(en) lay-out toevoegen:

1. Selecteer *Beeld* ► *Decoraties* ► *Bereiken lay-out* om het dialoogvenster te openen

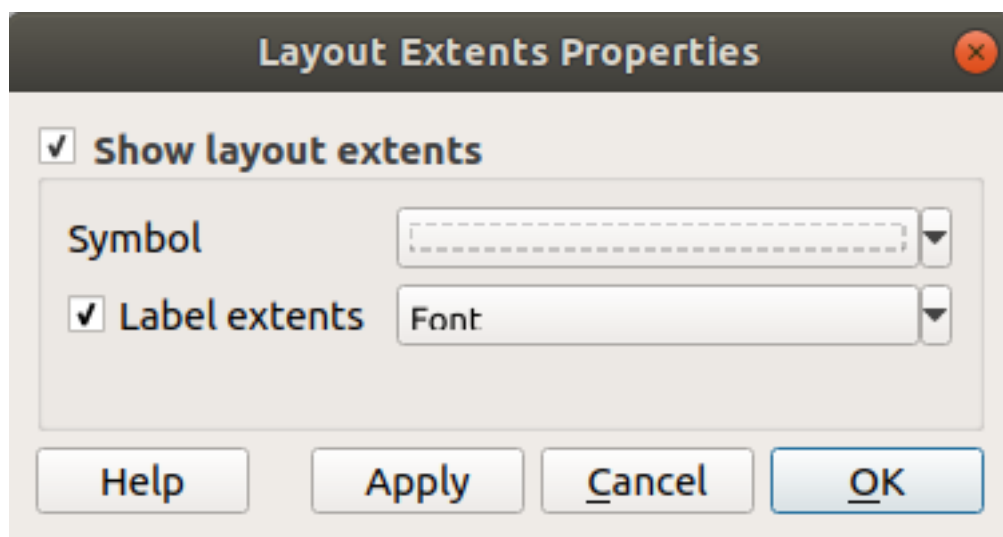


Fig. 11.16: Het dialoogvenster Bereiken lay-out

2. Zorg er voor dat het keuzevak  *Bereiken lay-out weergeven* geselecteerd is.







3. Wijzig, optioneel, de symbolen en het labelen van de bereiken.
4. Klik op *Apply* om te verifiëren of het eruit ziet zoals u verwachtte en op *OK* als u tevreden bent.

**Tip: Instellingen decoraties**

Wanneer u een project van QGIS opslaat, zullen de wijzigingen, die u hebt gemaakt aan raster, noordpijl, schaalbalk, label Copyright en bereiken van lay-out, worden opgeslagen in het projectbestand en worden teruggezet als u het project een volgende keer opent.

### 11.4.5 Gereedschappen voor annotatie

Annotaties zijn informatie die is toegevoegd aan het kaartvenster en wordt weergegeven in een tekstballon. Deze informatie kan van verschillende types zijn en annotaties worden toegevoegd met de overeenkomende gereedschappen op de *Werkbalk Annotaties*:

-  Tekst-annotatie voor aangepaste opgemaakte tekst
-  HTML-annotatie om de inhoud van een bestand `html` te plaatsen
-  SVG-annotatie om een symbool `SVG` toe te voegen
-  Formulier-annotatie: nuttig om attributen van een vectorlaag weer te geven in een aangepast bestand `ui` (zie Fig. 11.17). Dit is soortgelijk aan de *aangepaste formulieren attributen*, maar weergegeven in een item Annotatie. Bekijk ook deze video <https://www.youtube.com/watch?v=0pDBuSbQ02o&feature=youtu.be&t=2m25s> van Tim Sutton voor meer informatie.

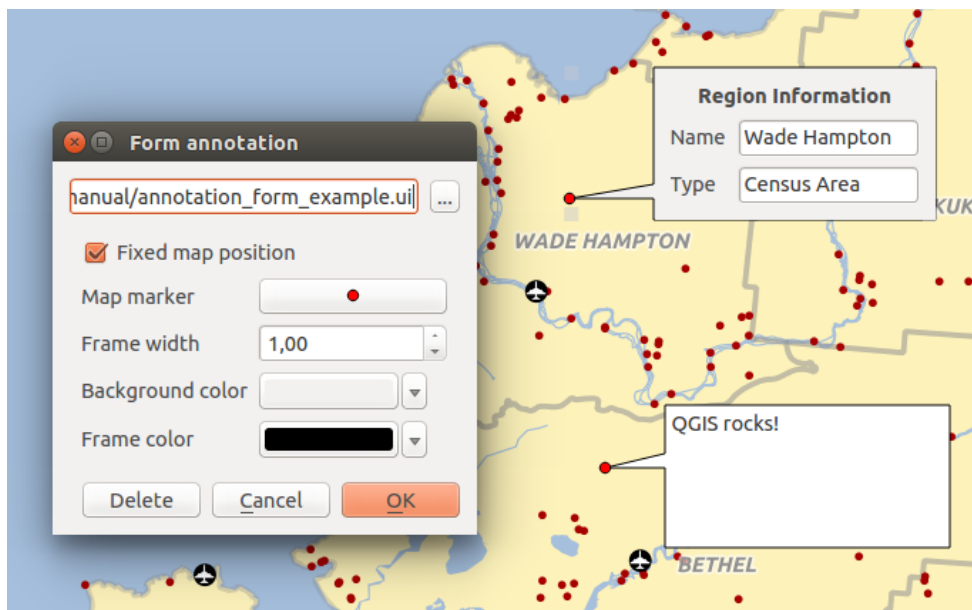


Fig. 11.17: Aangepast Qt Designer formulier voor annotatie

Selecteer, om een annotatie toe te voegen, het overeenkomende gereedschap en klik in het kaartvenster. Een lege ballon wordt toegevoegd. Dubbelklik er op en een dialoogvenster met verschillende opties opent. Dit dialoogvenster is nagenoeg hetzelfde voor alle typen annotatie:

- Bovenin een bestandsselectie om te vullen met het pad naar een bestand `html`, `svg` of `ui`, afhankelijk van het type annotatie. Voor tekst-annotatie kunt u uw bericht in een tekstvak invoeren en het renderen ervan instellen met de normale gereedschappen voor lettertypen.

- *Vaste positie op kaart*: indien niet geselecteerd wordt de ballon geplaatst op een positie in het scherm (in plaats van op de kaart), wat betekent dat het altijd zal worden weergegeven, ongeacht het bereik van het kaartvenster.
- *Gekoppelde laag*: associeert de annotatie met een laag op de kaart en zal zij alleen zichtbaar zijn als die laag zichtbaar is.
- *Kaartmarkering*: met *symbolen van QGIS*, stelt het weer te geven symbool in op de ankerpositie van de ballon (alleen weergegeven als *Vaste positie op de kaart* is geselecteerd).
- *Randstijl*: stelt de achtergrondkleur voor het frame, transparantie, lijnkleur of breedte van de ballon in met symbolen van QGIS.
- *Marges voor de inhoud*: stelt de interne marges voor het frame van de annotatie in.

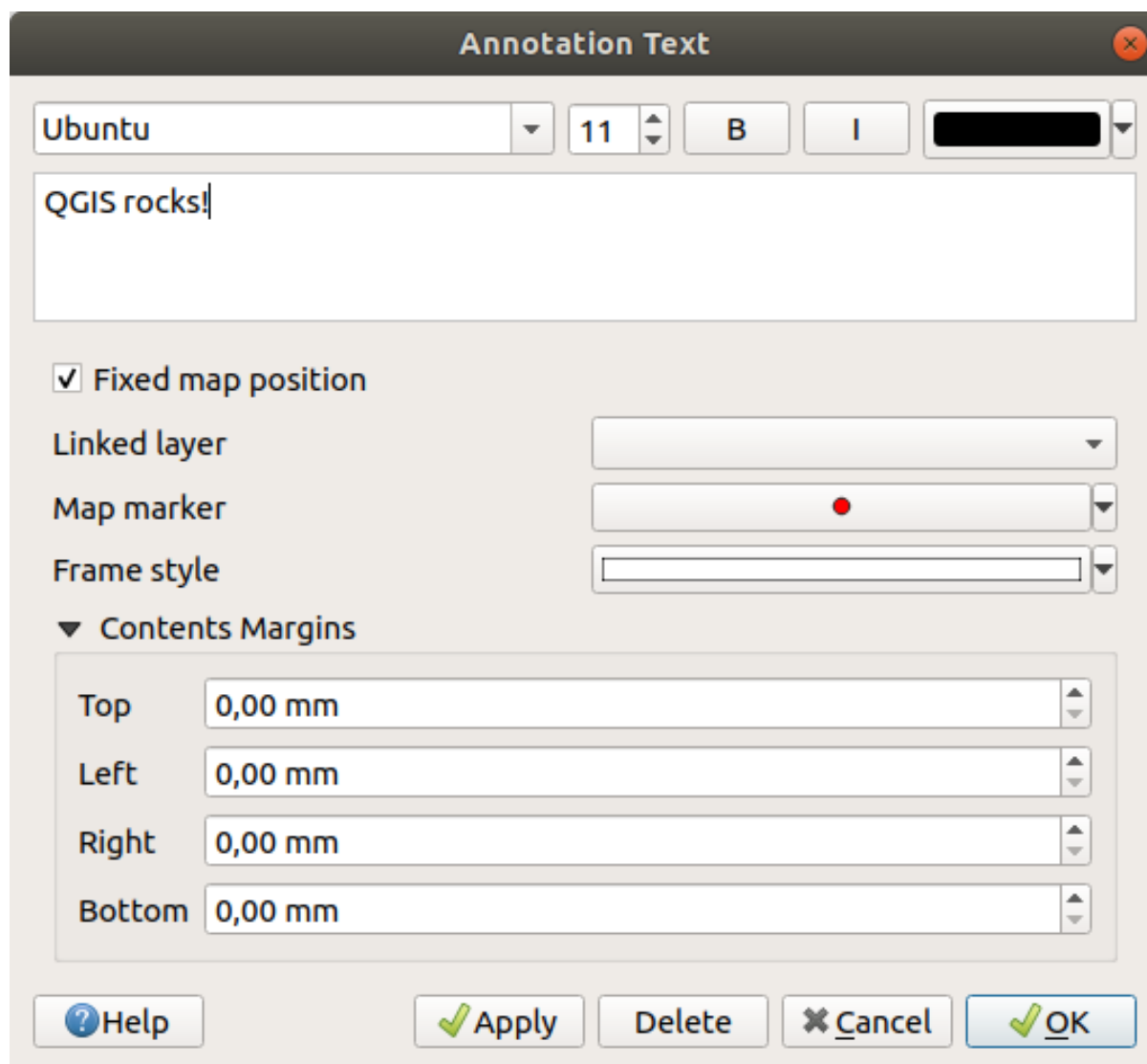



Fig. 11.18: Dialoogvenster Tekst-annotatie

Annotaties kunnen worden geselecteerd als een gereedschap voor annotaties is ingeschakeld. Zij kunnen dan worden verplaatst van de positie op de kaart (door te slepen aan de kaartmarkering) of door alleen de ballon te verplaatsen.

Het gereedschap  stelt u ook in staat de ballon in het kaartvenster te verplaatsen.

Een annotatie verwijderen: selecteer het en ofwel druk op de toets `Del` of `Backspace`, of dubbelklik er op en druk op de knop *Verwijderen* in het dialoogvenster Eigenschappen.

**Notitie:** Als u drukt op `Ctrl+T` terwijl een gereedschap *Annotatie* actief is (Annotatie verplaatsen, Tekst-annotatie, Formulier-annotatie), dan wisselt het item van zichtbaar naar onzichtbaar en andersom.

**Tip: De kaart opmaken met annotaties**



U kunt annotaties met uw kaart afdrukken of exporteren naar verschillende indelingen met:

- gereedschappen voor het exporteren van het kaartvenster, beschikbaar in het menu *Project*
- *afdruklay-out*, in welk geval u dient te selecteren *Kaartvenster objecten tekenen* in de overeenkomende eigenschappen van items

## 11.4.6 Meten

### Algemene informatie

QGIS heeft vier manieren voor het meten van geometrieën:






- interactieve meetgereedschappen 
- meten in de  Veldberekening
- afgeleide metingen in het gereedschap Objecten identificeren
- het vector analysegereedschap: *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen* ► *Attributen voor geometrie toevoegen*

Meten werkt binnen geprojecteerde coördinatensystemen (bijv. UTM) en niet geprojecteerde gegevens. De eerste drie gereedschappen voor meten gedragen zich gelijk aan de globale projectinstellingen:

- Anders dan in de meest toepassingen voor GIS is ellipsoïde de standaard voor metrisch meten, met de ellipsoïde die is gedefinieerd in *Project* ► *Eigenschappen...* ► *Algemeen*. Dat is zo, zowel wanneer geografische als geprojecteerde coördinatensystemen zijn gedefinieerd voor het project.
- Indien u het geprojecteerde/planimetrische gebied of afstand wilt berekenen met behulp van Cartesiaanse rekenkunde, dient de ellipsoïde voor het meten te zijn ingesteld op “None/Planimetric” (*Project* ► *Eigenschappen...* ► *Algemeen*). Echter, met een geografisch (d.i. niet geprojecteerd) CRS, gedefinieerd voor de gegevens en het project, zullen metingen van het gebied en afstand ellipsoïde zijn.

Echter, noch het gereedschap Objecten identificeren noch Veldberekening zullen uw gegevens, vóór het meten, transformeren naar het CRS van het project. Indien u dit wilt bereiken dient u het vector analysegereedschap te gebruiken: *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen* ► *Attributen voor geometrie toevoegen...* Hier zijn metingen standaard planimetrisch, tenzij u voor ellipsoïde meten kiest.

### Meet interactief lijnen, gebieden, richting en hoeken

Klik op het pictogram  op de werkbalk Attributen om het meten te beginnen. Het pijltje naar beneden nabij het pictogram schakelt tussen  lijn,  gebied,  richting of  hoek. De in het dialoogvenster standaard gebruikte eenheid is die welke is ingesteld in het menu *Project* ► *Eigenschappen...* ► *Algemeen*.


De metingen *Lijn meten* en *Gebied meten* kunnen worden uitgevoerd als  *Cartesiaans* of  *Ellipsoïdisch* metingen.

**Notitie: Meetgereedschap configureren**

Bij het meten van lengte of gebied opent klikken op de knop *Configuratie* aan de onderzijde van het widget het menu *Extra* ► *Opties* ► *Kaartgereedschap*, waar u de kleur van het elastiek, de precisie van de metingen en het gedrag van de eenheid kunt selecteren. U kunt ook de door u bij voorkeur gewenste maat- of hoekeenheden kiezen, maar onthoud

dat deze waarden in het huidige project worden overschreven door de selectie die wordt gemaakt in het menu *Project ► Eigenschappen... ► Algemeen* en de selectie die wordt gemaakt in het widget Meten.

Alle modules voor meten gebruiken de instellingen voor snappen uit de module Digitaliseren (zie gedeelte *Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen*). Dus, als u nauwkeurig langs een object lijn wilt meten of rondom een object polygoon, zet dan eerst voor een laag de tolerantie voor het snappen in. Nu zal bij het gebruiken van het meetgereedschap bij elke muisklik (wanneer deze zich binnen ingestelde tolerantie bevindt) naar die laag worden gesnapt.

 **Lijn meten** meet afstanden tussen twee opgegeven punten. Het gereedschap stelt u dan in staat punten op de kaart aan te klikken. Elke lengte van een segment, als ook het totaal, wordt weergegeven in het venster Meten. Klik, om te stoppen met meten, met de rechtermuisknop. Nu is het mogelijk al uw lijnmetingen in één keer te kopiëren naar het klembord met de knop *Alles kopiëren*.

Onthoud dat u de keuzelijst nabij het totaal kunt gebruiken om interactief de maateenheden te wijzigen tijdens het werken met het gereedschap Meten ('Meters', 'Kilometers', 'Voet', 'Yards', 'Mijlen', 'Zeemijlen', 'Centimeters', 'Millimeters', 'Graden', 'Kaarteenheden'). Deze eenheid wordt voor de widget behouden totdat een nieuw project wordt gemaakt of een ander project wordt geopend.

Het gedeelte *Info* in het dialoogvenster verklaart hoe berekeningen worden gemaakt, overeenkomstig de beschikbare instellingen van het CRS.

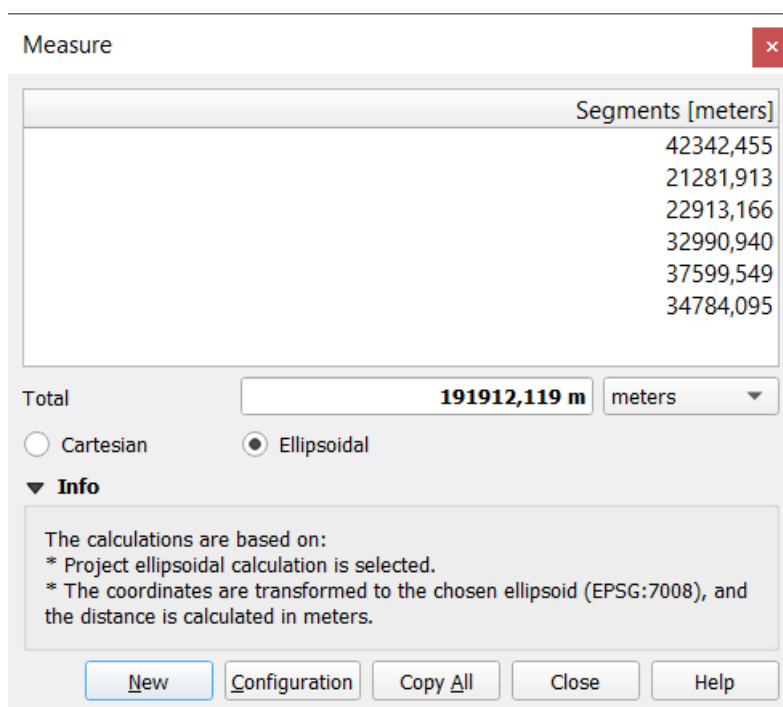



Fig. 11.19: Afstanden meten

 **Gebied meten**: Gebieden kunnen ook worden gemeten. In het venster Meten verschijnt de geaccumuleerde grootte van het gebied. Klik met rechts om te stoppen met meten. Het gedeelte Info is ook beschikbaar, evenals de mogelijkheid om te schakelen tussen de verschillende eenheden voor gebieden ('Vierkante meters', 'Vierkante kilometers', 'Vierkante voet', 'Vierkante yards', 'Vierkante mijlen', 'Hectaren', 'Acres', 'Vierkante centimeters', 'Vierkante millimeters', 'Vierkante zeemijlen', 'Vierkante graden', 'Kaarteenheden').

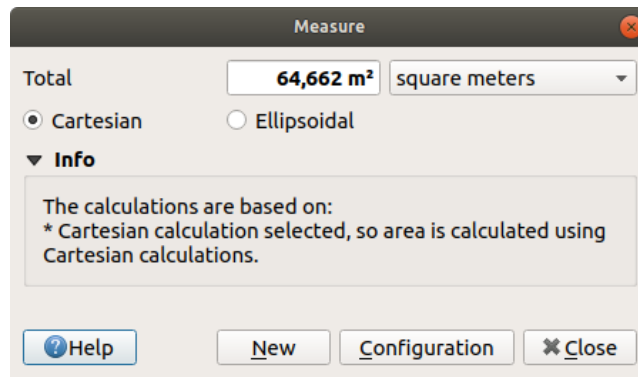



Fig. 11.20: Gebied meten

 **Richting meten:** U kunt ook richtingen opmeten. De muisaanwijzer verandert in een kruis. Klik om het eerste segment te tekenen van de richting die u wilt opmeten, verplaats dan de cursor om het tweede punt te tekenen. De meting wordt getoond in een pop-up dialoogvenster.

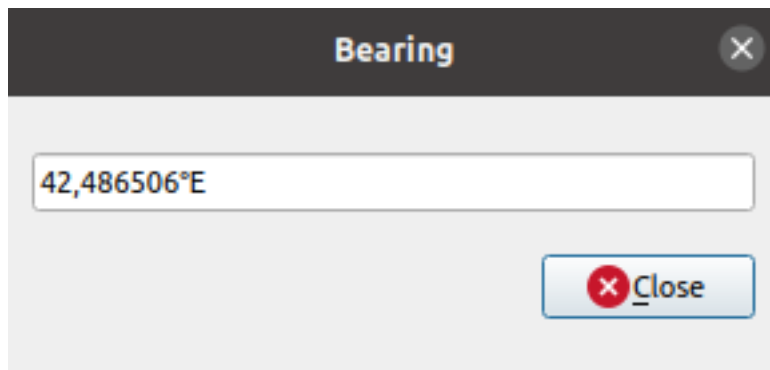



Fig. 11.21: Richting meten

 **Hoek meten:** U kunt ook hoeken opmeten. De muisaanwijzer verandert in een kruis. Klik om het eerste segment te tekenen van de hoek die u wilt opmeten, verplaats dan de cursor om de gewenste hoek te tekenen. De meting wordt getoond in een pop-up dialoogvenster.

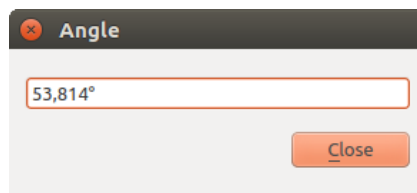


Fig. 11.22: Hoek meten

## 11.5 Werken met objecten

### 11.5.1 Objecten selecteren

QGIS verschaft verscheidene gereedschappen om objecten in het kaartvenster te selecteren. Gereedschappen om te selecteren zijn beschikbaar in het menu *Bewerken ► Selecteren* of op de werkbalk *Selectie*.





---

**Notitie:** Gereedschappen om te selecteren werken op de huidige actieve laag.


---

#### Handmatig in het kaartvenster selecteren

U kunt een van de volgende gereedschappen gebruiken om één of meer objecten met de muis te selecteren:


-  Objecten selecteren per gebied of met een enkele klik
-  Objecten met een polygoon selecteren
-  Objecten selecteren door er overheen te tekenen
-  Objecten met een cirkel selecteren

---

**Notitie:** Anders dan  Objecten met een polygoon selecteren, stellen deze gereedschappen voor handmatig selecteren u in staat object(en) in het kaartvenster te selecteren met één enkele klik.

---

---


**Notitie:** Gebruik het gereedschap  Objecten met een polygoon selecteren om een bestaand object polygoon (uit elke laag) te gebruiken om overlappende objecten op de actieve laag te selecteren. Klik met rechts in de polygoon en kies het in het contextmenu dat een lijst weergeeft van alle polygoonen die het aangeklikte punt bevatten. Alle overlappende objecten van de actieve laag worden geselecteerd.

---

---

**Tip:** Gebruik het gereedschap *Bewerken ► Selecteren ► Objecten opnieuw selecteren* om uw eerdere selectie opnieuw te selecteren. Heel nuttig als u per ongeluk een selectie hebt gemaakt, en dan ergens anders klikt en uw selectie leegmaakt.

---








Ingedrukt houden van *Shift* of *Ctrl*, tijdens het gebruiken van het gereedschap  *Object(en) selecteren*, schakelt of een object is geselecteerd (d.i. ofwel voegt het aan de huidige selectie toe of verwijdert het daar uit).

Voor de andere gereedschappen kan ander gedrag worden uitgevoerd door ingedrukt te houden:


- *Shift*: objecten toevoegen aan de huidige selectie
- *Ctrl*: objecten verwijderen uit de huidige selectie
- *Ctrl+Shift*: kruisen met huidige selectie, d.i. alleen overlappende objecten uit de huidige selectie behouden
- *Alt*: objecten selecteren die volledig binnen de vorm van de selectie liggen. Gecombineerd met de toetsen *Shift* of *Ctrl* kunt u objecten aan de huidige selectie toevoegen of er uit verwijderen.

## Automatisch selecteren

De andere gereedschappen voor selecteren, waarvan de meeste beschikbaar zijn vanuit de *Attributentabel*, voeren een selectie uit die is gebaseerd op een attribuut van het object of de status van zijn selectie (onthoud dat attributentabel en kaartvenster dezelfde informatie weergeven, dus als u een object selecteert in de attributentabel, zal het ook worden geselecteerd in het kaartvenster):

-  Objecten selecteren met reguliere expressie... stelt de gebruiker in staat objecten te selecteren met een dialoogvenster voor expressies.
-  Objecten selecteren d.m.v. waarde... of door te drukken op F3
-  Objecten uit alle lagen deselecteren of druk op `Ctrl+Alt+A` om alle geselecteerde objecten in alle lagen te deselecteren
-  Objecten deselecteren van huidige actieve laag of druk op `Ctrl+Shift+A`
-  Alle objecten selecteren of druk op `Ctrl+A` om alle objecten op de huidige laag te selecteren
-  Selectie van objecten omdraaien om de selectie van de huidige laag om te draaien
-  Selecteren op plaats om objecten te selecteren, gebaseerd op hun ruimtelijke relatie met andere objecten (op dezelfde of een andere laag - zie *Selecteren op plaats*)

Als u bijvoorbeeld regions wilt zoeken die boroughs zijn uit `regions.shp` van de voorbeeldgegevens van QGIS, kunt u:

1. Het pictogram  Objecten selecteren met een expressie gebruiken
2. Vergroot de groep *Velden en waarden*
3. Dubbelklik op het veld dat u wilt bevragen (“TYPE\_2”)
4. Klik op *Alle unieke* in het paneel dat aan de rechterkant open gaat
5. Dubbelklik, in de lijst, op ‘Borough’. Schrijf in het bewerkingsveld *Expressie* de volgende query:

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

6. Klik op *Objecten selecteren*

Vanuit het dialoogvenster Expressiebouwer kunt u ook *Functielijst* ► *Recent (Selectie)* gebruiken om een selectie te maken die u al eerder hebt gebruikt. Het dialoogvenster onthoudt de laatste 20 gebruikte expressies. Bekijk *Expressies* voor meer informatie en voorbeelden.

---

### Tip: Uw selectie opslaan in een nieuw bestand

Gebruikers kunnen geselecteerde objecten opslaan in een **Tijdelijke tekenlaag** of een **Nieuwe vectorlaag** met behulp van *Bewerken* ► *Objecten kopiëren* en *Bewerken* ► *Plak objecten als* in de gewenste indeling.

---

## Objecten selecteren d.m.v. waarde

Dit gereedschap voor selecteren opent het objectformulier van de laag wat de gebruiker in staat stelt in elk veld te zoeken, of het zoeken hoofdlettergevoelig moet zijn en de bewerking die moet worden gebruikt. Het gereedschap heeft ook automatisch invullen, automatisch vullen van het zoekvak met bestaande waarden.

Fig. 11.23: Objecten met behulp van dialoogvenster Formulier selecteren/filteren

Naast elk veld staat een keuzelijst met de opties om het zoekgedrag te beheren:

Optie zoekveld	Tekenreeks	Numeriek	Datum
<i>Veld uitsluiten bij het zoeken</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Is gelijk aan (=)</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Niet gelijk aan (<math>\neq</math>)</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Groter dan (&gt;)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Kleiner dan (&lt;)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Groter dan of is gelijk aan (<math>\geq</math>)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Kleiner dan of is gelijk aan (<math>\leq</math>)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Tussen (inclusief)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Niet tussen (inclusief)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Bevat</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<i>Bevat niet</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<i>Ontbreekt (null)</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Ontbreekt niet (niet null)</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Begint met</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<i>Eindigt op</i>	<input checked="" type="checkbox"/>		

Voor vergelijkingen van tekenreeksen is het ook mogelijk om de optie  *Hoofd-/kleine letters* te gebruiken.



Klik, na het instellen van alle opties voor het zoeken, op *Objecten selecteren* om de overeenkomende objecten te selecteren. De opties voor de keuzelijst zijn:

- *Objecten selecteren*
- *Voeg toe aan huidige selectie*
- *Uit huidige selectie verwijderen*
- *Huidige selectie filteren*


U kunt ook alle opties voor het zoeken opschonen met de knop *Formulier herstellen*.

Als de voorwaarden eenmaal zijn ingesteld, kunt u ook ofwel:


- *Naar objecten zoomen* zonder eerst te hebben geselecteerd
- *Flitsmogelijkheden*, de overeenkomende objecten accentueren. Dit is een handige manier om een object te identificeren zonder selectie of het gereedschap Objecten identificeren te gebruiken. Onthoud dat de flitsmogelijkheden niet het bereik van het kaartvenster wijzigen en het zal alleen zichtbaar zijn als het object binnen de grenzen van het huidige kaartvenster valt.

## 11.5.2 Objecten identificeren

Het gereedschap Objecten identificeren stelt u in staat interactief te zijn met het kaartvenster en informatie over objecten te verkrijgen in een pop-upvenster. Gebruik, om objecten te identificeren:


- *Beeld* ► *Objecten identificeren*
- `Ctrl+Shift+I` (of **X** `Cmd+Shift+I`),
- pictogram  Objecten identificeren op de werkbalk Attributen

### Gebruiken van het gereedschap Objecten identificeren

QGIS biedt verscheidene manieren om objecten te identificeren met het gereedschap  Objecten identificeren:

- **klik met links** zal objecten identificeren overeenkomstig de *modus voor selectie* en het *masker voor selectie* dat is ingesteld in het paneel *Identificatieresultaten*
- **klik met rechts** met *Object(en) identificeren* als ingestelde *modus voor selectie* in het paneel *Identificatieresultaten* haalt alle gevangen objecten op vanaf alle zichtbare lagen. Dit opent een contextmenu dat de gebruiker in staat stelt om de objecten meer nauwkeuriger te identificeren of de actie die op die objecten moet worden uitgevoerd te kiezen.
- **klik met rechts** met *Objecten met een polygoon selecteren* als ingestelde *modus voor selectie* in het paneel *Identificatieresultaten* identificeert de objecten die overlappen met de gekozen bestaande polygoon, overeenkomstig het *masker voor selectie* dat is ingesteld in het paneel *Identificatieresultaten*

#### Tip: De lagen filteren om te bevragen met het gereedschap Objecten identificeren

Deselecteer, onder *Service-mogelijkheden (capabilities) laag* in *Project* ► *Eigenschappen...* ► *Databronnen*, de kolom *Identificeerbaar* naast een laag om te voorkomen dat die wordt bevestigd bij het gebruiken van het gereedschap  Objecten identificeren in een andere modus dan **Huidige laag**. Dit is een handige manier om alleen gegevens terug te krijgen van lagen die voor u van belang zijn.

Wanneer u op object(en) klikt, dan zal *Identificatieresultaten* een overzicht geven van de informatie over de/het geselecteerde object(en). De standaardweergave is een boomweergave waarbij het eerste item de naam is van de laag en de kinderen daarvan zijn de geïdentificeerde object(en). Elk object wordt beschreven door de naam van een veld met de waarde daarvan. Dat veld is het veld dat is geselecteerd in *Laageigenschappen* ► *Tonen*. Daarna wordt alle informatie van het object getoond.

### Informatie over objecten

Het dialoogvenster Identificatieresultaten kan worden aangepast om aangepaste velden te tonen, maar het zal standaard de volgende informatie weergeven:

- De *weergavenaam* van het object;
- **Acties:** Acties kunnen worden toegevoegd aan het venster Identificatieresultaten. De actie wordt uitgevoerd door te klikken op het label van de actie. Standaard wordt slechts één actie toegevoegd, namelijk het weergeven van het formulier `Object bekijken` om te bewerken. U kunt meer acties definiëren in het dialoogvenster Laageigenschappen (zie *Acties*).
- **Afgeleid:** Deze informatie wordt berekend of afgeleid uit andere informatie. Het omvat:
  - algemene informatie over de geometrie van het object:
    - \* afhankelijk van het type geometrie, de Cartesiaanse metingen van lengte, omtrek of gebied in de eenheden van het CRS voor de laag. Voor 3D-lijnvectors is de Cartesiaanse lijnlengte beschikbaar.
    - \* afhankelijk van het type geometrie en of een ellipsoïde is ingesteld in het dialoogvenster voor projecteigenschappen voor *Meten*, de ellipsoïde waarden voor lengte, omtrek of gebied met de gespecificeerde eenheden
    - \* het aantal delen van de geometrie in het object en het nummer van het aangeklikte deel
    - \* het aantal punten in het object
  - informatie over coördinaten, met de instellingen de van de projecteigenschappen *Coördinaat weergeven*:
    - \* waarden voor X- en Y-coördinaten van het aangeklikte punt
    - \* het nummer van het dichtstbijgelegen punt ten opzichte van het aangeklikte punt
    - \* waarden X- en Y-coördinaten van het dichtstbijzijnde punt (en Z/M indien van toepassing)
    - \* als u klikt op een gebogen segment wordt de straal van dat gedeelte ook weergegeven.
- **Attributen gegevens:** Dit is de lijst met attribuutvelden en de waarden daarvan voor het object waarop werd geklikt.
- informatie over het gerelateerde kindobject wanneer u een *relatie* hebt gedefinieerd:
  - de naam van de relatie
  - het item in het verwijzingsveld, bijv. de naam van het gerelateerde kindobject
  - **Acties:** vermeld acties die zijn gedefinieerd in het dialoogvenster Laag-eigenschappen (zie *Acties*) en de standaardactie is `Formulier object bekijken`.
  - **Attributen gegevens:** Dit is de lijst met attribuutvelden en de waarden daarvan voor het gerelateerde kindobject.

---

**Notitie:** Op koppelingen in attributen van de objecten kan worden geklikt vanuit het paneel *Identificatieresultaten* en zullen openen in uw standaard webbrowser.

---

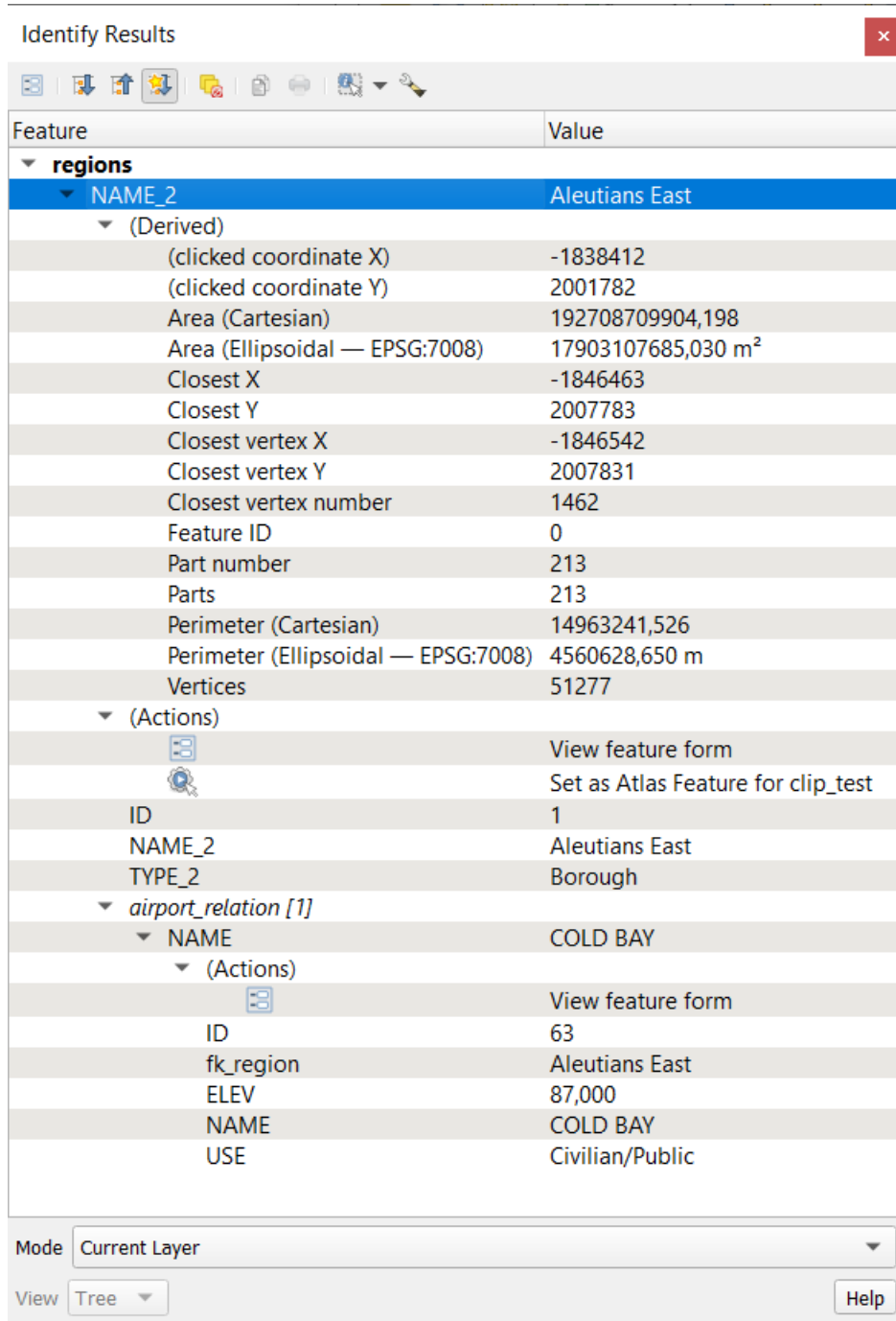









Fig. 11.24: Dialoogvenster Identificatieresultaten

### Het dialoogvenster Identificatieresultaten


Aan de bovenkant van het venster staan een handvol gereedschappen:

- Formulier object bekijken van het huidige object
- Boom uitklappen
- Boom inklappen
- Nieuwe resultaten standaard uitklappen om te definiëren of de informatie van het volgende geïdentificeerde object

zou moeten worden in- of uitgeklapt

-  Resultaat wissen
-  Geselecteerde rijen naar klembord kopiëren
-  Geselecteerde HTML antwoord afdrukken
- te gebruiken modus voor selectie om te identificeren objecten op te halen:
  -  Object(en) identificeren
  -  Objecten met een polygoon identificeren
  -  Objecten identificeren door er overheen te tekenen
  -  Objecten met een cirkel identificeren

---


**Notitie:** Bij het gebruiken van  Objecten met een polygoon identificeren kunt u met rechts klikken op een bestaande polygoon en die gebruiken om overlappende objecten op een andere laag te identificeren.

---

Aan de onderzijde van het venster staan de combinatievakken *Modus* en *Weergave*. *Modus* definieert van welke lagen objecten zouden moeten worden geïdentificeerd:

- **Huidige laag:** alleen objecten van de geselecteerde lagen worden geïdentificeerd. Als een groep is geselecteerd, worden objecten van zijn zichtbare lagen geïdentificeerd. Als er geen selectie is dan wordt alleen de huidige laag geïdentificeerd.
- **Van bovenaf, stop bij eerste:** alleen objecten van de bovenste zichtbare laag.
- **Van bovenaf:** alle objecten uit de zichtbare lagen. De resultaten worden in het paneel weergegeven.
- **Laagselectie:** opent een contextmenu waar de gebruiker de laag selecteert van waarop de objecten moeten worden geïdentificeerd, soortgelijk als een klik met rechts. Alleen de gekozen objecten zullen in het paneel met resultaten worden weergegeven.

De *Weergave* kan worden ingesteld als **Boom**, **Tabel** of **Grafiek**. Weergaven ‘Tabel’ en ‘Grafiek’ kunnen alleen worden ingesteld voor rasterlagen.

Het gereedschap Objecten identificeren stelt u ook in staat om  *Automatisch formulier openen voor resultaten met enkele objecten* te gebruiken, te vinden onder  *Instellingen Objecten identificeren*. Indien geselecteerd zal, elke keer als één enkel object is geïdentificeerd, een formulier worden weergegeven dat de attributen weergeeft. Dit is een handige manier om snel de attributen van een object te bewerken.

Andere functies kunnen worden gevonden in het contextmenu van het geïdentificeerde item. Vanuit het contextmenu kunt u bijvoorbeeld:

- Het formulier Object bekijken
- Naar object inzoomen
- Kopieer object: Kopieer alle geometrie en attributen van het object
- Object selecteren aan/uit: Voegt geïdentificeerde object toe aan selectie
- Attribuutwaarde kopiëren: Kopieert alleen de waarde van het attribuut waar u op klikt
- Objectattributen kopiëren: Kopieert de attributen van het object
- Wis resultaat: Het scherm Identificatieresultaten wordt leeggemaakt
- Wis accentueren: Verwijdert objecten die geaccentueerd waren op de kaart
- Alles accentueren
- Laag accentueren

- Activeer laag: Kies een laag die moet worden geactiveerd
- Laageigenschappen: Opent het menu Laageigenschappen
- Alles uitklappen
- Alles inklappen

## 11.6 Laageigenschappen opslaan en delen

### 11.6.1 Aangepaste stijlen beheren

Wanneer een vectorlaag wordt toegevoegd aan het kaartvenster, gebruikt QGIS standaard een willekeurig symbool/kleur om de objecten daarvan te renderen. U kunt echter een standaard symbool instellen in *Project ► Eigenschappen...* ► *Standaard stijlen* dat zal worden toegepast op elke nieuw toegevoegde laag, overeenkomstig het type geometrie.

Maar meestal zult u echter de voorkeur hebben voor een aangepaste en meer complexe stijl die automatisch kan worden toegepast op de lagen (met minder inspanningen). U kunt dit bereiken met het menu *Stijl* aan de onderzijde van het dialoogvenster Laageigenschappen. Dit menu verschaft u functies om stijlen te maken, te laden en te beheren.

Een stijl bevat alle informatie die is ingesteld in het dialoogvenster Laageigenschappen om te renderen of voor de interactie met de laag (inclusief instellingen voor symbologie, labels, definities voor velden en formulieren, acties, diagrammen...) voor vectorlagen, of de pixels (band of renderen van de kleur, transparantie, piramiden, histogram ...) voor rasters.

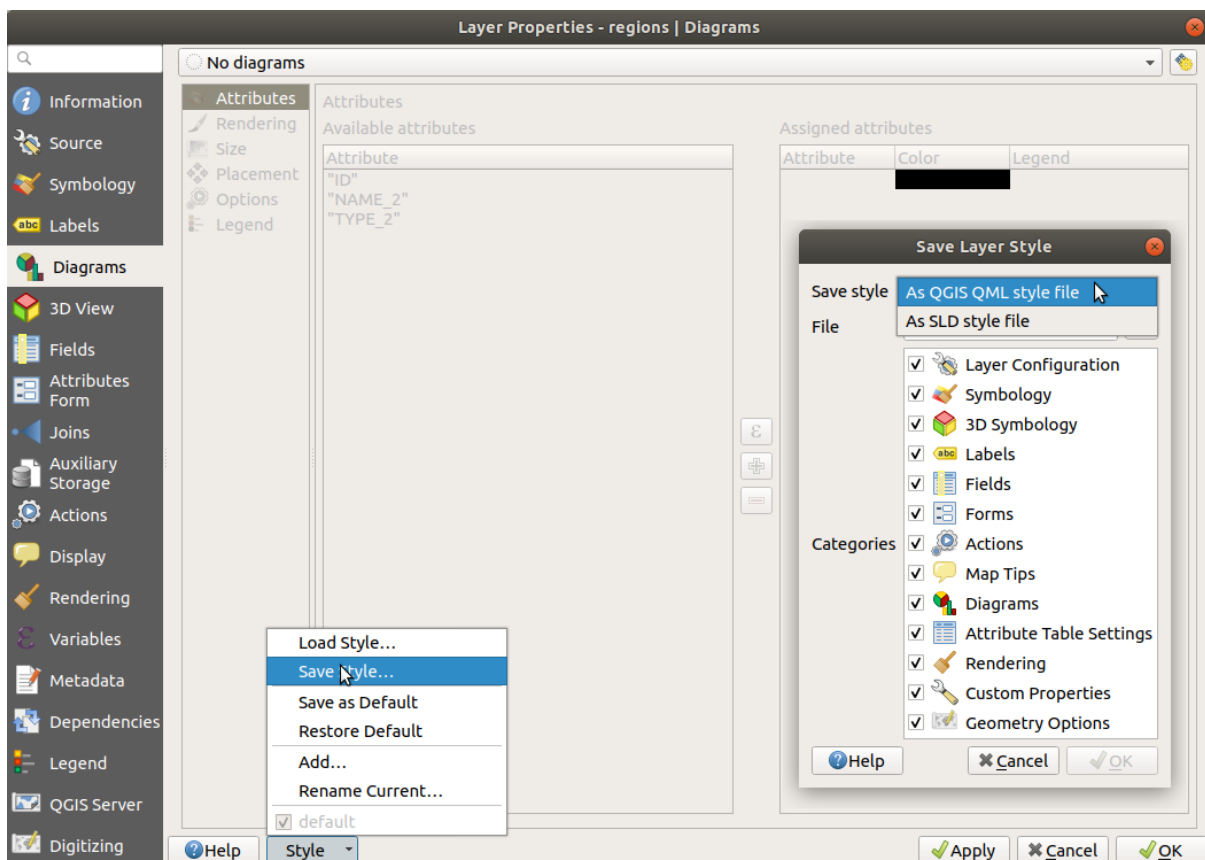



Fig. 11.25: Opties combinatievak Vectorlaagstijl

Standaard wordt de stijl, die wordt toegepast op een geladen laag, standaard genoemd. Als u eenmaal de ideale

en toepasselijke rendering voor uw laag heeft, kunt u die opslaan door te klikken op het combinatievak  *Stijl* en kiezen:

- **Huidige hernoemen:** De actieve stijl wordt hernoemd en bijgewerkt naar de huidige opties
- **Toevoegen:** Een nieuwe stijl wordt gemaakt met behulp van de huidige opties. Standaard zal die worden opgeslagen in het projectbestand van QGIS. Zie hieronder om de stijl in een ander bestand of een database op te slaan
- **Verwijderen:** Verwijder een niet langer gewenste stijl, voor het geval u meer dan één stijl hebt gedefinieerd voor de laag.

Onder in de keuzelijst van *Stijl* ziet u de ingestelde stijlen voor de laag en de actieve is geselecteerd.

Onthoud dat elke keer dat u het dialoogvenster *Laageigenschappen* valideert, de actieve stijl wordt bijgewerkt met de wijzigingen die u heeft gemaakt.

U mag net zoveel stijlen maken als u wilt voor een laag, maar er kan er slechts één per keer actief zijn. Gecombineerd met *Kaarthema's*, biedt dit een snelle en krachtige manier om complexe projecten met een paar lagen te beheren, zonder de noodzaak om een laag in de legenda van de kaart te dupliceren.

---

**Notitie:** Gegeven het feit dat elke keer als u wijzigingen toepast op de eigenschappen van de laag, wijzigingen worden opgeslagen in de actieve stijl, zorg er altijd voor dat u de juiste stijl bewerkt om te vermijden dat een stijl wijzigt die wordt gebruikt in een *kaarthema*.

---

---

### Tip: Stijlen beheren vanuit het contextmenu van de laag

Klik met rechts op de laag in het paneel *Lagen* om stijlen voor een laag te kopiëren, te plakken, toe te voegen of te hernoemen.

---

## 11.6.2 Stijlen opslaan in een bestand of een database

Waar gemaakte stijlen vanuit het combinatievak *Stijl* standaard worden opgeslagen binnen het project en van laag naar laag worden geplakt binnen het project, is het ook mogelijk om ze buiten het project op te slaan, zodat zij in een ander project kunnen worden geladen.

### Opslaan als tekstbestand

Door te klikken op het menu  *Stijl* ► *Stijl opslaan*, kunt u de stijl opslaan als een:

- QGIS laagstijlbestand (.qml)
- SLD-bestand (.sld), alleen beschikbaar voor vectorlagen

Gebruikt bij op bestanden gebaseerde laagindelingen (.shp, .tab...), maakt *Als standaard opslaan* een .qml-bestand naast de laag (met dezelfde naam). SLD's kunnen worden geëxporteerd uit elk type renderer – Enkel symbool, Categorieën, Gradueel of Regel-gebaseerd – maar bij het importeren van een SLD, wordt ofwel een Enkel symbool of Regel-gebaseerde renderer gemaakt. Dit betekent dat stijlen van Categorieën of Gradueel worden geconverteerd naar Regel-gebaseerd. Indien u deze renderers wilt behouden, dient u de indeling QML te gebruiken. Aan de andere kant kan het soms zeer handig zijn om deze eenvoudige manier te hebben voor het converteren van stijlen naar regel-gebaseerd.

## Opslaan in database

Stijlen voor vectorlagen kunnen ook worden opgeslagen in een database als de gegevensbron voor de laag een provider voor een database is. Ondersteunde indelingen zijn PostGIS, GeoPackage, SpatiaLite, MSSQL en Oracle. De laagstijl wordt opgeslagen in een tabel (genaamd `layer_styles`) in de database. Klik op het item *Stijl opslaan...* ► *Opslaan in database* en vul het dialoogvenster in om een stijlnaam te definiëren, een beschrijving toe te voegen, een `.ui`-bestand, indien van toepassing, en selecteer of de stijl de standaardstijl zou moeten zijn.

U kunt verschillende stijlen voor één enkele tabel opslaan in de database. Elke tabel kan echter maar één standaardstijl hebben. Standaardstijlen kunnen worden opgeslagen in de database van de laag of in `qgis.db`, een lokale database van SQLite in de actieve map van het *gebruikersprofiel*.

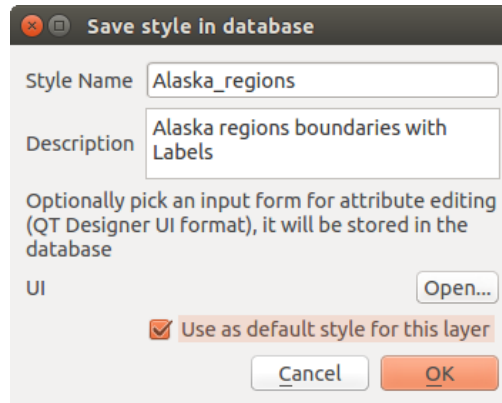


Fig. 11.26: Dialoogvenster Stijl in database opslaan

---

### Tip: Bestanden van stijlen delen tussen databases

U kunt uw stijl alleen maar opslaan in een database als de laag afkomstig is uit een dergelijke database. U kunt databases niet mixen (bijvoorbeeld laag in Oracle en stijl in MSSQL). Gebruik in plaats daarvan een bestand met platte tekst als u de stijl wilt delen tussen databases.

---

**Notitie:** U zou problemen tegen kunnen komen bij het herstellen van de tabel `layer_styles` uit een back-up van een database van PostgreSQL. Volg *QGIS tabel layer\_style en back-up database* om dat te repareren.

---

## Stijl laden

Bij het laden van een laag in QGIS, als een standaardstijl al bestaat voor deze laag, zal QGIS de laag met die stijl laden. Ook *Stijl* ► *Standaard herstellen* zoekt naar en laadt dat bestand en vervangt de huidige stijl van de laag.

*Stijl* ► *Stijl laden* helpt u bij het toepassen van een opgeslagen stijl op een laag. Waar een stijl uit een tekstbestand (`.sld` of `.qml`) kan worden toegepast op elke laag, ongeacht de indeling, is het laden van stijlen die zijn opgeslagen in een database alleen mogelijk als de laag uit dezelfde database komt of als de stijl is opgeslagen in de lokale database van QGIS.

Het dialoogvenster *Stijlen database beheren* geeft een lijst weer met gerelateerde stijlen voor de laag die zijn gevonden in de database en alle andere stijlen die daarin zijn opgeslagen, met naam en beschrijving.

---

### Tip: Snel een laagstijl delen in het project

U kunt ook laagstijlen delen in een project zonder een bestands- of databasestijl te importeren: klik met rechts op de laag in het *paneel Lagen* en kopieer, uit het combinatievak *Stijlen*, de stijl van een laag en plak die in een groep of een

selectie van lagen: de stijl wordt toegepast op alle lagen die van hetzelfde type zijn (vector vs raster) als de originele laag en, in het geval van vectorlagen, hetzelfde type geometrie hebben (punt, lijn of polygoon).

---

### 11.6.3 Laag-definitiebestand


Laag-definities kunnen worden opgeslagen als een Laag-definitiebestand (.qlr) met *Exporteren ► Opslaan als Laag-definitiebestand...* in het contextmenu van de actieve laag. Een laag-definitiebestand (.qlr) bevat verwijzingen naar de gegevensbron van de lagen en hun stijlen. .qlr-bestanden worden weergegeven in het paneel Browser en kunnen worden gebruikt om de lagen (met de opgeslagen stijl) toe te voegen aan het paneel Lagen. U kunt .qlr-bestanden ook slepen en neerzetten, vanuit de bestandsbeheerder van het systeem, in het kaartvenster.

## 11.7 Uw gegevens documenteren

In aanvulling op het weergeven en symboliseren van de gegevens in de lagen, stelt QGIS u in staat om te vullen:

- **metadata:** informatie om mensen te helpen de gegevensset te zoeken en te begrijpen, hoe zij er toegang tot krijgen en hem kunnen gebruiken... Dit zijn eigenschappen van de databron en kunnen buiten het project van QGIS leven.
- **opmerkingen:** instructies en commentaren met betrekking tot de laag in het huidige project

### 11.7.1 Metadata

In het dialoogvenster van de laageigenschappen verschaft de tab  *Metadata* u opties om een rapport voor metadata op uw laag te maken en te bewerken.

Informatie om in te vullen omvat:

- de gegevens *Identificeren*: basis naamsvermelding van de gegevensset (ouder-ID, identificatie, titel, abstract, taal...);
- de *Categorieën* waartoe de gegevens behoren. Naast de **ISO**-categorieën kunt u aangepaste toevoegen;
- de *Sleutelwoorden* om de gegevens op te halen en geassocieerde concepten die een op een standaard gebaseerd woordenboek gebruiken;
- de *Toegang* tot de gegevensset (licenties, rechten, kosten, en beperkingen);
- het *Bereik* van de gegevensset, ofwel een ruimtelijk (CRS, kaartbereik, hoogtes) of tijdgebonden;
- het *Contact* voor de eigenaar van de gegevensset;
- de *Links* naar bijbehorende bronnen en gerelateerde informatie;
- de *Geschiedenis* van de gegevensset.

Een overzicht van de ingevulde informatie wordt verschaft op de tab *Validatie* en helpt u potentiële problemen in relatie tot het formulier te identificeren. U kunt ze ofwel repareren of ze negeren.

Metadata worden momenteel opgeslagen in het projectbestand. Zij kunnen ook worden opgeslagen in een bestand .qmd naast op bestanden gebaseerde lagen of in een lokale database van .sqlite voor lagen op afstand (bijv. PostGIS).



## 11.7.2 Opmerkingen laag

Opmerkingen voor lagen stellen u in staat de laag te documenteren binnen het huidige project. Zij kunnen worden gebruikt om belangrijke berichten voor gebruikers van het project op te slaan, zoals “to do”-lijsten, instructies, waarschuwingen, ...

Selecteer, vanuit het contextmenu van de laag in het paneel *Lagen*, *Opmerkingen laag toevoegen...* en vul het geopende dialoogvenster met de nodige teksten.

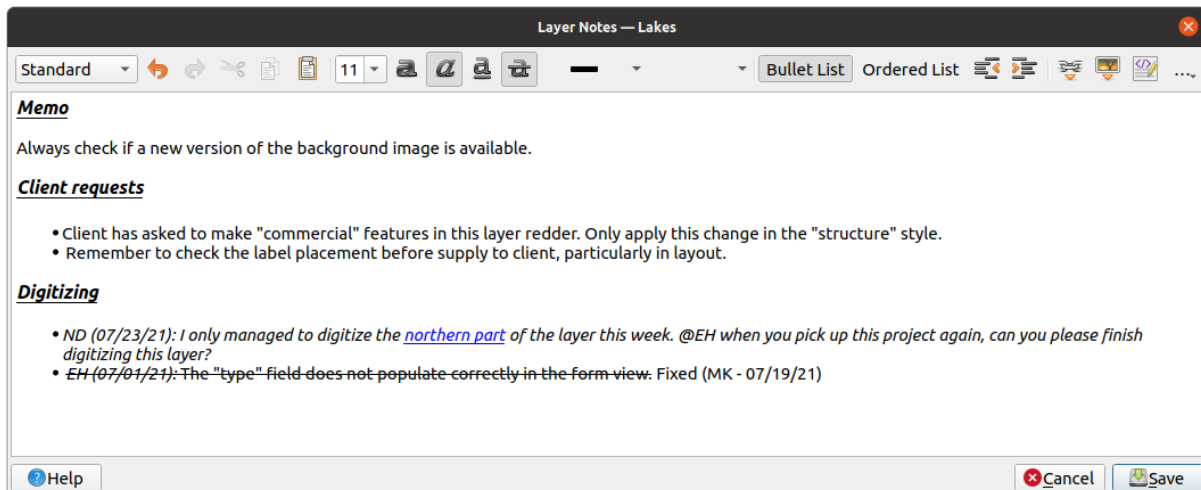



Fig. 11.27: Opmerkingen toevoegen aan een laag

Het dialoogvenster *Opmerkingen laag toevoegen* verschaft een op HTML gebaseerd, meer-regelig tekstvak met een volledige set gereedschappen om:

- manipuleren van tekst: knippen, kopiëren, plakken, ongedaan maken, opnieuw
- opmaken van tekens, toegepast op alle delen van de inhoud: grootte lettertype en kleur, vet, cursief, onderstreept, doorgehaald, achtergrondkleur, URL accentuering
- structureren van alinea's: lijsten met opsommingstekens en genummerde lijsten, inspringen, vooraf gedefinieerde koppen
- invoegen van bestand, zelfs met slepen en neerzetten
- bewerken met codering voor HTML

Vanuit de keuzelijst ... aan de uiterste rechterkant van de werkbalk, kunt u:

- *Alle opmaak verwijderen*
- *Opmaak tekens verwijderen*
- *Alle inhoud opruimen*

In het paneel *Lagen* wordt aan een laag met een opmerking het pictogram  toegewezen, dat, als er overheen wordt gegaan, de opmerking weergeeft. Klik op het pictogram om de opmerking te bewerken. U kunt ook met rechts klikken op de laag en *Opmerkingen laag bewerken...* of *Opmerkingen laag verwijderen*.

**Notitie:** Opmerkingen zijn deel van de *laagstijl* en kunnen worden opgeslagen in het bestand `.qml` of `.qlr`. Zij kunnen ook worden verplaatst van de ene laag naar een andere door de laagstijl te kopiëren-plakken.

## 11.8 Waarden opslaan in Variabelen

In QGIS kunt u variabelen gebruiken om nuttige terugkerende waarden op te slaan (bijv. de titel van het project, of de volledige naam van de gebruiker) die in expressies kunnen worden gebruikt. Variabelen kunnen worden gedefinieerd op het globale niveau van de toepassing, op projectniveau, laagniveau, niveau van Grafische modellen maken in Processing, lay-outniveau, en lay-out-itemniveau. Net als regels voor CSS cascading, kunnen variabelen worden overschreven - bijv. een variabele op projectniveau zal variabelen op het niveau van de globale toepassing overschrijven die zij ingesteld met dezelfde naam. U kunt deze variabelen gebruiken om tekenreeksen van tekst te bouwen of andere aangepaste expressies met het teken @ vóór de naam van de variabele. Bijvoorbeeld in afdruklay-out een label maken met deze inhoud:

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

Zal het label renderen zoals hier:

```
This map was made using QGIS 3.4.4-Madeira. The project file for this map is: /gis/qgis-user-conference-2019.qgs
```

Naast de *Voorkeuze Alleen-lezen variabelen* kunt u uw eigen aangepaste variabelen voor elk van de bovenvermelde niveaus definiëren. U kunt beheren:

- **globale variabelen** vanuit het menu *Extra ► Opties*
- **projectvariabelen** vanuit het dialoogvenster *Projecteigenschappen* (zie *Projecteigenschappen*)
- **variabelen voor vectorlagen** vanuit het dialoogvenster *Laageigenschappen* (zie *Het dialoogvenster Vectoreigenschappen*);
- **model-variabele** vanuit het dialoogvenster *Grafische modellen bouwen* (bekijk *Grafische modellen bouwen*);
- **variabelen voor lay-out** vanuit het paneel *Lay-out* in afdruklay-out (zie *Het paneel Lay-out*);
- en **variabelen voor items van lay-out** vanuit het paneel *Item-eigenschappen* in afdruklay-out (zie *Algemene opties items Lay-out*).

Voor het onderscheiden van bewerkbare variabelen worden waarden en namen van variabelen die Alleen-lezen zijn cursief weergegeven. Aan de andere kant worden variabelen op een hoger niveau die worden overschreven door variabelen van een lager niveau doorgestreept.

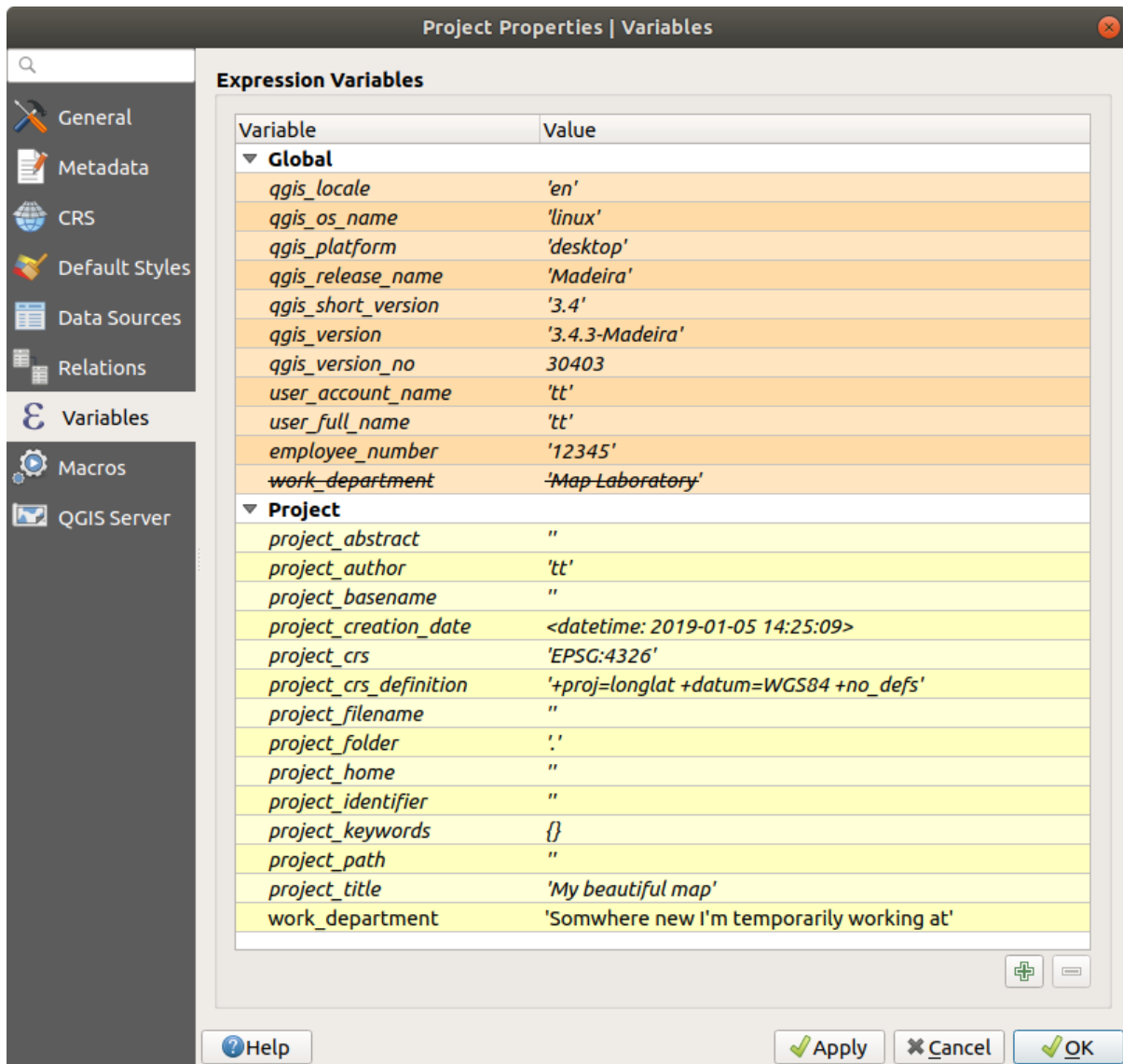


Fig. 11.28: Bewerker voor variabelen op projectniveau

**Notitie:** U kunt meer informatie over variabelen en enkele voorbeelden vinden in blogposten van Nyall Dawson: [Exploring variables in QGIS 2.12, part 1](#), [part 2](#) en [part 3](#).

## 11.9 Authenticatie

QGIS heeft faciliteiten om gegevens voor authenticatie op een beveiligde manier op te slaan/op te halen. Gebruikers kunnen hun gegevens beveiligd opslaan in configuraties voor authenticatie, die in een draagbare database worden opgeslagen, kunnen worden toegepast op server- of databaseverbindingen, en waarnaar veilig kan worden verwezen door hun tokens voor ID in project- of instellingsbestanden. Bekijk voor meer informatie [Authenticatiesysteem](#).


Een hoofdwachtwoord moet worden ingesteld bij het initialiseren van het systeem voor authenticatie en de draagbare database daarvan.

## 11.10 Veel voorkomende widgets

In QGIS zijn enkele opties waarmee u zeer vaak zult moeten werken. Voor het gemak verschaft QGIS u speciale widgets die hieronder worden weergegeven.

### 11.10.1 Kleur selecteren

#### Het dialoogvenster Kleuren

Het dialoogvenster *Kleur selecteren* zal verschijnen als u op het pictogram  klikt om een kleur te kiezen. De mogelijkheden van dit dialoogvenster zijn afhankelijk van de status van het keuzevak voor de parameter *Eigen dialoogvenster voor kleurkeuze gebruiken* in het menu *Extra ► Opties... ► Algemeen*. Indien geselecteerd is het gebruikte dialoogvenster dat van het gebruikte besturingssysteem waarop QGIS wordt uitgevoerd. Anders wordt de voor QGIS aangepaste kleurenkiezer gebruikt.

Het dialoogvenster Aangepaste kleur kiezen heeft vier verschillende tabs die u in staat stellen een kleur te kiezen vanuit  Kleurverloop,  Kleurenwiel,  Kleurenwaaiers of  Kleur overnemen. Met de eerste twee tabs kunt u naar alle mogelijke kleurcombinaties bladeren en uw keuze op het item toepassen.

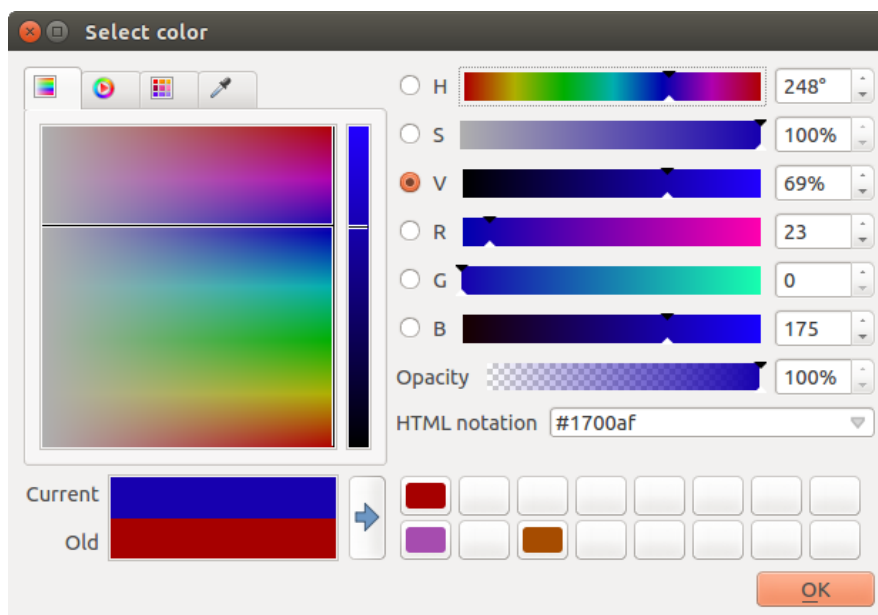





Fig. 11.29: Tab Kleurenbalk

Op de tab  Kleurenwaaier kunt u kiezen uit een lijst kleurenpaletten (bekijk [Kleurinstellingen](#) voor details). Met uitzondering van het palet *Recente kleuren* kunnen alle paletten worden aangepast met de knoppen  Huidige kleur toevoegen en  Geselecteerde kleur verwijderen aan de onderzijde van het frame.

De knop ... naast het combinatievak van de paletten biedt ook verscheidene opties om:

- kopiëren, plakken, kleuren importeren of exporteren
- kleurpaletten te maken, te importeren of te verwijderen
- het aangepaste kleurenpalet toe te voegen aan de widget Kleur selecteren met het item *Als kleurknoppen weergeven* (zie Fig. 11.31)

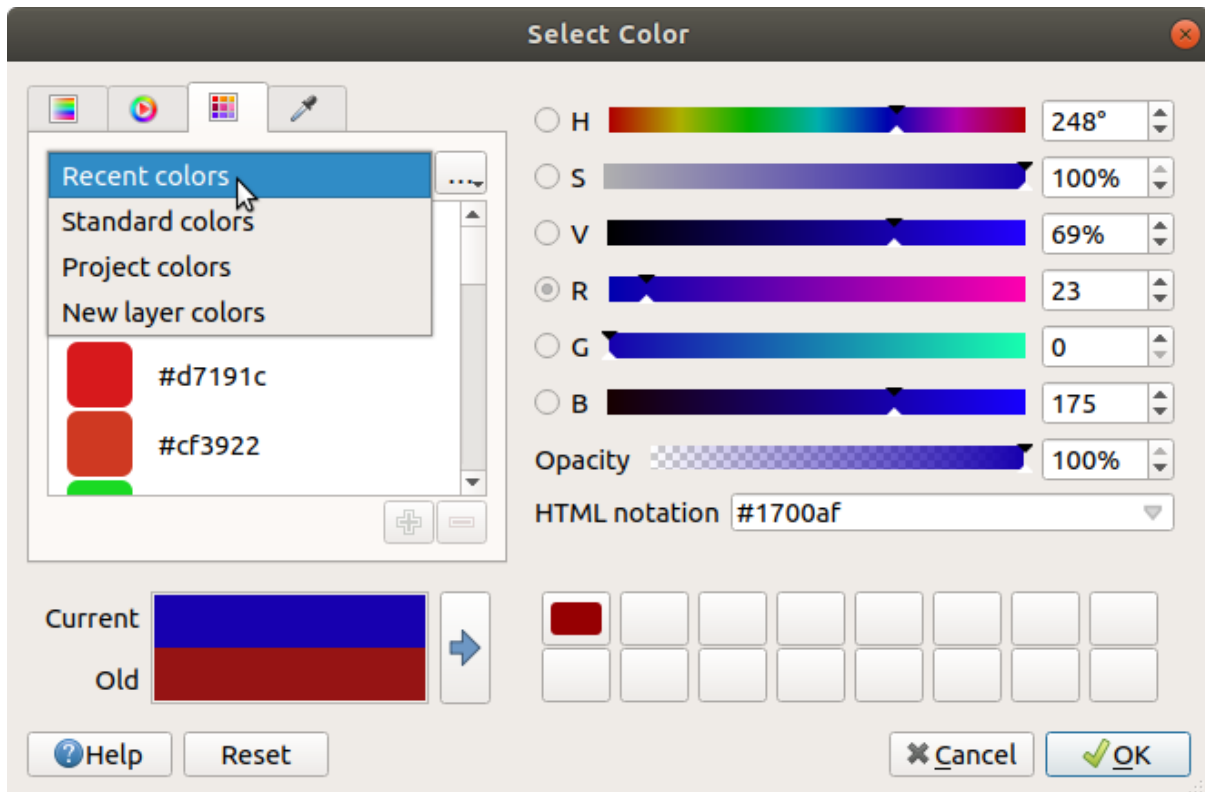




Fig. 11.30: Tab Kleurenwaaiers

Een andere optie is om  *Kleur overnemen* te gebruiken, dat u in staat stelt een monster van een kleur te nemen van onder uw muiscursor vanuit een willekeurig deel van QGIS of zelfs vanuit een andere toepassing: druk op de spatiebalk terwijl de tab actief is, plaats de muis boven de gewenste kleur en klik er op of druk opnieuw op de spatiebalk. U kunt ook op de knop *Voorbeeldkleur* drukken om *Kleur overnemen* te activeren.

Welke methode u ook gebruikt, de geselecteerde kleur wordt altijd beschreven door middel van kleurschuiven voor HSV- (Hue, Saturation, Value) en waarden RGB (Rood, Groen, Blauw). De kleur is ook te identificeren als een *HTML-notatie*.

Aanpassen van een kleur is zo eenvoudig als het klikken op het kleurenwiel of kleurverloop of op een van de schuifbalken voor de parameters van de kleuren. U kunt dergelijke parameters aanpassen met het draaivak ernaast of door met het muiswiel over de overeenkomstige schuifbalk te scrollen. U kunt ook de HTML-notatie voor de kleur opgeven. Tenslotte is er ook een schuifbalk voor *Doorzichtbaarheid* om het niveau van transparantie in te stellen.

Het dialoogvenster verschaft ook een visuele vergelijking tussen de *Oude* kleur (toegepast op het object) en de *Huidige* kleur (die geselecteerd wordt). Met slepen en neerzetten of te drukken op de knop  *Kleur aan kleurenwaaier toevoegen*, kunnen deze kleuren worden opgeslagen in een vak voor gemakkelijke toegang.


---

#### Tip: Snel aanpassen van kleuren

Slepen en neerzetten van een widget *Kleur* selecteren op een ander om zijn kleur toe te passen.

---

## De sneltoets voor keuzelijst Kleur

Klik op de pijl aan de rechterzijde van knop voor het kleurenvak  om een widget weer te geven voor het snel selecteren van een kleur. Deze sneltoets biedt toegang tot:

- een kleurenwiel om een kleur uit te kiezen
- een schuifbalk voor alfa om de doorzichtigheid van de kleur te wijzigen
- de eerder ingestelde kleurpaletten in *Als kleurknoppen weergeven*
- kopieer de huidige kleur en plak die in een ander widget
- kies een kleur ergens vanaf uw computerscherm
- kies een kleur uit het dialoogvenster Kleur selecteren
- slepen-en-neerzetten van een kleur van de ene widget naar een ander om snel te aan te passen

---

**Notitie:** Als de widget Kleur is ingesteld op een *projectkleur* via de eigenschappen Data-bepaalde 'override', zijn de hierboven vermelde functies voor het wijzigen van de kleur niet beschikbaar. U moet eerst *Kleur ontkoppelen* of de definitie *Leegmaken*.

---

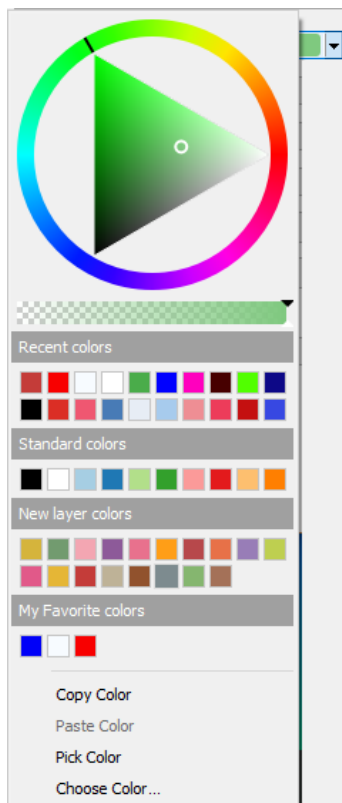



Fig. 11.31: Menu Snel kleur kiezen

## De sneltoets voor keuzelijst Kleurverloop

Kleurverlopen zijn een praktische manier om een set kleuren toe te voegen op een of meerdere objecten. Het maken ervan wordt beschreven in het gedeelte *Een kleurverloop instellen*. Net als voor de kleuren opent het drukken op de knop Kleurverloop  het overeenkomende dialoogvenster voor het type kleurverloop, wat u in staat stelt de eigenschappen ervan te wijzigen.

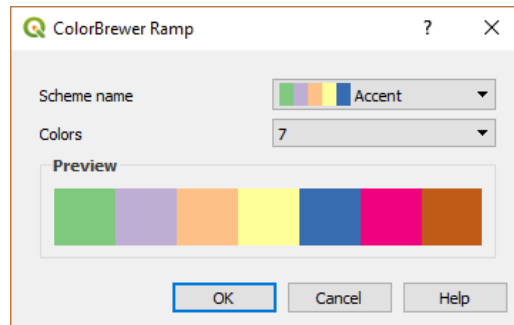


Fig. 11.32: Aanpassen van een ColorBrewer kleurverloop

Het keuzemenu aan de rechterkant van de knop geeft snel toegang tot een bredere set kleurverlopen en opties:

- *Kleurverloop omdraaien*
- *Willekeurige kleuren*: alleen beschikbaar in sommige contexten (bijv. wanneer een kleurverloop wordt gebruikt voor symbologie van een laag), selecteren van dit item maakt en past een kleurverloop met willekeurige kleuren toe. Het schakelt ook een item *Willekeurige kleuren wisselen* in om opnieuw een kleurverloop met willekeurige kleuren te maken als de huidige niet naar wens is.
- een voorbeeld van het kleurverloop of kleurverlopen catalog: `cpt-city` gevlagd als **Favorieten** in het dialoogvenster *Stijlmanager*
- *Alle kleurverlopen* om toegang te krijgen tot de database met compatibel kleurverlopen
- *Nieuw kleurverloop maken...* van een ondersteund type dat kan worden gebruikt in het huidige widget (onthoud dat dit kleurverloop niet ergens anders beschikbaar zal zijn, tenzij u het opslaat in de bibliotheek)
- *Kleurverloop bewerken...*, hetzelfde als klikken op de knop van het gehele kleurverloop
- *Kleurverloop opslaan...* om het huidige kleurverloop met zijn aanpassingen op te slaan in de stijlbibliotheek

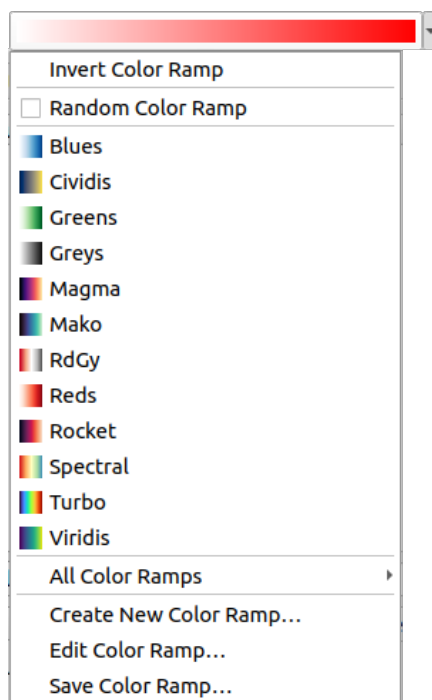


Fig. 11.33: Widget Snel kleurverloop selecteren

### 11.10.2 Widget Symbool

De widget voor selectie van het *Symbool* is een handige sneltoets wanneer u symbooleigenschappen voor een object wilt instellen. Klikken op de pijl van het keuzemenu geeft de volgende opties voor het symbool weer, samen met de mogelijkheden voor de *widget keuzemenu Kleur*:

- *Symbool configureren...*: hetzelfde als drukken op de widget Symbool selecteren. Het opent een dialoogvenster om de *parameters voor het symbool* in te stellen.
- *Symbool kopiëren* vanuit het huidige item
- *Symbool plakken* naar het huidige item, versnelt configuratie

### 11.10.3 Bestand op afstand of ingebed bestand selecteren

Naast de widget voor het selecteren van bestanden zal de knop ... soms een keuzepijl laten zien. Die is gewoonlijk beschikbaar bij het gebruiken van:

- een bestand SVG in een symbool of een label
- een rasterafbeelding om symbolen, labels, texturen of decoraties aan te passen

Drukken op de pijl zal u een menu verschaffen om:

- het bestand te laden vanaf het bestandssysteem: het bestand wordt geïdentificeerd door het bestandspad en QGIS moet het pad oplossen om de overeenkomende afbeelding te kunnen laten zien
- het bestand te laden vanaf een URL op afstand: zoals hierboven, de afbeelding zal alleen worden geladen na succesvol ophalen vanaf de bron op afstand
- het bestand in het item in te bedden: het bestand wordt ingebed in het huidige project, stijldatabase, of sjabloon van afdruklay-out. Het bestand wordt dan altijd gerenderd als deel van het item. Dit is een handige manier om zelf-bevattende projecten met aangepaste symbolen te maken die eenvoudig kunnen worden gedeeld tussen verschillende gebruikers en installaties van QGIS.



- het ingebedde bestand uitnemen uit de widget en het opslaan op schijf.

### 11.10.4 Ruimtelijk bereik selecteren

De widget voor selecteren van *Bereik* is een handige sneltoets wanneer u een ruimtelijk bereik wilt selecteren om aan een laag toe te wijzen of om de uit te voeren acties te beperken. Afhankelijk van de context, biedt het selectie tussen:

- *Huidig laagbereik*, bijv. bij exporteren van een laag
- *Uit laag berekenen* ►: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen
- Huidige *Bereik kaartvenster* gebruiken
- *In kaartvenster tekenen* van een rechthoek waarvan dan de coördinaten worden gebruikt
- Voer de coördinaten in of bewerk ze als *xmin*, *xmax*, *ymin*, *ymax*

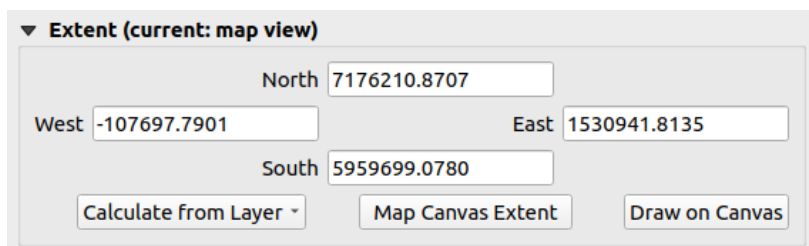


Fig. 11.34: Widget Bereik selecteren

### 11.10.5 Lettertype selecteren

De widget voor het selecteren van het *Lettertype* is een handige sneltoets wanneer u eigenschappen voor lettertypen wilt instellen voor tekstuele informatie (labels van objecten, labels voor decoraties, tekst voor de legenda van de kaart, ...). Klikken op de pijl voor het keuzemenu geeft sommige of alle volgende opties weer:



Fig. 11.35: Keuzemenu Lettertype selecteren


- *Lettertype grootte* in de geassocieerde eenheid
- *Recente lettertypen* ► menu met het actieve lettertype aangevinkt (bovenin)
- *Opmaak configureren...*: hetzelfde als drukken op de widget Lettertype selecteren. Het opent een dialoogvenster om parameters voor het opmaken van tekst in te stellen. Afhankelijk van de context kan het het van het besturingssysteem afhankelijke standaard dialoogvenster *Tekst opmaken* zijn of het aangepaste dialoogvenster van QGIS met geavanceerde opties voor opmaken (doorzichtbaarheid, oriëntatie, buffer, achtergrond, schaduw, ...) zoals beschreven in het gedeelte *De tekst van het label opmaken*.
- *Opmaak kopiëren* van de tekst
- *Opmaak plakken* naar de tekst, versnelt configuratie
- de widget *Kleur selecteren* om het bewerken van kleuren sneller te maken

### 11.10.6 Eenheid selecteren

Eigenschappen voor de grootte van items (labels, symbolen, elementen van lay-out, ...) in QGIS zijn niet noodzakelijkerwijze gebonden aan ofwel de eenheden voor het project of de eenheden van een bepaalde laag. Voor een grote set eigenschappen stelt het keuzemenu voor het selecteren van *Eenheid* u in staat hun waarden aan te passen, al naar gelang de rendering die u wilt (gebaseerd op schermresolutie, papiergrootte, of het terrein). Beschikbare eenheden zijn:

- *Millimeters*
- *Punten*
- *Pixels*
- *Inches*
- *Meters op schaal*: Dit stelt u in staat de grootte altijd in te stellen op meters, ongeacht wat de onderliggende kaartenheden zijn (zij kunnen bijv. in inches, feet, geografische graden zijn...). De grootte in meters wordt berekend, gebaseerd op de huidige instelling van de ellipsoïde voor het project en een projectie van de afstanden in meters in het midden van het huidige kaartgebied. Voor kaarten in een geprojecteerd coördinatensysteem

wordt dit berekend met geprojecteerde eenheden. Voor kaarten in een geografisch (latitude/longitude) gebaseerd systeem wordt de grootte in meters benaderd door het berekenen van de grootte in meters met ellipsoïde berekeningen voor de verticale schaal van de kaart.

- en *Kaarteenheden*: De grootte wordt geschaald overeenkomstig de schaal van de kaartweergave. Gebruik, omdat dit kan leiden tot te grote of te kleine waarden, de knop  naast het item om de grootte te beperken tot een bereik van waarden, gebaseerd op:
  - De *Minimum schaal* en de *Maximum schaal*: De waarde wordt geschaald, gebaseerd op de schaal van de kaartweergave, totdat u één van deze begrenzings van de schaal bereikt. Buiten het bereik van de schaal wordt de waarde van de dichtstbijzijnde limiet voor de schaal aangehouden.
  - en/of De *Minimum grootte* en de *Maximum grootte* in mm: De waarde wordt geschaald, gebaseerd op de schaal van de kaartweergave totdat het een van deze grenzen bereikt; Dan wordt de grootte van de limiet aangehouden.

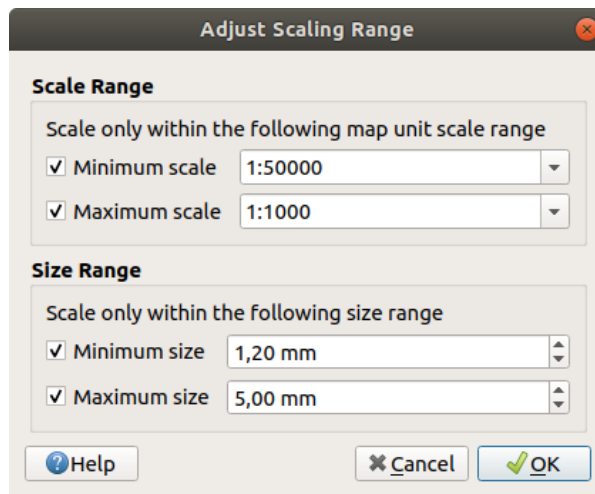


Fig. 11.36: Dialoogvenster voor aanpassen schaalbereik

### 11.10.7 Opgemaakte getallen

Opgemaakte getallen maakt het opmaken voor het weergeven van numerieke waarden mogelijk, met een variëteit aan verschillende technieken voor opmaak (bijvoorbeeld wetenschappelijke notatie, valutawaarden, waarden als percentage, etc). Een manier voor gebruik is om de tekst van een schaalbalk in een lay-out of vaste tabel in te stellen.

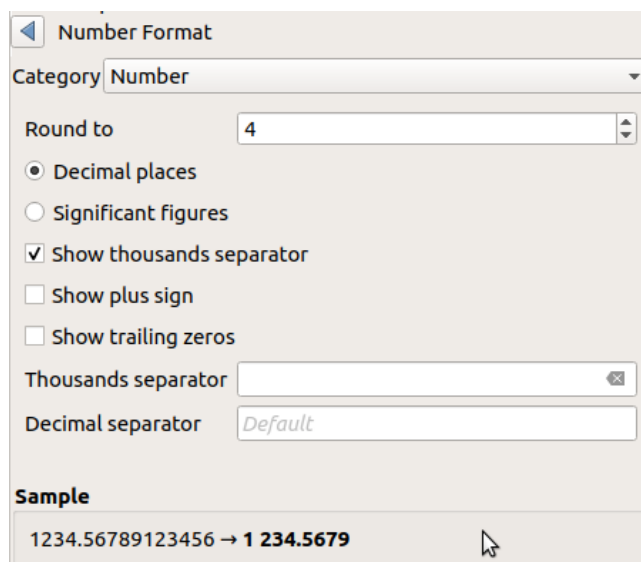


Fig. 11.37: Numerieke waarde opmaken

Verschillende categorieën voor opmaak worden ondersteund. Voor de meeste daarvan kunt u enkele of alle volgende numerieke opties instellen:

- *Scheidingsteken duizendtallen weergeven*
- *Plusteken weergeven*
- *Achterliggende nullen weergeven*

Maar zij kunnen ook hun aangepaste instellingen hebben. Verschafte categorieën zijn:

- *Algemeen*, de standaard categorie: heeft geen instelling en geeft waarden weer zoals ingesteld in de ouderwidget Eigenschappen of met de globale instellingen.
- *Getal*
  - De waarde kan worden *Afgerond* tot een zelf gedefinieerd aantal *Decimale plaatsen* of hun *Significante getallen*
  - aanpassen van het *Scheidingsteken duizendtallen* en *Decimaal scheidingsteken*
- *Richting* voor een tekstweergave van een richting/graden met:
  - *Indeling*: mogelijke bereiken van waarden zijn 0 tot en met 180°, met voorvoegsel O/W, -180 tot en met +180° en 0 tot en met 360°
  - aantal *Decimale plaatsen*
- *Valuta* voor een tekstweergave van een valutawaarde.
  - *Voorvoegsel*
  - *Achtervoegsel*
  - aantal *Decimale plaatsen*
- *Fractie* voor een platte fractionele weergave van een decimale waarde (bijv. 1/2 in plaats van 0.5)
  - *Unicode super/subscript gebruiken* om weer te geven. Bijvoorbeeld <sup>1/2</sup> in plaats van 1/2
  - *Toegewezen Unicode-tekens gebruiken*
  - het *Scheidingsteken duizendtallen* aanpassen
- *Percentage* - voegt % toe aan de waarden, met instellen van:

- aantal *Decimale plaatsen*
- *Schaal* om aan te geven of de feitelijke waarden al percentages weergeven (dan worden zij behouden zoals zij zijn) of fracties (dan worden zij geconverteerd)
- *Wetenschappelijk* notatie in de vorm  $2.56e+03$ . Het aantal *Decimale plaatsen* kan worden ingesteld.


Een levend voorbeeld van de instellingen wordt weergegeven in het gedeelte *Voorbeeld*.

## 11.10.8 Meng-modi


QGIS biedt verschillende opties voor speciale effecten voor renderen met deze gereedschappen die u eerder mogelijk alleen kende vanuit grafische programma's. Meng-modi kunnen worden toegepast op lagen en objecten, en ook op items van afdruklay-out:

- **Normaal:** Dit is de standaard mengmodus die het alfa kanaal van de bovenliggende pixel mengt met de pixel eronder. De kleuren worden niet gemengd.
- **Lichter maken:** Deze selecteert de maximum waarden van de pixels van de voor- en achtergrond. Het resultaat is vaak ruw, grof en kartelig.
- **Screen:** Lichte pixels van de bronlaag worden getekend over de doellaag, terwijl dat niet gebeurt met donkere pixels. Deze modus is geschikt voor het mengen van de textuur van de ene laag met die van een andere laag. (zoals om schaduwen van heuvels te maken in een andere laag).
- **Dodge:** Onderliggende pixels feller maken en met meer kleur, gebaseerd op de helderheid van de bovenste pixel. Helderere pixels bovenop zorgen er voor dat de verzadiging en helderheid van de onderliggende pixels wordt verhoogd. Dit werkt het beste wanneer de bovenste pixels niet te fel zijn. Anders wordt het resultaat te extreem.
- **Toevoegen:** Telt de waarde van de pixel van de ene laag op bij de andere. Wanneer de waarden boven de maximale waarde (in het geval van RGB) uitkomen, zal wit worden weergegeven. Deze modus is geschikt om objecten te accentueren.
- **Donkerder maken:** Behoudt de laagste waarden van elke component van de pixels van voor- en achtergrond. Net zoals bij de modus Lichter maken, neigen de resultaten naar ruw, grof en gekarteld.
- **Vermenigvuldigen:** Pixelwaarden van het bovenste item worden vermenigvuldigd met de overeenkomende waarden van het onderste item. De resultaten zijn donkerder.
- **Branden:** Donkere kleuren in de toplaag zorgen ervoor dat onderliggende lagen ook donkerder worden. Branden kan worden gebruikt om de kleuren van onderliggende lagen bij te stellen.
- **Overlay:** Combineert de mengmodi vermenigvuldigen en screen. Lichtere delen worden lichter en donkere delen worden donkerder.
- **Zacht licht:** Lijkt erg op overlay, maar in plaats van de combinatie vermenigvuldigen/screen wordt de combinatie branden/dodge gebruikt. Hiervan wordt verwacht het effect na te bootsen van het schijnen van een zacht licht op een afbeelding.
- **Hard licht:** Hard licht lijkt op de modus overlay. Deze moet ervoor zorgen dat het lijkt of er een sterk licht schijnt op het kaartvenster.
- **Verschil:** Trekt de waarde van de bovenste pixel van de onderliggende pixel af of omgekeerd, zodat er altijd een positieve waarde ontstaat. Het mixen met zwart levert geen wijziging op, omdat het verschil voor alle kleuren nul is.
- **Aftrekken:** Trekt de waarde van de pixel van de ene laag af van de andere. In het geval van negatieve waarden wordt zwart weergegeven.

## 11.10.9 Data-bepaalde 'override' instellen





Naast vele opties in het dialoogvenster Laageigenschappen of instellingen in afdruklay-out, zult u een pictogram  Data-bepaalde 'override' zien. Met *expressies* gebaseerd op attributen van lagen of instellingen van items, vooraf gebouwde of aangepaste functies en *variabelen*, stelt dit gereedschap u in staat om een dynamische waarden voor de betrokken parameters in te stellen. Indien ingeschakeld wordt de waarde die wordt teruggegeven door dit widget toegepast op de parameter, ongeacht de normale waarde daarvan (keuzevak, tekstvak, schuifbalk...).


### Widget Data-bepaalde 'override'

Klikken op het pictogram  Data-bepaalde 'override' geeft de volgende items weer:


- *Omschrijving...* die aangeeft of de optie is ingeschakeld, welke invoer verwacht wordt, het geldige type voor invoer en de huidige definitie, Door met de muis over de widget te gaan komt deze informatie ook tevoorschijn.
- *Gegevens opslaan in het project*: een knop die het mogelijk maakt de eigenschap op te slaan met het mechanisme *Eigenschappen Hulpopslag*.
- *Veldtype*: een item om uit de velden van de laag te selecteren die overeenkomen met het geldige type voor invoer.
- *Kleur*: wanneer de widget is gekoppeld aan een eigenschap voor de kleur, geeft dit menu toegang tot de gedefinieerde kleuren, als deel van het huidige schema *projectkleuren*.
- *Variabele*: een menu om toegang te verkrijgen tot de beschikbare door de gebruiker gedefinieerde *variabelen*
- knop *Bewerken...* om de toe te passen expressie te maken of te bewerken met het dialoogvenster *Expressie-string bouwer*. Een herinnering voor de indeling van de verwachte uitvoer wordt in het dialoogvenster gegeven om u te helpen de expressie correct in te vullen.
- knoppen *Plakken* en *Kopiëren*.
- knop *Leegmaken* om de instellingen te verwijderen.
- Voor numerieke en eigenschappen voor kleuren, *Assistent...* om opnieuw op schaal te brengen hoe de gegevens van het object zullen worden toegepast op de eigenschap (meer details [hieronder](#))



### Tip: Rechtsklikken gebruiken om Data-bepaalde 'override' te (de)activeren


Wanneer de optie Data-bepaalde 'override' juist is ingesteld is het pictogram geel  of . Het pictogram is rood  of  als het verbroken is.

U kunt een geconfigureerde knop  Data-bepaalde 'override' in- of uitschakelen door eenvoudigweg op de widget te klikken met de rechterknop van de muis.

### Interface Assistent Data-gedefinieerde override gebruiken

Wanneer de knop  Data-bepaalde override is geassocieerd met een grootte, een rotatie, een doorzichtbaarheid of de eigenschap van een kleur, heeft het een optie *Assistent...* die u helpt te wijzigen hoe de gegevens worden toegepast voor de parameter voor elk object. De assistent stelt u in staat om:

- De gegevens voor *Invoer* te definiëren, d.i.:
  - *Bron*: het attribuut dat moet worden weergegeven, door middel van een veld of een  *expressie*
  - het bereik aan weer te geven waarden: u kunt handmatig de waarden invoeren of de knop    
 Waarde bereik uit laag ophalen gebruiken om deze velden automatisch te vullen met de minimum en maximum waarden, teruggegeven door de expressie *Bron* die is toegepast op uw gegevens

-  *Transformatieboog toepassen*: standaard worden waarden voor uitvoer (zie hieronder voor instellen) toegepast op invoerobjecten met een lineaire schaal. U kunt deze logica overschrijven door de optie voor transformeren te selecteren, te klikken op de grafiek om breekpunt(en) toe te voegen en de punt(en) te slepen om een aangepaste verdeling toe te passen.
- Definiëren van de waarden voor *Uitvoer*: de opties variëren, afhankelijk van de te definiëren parameter. U kunt globaal instellen:
  - voor een instelling van een kleur, het *kleurverloop* om toe te passen op de waarden en de enkele kleur die moet worden gebruikt voor waarden NULL
  - voor de andere, de minimum en maximum waarden die moeten worden toegepast op de geselecteerde eigenschap, als ook de waarde voor grootte/hoek/doorzichtbaarheid voor genegeerde of NULL-bronobjecten
  - voor eigenschappen van grootte, de *Methode op schaal brengen* voor weergave die kan zijn **Bedekking**, **Exponentieel**, **Oppervlakte**, **Straal** of **Lineair**
  - de *Exponent* om te gebruiken voor het op schaal brengen van de gegevens wanneer de *Methode op schaal brengen* van het type exponentieel is of bij het aanpassen van de doorzichtbaarheid

Indien compatibel met de eigenschap wordt een live bijgewerkt voorbeeld weergegeven aan de rechterkant van het dialoogvenster om u te helpen bij het beheren van het op schaal brengen van de waarden.

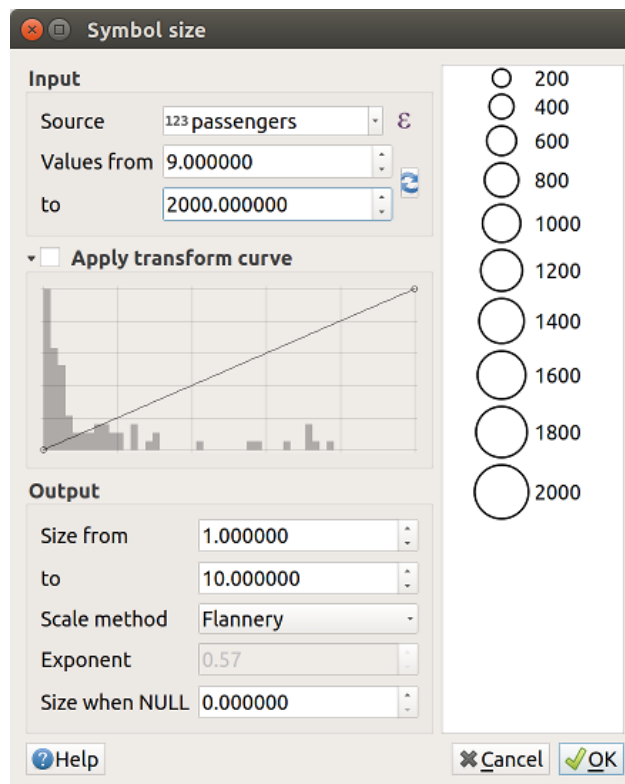


Fig. 11.38: Op schaal brengen grootte van object, gebaseerd op de waarde van het veld passengers

De waarden die worden weergegeven in de assistent voor variërende grootte hierboven zullen de grootte van 'Data-bepaalde override' instellen met:

```
coalesce(scale_exp("passengers", 9, 2000, 1, 10, 0.57), 0)
```





---

## Doe meer met expressies

---

### 12.1 Expressies

Gebaseerd op gegevens van lagen en vooraf gedefinieerd of als gebruikergedefinieerde functies bieden **Expressies** een krachtige manier om attribuutwaarden, geometrie en variabelen te bewerken om dynamisch de stijl van de geometrie te wijzigen, de inhoud of positie van het label, de waarde voor het diagram, de hoogte van een item voor afdruklay-out, enkele objecten te selecteren of een virtueel veld te maken, ...


---

**Notitie:** Een lijst met standaard functies en variabelen voor het schrijven van expressies is te vinden op [Lijst van functies](#), met gedetailleerde informatie en voorbeelden.

---

#### 12.1.1 Expressie-string bouwer

Belangrijkste dialoogvenster om expressies te bouwen, de *Expressie string-bouwer* is beschikbaar in vele delen van QGIS en is in het bijzonder toegankelijk bij:

- klikken op de knop  ;
- *objecten selecteren* met het gereedschap  Objecten selecteren met een expressie...;
- *attributen bewerken* met bijv. het gereedschap  Veldberekening;
- bewerken van parameters voor symbologie, label of item voor afdruklay-out met het gereedschap  Data-bepaalde 'override' (zie *Data-bepaalde 'override' instellen*);
- bouwen van een symboollaag *Geometrie-generator*;
- zelf enige *geoprocessing* uitvoeren.

Het dialoogvenster Expressie-string bouwer biedt toegang tot de:

- *tab Expressie* die, dankzij een lijst met vooraf gedefinieerde functies, helpt bij het schrijven en controleren van de te gebruiken expressie;
- *tab Functiebewerker* die helpt om de lijst met functies uit te breiden door aangepaste te maken.

## De interface

De tab *Expressie* verschaft de belangrijkste interface voor het schrijven van expressies met functies, velden van lagen en waarden. Het bevat de volgende widgets:

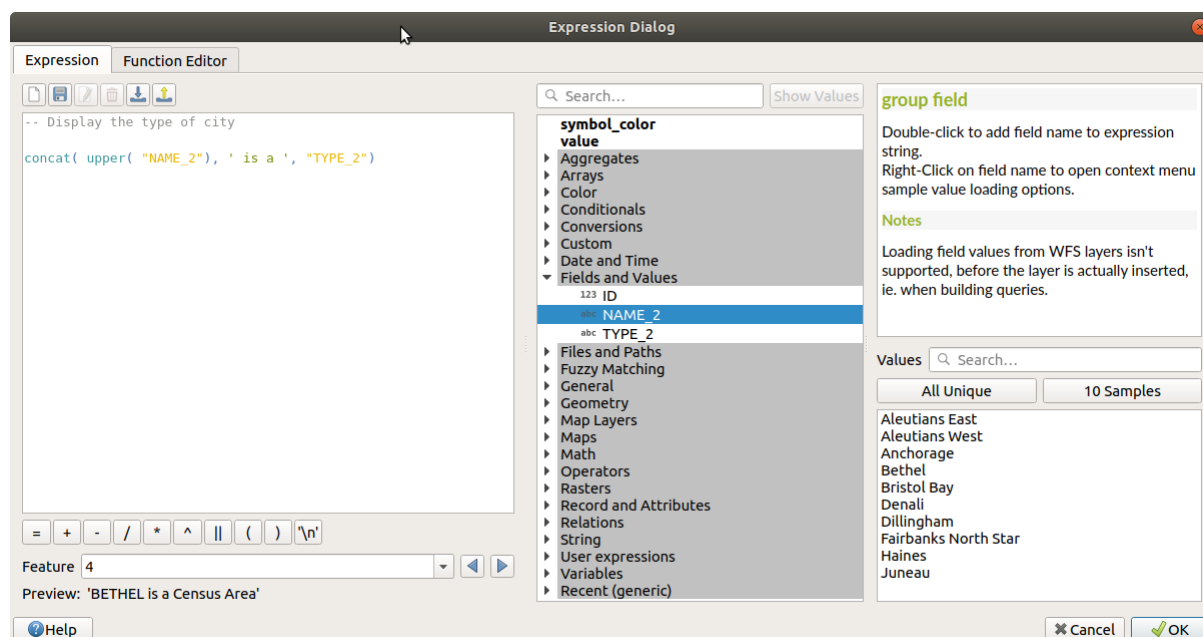


Fig. 12.1: De tab Expressie

- Een gebied in de bewerker voor expressies om expressies te typen of te plakken. Automatisch aanvullen is beschikbaar om het schrijven van expressies te versnellen:
  - Corresponderende variabelen, functienamen en veldnamen voor de invoer van tekst worden hieronder weergegeven: gebruik de pijlen Omhoog en Omlaag om door de items te bladeren en druk op Tab om het in de expressie in te voegen op klik eenvoudigweg op het gewenste item.
  - Parameters voor functies worden weergegeven als zij worden ingevoerd.

QGIS controleert ook de geldigheid van de expressie en accentueert alle fouten met:

- *Onderstrepen*: voor onbekende functies, foute of ongeldige argumenten;
- *Markering*: voor elke andere fout (bijv. ontbrekende haakjes, onverwacht teken) op één enkele plaats.

### Tip: Documenteer uw expressie met opmerkingen

Bij het gebruiken van complexe expressies is het een goed gebruik om tekst toe te voegen, ofwel als een opmerking met meerdere regels, of als een opmerking op de regel zelf, om u te helpen herinneren.

```

/*
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 ) )
  ),

```

(Vervolgt op volgende pagina)


(Vervolgd van vorige pagina)

```

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
)

```

- Boven de bewerker voor expressies helpt een set gereedschappen u:

-  Expressiebewerker leegmaken
- maken en beheren van *gebruikersexpressies*

- Onder de expressiebewerker vindt u:

- een set basisoperatoren om u te helpen de expressie te bouwen
- een indicatie van de verwachte indeling van de uitvoer als u eigenschappen van objecten data-bepaald
- een levend *Uitvoer voorbeeld* van de expressie, standaard geëvalueerd op het eerste object van de laag. U kunt door andere objecten van de laag bladeren en die evalueren met het combinatievak *Object* (de waarden worden genomen uit de eigenschap *weergavenaam* van de laag).

In geval van fouten geeft het dat aan en kunt toegang krijgen tot de details met de verschaftte hyperlink.

- Een functieselectie geeft de lijst met functies, variabelen, velden... weer, georganiseerd in groepen. Een zoekvak is beschikbaar om de lijst te filteren en snel een bepaalde functie of veld te vinden. Dubbelklikken op de naam van het item voegt het toe aan de te schrijven expressie.
- Een paneel Help geeft de help weer voor elk geselecteerd item in de functieselectie.


---

**Tip:** Drukken op **Ctrl+Click**, terwijl u met de muis over de naam van een functie in een expressie gaat, zal automatisch de Help daarvoor openen in een dialoogvenster.

---

Een widget voor waarden van velden dat wordt weergegeven als een veld is geselecteerd in de functieselectie helpt om attributen van de objecten op te halen.

- Zoeken naar een bepaalde veldwaarde
- De lijst met waarden *Alle unieke* of *10 voorbeelden* weergeven. Ook beschikbaar door met rechts te klikken.

Wanneer het veld is verbonden aan een andere laag of een set waarden, d.i. als de *widget Veld* van het type *Relatie-verwijzing*, *Waarde relatie* of *Waardenkaart* is, is het mogelijk om alle waarden van het verbonden veld te vermelden (vanuit de verbonden laag, tabel of lijst). Meer nog, u kunt deze lijst filteren om  *Alleen gebruikte waarden weergeven* in het huidige veld.

Dubbelklikken op een veldwaarde in de widget voegt het toe aan de expressiebewerker.



---

**Tip:** Het rechterpaneel, dat Help voor functies of veldwaarden weergeeft, kan worden samengevouwen (onzichtbaar) in het dialoogvenster. Druk op de knoppen *Waarden weergeven* of *Help weergeven* om het terug te krijgen.

---

## Een expressie schrijven

Expressies van QGIS worden gebruikt om objecten of sets waarden te selecteren. Schrijven van een expressie in QGIS moet voldoen aan enkele regels:

1. **Het dialoogvenster definieert de context:** als u gewend bent aan SQL, zult u waarschijnlijk bekend zijn met query's van het type *select features from layer where condition* of *update layer set field = new\_value where condition*. Een expressie van QGIS heeft ook al deze informatie nodig, maar het gereedschap dat u gebruikt om het dialoogvenster Expressie-bouwer te openen verschaft er delen van. Bijvoorbeeld: uitgaande van een laag (buildings) met een veld (height):
  - klikken op het gereedschap  Objecten selecteren met een expressie betekent dat u wilt “select features from buildings”. De **voorwaarde** is de enige informatie die u dient op te geven in de widget voor de tekst van de expressie, bijv. typ "height" > 20 om gebouwen te selecteren die hoger zijn dan 20.
  - met deze selectie gemaakt, geeft u door te drukken op de knop  Veldberekening en te kiezen voor “height” als *Bestaand veld bijwerken*, de opdracht “update buildings set height = ??? where height > 20”. De enige resterende gedeelten die u in dit geval moet opgeven is de **nieuwe waarde**, voer bijv. eenvoudigweg 50 in het tekstvak van de bewerker voor de expressie in om de hoogte voor de eerder geselecteerde gebouwen in te stellen.
2. **Let op aanhalingstekens:** enkele aanhalingstekens geven een letterlijke waarde terug, dus een tekst die is geplaatst tussen enkele aanhalingstekens ('145') wordt geïnterpreteerd als een tekenreeks. Dubbele aanhalingstekens geven u de waarde van die tekst, dus gebruik ze voor velden ("myfield"). Velden kunnen ook zonder aanhalingstekens worden gebruikt (myfield). Geen aanhalingstekens voor getallen (3.16).

**Notitie:** Functies nemen normaal gesproken een tekenreeks of veldnaam als argument. Doe:

```
attribute( @atlas_feature, 'height' ) -- returns the value stored in the
↳ "height" attribute of the current atlas feature
```

En niet:

```
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.
```

### Tip: Benoemde parameters gebruiken om het lezen van de expressie gemakkelijker te maken

Sommige functies vereisen dat veel parameters moeten worden ingesteld. Het programma voor expressies ondersteunt het gebruiken van benoemde parameters. Dit betekent dat, in plaats van de cryptische expressie: `clamp(1, 2, 9)` te schrijven, u: `clamp( min:=1, value:=2, max:=9)` kunt gebruiken. Deze wijziging maakt het ook mogelijk argumenten te wisselen, bijv: `clamp( value:=2, max:=9, min:=1)`. Het gebruiken van benoemde parameters helpt te verduidelijken waar de argumenten voor een functie voor een expressie naar verwijzen, wat nuttig is als u een expressie later probeert te interpreteren!

## Enkele gebruiksgevallen van expressies

- Vanuit Veldberekening, bereken een veld “pop\_density” met behulp van de bestaande velden “total\_pop” en “area\_km2”:

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

- Label of categoriseer objecten gebaseerd op hun gebied:

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

- Werk het veld “density\_level” bij met categorieën overeenkomstig de waarden van “pop\_density”:

```
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
```

- Pas een stijl met categorieën toe op alle objecten overeenkomstig het feit of hun gemiddelde huizenprijs minder of meer is dan €10.000 per vierkante meter:

```
"price_m2" > 10000
```

- Selecteer, met het gereedschap “Objecten selecteren met een expressie...”, alle objecten die gebieden vertegenwoordigen van “Dicht bevolkt” en waarvan de gemiddelde huizenprijs hoger is dan €10.000 per vierkante meter:

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

De vorige expressie zou ook kunnen worden gebruikt om te definiëren welke objecten te labelen of op de kaart weer te geven.

- Maak een ander symbool (type) voor de laag, met de geometrie-generator:

```
point_on_surface( $geometry )
```


- Gegeven een object punt, maak een gesloten lijn (met make\_line) rondom zijn geometrie:

```
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 )_
↪)
  )
)
```






- Geef, in een label van afdruklay-out, de naam weer van de objecten “airports” die binnen de lay-out van item “Kaart 1” liggen:

```
with_variable( 'extent',
  map_get( item_variables( 'Map 1' ), 'map_extent' ),
  aggregate( 'airports', 'concatenate', "NAME",
    intersects( $geometry, @extent ), ' , '
  )
)
```

## Expressies opslaan

Door het gebruiken van de knop  *Huidige expressie aan gebruikerexpressies toevoegen* boven het frame van de bewerker voor de expressie, kunt u belangrijke expressies, waartoe u snel toegang wilt hebben, opslaan. Deze zijn beschikbaar vanuit de groep **Gebruikerexpressies** in het middelste paneel. Zij worden opgeslagen in het *gebruikersprofiel* (bestand <userprofile>/QGIS/QGIS3.ini) en beschikbaar in alle dialogvensters voor expressies binnen alle projecten van het huidige gebruikersprofiel.

Een set gereedschappen, beschikbaar boven het frame van de expressiebewerker, helpt u de gebruikerexpressies te beheren:

-  *Huidige expressie aan gebruikerexpressies toevoegen*: slaat de expressie op in het gebruikersprofiel. Een label en een helptekst kunnen worden toegevoegd om het gemakkelijk te identificeren.
-  *Geselecteerde expressie uit gebruikerexpressies bewerken*, als ook hun help en label
-  *Geselecteerde expressie uit gebruikerexpressies verwijderen*
-  *Gebruikerexpressies importeren* uit een bestand .json in de map voor het actieve gebruikersprofiel
-  *Gebruikerexpressies exporteren* als een bestand .json; alle gebruikerexpressies in het bestand QGIS3.ini van het gebruikersprofiel worden gedeeld

### 12.1.2 Functiebewerker

Met de tab *Functiebewerker* kunt u uw eigen functies schrijven in de taal Python. Dit verschaft een handige en comfortabele manier om bepaalde wensen, die niet door vooraf gedefinieerde functies worden verschaft, aan te pakken.

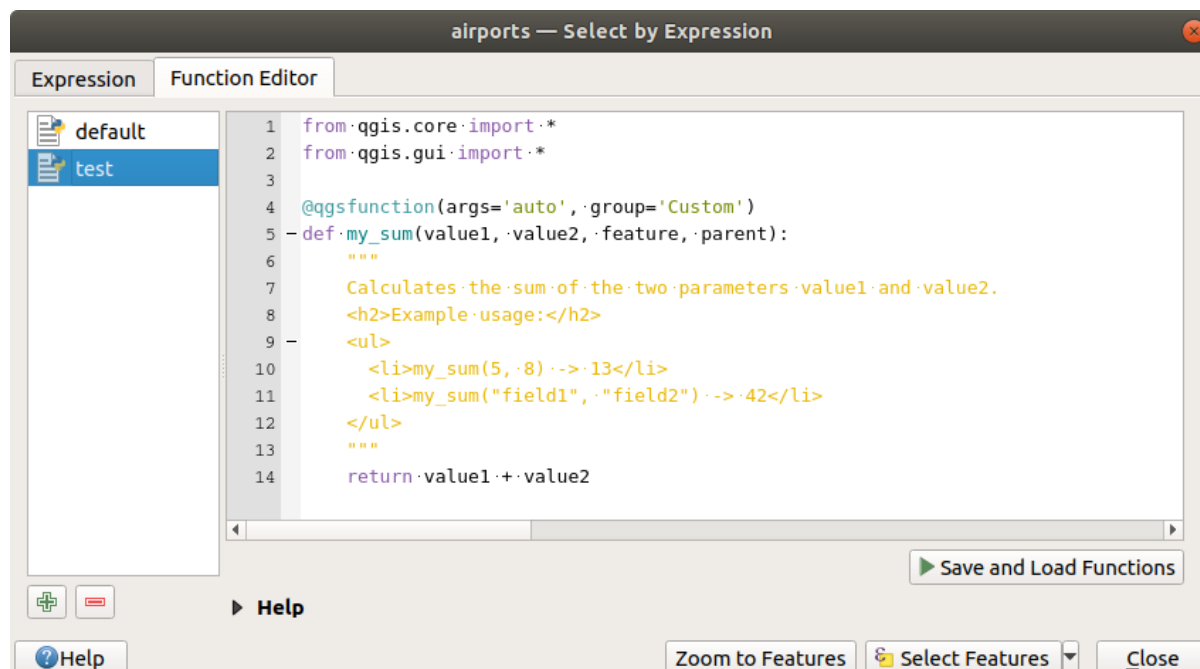




Fig. 12.2: De tab Functiebewerker

Een nieuwe functie maken:

1. Druk op de knop  *Nieuw bestand*.


2. Voer een naam in om te gebruiken in het formulier dat opent en druk op *OK*.

Een nieuw item van de naam die u opgaf, wordt toegevoegd aan het linkerpaneel van de tab *Functiebewerker*; dit is een Python-bestand `.py` gebaseerd op een sjabloonbestand van QGIS en opgeslagen in de map `/python/expressions` onder de map van het actieve *gebruikersprofiel*.

3. Het rechterpaneel geeft de inhoud van het bestand weer: een sjabloon voor een Python-bestand. Werk de code en zijn Help bij overeenkomstig uw behoeften.
4. Druk op de knop  *Functies voor laden en opslaan*. De functie die u schreef wordt toegevoegd aan de boom met functies op de tab *Expressie*, standaard onder de groep *Aangepast*.
5. Veel plezier met uw functie.
6. Als de functie verbeteringen nodig heeft, schakel naar de tab *Functiebewerker*, maak de wijzigingen en druk opnieuw op de knop  *Functies voor laden en opslaan* om ze beschikbaar te maken in het bestand, en daarmee op de tab *Expressie*.

Aangepaste functies voor Python worden opgeslagen onder de map van het gebruikersprofiel, wat betekent dat bij elke keer dat QGIS opstart, het automatisch alle functies zal laden die zijn gedefinieerd met het huidige gebruikersprofiel. Onthoud dat nieuwe functies alleen worden opgeslagen in de map `/python/expressions` en niet in het projectbestand. Als u een project deelt dat een van uw aangepaste functies gebruikt, moet u ook het bestand `.py` in de map `/python/expressions` delen.

Een aangepaste functie verwijderen:

1. Schakel naar de tab *Functiebewerker*
2. Selecteer de functie in de lijst
3. Druk op de knop  *Geselecteerde functiebestand verwijderen*. De functie wordt uit de lijst verwijderd en het overeenkomende bestand `.py` verwijderd uit de map van het gebruikersprofiel.

### Voorbeeld

Hier is een kort voorbeeld voor het maken van uw eigen functie `my_sum` die werkt met twee waarden.

```
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
```

Door het gebruiken van het functieargument `args='auto'` zal het aantal vereiste argumenten voor de functie worden berekend door het aantal argumenten waarmee de functie is gedefinieerd in Python (minus 2 - `feature`, en `parent`). Het argument `group='Custom'` geeft de groep aan waarin de functie zou moeten worden vermeld in het dialoogvenster *Expressie*.

Het is ook mogelijk argumenten voor sleutelwoorden toe te voegen, zoals:

- `usesgeometry=True` als de expressie toegang vereist tot de geometrie van het object. Standaard `False`.
- `handlesnull=True` als de expressie aangepaste afhandeling heeft voor waarden `NULL`. Indien `False` (standaard) zal het resultaat altijd `NULL` zijn, zodra enige parameter `NULL` is.
- `referenced_columns=[lijst]`: Een array van namen van attributen die vereist zijn voor de functie. Standaard is `[QgsFeatureRequest.ALL_ATTRIBUTES]`.

De vorenstaande voorbeeldfunctie kan dan worden gebruikt in expressies:

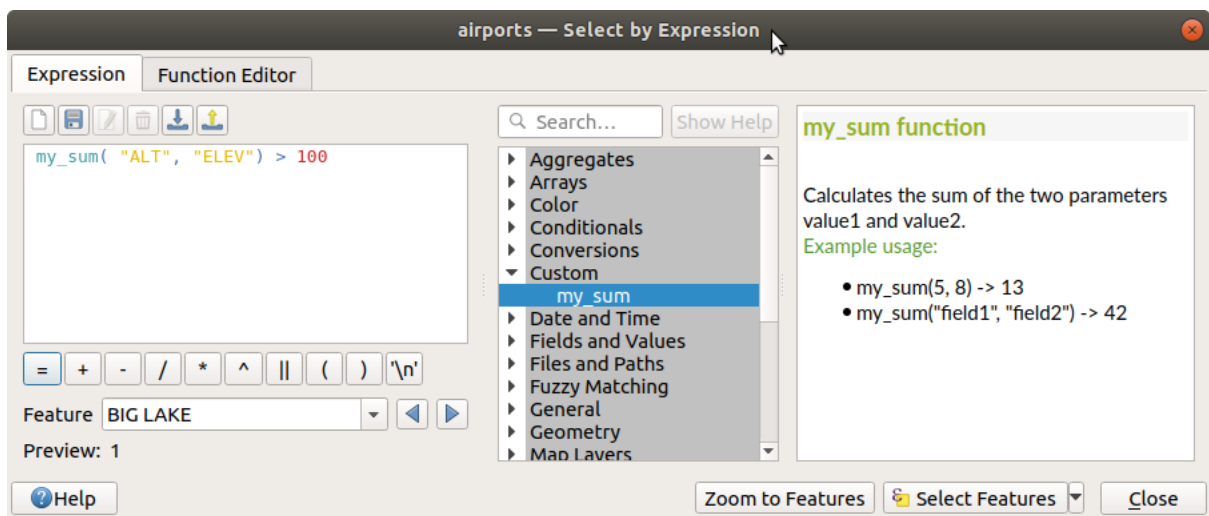


Fig. 12.3: Aangepaste functie toegevoegd aan de tab Expressie

Meer informatie over het maken van code voor Python kan worden gevonden in het PyQGIS-Developer-Cookbook.

## 12.2 Lijst van functies

De functies, operatoren en variabelen, die beschikbaar zijn in QGIS, zijn hieronder vermeld, gegroepeerd in categorieën.

### 12.2.1 Functies Samenvoegen

Deze groep bevat functies die waarden bij elkaar optellen van lagen en velden.

#### aggregate

Geeft een samengestelde waarde terug die is berekend met behulp van objecten uit een andere laag.



<p>Syntaxis</p>	<p>aggregate(layer, aggregate, expression, [filter], [concatenator=""], [order_by])          [] markeert optionele argumenten</p>
<p>Argumenten</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - een tekenreeks die ofwel een laagnaam of een laag-ID vertegenwoordigt</li> <li>• <b>aggregate</b> - een tekenreeks die overeenkomt met de te berekenen samenstelling. Geldige opties zijn:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- count</li> <li>- count_distinct</li> <li>- count_missing</li> <li>- min</li> <li>- max</li> <li>- sum</li> <li>- mean</li> <li>- median</li> <li>- stdev</li> <li>- stdevsample</li> <li>- range</li> <li>- minority</li> <li>- majority</li> <li>- q1: eerste kwartiel</li> <li>- q3: derde kwartiel</li> <li>- iqr: interkwartiele bereik</li> <li>- min_length: minimale lengte tekenreeks</li> <li>- max_length: maximale lengte tekenreeks</li> <li>- concatenate: tekenreeksen samenvoegen met een teken voor samenvoegen</li> <li>- concatenate_unique: unieke tekenreeksen samenvoegen met een teken voor samenvoegen</li> <li>- collect: een samengestelde meerdelige geometrie maken</li> <li>- array_agg: een array met samengestelde waarden maken</li> </ul> </li> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veldnaam om samen te stellen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele filterexpressie om de te gebruiken objecten voor het berekenen van de samenstelling te beperken. Velden en geometrie zijn van de objecten op de samengevoegde laag. Toegang tot het bronobject kan worden verkregen met de variabele @parent.</li> <li>• <b>concatenator</b> - optionele tekenreeks om te gebruiken voor het samenstellen van de waarden bij 'concatenate'</li> <li>• <b>filter</b> - optionele filterexpressie om de te gebruiken objecten voor het berekenen van de samenstelling te sorteren. Velden en geometrie zijn van de objecten op de samengevoegde laag. Standaard zullen de objecten worden teruggegeven in een niet gespecificeerde volgorde.</li> </ul>
<p>Voorbeelden</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aggregate(layer:='rail_stations', aggregate:='sum', expression:="passengers") → som van alle waarden uit het veld passengers van de laag rail_stations</li> <li>• aggregate('rail_stations', 'sum', "passengers"/7) → berekent een dagelijks gemiddelde van "passengers" door het veld "passengers" te delen door 7, vóór de waarden bij elkaar op te tellen</li> <li>• aggregate(layer:='rail_stations', aggregate:='sum', expression:="passengers", filter:="class"&gt;3) → telt alle waarden van het veld "passengers", alleen van de objecten waarvan het attribuut "class" groter is dan 3, bij elkaar op</li> <li>• aggregate(layer:='rail_stations', aggregate:='concatenate', expression:="name", concatenator:=', ') → kommagescheiden lijst van het veld name voor alle objecten van de laag rail_stations</li> <li>• aggregate(layer:='countries', aggregate:='max', expression:="code", filter:=intersects(\$geometry, geometry(@parent) ) ) → De landcode van een kruisend land van de laag 'countries'</li> <li>• aggregate(layer:='rail_stations', aggregate:='sum', expression:="passengers", filter:=contains(@atlas_geometry, \$geometry) ) → som van alle waarden uit het veld passengers van de laag rail_stations in het huidige object van atlas</li> </ul>

12.2. Lijst van functies 189

- aggregate(layer:='rail\_stations', aggregate:='collect', expression:=centroid(\$geometry), filter:="region\_name" = attribute(@parent, 'name') ) → stelt de zwaartepunt geometriën van de

### array\_agg

Geeft een array van samengestelde waarden terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	array_agg(expression, [group_by], [filter], [order_by]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> <li>• <b>filter</b> - optionele filterexpressie om te gebruiken om objecten te sorteren voor het berekenen van de samenstelling. Standaard zullen de objecten worden teruggegeven in een niet gespecificeerde volgorde.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_agg("name", group_by:="state") → lijst van waarden van name, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### collect

Geeft de geometrie met meerdere delen terug uit samengestelde geometrieën uit een expressie

Syntaxis	collect(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - geometrie expressie om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collect( \$geometry ) → meerdelige geometrie van samengestelde geometrieën</li> <li>• collect( centroid(\$geometry), group_by:="region", filter:="use" = 'civilian' ) → samengestelde zwaartepunten van de burgerlijke objecten, gebaseerd op de waarde van hun region</li> </ul>

## concatenate

Geeft alle samengevoegde tekenreeksen terug uit een veld of expressie, verbonden door een scheidingsteken.

Syntaxis	concatenate(expression, [group_by], [filter], [concatenator], [order_by]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> <li>• <b>concatenator</b> - optionele tekenreeks om waarden samen te voegen. Standaard leeg.</li> <li>• <b>filter</b> - optionele filterexpressie om te gebruiken om objecten te sorteren voor het berekenen van de samenstelling. Standaard zullen de objecten worden teruggegeven in een niet gespecificeerde volgorde.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• concatenate("town_name", group_by:="state", concatenator:=', ') → kommagescheiden lijst van town_names, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## concatenate\_unique

Geeft alle unieke tekenreeksen terug uit een veld of expressie, verbonden door een scheidingsteken.

Syntaxis	concatenate_unique(expression, [group_by], [filter], [concatenator], [order_by]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> <li>• <b>concatenator</b> - optionele tekenreeks om waarden samen te voegen. Standaard leeg.</li> <li>• <b>filter</b> - optionele filterexpressie om te gebruiken om objecten te sorteren voor het berekenen van de samenstelling. Standaard zullen de objecten worden teruggegeven in een niet gespecificeerde volgorde.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• concatenate_unique("town_name", group_by:="state", concatenator:=', ') → kommagescheiden lijst van unieke town_names, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## count

Geeft de telling van het aantal overeenkomende objecten terug.

Syntaxis	count(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• count("stations", group_by:="state") → aantal stations, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### count\_distinct

Geeft de telling van de afzonderlijke waarden terug.

Syntaxis	count_distinct(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• count_distinct("stations", group_by:="state") → aantal afzonderlijke stations, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### count\_missing

Geeft de telling van de ontbrekende (NULL)-waarden terug.

Syntaxis	count_missing(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• count_missing("stations", group_by:="state") → aantal ontbrekende of (NULL)-waarden van station, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## iqr

Geeft het berekende bereik voor het interkwartiel terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	iqr(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>iqr("population", group_by:="state")</code> → interkwartiel bereik van de waarden van population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## majority

Geeft de samengestelde meerderheid van waarden (meest terugkerende waarde) terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	majority(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>majority("class", group_by:="state")</code> → meest voorkomende waarde voor class, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## max\_length

Geeft de maximale lengte van tekenreeksen terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	max_length(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>max_length("town_name", group_by:="state")</code> → maximale lengte van town_name, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## maximum

Geeft de samengestelde maximale waarde terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	maximum(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maximum("population", group_by:="state") → maximale waarde voor population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## mean

Geeft de samengestelde gemiddelde waarde terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	mean(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mean("population", group_by:="state") → gemiddelde waarde voor population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## median

Geeft de samengestelde waarde mediaan terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	median(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• median("population", group_by:="state") → mediaan van de waarde population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### min\_length

Geeft de minimale lengte van tekenreeksen terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	min_length(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• min_length("town_name", group_by:="state") → minimale lengte van town_name, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### minimum

Geeft de samengestelde minimale waarde terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	minimum(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• minimum("population", group_by:="state") → minimale waarde voor population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### minority

Geeft de samengestelde minderheid van waarden (minst terugkerende waarde) terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	minority(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• minority("class", group_by:="state") → minst voorkomende waarde voor class, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### q1

Geeft het berekende eerste kwartiel terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	q1(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• q1("population", group_by:="state") → eerste kwartiel van de waarde population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### q3

Geeft het berekende derde kwartiel terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	q3(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• q3("population", group_by:="state") → derde kwartiel van waarde population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### range

Geeft het samengestelde bereik van waarden (maximum - minimum) terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	range(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• range("population", group_by:="state") → bereik van waarden van population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>



## relation\_aggregate

Geeft een berekende samengestelde waarde terug met behulp van alle overeenkomende kind-objecten uit een laag-relatie.

Syntaxis	<code>relation_aggregate(relation, aggregate, expression, [concatenator=""], [order_by])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>relation</b> - een tekenreeks die een relatie-ID vertegenwoordigt</li> <li>• <b>aggregate</b> - een tekenreeks die overeenkomt met de te berekenen samenstelling. Geldige opties zijn:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- count</li> <li>- count_distinct</li> <li>- count_missing</li> <li>- min</li> <li>- max</li> <li>- sum</li> <li>- mean</li> <li>- median</li> <li>- stdev</li> <li>- stdevsample</li> <li>- range</li> <li>- minority</li> <li>- majority</li> <li>- q1: eerste kwartiel</li> <li>- q3: derde kwartiel</li> <li>- iqr: interkwartiele bereik</li> <li>- min_length: minimale lengte tekenreeks</li> <li>- max_length: maximale lengte tekenreeks</li> <li>- concatenate: tekenreeksen samenvoegen met een teken voor samenvoegen</li> <li>- concatenate_unique: unieke tekenreeksen samenvoegen met een teken voor samenvoegen</li> <li>- collect: een samengestelde meerdelige geometrie maken</li> <li>- array_agg: een array met samengestelde waarden maken</li> </ul> </li> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veldnaam om samen te stellen</li> <li>• <b>concatenator</b> - optionele tekenreeks om te gebruiken voor het samenstellen van de waarden bij 'concatenate'</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om de te gebruiken objecten voor het berekenen van de samenstelling te sorteren. Velden en geometrie zijn van de objecten op de samengevoegde laag. Standaard zullen de objecten worden teruggegeven in een niet gespecificeerde volgorde.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>relation_aggregate(relation:='my_relation', aggregate:='mean', expression:="passengers")</code> → gemiddelde waarde van alle overeenkomende kind-objecten met behulp van de relatie 'my_relation'</li> <li>• <code>relation_aggregate('my_relation', 'sum', "passengers"/7)</code> → som van het veld passengers, gedeeld door 7, voor alle overeenkomende kind-objecten met behulp van de relatie 'my_relation'</li> <li>• <code>relation_aggregate('my_relation', 'concatenate', "towns", concatenator:=',')</code> → koma-gescheiden lijst van het veld towns voor alle overeenkomende kind-objecten met behulp van de relatie 'my_relation'</li> <li>• <code>relation_aggregate('my_relation', 'array_agg', "id")</code> → array van het veld id van alle overeenkomende kind-objecten met behulp van de relatie 'my_relation'</li> </ul>

Lees verder: *Een tot veel- of veel-tot-veel-relaties maken*

### stdev

Geeft de samengestelde waarde voor standaardafwijking terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	stdev(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stdev("population", group_by:="state") → standaardafwijking van de waarde population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

### sum

Geeft de samengestelde opgetelde waarde terug uit een veld of expressie.

Syntaxis	sum(expression, [group_by], [filter]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - subexpressie of veld om samen te stellen</li> <li>• <b>group_by</b> - optionele expressie om te gebruiken om de berekeningen voor de samenstelling te groeperen</li> <li>• <b>filter</b> - optionele expressie om te gebruiken om objecten te filteren bij het berekenen van de samenstelling</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sum("population", group_by:="state") → opgetelde waarde van population, gegroepeerd op het veld state</li> </ul>

## 12.2.2 Functies voor array

Deze groep bevat functies voor expressies voor het maken en manipuleren van arrays (ook wel bekend als de datastructuur 'list'). De volgorde van waarden binnen de array is belangrijk, in tegenstelling tot de *gegevensstructuur van de kaart*, waar de volgorde van paren sleutels-waarden niet relevant is en waarden worden geïdentificeerd door hun sleutels.

### array

Geeft een array terug die alle waarden bevat die werden doorgegeven als parameter.

Syntaxis	array(value1, value2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - een waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array(2, 10) → [ 2, 10 ]</li> <li>• array(2, 10) [0] → 2</li> </ul>

### array\_all

Geeft true terug als een array alle waarden van een opgegeven array bevat.

Syntaxis	array_all(array_a, array_b)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array_a</b> - een array</li> <li>• <b>array_b</b> - de te doorzoeken array met waarden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_all(array(1, 2, 3), array(2, 3)) → true</li> <li>• array_all(array(1, 2, 3), array(1, 2, 4)) → false</li> </ul>

### array\_append

Geeft een array terug met de opgegeven waarde toegevoegd aan het einde.

Syntaxis	array_append(array, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de toe te voegen waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_append(array(1, 2, 3), 4) → [ 1, 2, 3, 4 ]</li> </ul>

### array\_cat

Geeft een array terug die alle opgegeven arrays samengevoegd bevat.

Syntaxis	array_cat(array1, array2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_cat(array(1, 2), array(2, 3)) → [ 1, 2, 2, 3 ]</li> </ul>

### array\_contains

Geeft true terug als een array de opgegeven waarde bevat.

Syntaxis	array_contains(array, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de op te zoeken waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_contains(array(1, 2, 3), 2) → true</li> </ul>

### array\_count

Telt het aantal keren dat een bepaalde waarde voorkomt in een array.

Syntaxis	<code>array_count(array, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de te tellen waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_count(array('a', 'b', 'c', 'b'), 'b') → 2</code></li> </ul>

### array\_distinct

Geeft een array terug die alle afzonderlijke waarden van de opgegeven array bevat.

Syntaxis	<code>array_distinct(array)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_distinct(array(1, 2, 3, 2, 1)) → [ 1, 2, 3 ]</code></li> </ul>

### array\_filter

Geeft een array terug met alleen de items waarvoor de expressie naar TRUE evalueert.

Syntaxis	<code>array_filter(array, expression, [limit=0])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>expression</b> - een voor elk item te evalueren expressie. De variabele <i>@element</i> zal worden vervangen door de huidige waarde.</li> <li>• <b>limit</b> - maximaal aantal terug te geven elementen. Gebruik 0 om alle waarden terug te geven.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_filter(array(1, 2, 3), @element &lt; 3) → [ 1, 2 ]</code></li> <li>• <code>array_filter(array(1, 2, 3), @element &lt; 3, 1) → [ 1 ]</code></li> </ul>

### array\_find

Geeft de laagste index terug (0 voor de eerste) van een waarde binnen een array. Geeft -1 terug als de waarde niet wordt gevonden.

Syntaxis	<code>array_find(array, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de op te zoeken waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_find(array('a', 'b', 'c'), 'b') → 1</code></li> <li>• <code>array_find(array('a', 'b', 'c', 'b'), 'b') → 1</code></li> </ul>

### array\_first

Geeft de eerste waarde uit een array terug.

Syntaxis	array_first(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_first(array('a', 'b', 'c')) → 'a'</li> </ul>

### array\_foreach

Geeft een array terug waar de opgegeven expressie voor elk item is geëvalueerd.

Syntaxis	array_foreach(array, expression)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>expression</b> - een voor elk item te evalueren expressie. De variabele <i>@element</i> zal worden vervangen door de huidige waarde.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_foreach(array('a', 'b', 'c'), upper(@element)) → [ 'A', 'B', 'C' ]</li> <li>• array_foreach(array(1, 2, 3), @element + 10) → [ 11, 12, 13 ]</li> </ul>

### array\_get

Geeft de n-de waarde terug (0 voor de eerste) of de laatste -n-de waarde (-1 voor de laatste) van een array.

Syntaxis	array_get(array, pos)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>pos</b> - de op te halen index (0-gebaseerd)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_get(array('a', 'b', 'c'), 1) → 'b'</li> <li>• array_get(array('a', 'b', 'c'), -1) → 'c'</li> </ul>

---

**Hint:** U kunt ook de *index operator* (`[]`) gebruiken om een waarde uit een array te verkrijgen.

---

### array\_insert

Geeft een array terug met de opgegeven waarde toegevoegd op de opgegeven positie.

Syntaxis	<code>array_insert(array, pos, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>array</b> - een array</li><li>• <b>pos</b> - de positie waarop moet worden toegevoegd (0-gebaseerd)</li><li>• <b>value</b> - de toe te voegen waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>array_insert(array(1, 2, 3), 1, 100) → [ 1, 100, 2, 3 ]</code></li></ul>

### array\_intersect

Geeft true terug als tenminste één element van array1 bestaat in array2.

Syntaxis	<code>array_intersect(array1, array2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>array1</b> - een array</li><li>• <b>array2</b> - een andere array</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>array_intersect(array(1, 2, 3, 4), array(4, 0, 2, 5)) → true</code></li></ul>

### array\_last

Geeft de laatste waarde uit een array terug.

Syntaxis	<code>array_last(array)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>array</b> - een array</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>array_last(array('a', 'b', 'c')) → 'c'</code></li></ul>

### array\_length

Geeft het aantal elementen in een array terug.

Syntaxis	<code>array_length(array)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>array</b> - een array</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>array_length(array(1, 2, 3)) → 3</code></li></ul>

### array\_majority

Geeft de meest voorkomende waarden uit een array terug.

Syntaxis	array_majority(array, [option='all']) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>option='all'</b> - een tekenreeks die de afhandeling van de teruggegeven waarden specificeert. Geldige opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>- all: Standaard, alle meest voorkomende waarden worden teruggegeven in een array.</li> <li>- any: Geeft een van de meest voorkomende waarden terug.</li> <li>- median: Geeft de mediaan van de meest voorkomende waarden terug. Niet-rekenkundige waarden worden genegeerd.</li> <li>- real_majority: Geeft de waarde terug die meer voorkomt dan de halve grootte van de array.</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43), 'all') → [ 42 ]</li> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43,1), 'all') → [ 42, 1 ]</li> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43,1), 'any') → 1 of 42</li> <li>• array_majority(array(0,1,1,2,2), 'median') → 1.5</li> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43), 'real_majority') → NULL</li> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43,42), 'real_majority') → NULL</li> <li>• array_majority(array(0,1,42,42,43,42,42), 'real_majority') → 42</li> </ul>

### array\_max

Geeft de maximumwaarde uit een array terug.

Syntaxis	array_max(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_max(array(0,42,4,2)) → 42</li> </ul>

### array\_mean

Geeft het gemiddelde terug van rekenkundige waarden in een array. Niet-numerieke waarden in de array worden genegeerd.

Syntaxis	array_mean(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_mean(array(0,1,7,66.6,135.4)) → 42</li> <li>• array_mean(array(0,84,'a','b','c')) → 42</li> </ul>

### array\_median

Geeft de mediaan terug van rekenkundige waarden in een array. Niet-rekenkundige waarden in de array worden genegeerd.

Syntaxis	array_median(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_median(array(0,1,42,42,43)) → 42</li> <li>• array_median(array(0,1,2,42,'a','b')) → 1.5</li> </ul>

### array\_min

Geeft de minimumwaarde uit een array terug.

Syntaxis	array_min(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_min(array(43,42,54)) → 42</li> </ul>

### array\_minority

Geeft de minst voorkomende waarden uit een array terug.

Syntaxis	array_minority(array, [option='all']) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>option='all'</b> - een tekenreeks die de afhandeling van de teruggegeven waarden specificeert. Geldige opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>– all: Standaard, alle minst voorkomende waarden worden teruggegeven in een array.</li> <li>– any: Geeft een van de minst voorkomende waarden terug.</li> <li>– median: Geeft de mediaan van de minst voorkomende waarden terug. Niet-rekenkundige waarden worden genegeerd.</li> <li>– real_minority: Geeft de waarde terug die minder voorkomt dan de halve grootte van de array.</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_minority(array(0,42,42), 'all') → [ 0 ]</li> <li>• array_minority(array(0,1,42,42), 'all') → [ 0, 1 ]</li> <li>• array_minority(array(0,1,42,42,43,1), 'any') → 0 of 43</li> <li>• array_minority(array(1,2,3,3), 'median') → 1.5</li> <li>• array_minority(array(0,1,42,42,43), 'real_minority') → [ 42, 43, 0, 1 ]</li> <li>• array_minority(array(0,1,42,42,43,42), 'real_minority') → [ 42, 43, 0, 1 ]</li> <li>• array_minority(array(0,1,42,42,43,42,42), 'real_minority') → [ 43, 0, 1 ]</li> </ul>



### array\_prepend

Geeft een array terug met de opgegeven waarde toegevoegd aan het begin.

Syntaxis	<code>array_prepend(array, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de toe te voegen waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_prepend(array(1, 2, 3), 0) → [ 0, 1, 2, 3 ]</code></li> </ul>

### array\_prioritize

Geeft een array terug die is gesorteerd op de volgorde die is gespecificeerd in een andere array. Waarden die aanwezig zijn in de eerste array, maar ontbreken in de tweede array zullen worden toegevoegd aan het einde van het resultaat.

Syntaxis	<code>array_prioritize(array, array_prioritize)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>array_prioritize</b> - een array met waarden die zijn gesorteerd op prioriteit</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_prioritize(array(1, 8, 2, 5), array(5, 4, 2, 1, 3, 8)) → [ 5, 2, 1, 8 ]</code></li> <li>• <code>array_prioritize(array(5, 4, 2, 1, 3, 8), array(1, 8, 6, 5)) → [ 1, 8, 5, 4, 2, 3 ]</code></li> </ul>

### array\_remove\_all

Geeft een array terug waaruit alle items met de opgegeven waarde zijn verwijderd.

Syntaxis	<code>array_remove_all(array, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>value</b> - de te verwijderen waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_remove_all(array('a', 'b', 'c', 'b'), 'b') → [ 'a', 'c' ]</code></li> </ul>

### array\_remove\_at

Geeft een array terug waaruit de opgegeven index is verwijderd.

Syntaxis	<code>array_remove_at(array, pos)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>pos</b> - de te verwijderen positie (0-gebaseerd)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>array_remove_at(array(1, 2, 3), 1) → [ 1, 3 ]</code></li> </ul>

## array\_replace

Geeft een array terug waarin de opgegeven waarde, array, of kaart met waarden is vervangen.

### Variant waarde & array

Geeft een array terug waarin de opgegeven waarde of array van waarden is vervangen door een waarde of een array van waarden.

Syntaxis	array_replace(array, before, after)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - de invoerarray</li> <li>• <b>before</b> - de te vervangen waarde of array van waarden</li> <li>• <b>after</b> - de waarde of array van waarden die gebruikt moet worden als vervanging</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_replace(array('QGIS', 'SHOULD', 'ROCK'), 'SHOULD', 'DOES') → [ 'QGIS', 'DOES', 'ROCK' ]</li> <li>• array_replace(array(3, 2, 1), array(1, 2, 3), array(7, 8, 9)) → [ 9, 8, 7 ]</li> <li>• array_replace(array('Q', 'G', 'I', 'S'), array('Q', 'S'), '-') → [ '-', 'G', 'I', '-' ]</li> </ul>

### Variant kaart

Geeft een array terug waarin de opgegeven kaartsleutels zijn vervangen door hun gepaarde waarden

Syntaxis	array_replace(array, map)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - de invoerarray</li> <li>• <b>map</b> - de kaart die de sleutels en waarden bevat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_replace(array('APP', 'SHOULD', 'ROCK'), map('APP', 'QGIS', 'SHOULD', 'DOES')) → [ 'QGIS', 'DOES', 'ROCK' ]</li> </ul>

## array\_reverse

Geeft een array terug van de opgegeven array met de waarden in omgekeerde volgorde.

Syntaxis	array_reverse(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_reverse(array(2, 4, 0, 10)) → [ 10, 0, 4, 2 ]</li> </ul>

## array\_slice

Geeft een deel van de array terug. Het deel wordt gedefinieerd door de argumenten start\_pos en end\_pos.

Syntaxis	array_slice(array, start_pos, end_pos)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>start_pos</b> - de index van de beginpositie van het deel (0-gebaseerd). De index start_pos is opgenomen in het deel. Wanneer u een negatieve start_pos gebruikt, wordt de index geteld vanaf het einde van de lijst (-1-gebaseerd).</li> <li>• <b>end_pos</b> - de index van de eindpositie van het deel (0-gebaseerd). De index end_pos is opgenomen in het deel. Wanneer u een negatieve end_pos gebruikt, wordt de index geteld vanaf het einde van de lijst (-1-gebaseerd).</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), 0, 3) → [ 1, 2, 3, 4 ]</li> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), 0, -1) → [ 1, 2, 3, 4, 5 ]</li> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), -5, -1) → [ 1, 2, 3, 4, 5 ]</li> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), 0, 0) → [ 1 ]</li> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), -2, -1) → [ 4, 5 ]</li> <li>• array_slice(array(1, 2, 3, 4, 5), -1, -1) → [ 5 ]</li> <li>• array_slice(array('Dufour', 'Valmiera', 'Chugiak', 'Brighton'), 1, 2) → [ 'Valmiera', 'Chugiak' ]</li> <li>• array_slice(array('Dufour', 'Valmiera', 'Chugiak', 'Brighton'), -2, -1) → [ 'Chugiak', 'Brighton' ]</li> </ul>

## array\_sort

Geeft de opgegeven array terug met gesorteerde elementen.

Syntaxis	array_sort(array, [ascending=true]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> <li>• <b>ascending</b> - stel deze parameter in op false om de array in aflopende volgorde te sorteren</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_sort(array(3, 2, 1)) → [ 1, 2, 3 ]</li> </ul>

## array\_sum

Geeft de som terug van rekenkundige waarden in een array. Niet-numerieke waarden in de array worden genegeerd.

Syntaxis	array_sum(array)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - een array</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_sum(array(0, 1, 39.4, 1.6, 'a')) → 42.0</li> </ul>

## array\_to\_string

Voegt elementen van een array samen tot een tekenreeks, gescheiden door een scheidingsteken en een optionele tekenreeks gebruikend voor lege waarden.

Syntaxis	array_to_string(array, [delimiter=','], [empty_value=""]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - de invoerarray</li> <li>• <b>delimiter</b> - het tekenreeks scheidingsteken dat moet worden gebruikt voor het scheiden van elementen van de array</li> <li>• <b>empty_value</b> - de optionele tekenreeks die moet worden gebruikt als vervanging voor lege (nul lengte) overeenkomsten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_to_string(array('1', '2', '3')) → '1,2,3'</li> <li>• array_to_string(array(1, 2, 3), '-') → '1-2-3'</li> <li>• array_to_string(array('1', '', '3'), ',', '0') → '1,0,3'</li> </ul>

## generate\_series

Maakt een array die een reeks nummers bevat.

Syntaxis	generate_series(start, stop, [step=1]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>start</b> - eerste waarde van de reeks</li> <li>• <b>stop</b> - waarde die de reeks beëindigt als die wordt bereikt</li> <li>• <b>step</b> - waarde die wordt gebruikt als stap tussen de waarden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• generate_series(1, 5) → [ 1, 2, 3, 4, 5 ]</li> <li>• generate_series(5, 1, -1) → [ 5, 4, 3, 2, 1 ]</li> </ul>

## regexp\_matches

Geeft een array terug van alle opgevangen tekenreeksen die zijn gevangen door vang-groepen, in de volgorde waarin de groepen zelf voorkomen in de opgegeven reguliere expressie voor een tekenreeks.

Syntaxis	regexp_matches(string, regex, [empty_value=""]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de tekenreeks waaruit groepen moeten worden gevangen vanuit een reguliere expressie</li> <li>• <b>regex</b> - de reguliere expressie die wordt gebruikt voor het vangen van groepen</li> <li>• <b>empty_value</b> - de optionele tekenreeks die moet worden gebruikt als vervanging voor lege (nul lengte) overeenkomsten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regexp_matches('QGIS=&gt;rocks', '(.*)=&gt;(.*') → [ 'QGIS', 'rocks' ]</li> <li>• regexp_matches('key=&gt;', '(.*)=&gt;(.*', 'empty value') → [ 'key', 'empty value' ]</li> </ul>

### string\_to\_array

Splijst een tekenreeks in een array met het opgegeven scheidingsteken en de optionele tekenreeks voor lege waarden.

Syntaxis	<code>string_to_array(string, [delimiter=','], [empty_value=''])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de tekenreeks voor de invoer</li> <li>• <b>delimiter</b> - het scheidingsteken voor de tekenreeks, gebruikt om de tekenreeks voor de invoer te splitsen</li> <li>• <b>empty_value</b> - de optionele tekenreeks die moet worden gebruikt als vervanging voor lege (nul lengte) overeenkomsten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>string_to_array('1,2,3','') → ['1','2','3']</code></li> <li>• <code>string_to_array('1,,3',' ','0') → ['1','0','3']</code></li> </ul>

## 12.2.3 Kleurfuncties

Deze groep bevat functies waarmee u kleuren kunt bewerken.

### color\_cmyk

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de componenten cyan, magenta, yellow en black

Syntaxis	<code>color_cmyk(cyan, magenta, yellow, black)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>cyan</b> - component cyaan van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>magenta</b> - component magenta van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>yellow</b> - component geel van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>black</b> - component zwart van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>color_cmyk(100, 50, 0, 10) → '0,115,230'</code></li> </ul>

### color\_cmyka

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de componenten cyan, magenta, yellow, black en alfa (transparantie)

Syntaxis	<code>color_cmyka(cyan, magenta, yellow, black, alpha)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>cyan</b> - component cyaan van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>magenta</b> - component magenta van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>yellow</b> - component geel van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>black</b> - component zwart van de kleur, als een percentage waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>alpha</b> - component alfa als een waarde integer tussen 0 (compleet transparant) tot en met 255 (ondoorzichtig).</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>color_cmyka(100, 50, 0, 10, 200)</code> → '0,115,230,200'</li> </ul>

### color\_grayscale\_average

Past een filter grijswaarden toe en geeft een weergave van een tekenreeks terug uit een opgegeven kleur.

Syntaxis	<code>color_grayscale_average(color)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>color</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>color_grayscale_average('255,100,50')</code> → '135,135,135,255'</li> </ul>

### color\_hsl

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de attributen tint, verzadiging en helderheid ervan.

Syntaxis	<code>color_hsl(hue, saturation, lightness)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>hue</b> - tint van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 360</li> <li>• <b>saturation</b> - percentage verzadiging van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>lightness</b> - percentage helderheid van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>color_hsl(100, 50, 70)</code> → '166,217,140'</li> </ul>

### color\_hsla

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de attributen tint, verzadiging, helderheid en alfa (transparantie)

Syntaxis	color_hsla(hue, saturation, lightness, alpha)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>hue</b> - tint van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 360</li> <li>• <b>saturation</b> - percentage verzadiging van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>lightness</b> - percentage helderheid van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>alpha</b> - component alfa als een waarde integer tussen 0 (compleet transparant) tot en met 255 (ondoorzichtig).</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_hsla(100, 50, 70, 200) → '166,217,140,200'</li> </ul>

### color\_hsv

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de attributen tint, verzadiging en waarde ervan.

Syntaxis	color_hsv(hue, saturation, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>hue</b> - tint van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 360</li> <li>• <b>saturation</b> - percentage verzadiging van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>value</b> - percentage waarde van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_hsv(40, 100, 100) → '255,170,0'</li> </ul>

### color\_hsva

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de attributen tint, verzadiging, waarde en alfa (transparantie) ervan.

Syntaxis	color_hsva(hue, saturation, value, alpha)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>hue</b> - tint van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 360</li> <li>• <b>saturation</b> - percentage verzadiging van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>value</b> - percentage waarde van de kleur, als een waarde integer tussen 0 tot en met 100</li> <li>• <b>alpha</b> - component alfa als een waarde integer tussen 0 (compleet transparant) tot en met 255 (ondoorzichtig)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_hsva(40, 100, 100, 200) → '255,170,0,200'</li> </ul>

### color\_mix\_rgb

Geeft een tekenreeks terug die een kleur weergeeft die de waarden rood, groen, blauw en alfa van de twee opgegeven kleuren mengt, gebaseerd op een opgegeven verhouding.

Syntaxis	color_mix_rgb(color1, color2, ratio)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>color1</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> <li>• <b>color2</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> <li>• <b>ratio</b> - een verhouding</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_mix_rgb('0,0,0','255,255,255',0.5) → '127,127,127,255'</li> </ul>

### color\_part

Geeft een specifieke component uit een tekenreeks voor een kleur terug, bijv, de rode component of alfa-component

Syntaxis	color_part(color, component)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>color</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> <li>• <b>component</b> - een tekenreeks die correspondeert met de terug te geven kleurcomponent. Geldige opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>- red: RGB rode component (0-255)</li> <li>- green: RGB groene component (0-255)</li> <li>- blue: RGB blauwe component (0-255)</li> <li>- alpha: alfa (transparantie) waarde (0-255)</li> <li>- hue: HSV tint (0-360)</li> <li>- saturation: HSV verzadiging (0-100)</li> <li>- value: HSV waarde (0-100)</li> <li>- hsl_hue: HSL tint (0-360)</li> <li>- hsl_saturation: HSL verzadiging (0-100)</li> <li>- lightness: HSL helderheid (0-100)</li> <li>- cyan: CMYK cyaan component (0-100)</li> <li>- magenta: CMYK magenta component (0-100)</li> <li>- yellow: CMYK gele component (0-100)</li> <li>- black: CMYK zwarte component (0-100)</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_part('200,10,30','green') → 10</li> </ul>

### color\_rgb

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de componenten rood, groen en blauw.

Syntaxis	color_rgb(red, green, blue)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>red</b> - rode component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> <li>• <b>green</b> - groene component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> <li>• <b>blue</b> - blauwe component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• color_rgb(255,127,0) → '255,127,0'</li> </ul>



### color\_rgba

Geeft een kleur terug in de weergave van een tekenreeks, gebaseerd op de componenten rood, groen en blauw en alfa (transparantie).

Syntaxis	<code>color_rgba(red, green, blue, alpha)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>red</b> - rode component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> <li>• <b>green</b> - groene component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> <li>• <b>blue</b> - blauwe component als een waarde integer tussen 0 tot en met 255</li> <li>• <b>alpha</b> - component alfa als een waarde integer tussen 0 (compleet transparant) tot en met 255 (ondoorzichtig).</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>color_rgba(255, 127, 0, 200) → '255,127,0,200'</code></li> </ul>

### create\_ramp

Geeft een balk kleurverloop terug uit een kaart met tekenreeksen voor kleur en stappen.

Syntaxis	<code>create_ramp(map, [discrete=false])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart met tekenreeksen voor kleur en stappen</li> <li>• <b>discrete</b> - stel deze parameter in op true om een balk met afzonderlijke kleuren te maken</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>ramp_color(create_ramp(map(0, '0,0,0', 1, '255,0,0')), 1) → '255,0,0,255'</code></li> </ul>

### darker

Geeft een donkere (of lichtere) kleurenreeks terug

Syntaxis	<code>darker(color, factor)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>color</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> <li>• <b>factor</b> - een integer die correspondeert met de factor voor het donkerder maken; <ul style="list-style-type: none"> <li>– als de factor groter is dan 100 geeft deze functie een donkerder kleur terug (bijv., instellen van de factor op 200 geeft een kleur terug die de helft van de helderheid is);</li> <li>– als de factor kleiner is dan 100 is de teruggegeven kleur lichter, maar voor dat doel wordt dan het gebruiken van de functie <code>lighter()</code> aanbevolen;</li> <li>– als de factor 0 of negatief is, is de teruggegeven waarde niet gespecificeerd.</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>darker('200,10,30', 200) → '100,5,15,255'</code></li> </ul>

Lees verder: [lighter](#)

### lighter

Geeft een lichtere (of donkerder) kleurenreeks terug

Syntaxis	<code>lighter(color, factor)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>color</b> - een tekenreeks voor een kleur</li><li>• <b>factor</b> - een integer die correspondeert met de factor voor het lichter maken:<ul style="list-style-type: none"><li>– als de factor groter is dan 100 geeft deze functie een lichtere kleur terug (bijv., instellen van de factor op 150 geeft een kleur terug die 50% helderder is);</li><li>– als de factor kleiner is dan 100 is de teruggegeven kleur donkerder, maar voor dat doel wordt dan het gebruiken van de functie <code>darker()</code> aanbevolen;</li><li>– als de factor 0 of negatief is, is de teruggegeven waarde niet gespecificeerd.</li></ul></li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>lighter('200,10,30', 200) → '255,158,168,255'</code></li></ul>

Lees verder: *darker*

### project\_color

Geeft een kleur terug uit het kleurenschema van het project.

Syntaxis	<code>project_color(name)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>name</b> - de naam van een kleur</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>project_color('Logo color') → '20,140,50'</code></li></ul>

Lees verder: *setting project colors*

### ramp\_color

Geeft een kleur vanuit een kleurenbalk terug in de weergave van een tekenreeks.

#### Variant Opgeslagen balk

Geeft een kleur vanuit een opgeslagen kleurenbalk terug in de weergave van een tekenreeks.

Syntaxis	<code>ramp_color(ramp_name, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ramp_name</b> - de naam van de kleurenbalk als een tekenreeks, bijvoorbeeld 'Spectral'</li><li>• <b>value</b> - de positie op de balk om de kleur te selecteren als een getal real tussen 0 en 1</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>ramp_color('Spectral', 0.3) → '253,190,115,255'</code></li></ul>

---

**Notitie:** De beschikbare kleurenballen variëren tussen installaties van QGIS. Deze functie zou niet het verwachte resultaat kunnen geven als u uw project verplaatst tussen installaties van QGIS.

---

#### Variant Expressie gemaakte balk

Geeft een tekenreeks terug vanuit een met een expressie gemaakte balk.

Syntaxis	ramp_color(ramp, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ramp</b> - de kleurenbalk</li> <li>• <b>value</b> - de positie op de balk om de kleur te selecteren als een getal real tussen 0 en 1</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ramp_color(create_ramp(map(0, '0,0,0', 1, '255,0,0')), 1) → '255,0,0,255'</li> </ul>

Lees verder: *Een kleurverloop instellen, De sneltoets voor keuzelijst Kleurverloop*

### set\_color\_part

Stelt een specifieke kleurcomponent in voor een tekenreeks voor een kleur, bijv, de rode component of alfa-component.

Syntaxis	set_color_part(color, component, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>color</b> - een tekenreeks voor een kleur</li> <li>• <b>component</b> - een tekenreeks die correspondeert met de in te stellen kleurcomponent. Geldige opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>- red: RGB rode component (0-255)</li> <li>- green: RGB groene component (0-255)</li> <li>- blue: RGB blauwe component (0-255)</li> <li>- alpha: alfa (transparantie) waarde (0-255)</li> <li>- hue: HSV tint (0-360)</li> <li>- saturation: HSV verzadiging (0-100)</li> <li>- value: HSV waarde (0-100)</li> <li>- hsl_hue: HSL tint (0-360)</li> <li>- hsl_saturation: HSL verzadiging (0-100)</li> <li>- lightness: HSL helderheid (0-100)</li> <li>- cyan: CMYK cyaan component (0-100)</li> <li>- magenta: CMYK magenta component (0-100)</li> <li>- yellow: CMYK gele component (0-100)</li> <li>- black: CMYK zwarte component (0-100)</li> </ul> </li> <li>• <b>value</b> - nieuwe waarde voor de kleurcomponent, rekening houdende met de bovenstaande bereiken</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• set_color_part('200,10,30', 'green', 50) → '200,50,30,255'</li> </ul>

## 12.2.4 Functies Voorwaarden

Deze groep bevat functies waarmee controles van voorwaarden kunnen worden opgenomen in een expressie.

### CASE

CASE wordt gebruikt om een reeks voorwaarden te evalueren en een resultaat terug te geven voor de eerste voorwaarde waaraan wordt voldaan. De voorwaarden worden in een reeks geëvalueerd, en als een voorwaarde waar is, stopt de evaluatie, en het corresponderende resultaat wordt teruggegeven. Als geen van de voorwaarden waar is, wordt de waarde van de clause ELSE teruggegeven. Verder, als er geen clause ELSE is ingesteld en er niet aan de voorwaarden wordt voldaan, wordt NULL teruggegeven.

CASE

WHEN *voorwaarde* THEN *resultaat*

[ ...n ]

[ ELSE *resultaat* ]

END

[] markeert optionele argumenten

Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>WHEN condition</b> - Een expressie voor een voorwaarde om te evalueren</li> <li>• <b>THEN result</b> - Als <i>condition</i> evalueert naar True dan wordt <i>result</i> geëvalueerd en teruggegeven.</li> <li>• <b>THEN result</b> - Als geen van bovenstaande voorwaarden evalueert naar True dan wordt <i>result</i> geëvalueerd en teruggegeven.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CASE WHEN "name" IS NULL THEN 'None' END → Geeft de tekenreeks 'None' terug als het veld "name" NULL is</li> <li>• CASE WHEN \$area &gt; 10000 THEN 'Big property' WHEN \$area &gt; 5000 THEN 'Medium property' ELSE 'Small property' END → Geeft de tekenreeks 'Big property' terug als het gebied groter is dan 10000, 'Medium property' als het gebied tussen 5000 en 10000 groot is, en 'Small property' voor andere</li> </ul>

### coalesce

Geeft de eerste waarde terug die niet NULL is uit de lijst van de expressie.

Deze functie mag elk aantal argumenten hebben.

Syntaxis	coalesce(expression1, expression2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - elke geldige expressie of waarde, ongeacht het type.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• coalesce(NULL, 2) → 2</li> <li>• coalesce(NULL, 2, 3) → 2</li> <li>• coalesce(7, NULL, 3*2) → 7</li> <li>• coalesce("fieldA", "fallbackField", 'ERROR') → waarde van fieldA als die niet NULL is, anders de waarde van "fallbackField" of de tekenreeks 'ERROR' als beide NULL zijn</li> </ul>

## if

Test een voorwaarde en geeft een verschillend resultaat terug, afhankelijk van de controle van de voorwaarde.

Syntaxis	if(condition, result_when_true, result_when_false)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>condition</b> - de voorwaarde die moet worden gecontroleerd</li> <li>• <b>result_when_true</b> - het resultaat zal worden teruggegeven als de voorwaarde true is of een andere waarde die niet converteert naar false.</li> <li>• <b>result_when_false</b> - het resultaat dat zal worden teruggegeven als de voorwaarde false is of een andere waarde die converteert naar false, zoals 0 of ". NULL zal ook worden geconverteerd naar false.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• if( 1+1=2, 'Yes', 'No' ) → 'Yes'</li> <li>• if( 1+1=3, 'Yes', 'No' ) → 'No'</li> <li>• if( 5 &gt; 3, 1, 0) → 1</li> <li>• if( '', 'It is true (not empty)', 'It is false (empty)' ) → 'It is false (empty)'</li> <li>• if( ' ', 'It is true (not empty)', 'It is false (empty)' ) → 'It is true (not empty)'</li> <li>• if( 0, 'One', 'Zero' ) → 'Zero'</li> <li>• if( 10, 'One', 'Zero' ) → 'One'</li> </ul>

## nullif

Geeft een waarde NULL terug als value1 gelijk is aan value2, anders geeft het value1 terug. Dit kan worden gebruikt om voorwaardelijk waarden door NULL te vervangen.

Syntaxis	nullif(waarde1, waarde2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value1</b> - De waarde die zou moeten worden gebruikt of worden vervangen door NULL.</li> <li>• <b>value2</b> - De controlewaarde die het vervangen van NULL activeert.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nullif(' (none) ', ' (none) ') → NULL</li> <li>• nullif('text', ' (none) ') → 'text'</li> <li>• nullif("name", ' ') → NULL, als name een lege tekenreeks is (of al NULL), de waarde van name in elke ander geval.</li> </ul>

## regexp\_match

Geeft de eerste overeenkomende positie van een reguliere expressie binnen een tekenreeks van Unicode terug, of 0 als de subtekenreeks niet wordt gevonden.

Syntaxis	regexp_match(input_string, regex)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>input_string</b> - de tekenreeks die moet worden getest tegen de reguliere expressie</li> <li>• <b>regex</b> - De reguliere expressie die getest moet worden. Tekens backslash moeten dubbel worden geëscaped (bijv. "\s" om overeen te komen met een teken voor witruimte of "\b" om overeen te komen met een woordgrens)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regexp_match('QGIS ROCKS', '\\sROCKS') → 5</li> <li>• regexp_match('Budač', 'udač\\b') → 2</li> </ul>

## try

Probeer een expressie en geeft de waarde ervan terug indien zonder fouten. Als de expressie een fout teruggeeft zal een alternatieve waarde worden teruggegeven, indien opgegeven, anders zal de functie NULL teruggeven.

Syntaxis	try(expression, [alternative]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - de expressie die zou moeten worden uitgevoerd</li> <li>• <b>alternative</b> - het resultaat dat zal worden teruggegeven als de expressie een fout teruggeeft.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>try( to_int( '1' ), 0 ) → 1</code></li> <li>• <code>try( to_int( 'a' ), 0 ) → 0</code></li> <li>• <code>try( to_date( 'invalid_date' ) ) → NULL</code></li> </ul>

## 12.2.5 Functies Conversies

Deze groep bevat functies om een gegevenstype te converteren naar een ander type (bijv string van/naar integer, binary van/naar string, string naar date, ...).

### from\_base64

Decodeert een tekenreeks vanuit de codering Base64 naar een binaire waarde.

Syntaxis	from_base64(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de te decoderen tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>from_base64( 'UUdJUw==' ) → 'QGIS'</code></li> </ul>

### hash

Maakt een hash vanuit een tekenreeks met een opgegeven methode. Één byte (8 bits) wordt weergegeven door twee hex "getallen", dus 'md4' (16 bytes) produceert een  $16 * 2 = 32$  tekens lange teksttekenreeks en 'keccak\_512' (64 bytes) produceert een  $64 * 2 = 128$  tekens lange hex-tekenreeks.



### to\_base64

Codeert een binaire waarde naar een tekenreeks, met behulp van de codering Base64.

Syntaxis	<code>to_base64(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - de te coderen binaire waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>to_base64('QGIS')</code> → 'UUDJUw=='</li></ul>

### to\_date

Converteert een tekenreeks naar een object date. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QDate::fromString](#) of de documentatie van de functie `format_date` voor aanvullende documentatie over de indeling. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.

Syntaxis	<code>to_date(string, [format], [language])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - tekenreeks die een datumwaarde weergeeft</li><li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een date te converteren</li><li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een date te converteren. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>to_date('2012-05-04')</code> → 2012-05-04</li><li>• <code>to_date('June 29, 2019', 'MMMM d, yyyy')</code> → 2019-06-29, als de huidige locale de naam 'June' gebruikt voor de zesde maand, anders treedt er een fout op</li><li>• <code>to_date('29 juin, 2019', 'd MMMM, yyyy', 'fr')</code> → 2019-06-29</li></ul>

### to\_datetime

Converteert een tekenreeks naar een object datetime. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QDate::fromString](#), [QTime::fromString](#) of de documentatie van de functie `format_date` voor aanvullende documentatie over de indeling. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.



Syntaxis	<code>to_datetime(string, [format], [language])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die een datum-/tijdwaarde weergeeft</li> <li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een datetime te converteren</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een datetime te converteren. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_datetime('2012-05-04 12:50:00')</code> → 2012-05-04T12:50:00</li> <li>• <code>to_datetime('June 29, 2019 @ 12:34', 'MMMM d, yyyy @ HH:mm')</code> → 2019-06-29T12:34, als de huidige locale de naam 'June' gebruikt voor de zesde maand, anders treedt er een fout op</li> <li>• <code>to_datetime('29 juin, 2019 @ 12:34', 'd MMMM, yyyy @ HH:mm', 'fr')</code> → 2019-06-29T12:34</li> </ul>

### to\_decimal

Converteert een coördinaat graden, minuten, seconden naar zijn decimale equivalent.

Syntaxis	<code>to_decimal(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - Een tekenreeks graden, minuten, seconden.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_decimal('6°21\'16.445')</code> → 6.3545680555</li> </ul>

### to\_dm

Converteert een coördinaat naar graden, minuten.

Syntaxis	<code>to_dm(coordinate, axis, precision, [formatting=])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>coordinate</b> - Een waarde latitude of longitude.</li> <li>• <b>axis</b> - De as van het coördinaat. Ofwel 'x' of 'y'.</li> <li>• <b>precision</b> - Aantal decimalen.</li> <li>• <b>formatting</b> - Bepaalt het type indeling. Toegestane waarden zijn NULL (standaard), 'aligned' of 'suffix'.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_dm(6.1545681, 'x', 3)</code> → 6°9.274'</li> <li>• <code>to_dm(6.1545681, 'y', 4, 'aligned')</code> → 6°09.2741'N</li> <li>• <code>to_dm(6.1545681, 'y', 4, 'suffix')</code> → 6°9.2741'N</li> </ul>

### to\_dms

Converteert een coördinaat naar graden, minuten, seconden.

Syntaxis	to_dms(coordinate, axis, precision, [formatting=]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>coordinate</b> - Een waarde latitude of longitude.</li> <li>• <b>axis</b> - De as van het coördinaat. Ofwel 'x' of 'y'.</li> <li>• <b>precision</b> - Aantal decimalen.</li> <li>• <b>formatting</b> - Bepaalt het type indeling. Toegestane waarden zijn NULL (standaard), 'aligned' of 'suffix'.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to_dms(6.1545681, 'x', 3) → 6°9'16.445"</li> <li>• to_dms(6.1545681, 'y', 4, 'aligned') → 6°09'16.4452"N</li> <li>• to_dms(6.1545681, 'y', 4, 'suffix') → 6°9'16.4452"N</li> </ul>

### to\_int

Converteert een tekenreeks naar een getal integer. Niets wordt teruggegeven als een waarde niet kan worden geconverteerd naar integer (bijv. '123asd' is ongeldig).

Syntaxis	to_int(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die moet worden geconverteerd naar een getal integer</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to_int('123') → 123</li> </ul>

### to\_interval

Converteert een tekenreeks naar een type interval. Kan worden gebruikt om dagen, uren, maanden, etc. uit een datum te halen.

Syntaxis	to_interval(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - een tekenreeks die een interval weergeeft. Toegestane indelingen omvatten {n} days {n} hours {n} months.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to_interval('1 day 2 hours') → interval: 1.08333 days</li> <li>• to_interval('0.5 hours') → interval: 30 minutes</li> <li>• to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours') → 2012-05-04T10:00:00</li> </ul>

### to\_real

Converteert een tekenreeks naar een getal real. Niets wordt teruggegeven als een waarde niet kan worden geconverteerd naar real (bijv. '123.56asd' is ongeldig). Getallen worden afgerond na het opslaan van wijzigingen als de precisie kleiner is dan het resultaat van de conversie.

Syntaxis	to_real(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die moet worden geconverteerd naar een getal real</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_real('123.45')</code> → 123.45</li> </ul>

### to\_string

Converteert een getal naar een tekenreeks.

Syntaxis	to_string(number)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>number</b> - Waarde integer of real. Het getal dat moet worden geconverteerd naar een tekenreeks.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_string(123)</code> → '123'</li> </ul>

### to\_time

Converteert een tekenreeks naar een object time. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QTime::fromString](#) voor aanvullende documentatie over de indeling.

Syntaxis	to_time(string, [format], [language]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die een tijdwaarde weergeeft</li> <li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een time te converteren</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een time te converteren</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_time('12:30:01')</code> → 12:30:01</li> <li>• <code>to_time('12:34', 'HH:mm')</code> → 12:34:00</li> <li>• <code>to_time('12:34', 'HH:mm', 'fr')</code> → 12:34:00</li> </ul>

## 12.2.6 Aangepaste functies

Deze groep bevat functies die door de gebruiker zijn gedefinieerd. Bekijk [Functiebewerker](#) voor meer details.

## 12.2.7 Datum en tijd functies

Deze groep bevat functies voor het afhandelen van datum en tijdgegevens. Deze groep deelt ook verscheidene functies met de groepen *Functies Conversies* (to\_date, to\_time, to\_datetime, to\_interval) en *Tekstfuncties* (format\_date).

### Notitie: Datum en datum/tijd en intervallen opslaan in velden

De mogelijkheid om waarden *date*, *time* en *datetime* direct op te slaan in velden is afhankelijk van de provider van de gegevensbron (bijv., Shapefiles accepteren de indeling *date*, maar niet de indelingen *datetime* of *time*). Hieronder volgen enkele suggesties om deze beperking te omzeilen:

- *date*, *datetime* en *time* kunnen worden geconverteerd en opgeslagen in velden type tekst met de functie *format\_date()*.
- *Intervallen* kunnen worden opgeslagen in velden type integer of decimal na het gebruiken van een van de functies voor het uitnemen van de datum (bijv. *day()*) om de interval uitgedrukt te krijgen in dagen)

### age

Geeft het verschil terug tussen twee dates of datetimes.

Het verschil wordt teruggegeven als een *Interval* en moet worden gebruikt met een van de volgende functies om bruikbare informatie uit te kunnen nemen:

- year
- month
- week
- day
- hour
- minute
- second

Syntaxis	age(datetime1, datetime2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>datetime1</b> - een tekenreeks, date of datetime die de laatste datum weergeeft</li> <li>• <b>datetime2</b> - een tekenreeks, date of datetime die de eerdere datum weergeeft</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• day (age ('2012-05-12', '2012-05-02')) → 10</li> <li>• hour (age ('2012-05-12', '2012-05-02')) → 240</li> </ul>

### datetime\_from\_epoch

Geeft een datetime terug waarvan de datum en tijd het getal in milliseconden, msec, is die zijn verstreken sinds 1970-01-01T00:00:00.000, Coordinated Universal Time (Qt.UTC), en geconverteerd naar Qt.LocalTime.

Syntaxis	datetime_from_epoch(int)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>int</b> - getal (milliseconden)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• datetime_from_epoch(1483225200000) → 2017-01-01T00:00:00</li> </ul>

## day

Neemt de dag uit een datum, of het aantal dagen vanaf een interval.

### Variant Date

Neemt de dag uit een date of een datetime.

Syntaxis	day(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>date</b> - een waarde date of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>day('2012-05-12')</code> → 12</li> </ul>

### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in dagen.

Syntaxis	day(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal dagen moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>day(to_interval('3 days'))</code> → 3</li> <li>• <code>day(to_interval('3 weeks 2 days'))</code> → 23</li> <li>• <code>day(age('2012-01-01', '2010-01-01'))</code> → 730</li> </ul>

## day\_of\_week

Geeft de dag van de week terug voor een gespecificeerde date of datetime. De teruggegeven waarde ligt tussen 0 tot en met 6, waar 0 correspondeert met een zondag en 6 met een zaterdag.

Syntaxis	day_of_week(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>date</b> - waarde date of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>day_of_week(to_date('2015-09-21'))</code> → 1</li> </ul>

## epoch

Geeft de interval in milliseconden terug tussen de unix epoch en een opgegeven waarde date

Syntaxis	epoch(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>date</b> - een waarde date of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>epoch(to_date('2017-01-01'))</code> → 1483203600000</li> </ul>

### **format\_date**

Maakt een type date of tekenreeks op in een aangepaste indeling voor de tekenreeks. Gebruikt Qt date/time-indeling tekenreeksen. Bekijk [QDateTime::fromString](#).

Syntaxis	<p><code>format_date(datetime, format, [language])</code>          [] markeert optionele argumenten</p>																																																
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>datetime</b> - waarde date, time of datetime</li> <li>• <b>format</b> - Tekenreeksjabloon dat moet worden gebruikt voor het indelen van de tekenreeks.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="459 421 1385 907"> <thead> <tr> <th>Expressie</th> <th>Uitvoer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>d</td> <td>de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)</td> </tr> <tr> <td>dd</td> <td>de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)</td> </tr> <tr> <td>ddd</td> <td>de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')</td> </tr> <tr> <td>dddd</td> <td>de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)</td> </tr> <tr> <td>MM</td> <td>de maand als getal met voorloopnul (01-12)</td> </tr> <tr> <td>MMM</td> <td>de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')</td> </tr> <tr> <td>MMMM</td> <td>de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')</td> </tr> <tr> <td>yy</td> <td>het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)</td> </tr> <tr> <td>yyyy</td> <td>het jaar als een cijfer met vier getallen</td> </tr> </tbody> </table> <p>Deze expressies kunnen worden gebruikt voor het tijdsgedeelte van de indeling van de tekenreeks:</p> <table border="1" data-bbox="459 1019 1385 1608"> <thead> <tr> <th>Expressie</th> <th>Uitvoer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>h</td> <td>het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>hh</td> <td>het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>HH</td> <td>het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>m</td> <td>de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>mm</td> <td>de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>s</td> <td>de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>ss</td> <td>de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>z</td> <td>de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)</td> </tr> <tr> <td>zzz</td> <td>de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)</td> </tr> <tr> <td>AP of A</td> <td>geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.</td> </tr> <tr> <td>ap of a</td> <td>geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode &lt;<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes</a>&gt;_) gebruikt om de date als een aangepaste tekenreeks op te maken. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>	Expressie	Uitvoer	d	de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)	dd	de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)	ddd	de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')	dddd	de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')	M	de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)	MM	de maand als getal met voorloopnul (01-12)	MMM	de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')	MMMM	de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')	yy	het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)	yyyy	het jaar als een cijfer met vier getallen	Expressie	Uitvoer	h	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)	hh	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)	H	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)	HH	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)	m	de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)	mm	de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)	s	de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)	ss	de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)	z	de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)	zzz	de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)	AP of A	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.	ap of a	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.
Expressie	Uitvoer																																																
d	de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)																																																
dd	de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)																																																
ddd	de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')																																																
dddd	de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')																																																
M	de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)																																																
MM	de maand als getal met voorloopnul (01-12)																																																
MMM	de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')																																																
MMMM	de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')																																																
yy	het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)																																																
yyyy	het jaar als een cijfer met vier getallen																																																
Expressie	Uitvoer																																																
h	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)																																																
hh	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)																																																
H	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)																																																
HH	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)																																																
m	de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)																																																
mm	de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)																																																
s	de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)																																																
ss	de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)																																																
z	de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)																																																
zzz	de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)																																																
AP of A	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.																																																
ap of a	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.																																																
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'dd.MM.yyyy')</code> → '15.05.2012'</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'd MMMM yyyy', 'fr')</code> → '15 mai 2012'</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'dddd')</code> → 'Tuesday', als de huidige locale een Engelse variant is</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15 13:54:20', 'dd.MM.yy')</code> → '15.05.12'</li> <li>• <code>format_date('13:54:20', 'hh:mm AP')</code> → '01:54 PM'</li> </ul>																																																

## hour

Neemt het gedeelte uur uit een datetime of time, of het aantal uren vanaf een interval

### Variant Time

Neemt het gedeelte uur uit een time of datetime.

Syntaxis	hour(datetime)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>datetime</b> - een waarde time of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>hour( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') ) → 13</code></li> </ul>

### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in uren.

Syntaxis	hour(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal uren moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>hour(to_interval('3 hours')) → 3</code></li> <li>• <code>hour(age('2012-07-22T13:00:00', '2012-07-22T10:00:00')) → 3</code></li> <li>• <code>hour(age('2012-01-01', '2010-01-01')) → 17520</code></li> </ul>

## make\_date

Maakt een waarde date uit getallen voor jaar, maand en dag.

Syntaxis	make_date(year, month, day)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>year</b> - Getal jaar. Jaren 1 tot en met 99 worden geïnterpreteerd zoals zij zijn. Jaar 0 is ongeldig.</li> <li>• <b>month</b> - Getald maand, waar 1=januari</li> <li>• <b>day</b> - Getal dag, beginnend met 1 voor de eerste dag in de maand</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>make_date(2020, 5, 4) → waarde date 2020-05-04</code></li> </ul>

## make\_datetime

Maakt een waarde datetime uit getallen voor jaar, maand, dag, uur, minuut en seconde.



Syntaxis	<code>make_datetime(year, month, day, hour, minute, second)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>year</b> - Getal jaar. Jaren 1 tot en met 99 worden geïnterpreteerd zoals zij zijn. Jaar 0 is ongeldig.</li> <li>• <b>month</b> - Getald maand, waar 1=januari</li> <li>• <b>day</b> - Getal dag, beginnend met 1 voor de eerste dag in de maand</li> <li>• <b>hour</b> - Getal uur</li> <li>• <b>minute</b> - Getal minuut</li> <li>• <b>second</b> - Seconden (fractionele waarden bevatten milliseconden)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>make_datetime(2020, 5, 4, 13, 45, 30.5)</code> → waarde <code>datetime 2020-05-04 13:45:30.500</code></li> </ul>

### make\_interval

Maakt een waarde interval uit waarden jaren, maanden, weken, dagen, uren, minuten en seconden.

Syntaxis	<code>make_interval([years=0], [months=0], [weeks=0], [days=0], [hours=0], [minutes=0], [seconds=0])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>years</b> - Aantal jaren (gaat uit van 365,25 dagen in een jaar).</li> <li>• <b>months</b> - Aantal maanden (gaat uit van 30 dagen in een maand)</li> <li>• <b>weeks</b> - Aantal weken</li> <li>• <b>days</b> - Aantal dagen</li> <li>• <b>hours</b> - Aantal uren</li> <li>• <b>minutes</b> - Aantal minuten</li> <li>• <b>seconds</b> - Aantal seconden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>make_interval(hours:=3)</code> → interval: 3 hours</li> <li>• <code>make_interval(days:=2, hours:=3)</code> → interval: 2.125 days</li> <li>• <code>make_interval(minutes:=0.5, seconds:=5)</code> → interval: 35 seconds</li> </ul>

### make\_time

Maakt een waarde time uit getallen voor uur, minuut en seconde.

Syntaxis	<code>make_time(hour, minute, second)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>hour</b> - Getal uur</li> <li>• <b>minute</b> - Getal minuut</li> <li>• <b>second</b> - Seconden (fractionele waarden bevatten milliseconden)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>make_time(13, 45, 30.5)</code> → waarde <code>time 13:45:30.500</code></li> </ul>

### minute

Neemt het gedeelte minuten uit een datetime of time, of het aantal minuten vanaf een interval.

#### Variant Time

Neemt het gedeelte minuten uit een time of datetime.

Syntaxis	minute(datetime)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>datetime</b> - een waarde time of datetime</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>minute( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') ) → 24</code></li></ul>

#### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in minuten.

Syntaxis	minute(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal minuten moet worden teruggegeven</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>minute(to_interval('3 minutes')) → 3</code></li><li>• <code>minute(age('2012-07-22T00:20:00', '2012-07-22T00:00:00')) → 20</code></li><li>• <code>minute(age('2012-01-01', '2010-01-01')) → 1051200</code></li></ul>

### month

Neemt het gedeelte maand uit een date, of het aantal maanden vanaf een interval

#### Variant Date

Neemt het gedeelte maand uit een date of een datetime.

Syntaxis	month(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>date</b> - een waarde date of datetime</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>month('2012-05-12') → 05</code></li></ul>

#### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in maanden.

Syntaxis	month(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal maanden moet worden teruggegeven</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>month(to_interval('3 months')) → 3</code></li><li>• <code>month(age('2012-01-01', '2010-01-01')) → 4.03333</code></li></ul>

## now

Geeft de huidige datum en tijd terug. De functie is statisch en zal bij het evalueren consistente resultaten teruggeven. De teruggegeven tijd is de tijd waarop de expressie werd voorbereid.

Syntaxis	now()
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>now()</code> → 2012-07-22T13:24:57</li> </ul>

## second

Neemt het gedeelte seconde uit een datetime of time, of het aantal seconden vanaf een interval.

### Variant Time

Neemt het gedeelte seconde uit een time of datetime.

Syntaxis	second(datetime)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>datetime</b> - een waarde time of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>second( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') )</code> → 57</li> </ul>

### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in seconden.

Syntaxis	second(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal seconden moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>second(to_interval('3 minutes'))</code> → 180</li> <li>• <code>second(age('2012-07-22T00:20:00', '2012-07-22T00:00:00'))</code> → 1200</li> <li>• <code>second(age('2012-01-01', '2010-01-01'))</code> → 63072000</li> </ul>

## to\_date

Converteert een tekenreeks naar een object date. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QDate::fromString](#) of de documentatie van de functie `format_date` voor aanvullende documentatie over de indeling. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.

Syntaxis	<code>to_date(string, [format], [language])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die een datumwaarde weergeeft</li> <li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een date te converteren</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een date te converteren. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_date('2012-05-04')</code> → 2012-05-04</li> <li>• <code>to_date('June 29, 2019', 'MMMM d, yyyy')</code> → 2019-06-29, als de huidige locale de naam 'June' gebruikt voor de zesde maand, anders treedt er een fout op</li> <li>• <code>to_date('29 juin, 2019', 'd MMMM, yyyy', 'fr')</code> → 2019-06-29</li> </ul>

### to\_datetime

Converteert een tekenreeks naar een object `datetime`. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QDate::fromString](#), [QTime::fromString](#) of de documentatie van de functie `format_date` voor aanvullende documentatie over de indeling. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.

Syntaxis	<code>to_datetime(string, [format], [language])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die een datum-/tijdwaarde weergeeft</li> <li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een <code>datetime</code> te converteren</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een <code>datetime</code> te converteren. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>to_datetime('2012-05-04 12:50:00')</code> → 2012-05-04T12:50:00</li> <li>• <code>to_datetime('June 29, 2019 @ 12:34', 'MMMM d, yyyy @ HH:mm')</code> → 2019-06-29T12:34, als de huidige locale de naam 'June' gebruikt voor de zesde maand, anders treedt er een fout op</li> <li>• <code>to_datetime('29 juin, 2019 @ 12:34', 'd MMMM, yyyy @ HH:mm', 'fr')</code> → 2019-06-29T12:34</li> </ul>

## to\_interval

Converteert een tekenreeks naar een type interval. Kan worden gebruikt om dagen, uren, maanden, etc. uit een datum te halen.

Syntaxis	to_interval(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - een tekenreeks die een interval weergeeft. Toegestane indelingen omvatten {n} days {n} hours {n} months.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to_interval('1 day 2 hours') → interval: 1.08333 days</li> <li>• to_interval('0.5 hours') → interval: 30 minutes</li> <li>• to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours') → 2012-05-04T10:00:00</li> </ul>

## to\_time

Converteert een tekenreeks naar een object time. Een optionele tekenreeks voor de indeling mag worden opgegeven om de tekenreeks te parsen; bekijk [QTime::fromString](#) voor aanvullende documentatie over de indeling.

Syntaxis	to_time(string, [format], [language]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks die een tijdwaarde weergeeft</li> <li>• <b>format</b> - indeling die moet worden gebruikt om de tekenreeks naar een time te converteren</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode) gebruikt om de tekenreeks naar een time te converteren</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• to_time('12:30:01') → 12:30:01</li> <li>• to_time('12:34', 'HH:mm') → 12:34:00</li> <li>• to_time('12:34', 'HH:mm', 'fr') → 12:34:00</li> </ul>

## week

Neemt het weeknummer uit een date, of het aantal weken vanaf een interval

### Variant Date

Neemt het weeknummer uit een date of een datetime.

Syntaxis	week(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>date</b> - een waarde date of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• week('2012-05-12') → 19</li> </ul>

### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in weken.

Syntaxis	week(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal maanden moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>week(to_interval('3 weeks')) → 3</li> <li>week(age('2012-01-01', '2010-01-01')) → 104.285</li> </ul>

## year

Neemt het deel jaar uit een date, of het aantal jaren vanaf een interval

### Variant Date

Neemt het gedeelte jaar uit een date of een datetime.

Syntaxis	year(date)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>date</b> - een waarde date of datetime</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>year('2012-05-12') → 2012</li> </ul>

### Variant Interval

Berekent de lengte van een interval in jaren.

Syntaxis	year(interval)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>interval</b> - waarde interval waarvan het aantal jaren moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>year(to_interval('3 years')) → 3</li> <li>year(age('2012-01-01', '2010-01-01')) → 1.9986</li> </ul>

### Enkele voorbeelden:

Naast deze functies, aftrekken van datums, datum/tijden of tijden met behulp van de operator - (minus) zal een interval teruggeven.

Optellen of aftrekken van een interval bij datums, datum/tijden of tijden, met behulp van de operatoren + (plus) en - (minus), zal een datetime teruggeven.

- Haal het aantal dagen op tot de uitgave van QGIS 3.0:

```
to_date('2017-09-29') - to_date(now())
-- Returns <interval: 203 days>
```

- Hetzelfde met tijd:

```
to_datetime('2017-09-29 12:00:00') - now()
-- Returns <interval: 202.49 days>
```

- Haal de datum/tijd op tot 100 dagen vanaf nu:

```
now() + to_interval('100 days')
-- Returns <datetime: 2017-06-18 01:00:00>
```

## 12.2.8 Velden en waarden

Bevat een lijst van velden uit de laag, en speciale waarden.

Dubbelklik op de naam van een veld om dat toe te voegen aan uw expressie. U kunt ook de naam van het veld typen (bij voorkeur tussen dubbele aanhalingstekens) of het *alias* daarvan.

Selecteer, om waarden van velden op te halen om in een expressie te gebruiken, het toepasselijke veld en, in het weergegeven widget, kies tussen *10 voorbeelden* en *Alle unieke*. Gevraagde waarden worden dan weergegeven en u kunt het vak *Zoeken* aan de bovenkant van de lijst gebruiken om het resultaat te filteren. Toegang tot voorbeeldwaarden kan ook worden gekregen door met rechts te klikken op een veld.

Een waarde toevoegen aan een expressie die u schrijft: dubbelklik erop in de lijst. Als de waarde van het type string is, moet het tussen enkele aanhalingstekens staan, anders zijn geen aanhalingstekens nodig.

### NULL

Is gelijk aan waarde NULL.

Syntaxis	NULL
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NULL → een waarde NULL</li> </ul>

---

**Notitie:** Gebruik, om te testen op NULL, een expressie *IS NULL* of *IS NOT NULL*.

---

## 12.2.9 Functies voor bestanden en paden

Deze groep bevat functies waarmee u bestands- en padnamen kunt bewerken.

### base\_file\_name

Geeft de basisnaam terug van het bestand, zonder de map of achtervoegsel voor het bestand (extensie).

Syntaxis	base_file_name(path)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - een bestandspad</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• base_file_name('/home/qgis/data/country_boundaries.shp') → 'country_boundaries'</li> </ul>

### exif

Haalt tags exif op uit een afbeeldingsbestand.

Syntaxis	<code>exif(path, [tag])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>path</b> - Een pad naar een afbeeldingsbestand.</li><li>• <b>tag</b> - De terug te geven tag. Indien leeg zal een kaart met alle waarden van tags exif worden teruggegeven.</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>exif('/my/photo.jpg', 'Exif.Image.Orientation') → 0</code></li></ul>

### file\_exists

Geeft true terug als een bestandspad bestaat.

Syntaxis	<code>file_exists(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>path</b> - een bestandspad</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>file_exists('/home/qgis/data/country_boundaries.shp') → true</code></li></ul>

### file\_name

Geeft de naam terug van een bestand, (inclusief de bestandsextensie), maar zonder de map.

Syntaxis	<code>file_name(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>path</b> - een bestandspad</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>file_name('/home/qgis/data/country_boundaries.shp') → 'country_boundaries.shp'</code></li></ul>

### file\_path

Geeft de component map terug van een bestandspad. Dit bevat niet de bestandsnaam.

Syntaxis	<code>file_path(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>path</b> - een bestandspad</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>file_path('/home/qgis/data/country_boundaries.shp') → '/home/qgis/data'</code></li></ul>



### file\_size

Geeft de grootte (in bytes) terug van een bestand.

Syntaxis	<code>file_size(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - een bestandspad</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>file_size('/home/qgis/data/country_boundaries.geojson')</code> → 5674</li> </ul>

### file\_suffix

Geeft het achtervoegsel (extensie) terug uit een bestandspad.

Syntaxis	<code>file_suffix(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - een bestandspad</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>file_suffix('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')</code> → 'shp'</li> </ul>

### is\_directory

Geeft true terug als een pad correspondeert met een map.

Syntaxis	<code>is_directory(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - een bestandspad</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_directory('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')</code> → false</li> <li>• <code>is_directory('/home/qgis/data/')</code> → true</li> </ul>

### is\_file

Geeft true terug als een pad correspondeert met een bestand.

Syntaxis	<code>is_file(path)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - een bestandspad</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_file('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')</code> → true</li> <li>• <code>is_file('/home/qgis/data/')</code> → false</li> </ul>

## 12.2.10 Formulierfuncties

Deze groep bevat functies die exclusief werken op de context van attribuutformulieren. Bijvoorbeeld in instellingen voor *veldwidgets*.

### current\_parent\_value

Alleen te gebruiken in de context van een ingebed formulier geeft deze functie de huidige niet opgeslagen waarde terug van een veld in het ouderformulier dat momenteel wordt bewerkt. Dit zal verschillen van de feitelijke attribuutwaarden van het ouderobject voor objecten die momenteel worden bewerkt of nog niet zijn toegevoegd aan een ouderlaag. Indien gebruikt in een filterexpressie voor een widget waarde-relatie, zou deze functie moeten worden verpakt in een 'coalesce()' die het feitelijke ouderobject kan ophalen uit de laag als het formulier niet wordt gebruikt in een ingebede context.

Syntaxis	current_parent_value(field_name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>field_name</b> - een veldnaam in het huidige ouderformulier</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• current_parent_value( 'FIELD_NAME' ) → De huidige waarde van het veld 'FIELD_NAME' in het ouderformulier.</li> </ul>

### current\_value

Geeft de huidige niet opgeslagen waarde terug van een veld in het formulier of tabelrij dat momenteel wordt bewerkt. Dit zal verschillen van de feitelijke attribuutwaarden van het object voor objecten die momenteel worden bewerkt of nog niet zijn toegevoegd aan een laag.

Syntaxis	current_value(field_name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>field_name</b> - een veldnaam in het huidige formulier of tabelrij</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• current_value( 'FIELD_NAME' ) → De huidige waarde van het veld 'FIELD_NAME'.</li> </ul>

## 12.2.11 Functies voor fuzzy overeenkomsten

Deze groep bevat functies voor fuzzy vergelijkingen tussen waarden.

### hamming\_distance

Geeft de Hamming-afstand terug voor twee tekenreeksen. Dit komt overeen met het aantal tekens op corresponderende posities in de tekenreeksen voor de invoer waar de tekens van elkaar verschillen. De tekenreeksen voor de invoer moeten van dezelfde lengte zijn, en de vergelijking is hoofdlettergevoelig.

Syntaxis	<code>hamming_distance(string1, string2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string1</b> - een tekenreeks</li> <li>• <b>string2</b> - een tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>hamming_distance('abc', 'xec') → 2</code></li> <li>• <code>hamming_distance('abc', 'ABc') → 2</code></li> <li>• <code>hamming_distance(upper('abc'), upper('ABC')) → 0</code></li> <li>• <code>hamming_distance('abc', 'abcd') → NULL</code></li> </ul>

### levenshtein

Geeft de Levenshtein-bewerkingsafstand terug voor twee tekenreeksen. Dit komt overeen met het minimale aantal bewerkingen van tekens (invoegingen, verwijderingen of vervangingen) vereist om de ene tekenreeks te vervangen door de andere.

De Levenshtein-afstand is een meting van de overeenkomst tussen twee tekenreeksen. Kleinere afstanden betekenen dat de tekenreeksen meer overeenkomen, en grotere afstanden geven meer verschillende tekenreeksen aan. De afstand is hoofdlettergevoelig.

Syntaxis	<code>levenshtein(string1, string2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string1</b> - een tekenreeks</li> <li>• <b>string2</b> - een tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>levenshtein('kittens', 'mitten') → 2</code></li> <li>• <code>levenshtein('Kitten', 'kitten') → 1</code></li> <li>• <code>levenshtein(upper('Kitten'), upper('kitten')) → 0</code></li> </ul>

### longest\_common\_substring

Geeft de langste overeenkomende subtekenreeks tussen twee tekenreeksen terug. Deze subtekenreeks is de langste tekenreeks die een subtekenreeks is van de twee tekenreeksen voor de invoer. De langste overeenkomende subtekenreeks van “ABABC” en “BABCA” is bijvoorbeeld “BABC”. De subtekenreeks is hoofdlettergevoelig.

Syntaxis	<code>longest_common_substring(string1, string2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string1</b> - een tekenreeks</li> <li>• <b>string2</b> - een tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>longest_common_substring('ABABC', 'BABCA') → 'BABC'</code></li> <li>• <code>longest_common_substring('abcDeF', 'abcdef') → 'abc'</code></li> <li>• <code>longest_common_substring(upper('abcDeF'), upper('abcdex')) → 'ABCDE'</code></li> </ul>

## soundex

Geeft de Soundex-weergave van een tekenreeks terug. Soundex is een algoritme voor fonetisch overeenkomen, dus tekenreeksen met een soortgelijke klank zouden moeten worden weergegeven door dezelfde code voor Soundex.

Syntaxis	soundex(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - een tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>soundex('robert')</code> → 'R163'</li> <li>• <code>soundex('rupert')</code> → 'R163'</li> <li>• <code>soundex('rubin')</code> → 'R150'</li> </ul>

## 12.2.12 Algemene functies

Deze groep bevat een algemeen assortiment van functies.

### env

Haalt een omgevingsvariabele op en geeft de inhoud daarvan terug als een tekenreeks. Als de variabele niet wordt gevonden, wordt NULL teruggegeven. Dit is handig om systeemspecifieke configuratie, zoals schijfletters of voorvoegsels voor paden in te voeren. Definitie van omgevingsvariabelen is afhankelijk van het besturingssysteem, neem contact op met uw systeembeheerder, of bekijk de documentatie voor het besturingssysteem, hoe deze in te stellen.

Syntaxis	env(name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>name</b> - De naam van de omgevingsvariabele die zou moeten worden opgehaald.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>env('LANG')</code> → 'en_US.UTF-8'</li> <li>• <code>env('MY_OWN_PREFIX_VAR')</code> → 'Z:'</li> <li>• <code>env('I_DO_NOT_EXIST')</code> → NULL</li> </ul>

### eval

Evalueert een expressie die in een tekenreeks wordt doorgegeven. Nuttig om dynamische parameters, die zijn doorgegeven als contextvariabelen of velden, uit te breiden.

Syntaxis	eval(expression)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>expression</b> - een expressie als tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>eval('\nice')</code> → 'nice'</li> <li>• <code>eval(@expression_var)</code> → [wat het resultaat van het evalueren van @expression_var ook maar mag zijn...]</li> </ul>

### eval\_template

Evalueert een sjabloon dat in een tekenreeks wordt doorgegeven. Nuttig om dynamische parameters, die zijn doorgegeven als contextvariabelen of velden, uit te breiden.

Syntaxis	eval_template(template)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>template</b> - een tekenreeks voor een sjabloon</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eval_template('QGIS [% upper('\rocks\') %]') → QGIS ROCKS</li> </ul>

### is\_layer\_visible

Geeft true terug als een gespecificeerde laag zichtbaar is.

Syntaxis	is_layer_visible(layer)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - een tekenreeks die ofwel een laagnaam of een laag-ID vertegenwoordigt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• is_layer_visible('baseraster') → True</li> </ul>

### mime\_type

Geeft het type mime van de binaire gegevens terug.

Syntaxis	mime_type(bytes)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>bytes</b> - de binaire gegevens</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mime_type('&lt;html&gt;&lt;body&gt;&lt;/body&gt;&lt;/html&gt;') → text/html</li> <li>• mime_type(from_base64('R0lGODlhAQABAAAACH5BAEKAAEALAAAAABAAEAAAIAOw==')) → image/gif</li> </ul>

### var

Geeft de opgeslagen waarde uit een gespecificeerde variabele terug.

Syntaxis	var(name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>name</b> - de naam van een variabele</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• var('qgis_version') → '2.12'</li> </ul>

Lees verder: Lijst van standaard *variabelen*

### with\_variable

Maakt en stelt een variabele in voor de code voor een expressie die zal worden verschaft als derde argument. Dit is alleen nuttig voor gecompliceerde expressies waar dezelfde berekende waarde moet worden gebruikt op verschillende plaatsen.

Syntaxis	<code>with_variable(name, value, expression)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>name</b> - de naam van de in te stellen variabele</li> <li>• <b>value</b> - de in te stellen waarde</li> <li>• <b>expression</b> - de expressie waarvoor de variabele beschikbaar moet zijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>with_variable('my_sum', 1 + 2 + 3, @my_sum * 2 + @my_sum * 5) → 42</code></li> </ul>

## 12.2.13 Geometrie functies

De groep bevat functies die werken voor geometrie-objecten (bijv. `buffer`, `transform`, `$area`).

### affine\_transform

Geeft de geometrie terug na een affiene transformatie. Berekeningen zijn in het Ruimtelijke ReferentieSysteem van deze geometrie. De bewerkingen worden uitgevoerd in de volgorde schaal, rotatie, vertaling. Als er een Z- of M-verschuiving is, maar het coördinaat is niet aanwezig in de geometrie, zal die worden toegevoegd.

Syntaxis	<code>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])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>delta_x</b> - X-as vertaling</li> <li>• <b>delta_y</b> - Y-as vertaling</li> <li>• <b>rotation_z</b> - rotatie rondom Z-as in graden tegen de wijzers van de klok in</li> <li>• <b>scale_x</b> - X-as schaalfactor</li> <li>• <b>scale_y</b> - Y-as schaalfactor</li> <li>• <b>delta_z</b> - Z-as vertaling</li> <li>• <b>delta_m</b> - M-as vertaling</li> <li>• <b>scale_z</b> - Z-as schaalfactor</li> <li>• <b>scale_m</b> - M-as schaalfactor</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(affine_transform(geom_from_wkt('LINESTRING(1 1, 2 2)'), 2, 2, 0, 1, 1)) → 'LineString(3 3,4 4)'</code></li> <li>• <code>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))'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(affine_transform(geom_from_wkt('POINT(3 1)'), 0, 0, 0, 1, 1, 5, 0)) → 'PointZ(3 1 5)'</code></li> </ul>

### angle\_at\_vertex

Geeft de hoek bisector hoek (gemiddelde hoek) terug van de geometrie voor een gespecificeerd punt op een geometrie lijn. Hoeken zijn in graden vanaf noord met de klok mee.

Syntaxis	angle_at_vertex(geometry, vertex)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> <li>• <b>vertex</b> - index van het punt, beginnend vanaf 0; als de waarde negatief is, zal de geselecteerde index voor het punt zijn totale aantal minus de absolute waarde zijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>angle_at_vertex(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0, 10 10)'),vertex:=1) → 45.0</code></li> </ul>

### \$area

Geeft het gebied van het huidige object terug. Het door deze functie berekende gebied respecteert zowel de instelling van de ellipsoïde voor het huidige project als de instellingen voor eenheden voor het gebied. Als, bijvoorbeeld, een ellipsoïde is ingesteld voor het project, dan zal het berekende gebied ellipsoïde zijn, en als er geen ellipsoïde is ingesteld, dan zal het gebied planimetrisch zijn.

Syntaxis	\$area
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>\$area → 42</code></li> </ul>

### area

Geeft het gebied terug van een geometrie-object polygoon. Berekeningen zijn altijd in het ruimtelijke referentiesysteem (SRS) van deze geometrie, en de eenheden van het teruggegeven gebied komen overeen met de eenheden voor het SRS. Dit verschilt van de door de functie \$area uitgevoerde berekeningen, die ellipsoïde berekeningen zal uitvoeren, gebaseerd op de instellingen voor de ellipsoïde van het project en eenheden voor het gebied.

Syntaxis	area(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - geometrie-object polygoon</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>area(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))')) → 8.0</code></li> </ul>

### azimuth

Geeft de op het noorden gebaseerde azimuth terug als de hoek in radialen, met de klok mee gemeten van de verticaal van point\_a naar point\_b.

Syntaxis	azimuth(point_a, point_b)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point_a</b> - geometrie punt</li> <li>• <b>point_b</b> - geometrie punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• degrees( azimuth( make_point(25, 45), make_point(75, 100) ) ) → 42.273689</li> <li>• degrees( azimuth( make_point(75, 100), make_point(25,45) ) ) → 222.273689</li> </ul>

## boundary

Geeft de omsluiting terug van de gecombineerde grens van de geometrie (d.i. de topologische grens van de geometrie). Een geometrie polygoon zal, bijvoorbeeld, een grens hebben die bestaat uit de lijnen voor elke ring in de polygoon. Sommige typen geometrie hebben geen gedefinieerde grens, bijv. punten of verzamelingen van geometrieën, en zullen NULL teruggeven.

Syntaxis	boundary(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)'</li> <li>• geom_to_wkt(boundary(geom_from_wkt('LineString(1 1,0 0,-1 1)')) → 'MultiPoint ((1 1),(-1 1))'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Grens*

## bounds

Geeft een geometrie terug die het begrenzingsvak van een invoer-geometrie weergeeft. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	bounds(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bounds(\$geometry) → begrenzingsvak van de geometrie van het huidige object</li> <li>• 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))'</li> </ul>



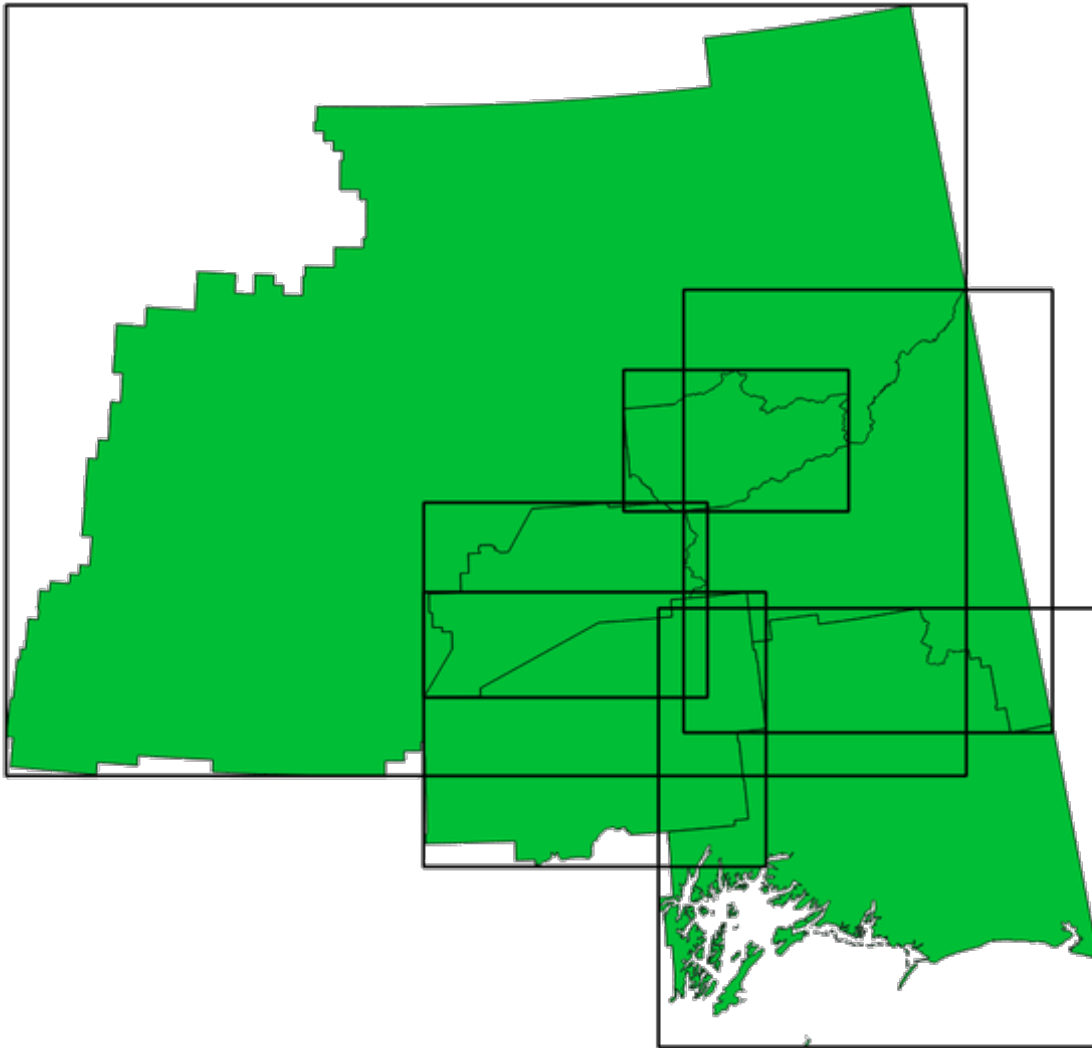


Fig. 12.4: Zwarte lijnen geven de begreningsvakken van elk object polygoon weer

Lees verder: algoritme *Begrenzingsvakken*

### bounds\_height

Geeft de hoogte van het begreningsvak van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	bounds_height(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bounds_height(\$geometry) → height of bounding box of the current feature's geometry</li> <li>• bounds_height(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')) → 1</li> </ul>

### bounds\_width

Geeft de breedte van het begrenzingsvak van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	bounds_width(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bounds_width(\$geometry) → width of bounding box of the current feature's geometry</li> <li>• bounds_width(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')) → 2</li> </ul>

### buffer

Geeft een geometrie terug die alle punten weergeeft waarvan de afstand vanaf deze geometrie kleiner is dan of gelijk is aan afstand. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	buffer(geometry, distance, [segments=8], [cap='round'], [join='round'], [miter_limit=2]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>distance</b> - bufferafstand in laageenheden</li> <li>• <b>segments</b> - aantal te gebruiken segmenten om een kwartcirkel weer te geven als een afgeronde stijl voor samenvoegen wordt gebruikt. Een groter aantal resulteert in een gladdere buffer met meer knopen.</li> <li>• <b>cap</b> - stijl voor einde voor buffer. Geldige waarden zijn 'round', 'flat' of 'square'</li> <li>• <b>join</b> - stijl voor samenvoegen voor buffer. Geldige waarden zijn 'round', 'bevel' of 'miter'.</li> <li>• <b>miter_limit</b> - grens voor afstand van miter, te gebruiken als de stijl voor samenvoegen is ingesteld op 'miter'</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buffer(\$geometry, 10.5) → polygoon van de geometrie van het huidige object, gebufferd op 10.5 eenheden</li> </ul>

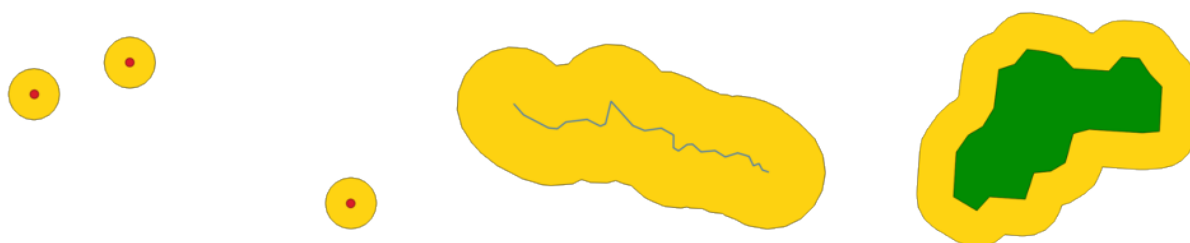


Fig. 12.5: Buffer (in geel) van punten, lijn en polygoon

Lees verder: algoritme *Buffer*

### buffer\_by\_m

Maakt een buffer langs een geometrie lijn waarbij de diameter van de buffer varieert, overeenkomstig de waarden M van de punten van de lijn.

Syntaxis	buffer_by_m(geometry, [segments=8]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - invoergeometrie. Moet een geometrie (multi)lijn zijn met waarden M.</li> <li>• <b>segments</b> - aantal segmenten om bogen van een kwartcirkel te benaderen in de buffer.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>buffer_by_m(geometry:=geom_from_wkt('LINESTRINGM(1 2 0.5, 4 2 0.2)'), segments:=8)</code> → Een buffer met variabele breedte, beginnend met een diameter van 0.5 en eindigend met een diameter van 0.2 langs de geometrie lijn.</li> </ul>

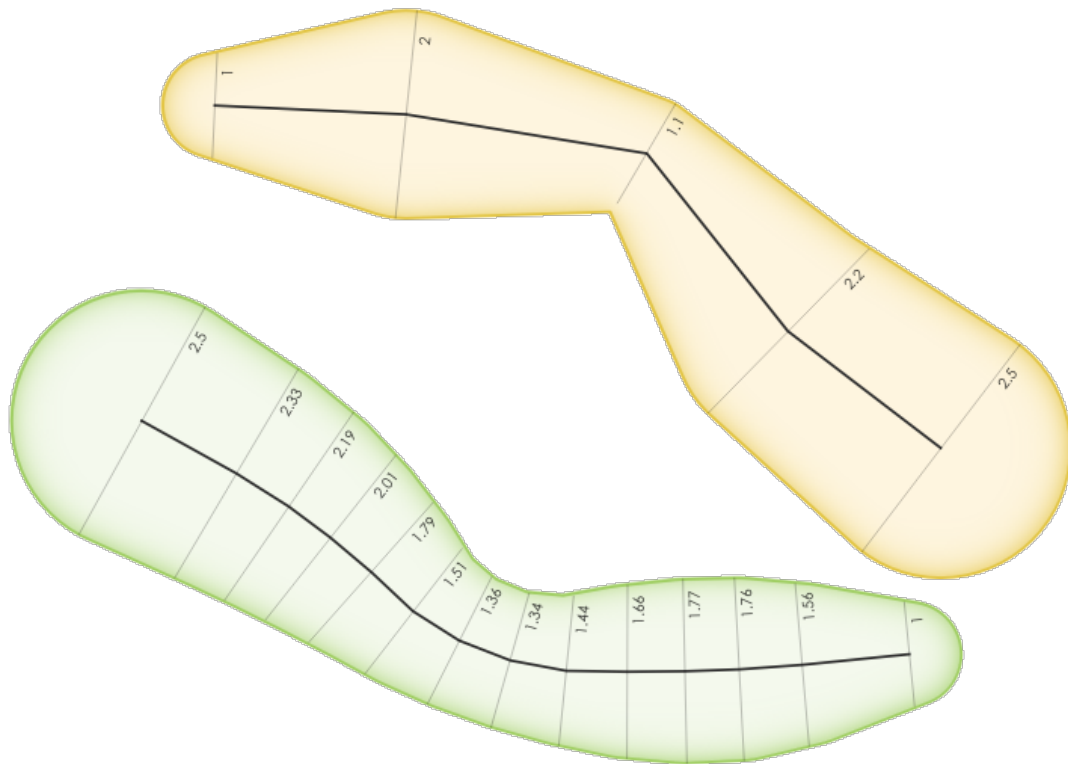


Fig. 12.6: Objecten Lijn bufferen met de M-waarde op de punten

Lees verder: algoritme *Variabele breedte buffer (op M-waarde)*

### centroid

Geeft het geometrische midden van een geometrie terug.

Syntaxis	centroid(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• centroid(\$geometry) → een geometrie punt</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Zwaartepunten*

### close\_line

Geeft een gesloten lijn voor de lijn voor invoer terug door het eerste punt toe te voegen aan het einde van de lijn, als die nog niet gesloten is. Als de geometrie geen lijn of multi-lijn is, dan zal het resultaat NULL zijn.

Syntaxis	close_line(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt(close_line(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 0, 1 1)')) → 'LineString(0 0, 1 0, 1 1, 0 0)'</li> <li>• 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)'</li> </ul>

### closest\_point

Geeft het punt terug op geometry1 dat het dichtst bij geometry2 ligt

Syntaxis	closest_point(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - geometrie waarop het dichtstbijzijnde punt moet worden gezocht</li> <li>• <b>geometry2</b> - geometrie waarvan het dichtstbijzijnde punt moet worden gevonden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)'</li> </ul>

### collect\_geometries

Verzamelt een set geometrieën in een meerdelig object geometrie.

#### Variant Lijst met argumenten

Delen van geometrieën worden als afzonderlijke argumenten gespecificeerd voor de functie.

Syntaxis	<code>collect_geometries(geometry1, geometry2, ...)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(collect_geometries(make_point(1,2), make_point(3,4), make_point(5,6)))</code> → <code>'MultiPoint ((1 2),(3 4),(5 6))'</code></li> </ul>

### Variant Array

Delen van geometrieën worden als een array van delen van geometrieën gespecificeerd.

Syntaxis	<code>collect_geometries(array)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - array van geometrie-objecten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(collect_geometries(array(make_point(1,2), make_point(3,4), make_point(5,6))))</code> → <code>'MultiPoint ((1 2),(3 4),(5 6))'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Geometrieën verzamelen*

### combine

Geeft de combinatie van twee geometrieën terug.

Syntaxis	<code>combine(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( combine( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 2 1)' ) ) )</code> → <code>'MULTILINESTRING((4 4, 2 1), (3 3, 4 4), (4 4, 5 5))'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt( combine( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 6 6, 2 1)' ) ) )</code> → <code>'LINESTRING(3 3, 4 4, 6 6, 2 1)'</code></li> </ul>

### contains

Test of een geometrie een andere bevat. Geeft true terug als, en alleen als, er geen punten van geometry2 in het exterieur van geometry1 liggen, en tenminste één punt van het interieur van geometry2 in het interieur van geometry1 ligt.

Syntaxis	<code>contains(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>contains( geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ), geom_from_wkt( 'POINT(0.5 0.5 )' ) ) → true</code></li> <li>• <code>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</code></li> </ul>

Lees verder: [overlay\\_contains](#)

### convex\_hull

Geeft de convex hull van een geometrie terug. Dit vertegenwoordigt de minimale convex-geometrie die alle geometrieën binnen de verzameling omsluit.

Syntaxis	<code>convex_hull(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( convex_hull( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 4 10)' ) ) ) → 'POLYGON((3 3, 4 10, 4 4, 3 3))'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme [Convex hull \(Bolle schil\)](#)

### crosses

Test of een geometrie kruist met een andere. Geeft true terug als de opgegeven geometrieën enkele, maar niet alle, punten in het interieur gemeenschappelijk hebben.

Syntaxis	<code>crosses(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>crosses( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 5, 4 4, 5 3)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) ) → true</code></li> <li>• <code>crosses( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) ) → false</code></li> </ul>

Lees verder: [overlay\\_crosses](#)

## difference

Geeft een geometrie terug die dat deel van geometry1 weergeeft dat niet kruist met geometry2.

Syntaxis	difference(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Verschil*

## disjoint

Test of geometrieën elkaar niet ruimtelijk kruisen. Geeft true terug als de geometrieën geen enkele ruimte met elkaar delen.

Syntaxis	disjoint(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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</code></li> <li>• <code>disjoint( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ) ) → false</code></li> </ul>

Lees verder: *overlay\_disjoint*

## distance

Geeft de minimum afstand (gebaseerd op ruimtelijke verwijzing) tussen twee geometrieën in geprojecteerde eenheden terug.

Syntaxis	distance(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>distance( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'POINT(4 8)' ) ) → 4</code></li> </ul>

### distance\_to\_vertex

Geeft de afstand terug langs de geometrie tot een gespecificeerd punt.

Syntaxis	distance_to_vertex(geometry, vertex)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> <li>• <b>vertex</b> - index van het punt, beginnend vanaf 0; als de waarde negatief is, zal de geselecteerde index voor het punt zijn totale aantal minus de absolute waarde zijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distance_to_vertex(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0, 10 10)'),vertex:=1) → 10.0</li> </ul>

### end\_point

Geeft de laatste knoop van een geometrie terug.

Syntaxis	end_point(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - object geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt(end_point(geom_from_wkt('LINESTRING(4 0, 4 2, 0 2)')) → 'Point (0 2)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Specifieke punten uitnemen*

### exif\_geotag

Maakt een geometrie punt uit de exif geotags van een afbeeldingsbestand.

Syntaxis	exif_geotag(path)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>path</b> - Een pad naar een afbeeldingsbestand.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt(exif_geotag('/my/photo.jpg')) → 'Point (2 4)'</li> </ul>

### extend

Verlengt het begin en einde van een geometrie lijn met een gespecificeerde afstand. Lijnen worden verlengd met behulp van de richting van het eerste en laatste segment in de lijn. Voor een multi-lijn worden alle delen verlengd. Afstanden zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.



Syntaxis	<code>extend(geometry, start_distance, end_distance)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie (multi)lijn</li> <li>• <b>start_distance</b> - afstand waarmee het begin van de lijn moet worden verlengd</li> <li>• <b>end_distance</b> - afstand waarmee het einde van de lijn moet worden verlengd.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(extend(geom_from_wkt('LineString(0 0, 1 0, 1 1)'), 1, 2))</code> → <code>'LineString (-1 0, 1 0, 1 3)'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(extend(geom_from_wkt('MultiLineString((0 0, 1 0, 1 1), (2 2, 0 2, 0 5))'), 1, 2))</code> → <code>'MultiLineString ((-1 0, 1 0, 1 3),(3 2, 0 2, 0 7))'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Lijnen verlengen*

### exterior\_ring

Geeft een lijn terug die de buitenste ring voorstelt van een geometrie polygoon. Als de geometrie geen polygoon is zal het resultaat NULL zijn.

Syntaxis	<code>exterior_ring(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie polygoon</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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))'))</code> → <code>'LineString (-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1)'</code></li> </ul>

### extrude

Geeft een uitgetrokken versie terug van de invoergeometrie (Multi-)Curve of (Multi-)Lijn met een uitbreiding die wordt gespecificeerd door x en y.

Syntaxis	<code>extrude(geometry, x, y)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie boog of lijn</li> <li>• <b>x</b> - uitbreiding x, numerieke waarde</li> <li>• <b>y</b> - uitbreiding y, numerieke waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(extrude(geom_from_wkt('LineString(1 2, 3 2, 4 3)'), 1, 2))</code> → <code>'Polygon ((1 2, 3 2, 4 3, 5 5, 4 4, 2 4, 1 2))'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(extrude(geom_from_wkt('MultiLineString((1 2, 3 2), (4 3, 8 3))'), 1, 2))</code> → <code>'MultiPolygon (((1 2, 3 2, 4 4, 2 4, 1 2)),((4 3, 8 3, 9 5, 5 5, 4 3)))'</code></li> </ul>

### flip\_coordinates

Geeft een kopie terug van de geometrie waarin de X- en Y-coördinaten zijn verwisseld. Nuttig om geometrieën te repareren waarvan de waarden voor breedte- en lengtegraad zijn omgedraaid.

Syntaxis	flip_coordinates(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>geom_to_wkt (flip_coordinates (make_point (1, 2))) → 'Point (2 1)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *X- en Y-coördinaten wisselen*

### force\_rhr

Forceert een geometrie polygoon om de rechterhandregel te respecteren, waarin het gebied, dat is gebonden aan een polygoon, aan de rechterkant van de grens ligt. In het bijzonder, de buitenste ring is georiënteerd in een richting met de klok mee en de binnenste ringen in een richting tegen de wijzers van de klok in.

Syntaxis	force_rhr(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>geometry</b> - een geometrie. Elke geometrie die geen polygoon is wordt ongewijzigd teruggegeven.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>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))'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Rechterhandregel forceren*

### geom\_from\_gml

Geeft een geometrie terug uit een GML-weergave van geometrie.

Syntaxis	geom_from_gml(gml)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>gml</b> - GML-weergave van een geometrie als een tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>geom_from_gml ('&lt;gml:LineString srsName="EPSG:4326"&gt;&lt;gml:coordinates&gt;4, 4 5,5 6,6&lt;/gml:coordinates&gt;&lt;/gml:LineString') → een object lijngeometrie</li> </ul>

### geom\_from\_wkb

Geeft een geometrie terug, gemaakt uit een weergave Well-Known Text (WKT).

Syntaxis	<code>geom_from_wkb(binary)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>binary</b> - weergave in Well-Known Binary (WKB) van een geometrie (als een binaire blob)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_from_wkb( geom_to_wkb( make_point(4,5) ) )</code> → een geometrie-object punt</li> </ul>

### geom\_from\_wkt

Geeft een geometrie terug, gemaakt uit een weergave Well-Known Text (WKT)-

Syntaxis	<code>geom_from_wkt(text)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>text</b> - weergave in Well-Known Text (WKT) van een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' )</code> → een geometrie-object</li> </ul>

### geom\_to\_wkb

Geeft de weergave in Well-Known Binary (WKB) van een geometrie terug.

Syntaxis	<code>geom_to_wkb(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkb( \$geometry )</code> → binaire blob die een geometrie-object bevat</li> </ul>

### geom\_to\_wkt

Geeft de weergave in Well-Known Text (WKT) van de geometrie terug zonder de metadata voor het SRID.

Syntaxis	<code>geom_to_wkt(geometry, [precision=8])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>precision</b> - numerieke precisie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( make_point(6, 50) )</code> → 'POINT(6 50)'</li> <li>• <code>geom_to_wkt(centroid(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')))</code> → 'POINT(0 0.66666667)'</li> <li>• <code>geom_to_wkt(centroid(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')), 2)</code> → 'POINT(0 0.67)'</li> </ul>

### \$geometry

Geeft de geometrie van het huidige object terug. Kan worden gebruikt bij verwerken met andere functies.

Syntaxis	\$geometry
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( \$geometry )</code> → 'POINT(6 50)'</li> </ul>

### geometry

Geeft de geometrie van een object terug.

Syntaxis	geometry(feature)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - een object</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>`` geometry( \$currentfeature )``</code> → de geometrie van het huidige object. Voorkeur voor gebruiken van \$geometry.</li> <li>• <code>geom_to_wkt( geometry( get_feature_by_id( 'streets', 1 ) ) )</code> → de geometrie in WKT van het object met de ID 1 op de laag "streets", bijv. 'POINT(6 50)'</li> <li>• <code>intersects( \$geometry, geometry( get_feature( 'streets', 'name', 'Main St.' ) ) )</code> → true als het huidige object ruimtelijk kruist met het benoemde object 'Main St.' op de laag "streets"</li> </ul>

### geometry\_n

Geeft een specifieke geometrie terug uit een verzameling geometrieën, of NULL als de invoergeometrie geen verzameling is.

Syntaxis	geometry_n(geometry, index)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - verzameling geometrieën</li> <li>• <b>index</b> - index van de terug te geven geometrie, waar 1 de eerste geometrie in de verzameling is</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( geometry_n( geom_from_wkt( 'GEOMETRYCOLLECTION(POINT(0 1), POINT(0 0), POINT(1 0), POINT(1 1))', 3) ) )</code> → 'Point (1 0)'</li> </ul>

### geometry\_type

Geeft een waarde tekenreeks terug die het type van een geometrie beschrijft (Punt, Lijn of Polygoon)

Syntaxis	<code>geometry_type(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geometry_type( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)' ) ) → 'Lijn'</code></li> <li>• <code>geometry_type( geom_from_wkt( 'MULTILINESTRING((2 5, 3 6, 4 8), (1 1, 0 0))' ) ) → 'Lijn'</code></li> <li>• <code>geometry_type( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)' ) ) → 'Punt'</code></li> <li>• <code>geometry_type( geom_from_wkt( 'POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1))' ) ) → 'Polygoon'</code></li> </ul>

### hausdorff\_distance

Geeft de Hausdorff-afstand tussen twee geometrieën terug. Geeft in de basis een meting terug van hoe soortgelijk of niet soortgelijk 2 geometrieën zijn, met een lagere afstand die meer soortgelijke geometrieën aangeeft.

De functie mag worden uitgevoerd met een optioneel argument voor de fractiedichtheid. Indien niet gespecificeerd wordt een benadering van de standaard Hausdorff-afstand gebruikt. Deze benadering is exact of dichtbij genoeg voor een grote subset van nuttige gevallen. Voorbeelden hiervan zijn:

- berekenen van de afstand tussen lijnen die ruwweg parallel aan elkaar zijn, en ruwweg van gelijke lengte. Dit komt voor in overeenkomende lineaire netwerken.
- Testen van de soortgelijkheid van geometrieën.

Als de standaard gegeven benadering voor deze methode niet voldoende is, specificeer dan het argument voor de fractiedichtheid. Specificeren van dit argument voert een verdichting van segmenten uit voordat de afzonderlijk Hausdorff-afstand wordt berekend. De parameter stelt de fractie in waarmee elk segment wordt verdicht. Elk segment zal worden gesplitst in een aantal subsegmenten van gelijke lengte, waarvan de fractie van de totale lengte het dichtst bij de opgegeven fractie ligt. Verlagen van de parameter fractiedichtheid zal er voor zorgen dat de teruggegeven afstand de ware Hausdorff-afstand voor de geometrieën benadert.

Syntaxis	<code>hausdorff_distance(geometry1, geometry2, [densify_fraction])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> <li>• <b>densify_fraction</b> - hoeveelheid fractiedichtheid</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>hausdorff_distance( geometry1:= geom_from_wkt('LINESTRING (0 0, 2 1)'), geometry2:=geom_from_wkt('LINESTRING (0 0, 2 0)')) → 2</code></li> <li>• <code>hausdorff_distance( geom_from_wkt('LINESTRING (130 0, 0 0, 0 150)'), geom_from_wkt('LINESTRING (10 10, 10 150, 130 10)')) → 14.142135623</code></li> <li>• <code>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</code></li> </ul>

## inclination

Geeft de hoek terug die wordt gemeten tussen de zenith (0) en de nadir (180) van point\_a naar point\_b.

Syntaxis	inclination(point_a, point_b)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point_a</b> - geometrie punt</li> <li>• <b>point_b</b> - geometrie punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, 5 ) ) → 0.0</li> <li>• inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, 0 ) ) → 90.0</li> <li>• inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 50, 100, 0 ) ) → 90.0</li> <li>• inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, -5 ) ) → 180.0</li> </ul>

## interior\_ring\_n

Geeft een specifieke binnenste ring terug uit een geometrie polygoon, of NULL als de invoergeometrie geen polygoon is.

Syntaxis	interior_ring_n(geometry, index)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - geometrie polygoon</li> <li>• <b>index</b> - index van de terug te geven binnenste ring, waar 1 de eerste binnenste ring is</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)'</li> </ul>

## intersection

Geeft een geometrie terug die het gedeelde deel weergeeft van twee geometrieën.

Syntaxis	intersection(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)'</li> <li>• 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)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Kruising*

## intersects

Test of een geometrie een andere kruist. Geeft true terug als de geometrieën elkaar ruimtelijk kruisen (een stukje ruimte met elkaar delen) en false als zij dat niet doen.

Syntaxis	intersects(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• intersects( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) ) → true</li> <li>• intersects( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'POINT(5 5)' ) ) → false</li> </ul>

Lees verder: [overlay\\_intersects](#)

## intersects\_bbox

Test of een begrenzingsvak van een geometrie het begrenzingsvak van een andere geometrie overlapt. Geeft true terug als de geometrieën ruimtelijk kruisen met het gedefinieerde begrenzingsvak en false als zij dat niet doen.

Syntaxis	intersects_bbox(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• intersects_bbox( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) ) → true</li> <li>• intersects_bbox( geom_from_wkt( 'POINT(6 5)' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((3 3, 4 4, 5 5, 3 3))' ) ) → false</li> </ul>

## is\_closed

Geeft true terug als een lijn gesloten is (begin- en eindpunt zijn hetzelfde), of false als een lijn niet gesloten is. Als de geometrie geen lijn is, zal het resultaat NULL zijn.

Syntaxis	is_closed(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• is_closed(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')) → false</li> <li>• is_closed(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2, 0 0)')) → true</li> </ul>

### is\_empty

Geeft true terug als een geometrie leeg is (zonder coördinaten), false als de geometrie niet leeg is en NULL als er geen geometrie is. Bekijk ook `is_empty_or_null`.

Syntaxis	<code>is_empty(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_empty(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')) → false</code></li> <li>• <code>is_empty(geom_from_wkt('LINESTRING EMPTY')) → true</code></li> <li>• <code>is_empty(geom_from_wkt('POINT(7 4)')) → false</code></li> <li>• <code>is_empty(geom_from_wkt('POINT EMPTY')) → true</code></li> </ul>

### is\_empty\_or\_null

Geeft true terug als een geometrie NULL of leeg is (zonder coördinaten), anders false. Deze functie is hetzelfde als de expressie `'$geometry IS NULL or is_empty($geometry)'`

Syntaxis	<code>is_empty_or_null(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_empty_or_null(NULL) → true</code></li> <li>• <code>is_empty_or_null(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')) → false</code></li> <li>• <code>is_empty_or_null(geom_from_wkt('LINESTRING EMPTY')) → true</code></li> <li>• <code>is_empty_or_null(geom_from_wkt('POINT(7 4)')) → false</code></li> <li>• <code>is_empty_or_null(geom_from_wkt('POINT EMPTY')) → true</code></li> </ul>

### is\_multipart

Geeft true terug als de geometrie van het type Multi is.

Syntaxis	<code>is_multipart(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_multipart(geom_from_wkt('MULTIPOINT ((0 0), (1 1), (2 2))')) → true</code></li> <li>• <code>is_multipart(geom_from_wkt('POINT (0 0)')) → false</code></li> </ul>



## is\_valid

Geeft true terug als een geometrie geldig is; of het goed gevormd is in 2D, overeenkomstig de regels van OGC.

Syntaxis	is_valid(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• is_valid(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2, 0 0)')) → true</li> <li>• is_valid(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0)')) → false</li> </ul>

## \$length

Geeft de lengte van een lijn terug. Als u de lengte van een rand van een polygoon nodig hebt, gebruik dan in plaats hiervan \$perimeter. De door deze functie berekende lengte respecteert zowel de instelling van de ellipsoïde voor het huidige project als de instellingen voor eenheden voor afstanden. Als, bijvoorbeeld, een ellipsoïde is ingesteld voor het project, dan zal de berekende lengte ellipsoïde zijn, en als er geen ellipsoïde is ingesteld, dan zal de lengte planimetrisch zijn.

Syntaxis	\$length
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$length → 42.4711</li> </ul>

## length

Geeft het aantal tekens in een tekenreeks terug of de lengte van een geometrie lijn.

### Variant Tekenreeks

Geeft het aantal tekens in een tekenreeks terug.

Syntaxis	length(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks waarvan de lengte moet worden geteld</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• length('hello') → 5</li> </ul>

### Variant Geometrie

Geeft de lengte terug van een geometrie-object lijn. Berekeningen zijn altijd planimetrisch in het ruimtelijke referentiesysteem (SRS) van deze geometrie, en de eenheden van de teruggegeven lengte komen overeen met de eenheden voor het SRS. Dit verschilt van de door de functie \$length uitgevoerde berekeningen, die ellipsoïde berekeningen zal uitvoeren, gebaseerd op de instellingen voor de ellipsoïde van het project en eenheden voor afstanden.

Syntaxis	length(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - geometrie-object lijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• length(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 4 0)')) → 4.0</li> </ul>

Lees verder: *straight\_distance\_2d*

### length3D

Berekent de 3D-lengte van een geometrie-object lijn. Als de geometrie geen 3D-lijnobject is, geeft het de 2D-lengte ervan terug. Berekeningen zijn altijd planimetrisch in het ruimtelijke referentiesysteem (SRS) van deze geometrie, en de eenheden van de teruggegeven lengte komen overeen met de eenheden voor het SRS. Dit verschilt van de door de functie \$length uitgevoerde berekeningen, die ellipsoïde berekeningen zal uitvoeren, gebaseerd op de instellingen voor de ellipsoïde van het project en eenheden voor afstanden.

Syntaxis	length3D(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - geometrie-object lijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• length3D(geom_from_wkt('LINESTRINGZ(0 0 0, 3 0 4)')) → 5.0</li> </ul>

### line\_interpolate\_angle

Geeft de hoek terug parallel aan de geometrie op een gespecificeerde afstand langs een geometrie lijnstring. Hoeken zijn in graden vanaf Noord met de klok mee.

Syntaxis	line_interpolate_angle(geometry, distance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> <li>• <b>distance</b> - afstand langs de lijn waarop de hoek moet worden geïnterpoleerd</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• line_interpolate_angle(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),distance:=5) → 90.0</li> </ul>

### line\_interpolate\_point

Geeft het geïnterpoleerde punt terug van een gespecificeerde afstand langs een geometrie lijn.

Syntaxis	line_interpolate_point(geometry, distance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> <li>• <b>distance</b> - afstand langs de lijn waarop moet worden geïnterpoleerd</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt(line_interpolate_point(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),distance:=5)) → 'Point(5 0)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Punt op lijn interpoleren*

### line\_locate\_point

Geeft de afstand langs een lijnstring terug die overeenkomt met het dichtstbijzijnde punt die de lijnstring komt met nabij een gespecificeerde geometrie punt.

Syntaxis	line_locate_point(geometry, point)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn</li> <li>• <b>point</b> - geometrie punt waarvan het dichtstbijzijnde punt op de lijn moet worden gevonden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• line_locate_point(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),point:=geom_from_wkt('Point(5 0)')) → 5.0</li> </ul>

### line\_merge

Geeft een geometrie LineString of MultiLineString terug, waar enige verbonden LineStrings van de geometrie voor de invoer is samengevoegd naar één enkele lijn. Deze functie zal NULL teruggeven als een geometrie wordt doorgegeven die geen LineString/MultiLineString is.

Syntaxis	line_merge(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie LineString/MultiLineString</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt(line_merge(geom_from_wkt('MULTILINESTRING((0 0, 1 1),(1 1, 2 2))')) → 'LineString(0 0,1 1,2 2)'</li> <li>• 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)')</li> </ul>

### line\_substring

Geeft het gedeelte van een geometrie lijn (of boog) terug dat valt tussen de gespecificeerde begin- en eindafstanden (gemeten vanaf het begin van de lijn). Waarden Z en M worden lineair geïnterpoleerd vanuit bestaande waarden.

Syntaxis	line_substring(geometry, start_distance, end_distance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie lijn of boog</li> <li>• <b>start_distance</b> - afstand tot begin subtekenreeks</li> <li>• <b>end_distance</b> - afstand tot einde substring</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Lijn subdeel*

## m

Geeft de waarde M van een geometrie punt terug.

Syntaxis	m(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>m( geom_from_wkt( 'POINTM(2 5 4)' ) ) → 4</code></li> </ul>

## m\_max

Geeft de maximale waarde M (measure) van een geometrie terug.

Syntaxis	m_max(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie die waarden M bevat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>m_max( make_point_m( 0,0,1 ) ) → 1</code></li> <li>• <code>m_max( make_line( make_point_m( 0,0,1 ), make_point_m( -1, -1,2 ), make_point_m( -2,-2,0 ) ) ) → 2</code></li> </ul>

## m\_min

Geeft de minimale waarde M (measure) van een geometrie terug.

Syntaxis	m_min(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie die waarden M bevat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>m_min( make_point_m( 0,0,1 ) ) → 1</code></li> <li>• <code>m_min( make_line( make_point_m( 0,0,1 ), make_point_m( -1, -1,2 ), make_point_m( -2,-2,0 ) ) ) → 0</code></li> </ul>

## main\_angle

Geeft de hoek van de lange as terug (met de wijzers van de klok mee, in graden vanaf Noord) van de georiënteerde minimale rechthoek voor de begrenzing, die de geometrie volledig bedekt.

Syntaxis	main_angle(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>main_angle( geom_from_wkt( 'Polygon ((321577 129614, 321581 129618, 321585 129615, 321581 129610, 321577 129614))' ) ) → 38.66</code></li> </ul>

## make\_circle

Maakt een cirkelpolygoon.

Syntaxis	make_circle(center, radius, [segments=36]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>center</b> - middelpunt van de cirkel</li> <li>• <b>radius</b> - straal van de cirkel</li> <li>• <b>segments</b> - optioneel argument voor segmenteren van de polygoon. Standaard is deze waarde 36</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt (make_circle (make_point (10,10), 5, 4)) → 'Polygon ((10 15, 15 10, 10 5, 5 10, 10 15))'</li> <li>• 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))'</li> <li>• 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))'</li> </ul>

## make\_ellipse

Maakt een ellips-polygoon

Syntaxis	make_ellipse(center, semi_major_axis, semi_minor_axis, azimuth, [segments=36]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>center</b> - middelpunt van de ellips</li> <li>• <b>semi_major_axis</b> - semi-hoofdas van de ellips</li> <li>• <b>semi_minor_axis</b> - semi-hulpas van de ellips</li> <li>• <b>azimuth</b> - oriëntatie van de ellips</li> <li>• <b>segments</b> - optioneel argument voor segmenteren van de polygoon. Standaard is deze waarde 36</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geom_to_wkt (make_ellipse (make_point (10,10), 5, 2, 90, 4)) → 'Polygon ((15 10, 10 8, 5 10, 10 12, 15 10))'</li> <li>• 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))'</li> <li>• 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))'</li> </ul>

## make\_line

Maakt een lijngeometrie uit een serie van puntgeometrieën.

### Variant Lijst met argumenten

Punten van de lijn worden als afzonderlijke argumenten gespecificeerd voor de functie.

Syntaxis	<code>make_line(point1, point2, ...)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point</b> - een geometrie punt (of array met punten)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_line(make_point(2, 4), make_point(3, 5)))</code> → <code>'LineString (2 4, 3 5)'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(make_line(make_point(2, 4), make_point(3, 5), make_point(9, 7)))</code> → <code>'LineString (2 4, 3 5, 9 7)'</code></li> </ul>

### Variant Array

Punten van de lijn worden als een array van punten gespecificeerd.

Syntaxis	<code>make_line(array)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>array</b> - array met punten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_line(array(make_point(2, 4), make_point(3, 5), make_point(9, 7))))</code> → <code>'LineString (2 4, 3 5, 9 7)'</code></li> </ul>

### make\_point

Maakt een geometrie punt van X- en Y-waarden (en optioneel waarden Z of M)

Syntaxis	<code>make_point(x, y, [z], [m])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>x</b> - X-coördinaat van punt</li> <li>• <b>y</b> - Y-coördinaat van punt</li> <li>• <b>z</b> - optioneel Z-coördinaat van punt</li> <li>• <b>m</b> - optionele waarde M van punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_point(2, 4))</code> → <code>'Point (2 4)'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(make_point(2, 4, 6))</code> → <code>'PointZ (2 4 6)'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(make_point(2, 4, 6, 8))</code> → <code>'PointZM (2 4 6 8)'</code></li> </ul>

### make\_point\_m

Maakt een geometrie punt uit X- en Y-coördinaten en waarde M.

Syntaxis	<code>make_point_m(x, y, m)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>x</b> - X-coördinaat van punt</li> <li>• <b>y</b> - Y-coördinaat van punt</li> <li>• <b>m</b> - waarde M van punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_point_m(2, 4, 6))</code> → <code>'PointM (2 4 6)'</code></li> </ul>

## make\_polygon

Maakt een geometrie polygoon van een buitenste ring en optioneel een verzameling van geometrieën van binnenste ringen

Syntaxis	make_polygon(outerRing, [innerRing1], [innerRing2], ...) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>outerRing</b> - geometrie gesloten lijn voor de buitenste ring van de polygoon</li> <li>• <b>innerRing</b> - optionele geometrie gesloten lijn voor binnenste ring</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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))'</li> <li>• 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))'</li> </ul>

## make\_rectangle\_3points

Maakt een rechthoek uit 3 punten.

Syntaxis	make_rectangle_3points(point1, point2, point3, [option=0]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point1</b> - Eerste punt.</li> <li>• <b>point2</b> - Tweede punt.</li> <li>• <b>point3</b> - Derde punt.</li> <li>• <b>option</b> - Een optioneel argument om de rechthoek te construeren. Standaard is deze waarde 0. Waarde mag 0 (afstand) of 1 (geprojecteerd) zijn. Optie afstand: Tweede afstand is gelijk aan de afstand tussen het 2e en 3e punt. Optie geprojecteerd: Tweede afstand is gelijk aan de afstand van de loodrechte projectie van het 3e punt op het segment of het verlengde daarvan.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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))'</li> <li>• 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))'</li> </ul>

## make\_regular\_polygon

Maakt een normale polygoon.

Syntaxis	make_regular_polygon(center, radius, number_sides, [circle=0]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>center</b> - middelpunt van de normale polygoon</li> <li>• <b>radius</b> - tweede punt. Het eerste als de normale polygoon wordt ingeschreven. Het middelpunt van de eerste zijde als de normale polygoon wordt omschreven.</li> <li>• <b>number_sides</b> - Aantal zijden/randen van de normale polygoon</li> <li>• <b>circle</b> - Optioneel argument om de normale polygoon te construeren. Standaard is deze waarde 0. Waarde mag zijn 0 (ingeschreven) of 1 (omgeschreven)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_regular_polygon(make_point(0,0), make_point(0,5), 5))</code> → 'Polygon ((0 5, 4.76 1.55, 2.94 -4.05, -2.94 -4.05, -4.76 1.55, 0 5))'</li> <li>• <code>geom_to_wkt(make_regular_polygon(make_point(0,0), project(make_point(0,0), 4.0451, radians(36)), 5))</code> → 'Polygon ((0 5, 4.76 1.55, 2.94 -4.05, -2.94 -4.05, -4.76 1.55, 0 5))'</li> </ul>

## make\_square

Maakt een vierkant uit een diagonaal.

Syntaxis	make_square(point1, point2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point1</b> - Eerste punt van de diagonaal</li> <li>• <b>point2</b> - Laatste punt van de diagonaal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_square(make_point(0,0), make_point(5,5)))</code> → 'Polygon ((0 0, -0 5, 5 5, 5 0, 0 0))'</li> <li>• <code>geom_to_wkt(make_square(make_point(5,0), make_point(5,5)))</code> → 'Polygon ((5 0, 2.5 2.5, 5 5, 7.5 2.5, 5 0))'</li> </ul>

## make\_triangle

Maakt een driehoekige polygoon.

Syntaxis	make_triangle(point1, point2, point3)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point1</b> - eerste punt van de driehoek</li> <li>• <b>point2</b> - tweede punt van de driehoek</li> <li>• <b>point3</b> - derde punt van de driehoek</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(make_triangle(make_point(0,0), make_point(5,5), make_point(0,10)))</code> → 'Triangle ((0 0, 5 5, 0 10, 0 0))'</li> <li>• <code>geom_to_wkt(boundary(make_triangle(make_point(0,0), make_point(5,5), make_point(0,10))))</code> → 'LineString (0 0, 5 5, 0 10, 0 0)'</li> </ul>



## minimal\_circle

Geeft de minimale omsluitende cirkel van een geometrie terug. Dit vertegenwoordigt de minimale cirkel die alle geometrieën binnen de verzameling omsluit.

Syntaxis	<code>minimal_circle(geometry, [segments=36])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>segments</b> - optioneel argument voor segmenteren van de polygoon. Standaard is deze waarde 36</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( minimal_circle( geom_from_wkt( 'LINESTRING(0 5, 0 -5, 2 1)' ), 4 ) )</code> → <code>'Polygon ((0 5, 5 -0, -0 -5, -5 0, 0 5))'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt( minimal_circle( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT(1 2, 3 4, 3 2)' ), 4 ) )</code> → <code>'Polygon ((3 4, 3 2, 1 2, 1 4, 3 4))'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Minimale omsluitende cirkels*

## nodes\_to\_points

Geeft een geometrie multipunt terug, bestaande uit elke knoop in de invoergeometrie.

Syntaxis	<code>nodes_to_points(geometry, [ignore_closing_nodes=false])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - object geometrie</li> <li>• <b>ignore_closing_nodes</b> - optioneel argument dat specificeert of duplicaat-knopen, die lijnen of ringen van polygonen sluiten, ook moeten worden opgenomen. Standaard is false, stel in op true om te vermijden dat deze duplicaat-knopen worden opgenomen in de verzameling voor de uitvoer.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(nodes_to_points(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')))</code> → <code>'MultiPoint ((0 0),(1 1),(2 2))'</code></li> <li>• <code>geom_to_wkt(nodes_to_points(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1)')),true))</code> → <code>'MultiPoint ((-1 -1),(4 0),(4 2),(0 2))'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Punten uitnemen*

## num\_geometries

Geeft het aantal geometrieën terug uit een verzameling geometrieën, of NULL als de invoergeometrie geen verzameling is.

Syntaxis	<code>num_geometries(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - verzameling geometrieën</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>num_geometries(geom_from_wkt('GEOMETRYCOLLECTION(POINT(0 1), POINT(0 0), POINT(1 0), POINT(1 1))'))</code> → 4</li> </ul>

### num\_interior\_rings

Geeft het aantal binnenste ringen terug uit een polygoon of verzameling van geometrie, of NULL als de invoergeometrie geen polygoon of verzameling van geometrie is.

Syntaxis	num_interior_rings(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - invoergeometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>

### num\_points

Geeft het aantal punten in een geometrie terug.

Syntaxis	num_points(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• num_points(\$geometry) → aantal punten in de geometrie van het huidige object</li> </ul>

### num\_rings

Geeft het aantal ringen (inclusief buitenste ringen) terug uit een polygoon of verzameling van geometrie, of NULL als de invoergeometrie geen polygoon of verzameling is.

Syntaxis	num_rings(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - invoergeometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>

### offset\_curve

Geeft een geometrie terug die wordt gevormd door de verspringing van een geometrie lijn naar de kant. Afstanden zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	offset_curve(geometry, distance, [segments=8], [join=1], [miter_limit=2.0]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie (multi)lijn</li> <li>• <b>distance</b> - afstand voor de verschuiving. Positieve waarden zullen links van de lijn worden gebufferd, negatieve waarden aan de rechterkant</li> <li>• <b>segments</b> - aantal te gebruiken segmenten om een kwartcirkel weer te geven als een afgeronde stijl voor samenvoegen wordt gebruikt. Een groter aantal resulteert in een gladdere lijn met meer knopen.</li> <li>• <b>join</b> - stijl voor samenvoegen van hoeken, waar 1 = rond, 2 = verstek en 3 = afgeschuind</li> <li>• <b>miter_limit</b> - limiet voor de verhouding van het verstek, gebruikt voor zeer scherpe hoeken (alleen bij het gebruiken van samenvoegingen in verstek)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• offset_curve(\$geometry, 10.5) → verschuiving van de lijn naar links met 10.5 eenheden</li> <li>• offset_curve(\$geometry, -10.5) → verschuiving van de lijn naar rechts met 10.5 eenheden</li> <li>• offset_curve(\$geometry, 10.5, segments:=16, join:=1) → lijn verschoven naar links met 10,5 eenheden, meer segmenten gebruikend wat resulteert in een gladdere boog</li> <li>• offset_curve(\$geometry, 10.5, join:=3) → lijn verschoven naar links met 10,5 eenheden, met een schuine samenvoeging</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Verspringing lijnen*

## order\_parts

Sorteert de delen van een MultiGeometrie op opgegeven criteria

Syntaxis	order_parts(geometry, orderby, [ascending=true]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie van het type multi</li> <li>• <b>orderby</b> - een tekenreeks voor een expressie die de criteria voor de volgorde definieert</li> <li>• <b>ascending</b> - Booleaanse waarde, True voor oplopend, False voor aflopend</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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)))'</li> <li>• geom_to_wkt(order_parts(geom_from_wkt('LineString(1 2, 3 2, 4 3)'), '1', True)) → 'LineString(1 2, 3 2, 4 3)'</li> </ul>

### oriented\_bbox

Geeft een geometrie terug die het minimale georiënteerde begrenzingsvak van een invoergeometrie weergeeft.

Syntaxis	oriented_bbox(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>geom_to_wkt( oriented_bbox( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT(1 2, 3 4, 3 2)' ) ) )</code> → <code>'Polygon ((3 2, 3 4, 1 4, 1 2, 3 2))'</code></li></ul>

Lees verder: algoritme *Georiënteerd minimum begrenzingsvak*

### overlaps

Test of een geometrie een andere overlapt. Geeft true terug als de geometrieën ruimte delen, van dezelfde dimensie zijn, maar niet volledig door elkaar worden omvat.

Syntaxis	overlaps(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li><li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>overlaps( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 5, 4 4, 5 5, 5 3)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )</code> → <code>true</code></li><li>• <code>overlaps( geom_from_wkt( 'LINESTRING(0 0, 1 1)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )</code> → <code>false</code></li></ul>

### overlay\_contains

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk minstens één object uit een doellaag bevat, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die zijn opgenomen in het huidige object.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Contains”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS `ST_Contains`.

Syntaxis	<pre>overlay_contains(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</pre> <p>[] markeert optionele argumenten</p>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_contains('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region bevat</li> <li>• <code>overlay_contains('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region bevat met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_contains('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die zijn opgenomen in het huidige object</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_contains('regions', name))</code> → een tekenreeks als een kommagescheiden lijst van namen, voor de regions die zijn opgenomen in het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_contains(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die zijn opgenomen in het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_contains(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die zijn opgenomen in het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *contains*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

## overlay\_crosses

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk kruist met minstens één object uit een doellaag, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die worden gekruist door het huidige object.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Crosses”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS `ST_Crosses`.

Syntaxis	<pre>overlay_crosses(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</pre> <p>[] markeert optionele argumenten</p>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_crosses('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk kruist met een region</li> <li>• <code>overlay_crosses('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk kruist met een region met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_crosses('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die worden gekruist door het huidige object</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_crosses('regions', name))</code> → een tekenreeks als een koma-gescheiden lijst van namen, voor de regions die worden gekruist door het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_crosses(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die worden gekruist door het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_crosses(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die worden gekruist door het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *crosses*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

## overlay\_disjoint

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk is losgekoppeld van alle objecten uit een doellaag bevat, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die zijn losgekoppeld van het huidige object.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Disjoint”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS `ST_Disjoint`.

Syntaxis	<pre>overlay_disjoint(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</pre> <p>[] markeert optionele argumenten</p>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_disjoint('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk is losgekoppeld van alle regions</li> <li>• <code>overlay_disjoint('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk is losgekoppeld van alle regions met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_disjoint('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die ruimtelijk zijn losgekoppeld van het huidige object</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_disjoint('regions', name))</code> → een tekenreeks als een kommagescheiden lijst van namen, voor de regions die ruimtelijk zijn losgekoppeld van het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_disjoint(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die ruimtelijk zijn losgekoppeld van het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_disjoint(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die ruimtelijk zijn losgekoppeld van het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *disjoint*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

## overlay\_equals

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk gelijk is aan minstens één object uit een doellaag, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die ruimtelijk gelijk zijn aan het huidige object.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Equals”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS `ST_Equals`.

Syntaxis	<pre>overlay_equals(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</pre> <p>[] markeert optionele argumenten</p>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_equals('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk gelijk is aan een region</li> <li>• <code>overlay_equals('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk gelijk is aan een region met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_equals('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die ruimtelijk gelijk zijn aan het huidige object</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_equals('regions', name))</code> → een tekenreeks als een koma'scheiden lijst van namen, voor de regions die ruimtelijk gelijk zijn aan het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_equals(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die ruimtelijk gelijk zijn aan het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_equals(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die ruimtelijk gelijk zijn aan het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

## overlay\_intersects

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk minstens één object uit een doellaag kruist, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die het huidige object kruist.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Intersects”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS [ST\\_Intersects](#).



Syntaxis	<pre>overlay_intersects(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</pre> <p>[] markeert optionele argumenten</p>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_crosses('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region kruist</li> <li>• <code>overlay_intersects('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region kruist met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_intersects('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions gekruist door het huidige object</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_intersects('regions', name))</code> → een tekenreeks als een koma'sgescheiden lijst van namen, voor de regions gekruist door het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_intersects(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions gekruist door het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_intersects(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions gekruist door het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *intersects*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

### overlay\_nearest

Geeft terug of het huidige object binnen een bepaalde afstand object(en) heeft uit een doellaag, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag binnen een bepaalde afstand van het huidige object.

Opmerking: Deze functie kan erg traag zijn en veel geheugen gebruiken voor grote lagen.

Syntaxis	<code>overlay_nearest(layer, [expression], [filter], [limit=1], [max_distance], [cache=false])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de doellaag</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gebruikt.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zal alleen het dichtstbijzijnde object worden teruggegeven. Indien ingesteld op -1, geeft het alle overeenkomende objecten terug.</li> <li>• <b>max_distance</b> - een optionele afstand om het zoeken naar overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle objecten van de doellaag worden gebruikt.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_nearest('airports')</code> → true als de laag “airports” minstens één object heeft</li> <li>• <code>overlay_nearest('airports', max_distance:= 5000)</code> → true als er een vliegveld is binnen een afstand van 5000 kaarteenheden vanaf het huidige object</li> <li>• <code>overlay_nearest('airports', name)</code> → de naam van het dichtstbijzijnde vliegveld tot het huidige object, als een array</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_nearest('airports', name))</code> → de naam van het dichtstbijzijnde vliegveld tot het huidige object, als een tekenreeks</li> <li>• <code>overlay_nearest(layer:='airports', expression:= name, max_distance:= 5000)</code> → de naam van het dichtstbijzijnde vliegveld binnen een afstand van 5000 kaarteenheden vanaf het huidige object, als een array</li> <li>• <code>overlay_nearest(layer:='airports', expression:="name", filter:= "Use"='Civilian', limit:=3)</code> → een array van namen, voor ten hoogste drie dichtstbijzijnde burgerlijke vliegvelden, gesorteerd op afstand</li> <li>• <code>overlay_nearest(layer:='airports', expression:="name", limit:= -1, max_distance:= 5000)</code> → een array van namen, voor alle vliegvelden binnen een afstand van 5000 kaarteenheden vanaf het huidige object, gesorteerd op afstand</li> </ul>

Lees verder: *array bewerken*, algoritme *Koppel attributen op dichtstbijzijnde*

## overlay\_touches

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk één object uit een doellaag raakt, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die worden geraakt door het huidige object.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Touches”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS `ST_Touches`.

Syntaxis	<code>overlay_touches(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_touches('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region raakt</li> <li>• <code>overlay_touches('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk een region raakt met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_touches('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die worden geraakt door het huidige object</li> <li>• <code>string_to_array(overlay_touches('regions', name))</code> → een tekenreeks als een kommagescheiden lijst van namen, voor de regions die worden geraakt door het huidige object</li> <li>• <code>array_sort(overlay_touches(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die worden geraakt door het huidige object en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_touches(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die worden geraakt door het huidige object</li> </ul>

Lees verder: *touches*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

### overlay\_within

Geeft terug of het huidige object ruimtelijk binnen minstens één object uit een doellaag ligt, of een array van op een expressie gebaseerde resultaten voor de objecten in de doellaag die het huidige object bevatten.

Lees meer over het onderliggende predikaat van GEOS “Within”, zoals beschreven in de functie voor PostGIS *ST\_Within*.

Syntaxis	<code>overlay_within(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de laag waarvan de overleg wordt gecontroleerd</li> <li>• <b>expression</b> - een optionele expressie die moet worden geëvalueerd met de objecten van de doellaag. Indien niet ingesteld zal de functie slechts een Booleaanse waarde teruggeven die aangeeft of er tenminste één overeenkomst is.</li> <li>• <b>filter</b> - een optionele expressie om de te controleren doelobjecten te filteren. Indien niet ingesteld zullen alle objecten worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>limit</b> - een optioneel geheel getal (integer) om het aantal overeenkomende objecten te beperken. Indien niet ingesteld zullen alle overeenkomende objecten worden teruggegeven.</li> <li>• <b>cache</b> - stel dit in op true om een lokale ruimtelijke index te bouwen (dit is meestal niet gewenst, tenzij u werkt met een bijzonder trage gegevensprovider)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>overlay_within('regions')</code> → true als het huidige object ruimtelijk in een region ligt</li> <li>• <code>overlay_within('regions', filter:= population &gt; 10000)</code> → true als het huidige object ruimtelijk in een region ligt met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_within('regions', name)</code> → een array van namen, voor de regions die het huidige object bevatten</li> <li>• <code>array_to_string(overlay_within('regions', name))</code> → een tekenreeks als een kommagescheiden lijst van namen, voor de regions die het huidige object bevatten</li> <li>• <code>array_sort(overlay_within(layer:='regions', expression:="name", filter:= population &gt; 10000))</code> → een gesorteerde array van namen, voor de regions die het huidige object bevatten en met een population die groter is dan 10000</li> <li>• <code>overlay_within(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt(\$geometry), limit:=2)</code> → een array van geometrieën (in WKT), voor maximaal twee regions die het huidige object bevatten</li> </ul>

Lees verder: *within*, *array bewerken*, algoritme *Selecteren op plaats*

## \$perimeter

Geeft de lengte van de perimeter van het huidige object terug. De door deze functie berekende perimeter respecteert zowel de instelling van de ellipsoïde voor het huidige project als de instellingen voor eenheden voor afstand. Als, bijvoorbeeld, een ellipsoïde is ingesteld voor het project, dan zal de berekende perimeter ellipsoïde zijn, en als er geen ellipsoïde is ingesteld, dan zal de perimeter planimetrisch zijn.

Syntaxis	<code>\$perimeter</code>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>\$perimeter</code> → 42</li> </ul>

## perimeter

Geeft de perimeter terug van een geometrie-object polygoon. Berekeningen zijn altijd planimetrisch in het ruimtelijke referentiesysteem (SRS) van deze geometrie, en de eenheden van de teruggegeven perimeter komen overeen met de eenheden voor het SRS. Dit verschilt van de door de functie \$perimeter uitgevoerde berekeningen, die ellipsoïde berekeningen zal uitvoeren, gebaseerd op de instellingen voor de ellipsoïde van het project en eenheden voor de afstanden.

Syntaxis	perimeter(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - geometrie-object polygoon</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>perimeter(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))'))</code> → 12.0</li> </ul>

## point\_n

Geeft een specifieke knoop van een geometrie terug.

Syntaxis	point_n(geometry, index)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - object geometrie</li> <li>• <b>index</b> - index van terug te geven knoop, waar 1 de eerste knoop is; als de waarde negatief is, zal de geselecteerde index voor het punt zijn totale aantal minus de absolute waarde zijn</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(point_n(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))'), 2))</code> → 'Point (4 0)'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Specifieke punten uitnemen*

## point\_on\_surface

Geeft een punt terug dat gegarandeerd is gelegen op het oppervlak van een geometrie.

Syntaxis	point_on_surface(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>point_on_surface(\$geometry)</code> → een geometrie punt</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Punt op oppervlak*

### pole\_of\_inaccessibility

Berekent de geschatte Pool van Ontoegankelijkheid voor een oppervlak, wat het meest veraf gelegen interne punt is vanaf de grens van het oppervlak. Deze functie gebruikt het algoritme ‘polylabel’ (Vladimir Agafonkin, 2016), wat een iteratieve benadering is die gegarandeerd het ware punt van de Pool van Ontoegankelijkheid vind binnen een gespecificeerde tolerantie. Meer preciezere tolerantie vereist meer doorlopen en zullen langer duren om te berekenen.

Syntaxis	pole_of_inaccessibility(geometry, tolerance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>tolerance</b> - maximale afstand tussen het teruggegeven punt en de locatie van de ware pool</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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))</code> → <code>'Point(1.546875 2.546875)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Pool van ontoegankelijkheid*

### project

Geeft een geprojecteerd punt terug vanaf een beginpunt met een afstand, richting (azimut) en een hoogte in radialen.

Syntaxis	project(point, distance, azimuth, [elevation]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>point</b> - beginpunt</li> <li>• <b>distance</b> - te projecteren afstand</li> <li>• <b>azimuth</b> - azimut in radialen, met de wijzers van de klok mee, waar 0 overeenkomt met noord</li> <li>• <b>elevation</b> - hoek van de helling in radialen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(project(make_point(1, 2), 3, radians(270)))</code> → <code>'Point(-2, 2)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Punten projecteren (Cartesiaans)*

### relate

Test de weergave Dimensional Extended 9 Intersection Model (DE-9IM) van de relatie tussen twee geometrieën.

#### Variant Relatie

Geeft de weergave Dimensional Extended 9 Intersection Model (DE-9IM) van de relatie tussen twee geometrieën weer.

Syntaxis	relate(geometry, geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>relate(geom_from_wkt('LINESTRING(40 40,120 120)'), geom_from_wkt('LINESTRING(40 40,60 120)'))</code> → <code>'FF1F00102'</code></li> </ul>

### Variant Overeenkomst patroon

Test of de relatie DE-9IM tussen twee geometrieën overeenkomt met een gespecificeerd patroon.

Syntaxis	relate(geometry, geometry, pattern)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>pattern</b> - het patroon voor DE-9IM dat overeen moet komen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>relate( geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,120 120)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,60 120)' ), '**1F001**' ) → True</code></li> </ul>

### reverse

Draait de richting van een lijn om door de volgorde van zijn punten om te draaien.

Syntaxis	reverse(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(reverse(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)' ))) → 'LINESTRING(2 2, 1 1, 0 0)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Omgekeerde lijnrichting*

### rotate

Geeft de geroteerde versie van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	rotate(geometry, rotation, [center]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>rotation</b> - rotatie in graden met de wijzers van de klok mee</li> <li>• <b>center</b> - middelpunt van de rotatie. Indien niet gespecificeerd wordt het midden van het begrenzingsvak van de geometrie gebruikt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>rotate(\$geometry, 45, make_point(4, 5)) → geometrie 45 graden geroteerd, met de wijzers van de klok mee, rond het punt (4, 5)</code></li> <li>• <code>rotate(\$geometry, 45) → geometrie 45 graden geroteerd, met de wijzers van de klok mee, rond het middelpunt van zijn begrenzingsvak</code></li> </ul>

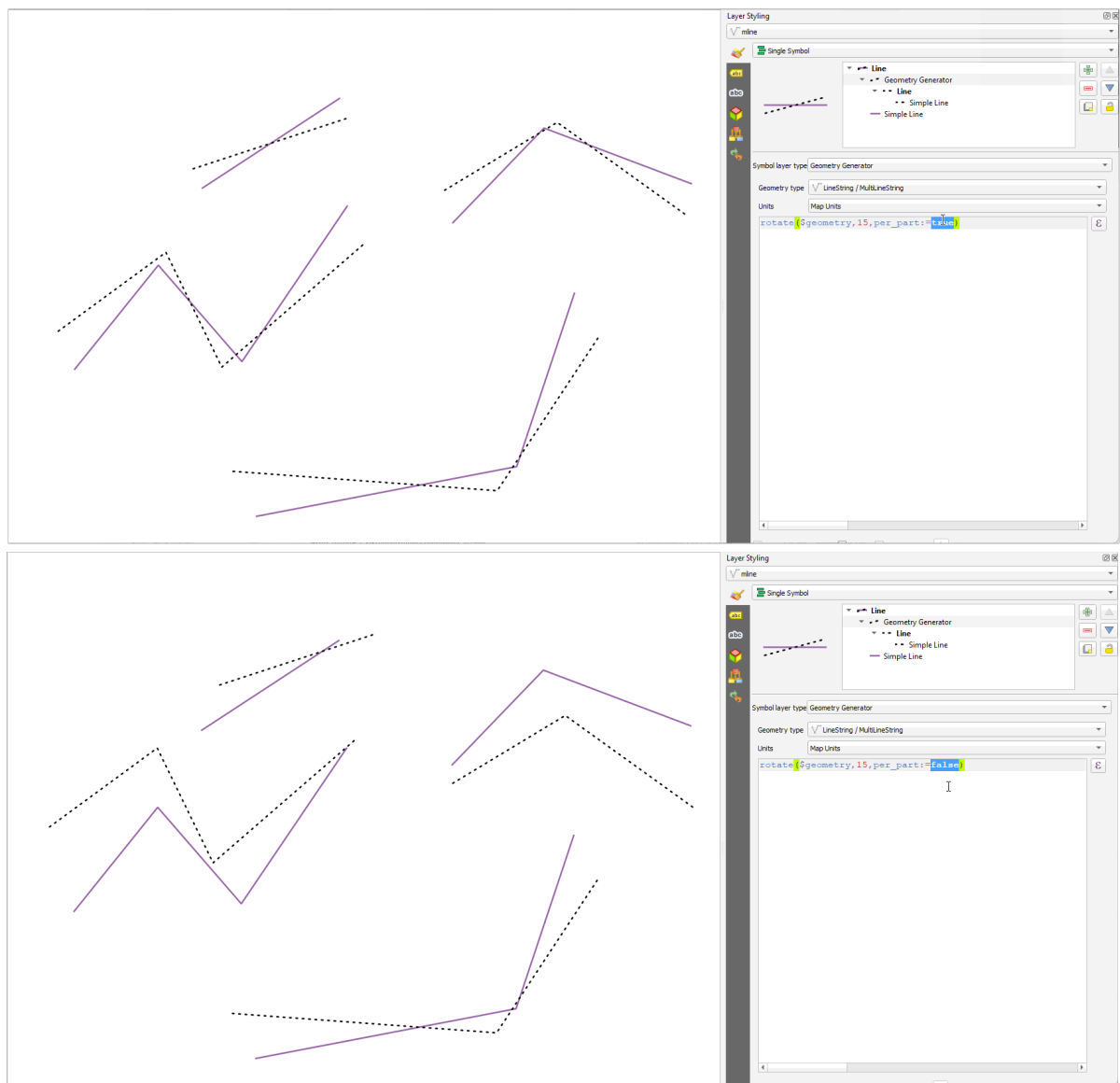


Fig. 12.7: Objecten roteren

### segments\_to\_lines

Geeft een geometrie multilijn terug, bestaande uit een lijn voor elk segment in de invoergeometrie.

Syntaxis	segments_to_lines(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>geometry</b> - object geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>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))'</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Lijnen uitvergrooten*



### shortest\_line

Geeft de kortste lijn terug die geometry1 en geometry2 met elkaar verbindt. De resulterende lijn zal beginnen op geometry1 en eindigen op geometry2.

Syntaxis	shortest_line(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - geometrie waar vandaan de kortste lijn moet worden gezocht</li> <li>• <b>geometry2</b> - geometrie waarnaar de kortste lijn moet worden gevonden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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)'</code></li> </ul>

### simplify

Vereenvoudigt een geometrie door knopen te verwijderen vanaf een afstand die is gebaseerd op een drempelwaarde (d.i. het algoritme Douglas Peucker). Het algoritme behoudt grote afwijkingen in geometrieën en verkleint het aantal punten op nagenoeg rechte segmenten.

Syntaxis	simplify(geometry, tolerance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>tolerance</b> - maximale afwijking van rechte segmenten voor de te verwijderen punten</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(simplify(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 5 0.1, 10 0)'), tolerance:=5)) → 'LineString(0 0, 10 0)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Vereenvoudigen*

### simplify\_vw

Vereenvoudigt een geometrie door knopen te verwijderen op een op een gebied gebaseerde drempelwaarde (d.i. het algoritme Visvalingam-Whyatt). Het algoritme verwijdert punten die kleine gebieden vormen in geometrieën, bijv. kleine uitsteeksels of nagenoeg rechte segmenten.

Syntaxis	simplify_vw(geometry, tolerance)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>tolerance</b> - een meting van het maximale gebied dat door een knoop wordt gemaakt voor de te verwijderen knoop</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Vereenvoudigen*

## single\_sided\_buffer

Geeft een geometrie terug die wordt gevormd door slechts één zijde van een geometrie lijn te bufferen. Afstanden zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	<code>single_sided_buffer(geometry, distance, [segments=8], [join=1], [miter_limit=2.0])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie (multi)lijn</li> <li>• <b>distance</b> - bufferafstand. Positieve waarden zullen links van de lijnen worden gebufferd, negatieve waarden aan de rechterkant</li> <li>• <b>segments</b> - aantal te gebruiken segmenten om een kwartcirkel weer te geven als een afgeronde stijl voor samenvoegen wordt gebruikt. Een groter aantal resulteert in een gladdere buffer met meer knopen.</li> <li>• <b>join</b> - stijl voor samenvoegen van hoeken, waar 1 = rond, 2 = verstek en 3 = afgeschuind</li> <li>• <b>miter_limit</b> - limiet voor de verhouding van het verstek, gebruikt voor zeer scherpe hoeken (alleen bij het gebruiken van samenvoegingen in verstek)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>single_sided_buffer(\$geometry, 10.5)</code> → lijn, gebufferd aan de linkerkant met 10.5 eenheden</li> <li>• <code>single_sided_buffer(\$geometry, -10.5)</code> → lijn, gebufferd aan de rechterkant met 10.5 eenheden</li> <li>• <code>single_sided_buffer(\$geometry, 10.5, segments:=16, join:=1)</code> → lijn gebufferd naar links met 10,5 eenheden, meer segmenten gebruikend wat resulteert in een gladdere buffer</li> <li>• <code>single_sided_buffer(\$geometry, 10.5, join:=3)</code> → lijn gebufferd naar links met 10,5 eenheden, met een schuine samenvoeging</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Enkelzijdige buffer*

## sinuosity

Geeft de bochtigheidscoëfficiënt van een boog terug, wat de verhouding is tussen de lengte van de boog ten opzichte van de rechte (2D) afstand tussen zijn eindpunten.

Syntaxis	<code>sinuosity(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - Invoer boog (circularstring, linestring)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>round(sinuosity(geom_from_wkt('LINESTRING(2 0, 2 2, 3 2, 3 3)'), 3)</code> → 1.265</li> <li>• <code>sinuosity(geom_from_wkt('LINESTRING( 3 1, 5 1)'))</code> → 1.0</li> </ul>

## smooth

Maakt een geometrie gladder door het toevoegen van extra knopen die hoeken in de geometrie afronden. Als invoergeometrieën waarden Z of M bevatten, zullen deze ook gladder worden gemaakt en de uitvoergeometrie zal dezelfde dimensie behouden als de invoergeometrie.

Syntaxis	<code>smooth(geometry, [iterations=1], [offset=0.25], [min_length=-1], [max_angle=180])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> <li>• <b>iterations</b> - aantal doorlopen om gladder te maken die moet worden toegepast. Hogere getallen resulteren in gladdere, maar meer complexe geometrieën.</li> <li>• <b>offset</b> - waarde tussen 0 en 0.5 die beheert hoe “nauw” de afgevlakte geometrieën de originele geometrieën volgen. Kleinere waarden resulteren in nauwer glad maken, grotere waarden resulteren in lossier glad maken.</li> <li>• <b>min_length</b> - minimale lengte van segmenten waarop gladder maken moet worden toegepast. Deze parameter kan worden gebruikt om het plaatsen van teveel aanvullende knopen in kortere segmenten van de geometrie te vermijden.</li> <li>• <b>max_angle</b> - maximale hoek voor de knoop waarop gladder maken moet worden toegepast (0-180). Door de maximale hoek te verlagen kunnen opzettelijke scherpe hoeken in de geometrie worden behouden. Een waarde van, bijvoorbeeld, 80 graden zal rechte hoeken in de geometrie behouden.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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))</code> → <code>'LineString(0 0, 4 0, 5 1, 5 5)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Glad maken*

## start\_point

Geeft de eerste knoop van een geometrie terug.

Syntaxis	<code>start_point(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - object geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt(start_point(geom_from_wkt('LINESTRING(4 0, 4 2, 0 2)')))</code> → <code>'Point(4 0)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Specifieke punten uitnemen*

## straight\_distance\_2d

Geeft de directe/euclidische afstand terug tussen het eerste en laatste punt van een geometrie. De geometrie moet een boog zijn (circularstring, linestring).

Syntaxis	<code>straight_distance_2d(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - De geometrie.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>straight_distance_2d(geom_from_wkt('LINESTRING(1 0, 1 1)')) → 1</code></li> <li>• <code>round(straight_distance_2d(geom_from_wkt('LINESTRING(1 4, 3 5, 5 0)'), 3) → 5.657</code></li> </ul>

Lees verder: *length*

### sym\_difference

Geeft een geometrie terug die het gedeelde deel weergeeft van twee geometrieën die elkaar niet kruisen.

Syntaxis	<code>sym_difference(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>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)'</code></li> </ul>

Lees verder: algoritme *Symmetrisch verschil*

### tapered\_buffer

Maakt een buffer langs een geometrie lijn waarbij de diameter van de buffer gelijkmatig varieert over de lengte van de lijn.

Syntaxis	<code>tapered_buffer(geometry, start_width, end_width, [segments=8])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - invoergeometrie. Moet een geometrie (multi)lijn zijn.</li> <li>• <b>start_width</b> - breedte van de buffer aan het begin van de lijn,</li> <li>• <b>end_width</b> - breedte van de buffer aan het einde van de lijn.</li> <li>• <b>segments</b> - aantal segmenten om bogen van een kwartcirkel te benaderen in de buffer.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>tapered_buffer(geometry:=geom_from_wkt('LINESTRING(1 2, 4 2)'), start_width:=1, end_width:=2, segments:=8) → Een taps toelopende buffer, beginnend met een diameter van 0.5 en eindigend met een diameter van 0.2 langs de geometrie lijn.</code></li> </ul>

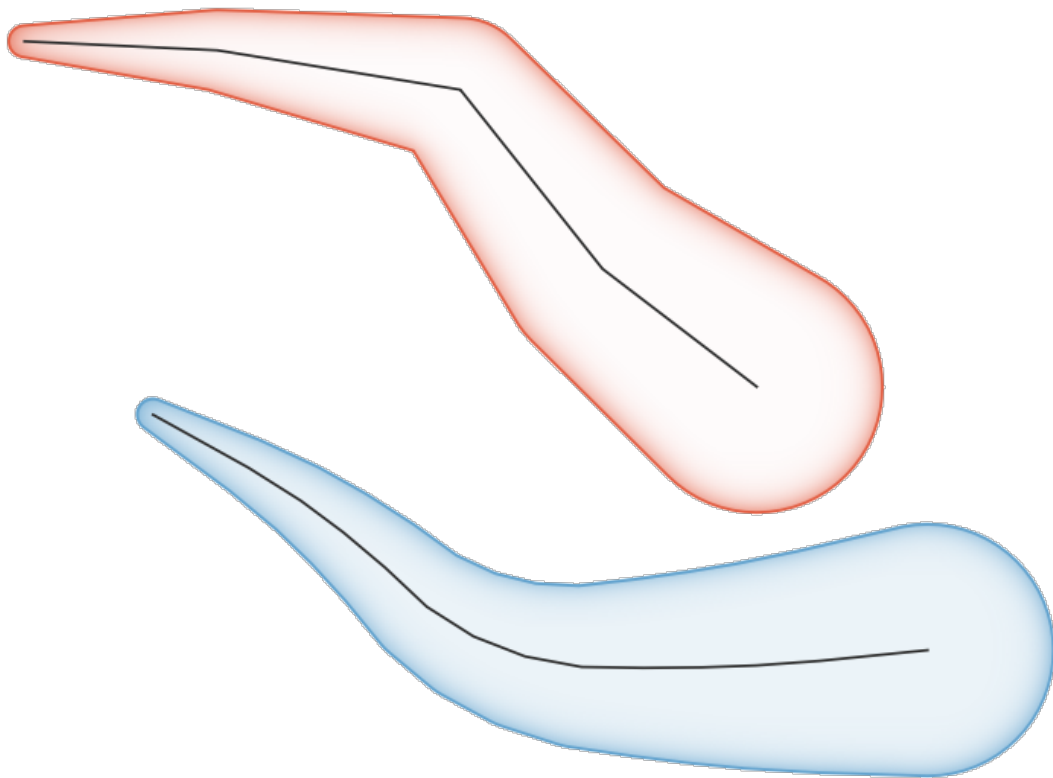


Fig. 12.8: Taps toelopende buffer op objecten Lijn

Lees verder: algoritme *Taps toelopende buffers*

### touches

Test of een geometrie een andere raakt. Geeft true terug als de geometrieën tenminste één gemeenschappelijk punt hebben, maar hun interieurs niet kruisen.

Syntaxis	<code>touches(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>touches( geom_from_wkt( 'LINESTRING(5 3, 4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) ) → true</code></li> <li>• <code>touches( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'POINT(5 5)' ) ) → false</code></li> </ul>

Lees verder: *overlay\_touches*

### transform

Geeft de getransformeerde geometrie terug van het bron-CRS naar het doel-CRS.

Syntaxis	<code>transform(geometry, source_auth_id, dest_auth_id)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li><li>• <b>source_auth_id</b> - het ID van het bron-CRS</li><li>• <b>dest_auth_id</b> - het ID van het doel-CRS</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>geom_to_wkt( transform( make_point(488995.53240249, 7104473.38600835), 'EPSG:2154', 'EPSG:4326' ) )</code> → <code>'POINT(0 51)'</code></li></ul>

Lees verder: algoritme *Laag opnieuw projecteren*

### translate

Geeft een vertaalde versie van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	<code>translate(geometry, dx, dy)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li><li>• <b>dx</b> - delta X</li><li>• <b>dy</b> - delta Y</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>translate(\$geometry, 5, 10)</code> → een geometrie van hetzelfde type als de originele</li></ul>

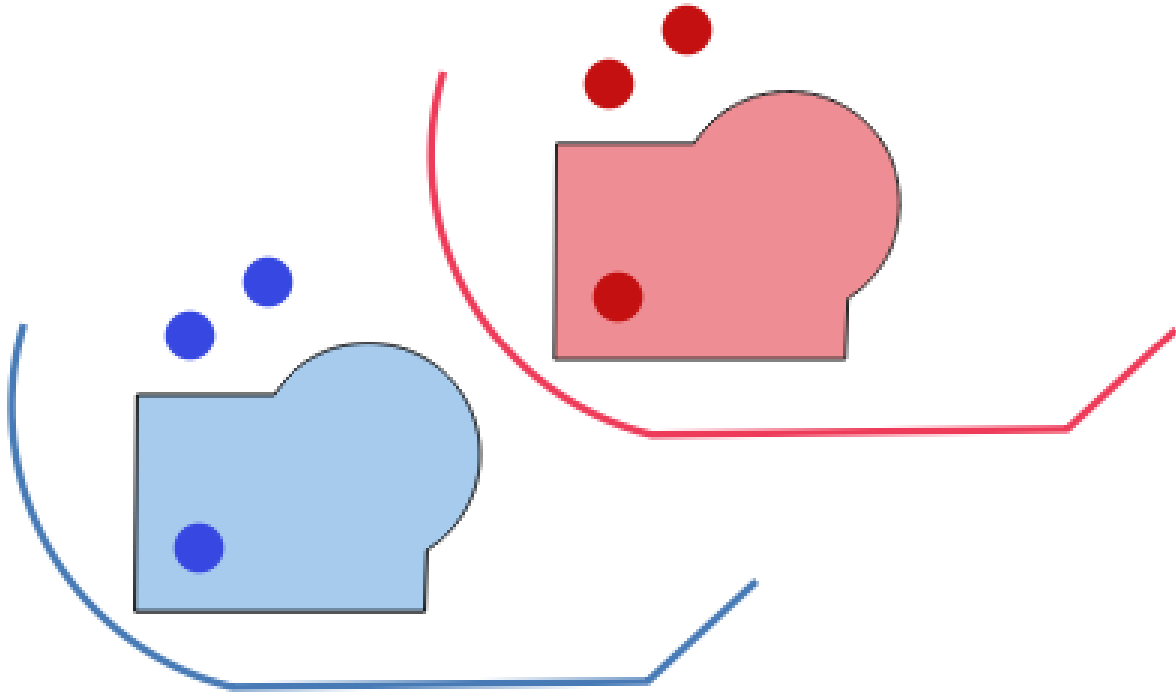


Fig. 12.9: Objecten vertalen

Lees verder: algoritme *Transleren*

### union

Geeft een geometrie terug die de verenigde verzameling van punten weergeeft van de geometrieën.

Syntaxis	<code>union(geometry1, geometry2)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>geom_to_wkt( union( make_point(4, 4), make_point(5, 5) ) )</code> → 'MULTIPOINT(4 4, 5 5)'</li> </ul>

## wedge\_buffer

Geeft een wigvormige buffer terug, afkomstig uit een geometrie punt.

Syntaxis	wedge_buffer(center, azimuth, width, outer_radius, [inner_radius=0.0]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>center</b> - middelpunt (origine) van de buffer. Moet een geometrie punt zijn.</li> <li>• <b>azimuth</b> - hoek (in graden) voor waar het midden van de wig naartoe moet wijzen.</li> <li>• <b>width</b> - breedte buffer (in graden). Onthoud dat de wig zich zal uitstrekken tot de helft van de breedte van de hoek aan elke zijde van de richting van de azimut.</li> <li>• <b>outer_radius</b> - buitenste straal voor de buffers</li> <li>• <b>inner_radius</b> - optionele binnenste straal voor de buffers</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wedge_buffer(center:=geom_from_wkt('POINT(1 2)'), azimuth:=90,width:=180,outer_radius:=1) → Een wigvormige buffer, gecentreerd op het punt (1,2), gaande in oostelijk richting, met een breedte van 180 graden en een buitenste straal van 1.</li> </ul>

Lees verder: algoritme *Wigvormige buffers maken*

## within

Test of een geometrie in een andere ligt. Geeft true terug als geometry1 volledig binnen geometry2 ligt.

Syntaxis	within(geometry1, geometry2)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry1</b> - een geometrie</li> <li>• <b>geometry2</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• within( geom_from_wkt( 'POINT( 0.5 0.5)' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ) ) → true</li> <li>• within( geom_from_wkt( 'POINT( 5 5 )' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ) ) → false</li> </ul>

Lees verder: *overlay\_within*

## \$x

Geeft de X-coördinaat van het huidige geometrie punt terug. Als het object een object multipunt is, dan zal de X-coördinaat van het eerste punt worden teruggegeven.

Syntaxis	\$x
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$x → 42</li> </ul>



**x**

Geeft de X-coördinaat van een geometrie punt terug, of de X-coördinaat van het zwaartepunt van een geometrie niet-punt.

Syntaxis	x(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>x( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)' ) ) → 2</code></li> <li>• <code>x( \$geometry ) → X-coördinaat van het zwaartepunt van het huidige object</code></li> </ul>

**\$x\_at**

Haalt een X-coördinaat op van de geometrie van het huidige object.

Syntaxis	\$x_at(i)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>i</b> - index van een punt van een lijn (indices beginnen met 0; negatieve waarden zijn van toepassing vanaf de laatste index, beginnend met -1)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>\$x_at(1) → 5</code></li> </ul>

**x\_max**

Geeft de maximum X-coördinaat van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	x_max(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>x_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)' ) ) → 4</code></li> </ul>

**x\_min**

Geeft de minimum X-coördinaat van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	x_min(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>x_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)' ) ) → 2</code></li> </ul>

### \$y

Geeft de Y-coördinaat van het huidige geometrie punt terug. Als het object een object multipunt is, dan zal de Y-coördinaat van het eerste punt worden teruggegeven.

Syntaxis	\$y
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$y → 42</li> </ul>

### y

Geeft de Y-coördinaat van een geometrie punt terug, of de Y-coördinaat van het zwaartepunt van een geometrie niet-punt.

Syntaxis	y(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• y( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)' ) ) → 5</li> <li>• y( \$geometry ) → Y-coördinaat van het zwaartepunt van het huidige object</li> </ul>

### \$y\_at

Haalt een Y-coördinaat op van de geometrie van het huidige object.

Syntaxis	\$y_at(i)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>i</b> - index van een punt van een lijn (indices beginnen met 0; negatieve waarden zijn van toepassing vanaf de laatste index, beginnend met -1)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$y_at(1) → 2</li> </ul>

### y\_max

Geeft de maximum Y-coördinaat van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	y_max(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• y_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)' ) ) → 8</li> </ul>

## y\_min

Geeft de minimum Y-coördinaat van een geometrie terug. Berekeningen zijn in het ruimtelijke referentiesysteem van deze geometrie.

Syntaxis	y_min(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• y_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)' ) ) → 5</li> </ul>

## \$z

Geeft de Z-waarde van het huidige object punt terug als het 3D is. Als het object een object multipunt is, dan zal de Z-waarde van het eerste punt worden teruggegeven.

Syntaxis	\$z
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$z → 123</li> </ul>

## z

Geeft de Z-coördinaat van een geometrie punt terug, of NULL als de geometrie geen waarde Z heeft.

Syntaxis	z(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie punt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z( geom_from_wkt( 'POINTZ(2 5 7)' ) ) → 7</li> </ul>

## z\_max

Geeft de maximum Z-coördinaat van een geometrie terug, of NULL als de geometrie geen waarde Z heeft.

Syntaxis	z_max(geometry)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie met een Z-coördinaat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z_max( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 1 )' ) ) → 1</li> <li>• z_max( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT ( 0 0 1 , 1 1 3 )' ) ) → 3</li> <li>• z_max( make_line( make_point( 0,0,0 ), make_point( -1,-1,-2 ) ) ) → 0</li> <li>• z_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING( 0 0 0, 1 0 2, 1 1 -1 )' ) ) → 2</li> <li>• z_max( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 )' ) ) → NULL</li> </ul>

## z\_min

Geeft de minimum Z-coördinaat van een geometrie terug, of NULL als de geometrie geen waarde Z heeft.

Syntaxis	<code>z_min(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>geometry</b> - een geometrie met een Z-coördinaat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>z_min( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 1 )' ) ) → 1</code></li> <li>• <code>z_min( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT ( 0 0 1 , 1 1 3 )' ) ) → 1</code></li> <li>• <code>z_min( make_line( make_point( 0,0,0 ), make_point( -1,-1,-2 ) ) ) → -2</code></li> <li>• <code>z_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING( 0 0 0, 1 0 2, 1 1 -1 )' ) ) → -1</code></li> <li>• <code>z_min( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 )' ) ) → NULL</code></li> </ul>

## 12.2.14 Functies voor lay-out

Deze groep bevat functies waarmee u eigenschappen voor items van lay-out kunt bewerken.

### item\_variables

Geeft een kaart van variabelen terug uit een item van lay-out binnen deze afdruklay-out.

Syntaxis	<code>item_variables(id)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>id</b> - ID van het item van afdruklay-out</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map_get( item_variables('Map 0'), 'map_scale' ) → schaal van het item 'Map 0' in de huidige afdruklay-out</code></li> </ul>

Lees verder: Lijst van standaard *variabelen*

## map\_credits

Geeft een lijst tekenreeksen met naamsvermelding (gebruiksrechten) terug voor de lagen die worden weergegeven in een lay-outitem Kaart.

Syntaxis	map_credits(id, [include_layer_names=false], [layer_name_separator=:']) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>id</b> - kaartitem ID</li> <li>• <b>include_layer_names</b> - Stel in op true om de laagnamen op te nemen vóór hun tekenreeksen met naamsvermelding</li> <li>• <b>layer_name_separator</b> - Tekenreeks om in te voegen tussen laagnamen en hun tekenreeksen voor naamsvermelding, als include_layer_names is ingesteld op true</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array_to_string( map_credits( 'Main Map' ) ) → kommagescheiden lijst met naamsvermeldingen voor de lagen die worden weergegeven in het lay-outitem 'Main Map', bijv. 'CC-BY-NC, CC-BY-SA'</li> <li>• array_to_string( map_credits( 'Main Map', include_layer_names := true, layer_name_separator := ': ' ) ) → kommagescheiden lijst met laagnamen en hun naamsvermeldingen voor de lagen die worden weergegeven in het lay-outitem 'Main Map', bijv. 'Spoorwegen: CC-BY-NC, Basiskaart: CC-BY-SA'</li> </ul>

Deze functie vereist dat de *Access metadata properties* van de lagen zijn gevuld.

## 12.2.15 Lagen

Deze groep bevat een lijst met beschikbare lagen in het huidige project. Dit biedt een handige manier om expressies te schrijven die verwijzen naar meerdere lagen, zoals voor het uitvoeren van query's voor *samenvoegen*, *attributen* of *ruimtelijke*.

Het verschaft ook enkele handige functies om lagen te bewerken.

### decode\_uri

Neemt een laag en decodeert de URI van de onderliggende gegevensprovider. Beschikbare informatie is afhankelijk van de gegevensprovider.

Syntaxis	decode_uri(layer, [part]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - De laag waarvan de URI moet worden gedecodeerd.</li> <li>• <b>part</b> - Het terug te geven gedeelte van de URI. Indien niet gespecificeerd zal een kaart met alle URI-gedeelten worden teruggegeven.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• decode_uri(@layer) → {'layerId': '0', 'layerName': '', 'path': '/home/qgis/shapefile.shp'}</li> <li>• decode_uri(@layer) → {'layerId': NULL, 'layerName': 'layer', 'path': '/home/qgis/geopackage.gpkg'}</li> <li>• decode_uri(@layer, 'path') → 'C:\my_data\qgis\shape.shp'</li> </ul>

## layer\_property

Geeft een overeenkomende laageigenschap of waarde voor metadata terug.

Syntaxis	<code>layer_property(layer, property)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - een tekenreeks die ofwel een laagnaam of een laag-ID vertegenwoordigt</li> <li>• <b>property</b> - een tekenreeks die correspondeert met de terug te geven eigenschap. Geldige opties zijn:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- name: naam van de laag</li> <li>- id: laag-ID</li> <li>- title: tekenreeks voor de titel van de metadata</li> <li>- abstract: tekenreeks voor abstract van de metadata</li> <li>- keywords: sleutelwoorden voor metadata</li> <li>- data_url: URL voor metadata</li> <li>- attribution: tekenreeks voor de toekenning van de metadata</li> <li>- attribution_url: URL voor de toekenning van de metadata</li> <li>- source: laagbron</li> <li>- min_scale: minimale schaal voor weergave van de laag</li> <li>- max_scale: maximale schaal voor weergave van de laag</li> <li>- is_editable: als de laag in modus Bewerken staat</li> <li>- crs: laag-CRS</li> <li>- crs_definition: volledige definitie van laag-CRS</li> <li>- crs_description: beschrijving laag-CRS</li> <li>- extent: bereik van de laag (als een geometrie-object)</li> <li>- distance_units: eenheden voor afstanden op de laag</li> <li>- type: type laag, bijv. Vector of Raster</li> <li>- storage_type: indeling voor opslaan (alleen voor vectorlagen)</li> <li>- geometry_type: type geometrie type, bijv. Punt (alleen vectorlagen)</li> <li>- feature_count: geschatte aantal objecten voor de laag (alleen vectorlagen)</li> <li>- path: Bestandspad naar de databron van de laag. Alleen beschikbaar voor op bestanden gebaseerde lagen.</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>layer_property('streets', 'title')</code> → 'Basemap Streets'</li> <li>• <code>layer_property('airports', 'feature_count')</code> → 120</li> <li>• <code>layer_property('landsat', 'crs')</code> → 'EPSG:4326'</li> </ul>

Lees verder: *vector*, *raster* en *mesh* laageigenschappen

### 12.2.16 Functies Kaartobjecten

Deze groep bevat functies voor expressies voor het creëren en bewerken van gegevensstructuren 'map' (ook wel bekend als het datatype dictionary, paren sleutel-waarde of associatieve arrays). Anders dan de *gegevensstructuur lijst* waar de volgorde van de waarden van belang is, is de volgorde van de paren sleutel-waarde in het kaartobject niet relevant en worden waarden geïdentificeerd met hun sleutels.

## from\_json

Laadt een als JSON opgemaakte tekenreeks.

Syntaxis	<code>from_json(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks JSON</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>from_json('{ "qgis": "rocks" }')</code> → { 'qgis': 'rocks' }</li> <li>• <code>from_json('[1,2,3]')</code> → [1,2,3]</li> </ul>

## hstore\_to\_map

Maakt een kaart uit een als hstore opgemaakte tekenreeks.

Syntaxis	<code>hstore_to_map(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de tekenreeks voor de invoer</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>hstore_to_map('qgis=&gt;rocks')</code> → { 'qgis': 'rocks' }</li> </ul>

## map

Geeft een kaart terug die alle sleutels en waarden bevat die als parameters voor het paar werden doorgegeven.

Syntaxis	<code>map(key1, value1, key2, value2, ...)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>key</b> - een sleutel (tekenreeks)</li> <li>• <b>value</b> - een waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map('1', 'one', '2', 'two')</code> → { '1': 'one', '2': 'two' }</li> <li>• <code>map('1', 'one', '2', 'two')['1']</code> → 'one'</li> </ul>

## map\_akeys

Geeft alle sleutels van een kaart terug als een array.

Syntaxis	<code>map_akeys(map)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map_akeys(map('1', 'one', '2', 'two'))</code> → ['1', '2']</li> </ul>

### map\_aval

Geeft alle waarden van een kaart terug als een array.

Syntaxis	map_aval(map)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• map_aval (map ('1', 'one', '2', 'two')) → [ 'one', 'two' ]</li> </ul>

### map\_concat

Geeft een kaart terug die alle items van de opgegeven kaarten bevat. Als twee kaarten dezelfde sleutel bevatten, wordt de waarde van de tweede kaart genomen.

Syntaxis	map_concat(map1, map2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• map_concat (map ('1', 'one', '2', 'overridden'), map ('2', 'two', '3', 'three')) → { '1': 'one', '2': 'two', '3': 'three' }</li> </ul>

### map\_delete

Geeft een kaart terug waaruit de opgegeven sleutel en de bijbehorende waarde zijn verwijderd.

Syntaxis	map_delete(map, key)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> <li>• <b>key</b> - de te verwijderen sleutel</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• map_delete (map ('1', 'one', '2', 'two'), '2') → { '1': 'one' }</li> </ul>

### map\_exist

Geeft true terug als de opgegeven sleutel bestaat in de kaart.

Syntaxis	map_exist(map, key)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> <li>• <b>key</b> - de sleutel die moet worden gezocht</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• map_exist (map ('1', 'one', '2', 'two'), '3') → false</li> </ul>



## map\_get

Geeft de waarde van een kaart terug, opgegeven als zijn sleutel. Geeft NULL terug als de sleutel niet bestaat.

Syntaxis	<code>map_get(map, key)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> <li>• <b>key</b> - de sleutel die moet worden gezocht</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map_get (map ('1', 'one', '2', 'two'), '2') → 'two'</code></li> <li>• <code>map_get ( item_variables ('Map 0'), 'map_scale') → schaal van het item 'Map 0' (als die bestaat) in de huidige afdruklay-out</code></li> </ul>

**Hint:** U kunt ook de *index operator* (`[]`) gebruiken om een waarde uit een kaart te verkrijgen.

## map\_insert

Geeft een kaart terug met een toegevoegde sleutel/waarde. Als de sleutel al bestaat wordt de waarde daarvan overschreven.

Syntaxis	<code>map_insert(map, key, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - een kaart</li> <li>• <b>key</b> - de toe te voegen sleutel</li> <li>• <b>value</b> - de toe te voegen waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map_insert (map ('1', 'one'), '3', 'three') → { '1': 'one', '3': 'three' }</code></li> <li>• <code>map_insert (map ('1', 'one', '2', 'overridden'), '2', 'two') → { '1': 'one', '2': 'two' }</code></li> </ul>

## map\_to\_hstore

Voeg kaartelementen samen tot een als hstore opgemaakte tekenreeks.

Syntaxis	<code>map_to_hstore(map)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>map</b> - de kaart voor de invoer</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>map_to_hstore (map ('qgis', 'rocks')) → ““qgis”=&gt;”rocks””</code></li> </ul>

### to\_json

Maak een als JSON opgemaakte tekenreeks uit een kaart, een array of een andere waarde.

Syntaxis	<code>to_json(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - De waarde voor de invoer</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>to_json(map('qgis', 'rocks'))</code> → {"qgis": "rocks"}</li><li>• <code>to_json(array(1, 2, 3))</code> → [1,2,3]</li></ul>

## 12.2.17 Wiskundige functies

Deze groep bevat wiskundige functies (bijv. vierkantswortel, sin en cos).

### abs

Geeft de absolute waarde van een getal terug.

Syntaxis	<code>abs(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - een getal</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>abs(-2)</code> → 2</li></ul>

### acos

Geeft de inverse cosinus van een waarde in radialen terug.

Syntaxis	<code>acos(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - cosinus van een hoek in radialen</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>acos(0.5)</code> → 1.0471975511966</li></ul>

### asin

Geeft de inverse sinus van een waarde in radialen terug.

Syntaxis	<code>asin(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - sinus van een hoek in radialen</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>asin(1.0)</code> → 1.5707963267949</li></ul>

## atan

Geeft de inverse tangens van een waarde in radialen terug.

Syntaxis	atan(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - tangens van een hoek in radialen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atan(0.5) → 0.463647609000806</li> </ul>

## atan2

Geeft de inverse tangens van dy/dx terug door de twee tekens van de twee argumenten te gebruiken om het kwadrant van het resultaat te bepalen

Syntaxis	atan2(dy, dx)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>dy</b> - verschil Y-coördinaat</li> <li>• <b>dx</b> - verschil X-coördinaat</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atan2(1.0, 1.732) → 0.523611477769969</li> </ul>

## ceil

Rondt een getal naar boven af.

Syntaxis	ceil(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - een getal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ceil(4.9) → 5</li> <li>• ceil(-4.9) → -4</li> </ul>

## clamp

Beperkt een invoerwaarde tot een gespecificeerd bereik.

Syntaxis	clamp(minimum, input, maximum)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>minimum</b> - de kleinste waarde voor <i>invoer</i> die is toegestaan.</li> <li>• <b>input</b> - een waarde die zal worden beperkt tot het bereik dat wordt gespecificeerd door <i>minimum</i> en <i>maximum</i></li> <li>• <b>maximum</b> - de grootste waarde voor <i>invoer</i> die is toegestaan.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>clamp(1, 5, 10) → 5</code> <i>input</i> ligt tussen 1 en 10 en wordt dus ongewijzigd teruggegeven</li> <li>• <code>clamp(1, 0, 10) → 1</code> <i>input</i> is kleiner dan de minimum waarde van 1, dus geeft de functie 1 terug</li> <li>• <code>clamp(1, 11, 10) → 10</code> <i>input</i> is groter dan de maximum waarde van 10, dus geeft de functie 10 terug</li> </ul>

## cos

Geeft de cosinus van een hoek terug.

Syntaxis	cos(angle)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>angle</b> - hoek in radialen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>cos(1.571) → 0.000796326710733263</code></li> </ul>

## degrees

Converteert van radialen naar graden.

Syntaxis	degrees(radians)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>radians</b> - numerieke waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>degrees(3.14159) → 180</code></li> <li>• <code>degrees(1) → 57.2958</code></li> </ul>

## exp

Geeft de exponentieel van een waarde terug.

Syntaxis	exp(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - getal waarvan de exponentieel moet worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>exp(1.0) → 2.71828182845905</code></li> </ul>

## floor

Rondt een getal naar beneden af.

Syntaxis	floor(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - een getal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• floor(4.9) → 4</li> <li>• floor(-4.9) → -5</li> </ul>

## ln

Geeft de natuurlijke logaritme van een waarde terug.

Syntaxis	ln(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - numerieke waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ln(1) → 0</li> <li>• ln(2.7182818284590452354) → 1</li> </ul>

## log

Geeft de waarde van de logaritme van de opgegeven waarde en basis terug.

Syntaxis	log(base, value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>base</b> - elkpositief getal</li> <li>• <b>value</b> - elk positief getal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• log(2, 32) → 5</li> <li>• log(0.5, 32) → -5</li> </ul>

## log10

Geeft de waarde van de logaritme basis 10 van de opgegeven expressie terug.

Syntaxis	log10(value)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - elk positief getal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• log10(1) → 0</li> <li>• log10(100) → 2</li> </ul>

### max

Geeft de grootste waarde uit een verzameling waarden terug.

Syntaxis	max(value1, value2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - een getal</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• max(2, 10.2, 5.5) → 10.2</li><li>• max(20.5, NULL, 6.2) → 20.5</li></ul>

### min

Geeft de kleinste waarde uit een verzameling waarden terug.

Syntaxis	min(value1, value2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>value</b> - een getal</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• min(20.5, 10, 6.2) → 6.2</li><li>• min(2, -10.3, NULL) → -10.3</li></ul>

### pi

Geeft de waarde Pi terug voor berekeningen.

Syntaxis	pi()
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• pi() → 3.14159265358979</li></ul>

### radians

Converteert van graden naar radialen.

Syntaxis	radians(degrees)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>degrees</b> - numerieke waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• radians(180) → 3.14159</li><li>• radians(57.2958) → 1</li></ul>

## rand

Geeft een willekeurig geheel getal terug binnen het bereik dat is gespecificeerd door de argumenten minimum en maximum (inclusief). Als zaad wordt opgegeven zal het teruggegeven altijd hetzelfde zijn, afhankelijk van het zaad.

Syntaxis	rand(min, max, [seed=NULL]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>min</b> - een integer (geheel getal) dat het gewenste kleinst mogelijke willekeurige getal weergeeft</li> <li>• <b>max</b> - een integer (geheel getal) dat het gewenste grootst mogelijke willekeurige getal weergeeft</li> <li>• <b>seed</b> - elke waarde die als zaad moet worden gebruikt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rand(1, 10) → 8</li> </ul>

## randf

Geeft een willekeurig getal float terug binnen het bereik dat is gespecificeerd door de argumenten minimum en maximum (inclusief). Als zaad wordt opgegeven zal het teruggegeven altijd hetzelfde zijn, afhankelijk van het zaad.

Syntaxis	randf([min=0.0], [max=1.0], [seed=NULL]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>min</b> - een getal float dat het gewenste kleinst mogelijke willekeurige getal weergeeft</li> <li>• <b>max</b> - een getal float dat het gewenste grootst mogelijke willekeurige getal weergeeft</li> <li>• <b>seed</b> - elke waarde die als zaad moet worden gebruikt</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• randf(1, 10) → 4.59258286403147</li> </ul>

## round

Rondt een getal af naar het aantal plaatsen achter de komma.

Syntaxis	round(value, [places=0]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - decimale getal dat moet worden afgerond</li> <li>• <b>places</b> - Optionele integer die het aantal plaatsen achter de komma weergeeft voor het afronden van decimalen. Mag negatief zijn.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• round(1234.567, 2) → 1234.57</li> <li>• round(1234.567) → 1235</li> <li>• round(1234.567, -1) → 1230</li> </ul>

### scale\_exp

Transformeert een opgegeven waarde uit een invoerdomein naar een uitvoerbereik met behulp van een exponentiële boog. Deze functie kan worden gebruikt om het gemakkelijker te maken waarden in of uit het gespecificeerde uitvoerbereik te plaatsen.

Syntaxis	scale_exp(value, domain_min, domain_max, range_min, range_max, exponent)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - Een waarde in het invoerdomein. De functie zal een overeenkomende geschaalde waarde in het uitvoerbereik teruggeven.</li> <li>• <b>domain_min</b> - Specificeert de minimum waarde in het invoerdomein, de kleinste waarde die de invoerwaarde zou mogen hebben.</li> <li>• <b>domain_max</b> - Specificeert de maximum waarde in het invoerdomein, de grootste waarde die de invoerwaarde zou mogen hebben.</li> <li>• <b>range_min</b> - Specificeert de minimum waarde in het uitvoerbereik, de kleinste waarde die door de functie zou mogen worden uitgevoerd.</li> <li>• <b>range_max</b> - Specificeert de maximum waarde in het uitvoerbereik, de grootste waarde die door de functie zou mogen worden uitgevoerd.</li> <li>• <b>exponent</b> - Een positieve waarde (groter dan 0), die de manier bepaalt waarop invoerwaarden in kaart worden gebracht in het uitvoerbereik. Grote exponenten zullen ervoor zorgen dat de uitvoerwaarden ‘gemakkelijk instromen’, langzaam beginnend voordat zij accelereren als de invoerwaarden het maximum van het domein bereiken. Kleinere exponenten (kleiner dan 1) zullen ervoor zorgen dat uitvoerwaarden ‘gemakkelijk uitstromen’, waarbij het in kaart brengen snel begint maar vertraagt als het het maximum van het domein nadert.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• scale_exp(5, 0, 10, 0, 100, 2) → 25 gemakkelijk instromend, met een exponent 2</li> <li>• scale_exp(3, 0, 10, 0, 100, 0.5) → 54.772 gemakkelijk uitstromend, met een exponent 0.5</li> </ul>

### scale\_linear

Transformeert een opgegeven waarde uit een invoerdomein naar een uitvoerbereik met behulp van lineaire interpolatie.



Syntaxis	<code>scale_linear(value, domain_min, domain_max, range_min, range_max)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - Een waarde in het invoerdomein. De functie zal een overeenkomende geschaalde waarde in het uitvoerbereik teruggeven.</li> <li>• <b>domain_min</b> - Specificeert de minimum waarde in het invoerdomein, de kleinste waarde die de invoerwaarde zou mogen hebben.</li> <li>• <b>domain_max</b> - Specificeert de maximum waarde in het invoerdomein, de grootste waarde die de invoerwaarde zou mogen hebben.</li> <li>• <b>range_min</b> - Specificeert de minimum waarde in het uitvoerbereik, de kleinste waarde die door de functie zou mogen worden uitgevoerd.</li> <li>• <b>range_max</b> - Specificeert de maximum waarde in het uitvoerbereik, de grootste waarde die door de functie zou mogen worden uitgevoerd.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>scale_linear(5, 0, 10, 0, 100) → 50</code></li> <li>• <code>scale_linear(0.2, 0, 1, 0, 360) → 72</code> op schaal brengen van een waarde tussen 0 en 1 naar een hoek tussen 0 en 360</li> <li>• <code>scale_linear(1500, 1000, 10000, 9, 20) → 9.6111111</code> op schaal brengen van een populatie die varieert tussen 1000 en 10000 naar een grootte van het lettertype tussen 9 en 20</li> </ul>

### sin

Geeft de sinus van een hoek terug.

Syntaxis	<code>sin(angle)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>angle</b> - hoek in radialen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>sin(1.571) → 0.999999682931835</code></li> </ul>

### sqrt

Geeft de vierkantswortel van een waarde terug.

Syntaxis	<code>sqrt(value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - een getal</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>sqrt(9) → 3</code></li> </ul>

### tan

Geeft de tangens van een hoek terug.

Syntaxis	tan(angle)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>angle</b> - hoek in radialen</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>tan(1.0) → 1.5574077246549</code></li></ul>

## 12.2.18 Functies voor mazen

Deze groep bevat functies die aan mazen gerelateerde waarden kunnen berekenen of teruggeven.

### **\$face\_area**

Geeft het gebied van het huidige zijde van mazen terug. Het door deze functie berekende gebied respecteert zowel de instelling van de ellipsoïde voor het huidige project als de instellingen voor eenheden voor het gebied. Als, bijvoorbeeld, een ellipsoïde is ingesteld voor het project, dan zal het berekende gebied ellipsoïde zijn, en als er geen ellipsoïde is ingesteld, dan zal het gebied planimetrisch zijn.

Syntaxis	\$face_area
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>\$face_area → 42</code></li></ul>

### **\$face\_index**

Geeft de index van de huidige zijde van mazen.

Syntaxis	\$face_index
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>\$face_index → 4581</code></li></ul>

### **\$vertex\_as\_point**

Geeft het huidige punt als een geometrie punt terug.

Syntaxis	\$vertex_as_point
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>geom_to_wkt( \$vertex_as_point ) → 'POINT(800 1500 41)'</code></li></ul>

### \$vertex\_index

Geeft de index van het huidige punt van mazen terug.

Syntaxis	\$vertex_index
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$vertex_index → 9874</li> </ul>

### \$vertex\_x

Geeft de X-coördinaat van het huidige punt van mazen terug.

Syntaxis	\$vertex_x
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$vertex_x → 42.12</li> </ul>

### \$vertex\_y

Geeft de Y-coördinaat van het huidige punt van mazen terug.

Syntaxis	\$vertex_y
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$vertex_y → 12.24</li> </ul>

### \$vertex\_z

Geeft de Z-waarde van het huidige punt van mazen terug.

Syntaxis	\$vertex_z
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• \$vertex_z → 42</li> </ul>

## 12.2.19 Operatoren

Deze groep bevat operatoren (bijv. +, -, \*). Onthoud dat voor de meeste wiskundige functies hieronder, als één van de invoeren NULL is, het resultaat NULL is.

%

Restant van deling

Syntaxis	a % b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 % 4 → 1</li> <li>• 5 % NULL → NULL</li> </ul>

\*

Vermenigvuldigen van twee waarden

Syntaxis	$a * b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>a</b> - waarde</li><li>• <b>b</b> - waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>5 * 4 \rightarrow 20</math></li><li>• <math>5 * \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li></ul>

+

Optellen van twee waarden, Als één van de waarden NULL is, zal het resultaat NULL zijn.

Syntaxis	$a + b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>a</b> - waarde</li><li>• <b>b</b> - waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>5 + 4 \rightarrow 9</math></li><li>• <math>5 + \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li><li>• <code>'QGIS ' + 'ROCKS'</code> → <code>'QGIS ROCKS'</code></li><li>• <code>to_datetime('2020-08-01 12:00:00') + '1 day 2 hours'</code> → <code>2020-08-02T14:00:00</code></li></ul>

Lees verder: *concat*, ||

-

Aftrekken van twee waarden, Als één van de waarden NULL is, zal het resultaat NULL zijn.

Syntaxis	$a - b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>a</b> - waarde</li><li>• <b>b</b> - waarde</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <math>5 - 4 \rightarrow 1</math></li><li>• <math>5 - \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li><li>• <code>to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours')</code> → <code>2012-05-04T10:00:00</code></li></ul>

/

Delen van twee waarden

Syntaxis	$a / b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 / 4 \rightarrow 1.25</math></li> <li>• <math>5 / \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> </ul>

<

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als de waarde links kleiner is dan de waarde rechts.

Syntaxis	$a < b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 &lt; 4 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>5 &lt; 5 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>4 &lt; 5 \rightarrow 1</math></li> </ul>

<=

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als de waarde links kleiner is dan of gelijk is aan de waarde rechts.

Syntaxis	$a \leq b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 \leq 4 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>5 \leq 5 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>4 \leq 5 \rightarrow 1</math></li> </ul>

<>

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als zij niet gelijk zijn.

Syntaxis	$a <> b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 &lt;&gt; 4 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>4 &lt;&gt; 4 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>5 &lt;&gt; \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> <li>• <math>\text{NULL} &lt;&gt; \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> </ul>

=

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als zij gelijk zijn.

Syntaxis	$a = b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 = 4 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>4 = 4 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>5 = \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> <li>• <math>\text{NULL} = \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> </ul>

>

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als de waarde links groter is dan de waarde rechts.

Syntaxis	$a > b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 &gt; 4 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>5 &gt; 5 \rightarrow 0</math></li> <li>• <math>4 &gt; 5 \rightarrow 0</math></li> </ul>

>=

Vergelijkt twee waarden en evalueert naar 1 als de waarde links groter is dan of gelijk is aan de waarde rechts.

Syntaxis	$a >= b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 &gt;= 4 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>5 &gt;= 5 \rightarrow 1</math></li> <li>• <math>4 &gt;= 5 \rightarrow 0</math></li> </ul>

## AND

Geeft 1 terug als voorwaarden a en b waar zijn.

Syntaxis	a AND b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - voorwaarde</li> <li>• <b>b</b> - voorwaarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TRUE AND TRUE → 1</li> <li>• TRUE AND FALSE → 0</li> <li>• 4 = 2+2 AND 1 = 1 → 1</li> <li>• 4 = 2+2 AND 1 = 2 → 0</li> </ul>

## ILIKE

Geeft 1 terug als de eerste parameter, niet hoofdlettergevoelig, overeenkomt met het opgegeven patroon. LIKE kan worden gebruikt in plaats van ILIKE om de overeenkomst hoofdlettergevoelig te maken. Werkt ook met getallen.

Syntaxis	string/number ILIKE pattern
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string/number</b> - tekenreeks die moet worden gezocht</li> <li>• <b>pattern</b> - te vinden patroon, u kunt '%' als een jokerteken gebruiken, '_' als één enkel teken en '\' om deze speciale teken te escaperen.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'A' ILIKE 'A' → 1</li> <li>• 'A' ILIKE 'a' → 1</li> <li>• 'A' ILIKE 'B' → 0</li> <li>• 'ABC' ILIKE 'b' → 0</li> <li>• 'ABC' ILIKE 'B' → 0</li> <li>• 'ABC' ILIKE '_b_' → 1</li> <li>• 'ABC' ILIKE '_B_' → 1</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '_b_' → 0</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '_B_' → 0</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '_b%' → 1</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '_B%' → 1</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '%b%' → 1</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '%B%' → 1</li> <li>• 'ABCD%' ILIKE 'abcd\\%' → 1</li> <li>• 'ABCD' ILIKE '%B\\%' → 0</li> </ul>

## IN

Geeft 1 terug als de waarde is gevonden in een lijst met waarden.

Syntaxis	a IN b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - lijst met waarden</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'A' IN ('A', 'B') → 1</li> <li>• 'A' IN ('C', 'B') → 0</li> </ul>

## IS

Geeft 1 terug als a hetzelfde is als b.

Syntaxis	a IS b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - elke waarde</li> <li>• <b>b</b> - elke waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'A' IS 'A' → 1</li> <li>• 'A' IS 'a' → 0</li> <li>• 4 IS 4 → 1</li> <li>• 4 IS 2+2 → 1</li> <li>• 4 IS 2 → 0</li> <li>• \$geometry IS NULL → 0, als uw geometrie niet NULL is</li> </ul>

## IS NOT

Geeft 1 terug als a niet hetzelfde is als b.

Syntaxis	a IS NOT b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'a' IS NOT 'b' → 1</li> <li>• 'a' IS NOT 'a' → 0</li> <li>• 4 IS NOT 2+2 → 0</li> </ul>

## LIKE

Geeft 1 terug als de eerste parameter overeenkomt met het opgegeven patroon. Werkt ook met getallen.

Syntaxis	string/number LIKE pattern
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string/number</b> - waarde</li> <li>• <b>pattern</b> - patroon waarmee de waarde moet worden vergeleken, u kunt '%' als een jokerteken gebruiken, '_' als één enkel teken en '\\' om deze speciale teken te escaperen.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'A' LIKE 'A' → 1</li> <li>• 'A' LIKE 'a' → 0</li> <li>• 'A' LIKE 'B' → 0</li> <li>• 'ABC' LIKE 'B' → 0</li> <li>• 'ABC' LIKE '_B_' → 1</li> <li>• 'ABCD' LIKE '_B_' → 0</li> <li>• 'ABCD' LIKE '_B%' → 1</li> <li>• 'ABCD' LIKE '%B%' → 1</li> <li>• '1%' LIKE '1\\%' → 1</li> <li>• '1_' LIKE '1\\%' → 0</li> </ul>



## NOT

Draait een voorwaarde om.

Syntaxis	NOT a
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - voorwaarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NOT 1 → 0</li> <li>• NOT 0 → 1</li> </ul>

## OR

Geeft 1 terug als voorwaarde a of b waar is.

Syntaxis	a OR b
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - voorwaarde</li> <li>• <b>b</b> - voorwaarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 = 2+2 OR 1 = 1 → 1</li> <li>• 4 = 2+2 OR 1 = 2 → 1</li> <li>• 4 = 2 OR 1 = 2 → 0</li> </ul>

## []

Index-operator. Geeft een element terug uit een array of kaartwaarde.

Syntaxis	[index]
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>index</b> - array-index of waarde sleutel kaart</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• array(1, 2, 3) [0] → 1</li> <li>• array(1, 2, 3) [2] → 3</li> <li>• array(1, 2, 3) [-1] → 3</li> <li>• map('a', 1, 'b', 2) ['a'] → 1</li> <li>• map('a', 1, 'b', 2) ['b'] → 2</li> </ul>

Lees verder: *array\_get*, *map\_get*

## ^

Macht van twee waarden.

Syntaxis	$a \wedge b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>5 \wedge 4 \rightarrow 625</math></li> <li>• <math>5 \wedge \text{NULL} \rightarrow \text{NULL}</math></li> </ul>

||

Voegt twee waarden samen tot een tekenreeks.

Als één van de waarden NULL is, zal het resultaat NULL zijn. Bekijk de functie CONCAT voor ander gedrag.

Syntaxis	$a    b$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a</b> - waarde</li> <li>• <b>b</b> - waarde</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'Hier'    ' en '    'daar' → 'Hier en daar'</li> <li>• 'Nothing'    NULL → NULL</li> <li>• 'Dia: '    "Diameter" → 'Dia: 25'</li> <li>• 1    2 → '12'</li> </ul>

Lees verder: *concat*, +

~

Voert een reguliere expressie voor overeenkomsten uit op een waarde tekenreeks. Tekens backslash moeten dubbel worden geëscaped (bijv. “\\s” om overeen te komen met een teken voor witruimte).

Syntaxis	$\text{string} \sim \text{regex}$
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - Een waarde tekenreeks</li> <li>• <b>regex</b> - Een reguliere expressie. Backslashes moeten worden geëscaped, bijv. \\d.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 'hello' ~ 'll' → 1</li> <li>• 'hello' ~ '^ll' → 0</li> <li>• 'hello' ~ 'llo\$' → 1</li> <li>• 'abc123' ~ '\\d+' → 1</li> </ul>

Lees verder: *regexp\_match*

## 12.2.20 Functies voor Processing

Deze groep bevat functies die werken op algoritmes van Processing.

- *parameter*

### parameter

Geeft de waarde van een parameter voor de invoer voor een algoritme van Processing terug.

Syntaxis	parameter(name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>name</b> - naam van de corresponderende parameter voor de invoer</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>parameter('BUFFER_SIZE') → 5.6</code></li> </ul>

## 12.2.21 Functies voor rasters

Deze groep bevat functies voor bewerkingen van rasterlagen.

- *raster\_statistic*
- *raster\_value*

### raster\_statistic

Geeft statistieken uit een rasterlaag terug.

Syntaxis	raster_statistic(layer, band, property)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - een tekenreeks die ofwel een laagnaam of een laag-ID vertegenwoordigt</li> <li>• <b>band</b> - integer die het bandnummer van de rasterlaag weergeeft, beginnend met 1</li> <li>• <b>property</b> - een tekenreeks die correspondeert met de terug te geven eigenschap. Geldige opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>- min: minimum waarde</li> <li>- max: maximum waarde</li> <li>- avg: gemiddelde (gemiddeld) waarde</li> <li>- stdev: standaardafwijking van waarden</li> <li>- range: bereik van waarden (max - min)</li> <li>- sum: som van alle waarden uit het raster</li> </ul> </li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>raster_statistic('lc', 1, 'avg')</code> → Gemiddelde waarde uit band 1 van rasterlaag 'lc'</li> <li>• <code>raster_statistic('ac2010', 3, 'min')</code> → Minimum waarde uit band 3 van rasterlaag 'ac2010'</li> </ul>

## raster\_value

Geeft de rasterwaarde terug voor het opgegeven punt.

Syntaxis	raster_value(layer, band, point)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - de naam of ID van een rasterlaag</li> <li>• <b>band</b> - het bandnummer waaruit de waarde moet worden genomen.</li> <li>• <b>point</b> - geometrie punt (voor meerdelige geometrieën die meer dan één deel hebben zal een waarde NULL worden teruggegeven)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• raster_value('dem', 1, make_point(1,1)) → 25</li> </ul>

## 12.2.22 Functies Records en attributen

Deze groep bevat functies voor het bewerken van unieke record-ID's.

### attribute

Geeft een attribuut uit een object terug.

#### Variant 1

Geeft de waarde van een attribuut van het huidige object terug.

Syntaxis	attribute(attribute_name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>attribute_name</b> - naam van het terug te geven attribuut</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• attribute( 'name' ) → waarde die is opgeslagen in het attribuut 'name' voor het huidige object</li> </ul>

#### Variant 2

Maakt het mogelijk het doelobject en de naam van het attribuut te specificeren.

Syntaxis	attribute(feature, attribute_name)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - een object</li> <li>• <b>attribute_name</b> - naam van het terug te geven attribuut</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• attribute( @atlas_feature, 'name' ) → waarde die is opgeslagen in het attribuut 'name' voor het huidige object van atlas</li> </ul>

## attributes

Geeft een kaart terug van alle attributen van een object, met veldnamen als sleutels voor de kaart.

### Variant 1

Geeft een kaart van alle attributen van het huidige object terug.

Syntaxis	attributes()
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>attributes() ['name']</code> → waarde die is opgeslagen in het attribuut 'name' voor het huidige object</li> </ul>

### Variant 2

Maakt het mogelijk het doelobject te specificeren.

Syntaxis	attributes(feature)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - een object</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>attributes( @atlas_feature ) ['name']</code> → waarde die is opgeslagen in het attribuut 'name' voor het huidige object van atlas</li> </ul>

Lees verder: *Functies Kaartobjecten*

## \$currentfeature

Geeft het huidige object weer dat wordt geëvalueerd. Dit kan worden gebruikt met de functie 'attribute' om waarden van attributen van het huidige object te evalueren.

Syntaxis	\$currentfeature
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>attribute( \$currentfeature, 'name' )</code> → waarde die is opgeslagen in het attribuut 'name' voor het huidige object</li> </ul>

## display\_expression

Geeft de weergave-expressie terug voor een opgegeven object op een laag. De expressie wordt standaard geëvalueerd. Kan worden gebruikt met nul, een of meer argumenten, bekijk de details hieronder.

### Geen parameters

Indien aangeroepen zonder parameters, zal de functie de weergave-expressie van het huidige object op de huidige laag evalueren.

Syntaxis	display_expression()
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>display_expression()</code> → De weergave-expressie van het huidige object op de huidige laag.</li> </ul>

### Eén parameter 'feature'

Indien aangeroepen met een parameter 'feature' zal de functie de weergave-expressie van het gespecificeerde object op de huidige laag evalueren.

Syntaxis	<code>display_expression(feature)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden geëvalueerd.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>display_expression(@atlas_feature)</code> → De weergave-expressie van het huidige object van atlas.</li> </ul>

### Parameters voor laag en object

Indien aangeroepen met een parameter voor zowel de laag als een object zal de functie het gespecificeerde object op de gespecificeerde laag evalueren.

Syntaxis	<code>display_expression(layer, feature, [evaluate=true])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - De laag (of diens ID of naam)</li> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden geëvalueerd.</li> <li>• <b>evaluate</b> - Of de expressie moet worden geëvalueerd. Indien false zal de expressie worden teruggegeven als alleen een letterlijke tekenreeks (die potentieel later zou kunnen worden geëvalueerd met de functie 'eval').</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>display_expression('streets', get_feature_by_id('streets', 1))</code> → De weergave-expressie van het object met de ID 1 op de laag 'streets'.</li> <li>• <code>display_expression('a_layer_id', \$currentfeature, 'False')</code> → De weergave-expressie van het huidige object niet geëvalueerd.</li> </ul>

### get\_feature

Geeft het eerste object uit een laag terug dat voldoet aan een bepaalde opgegeven waarde voor een attribuut.

Syntaxis	<code>get_feature(layer, attribute, value)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - laagnaam of ID</li> <li>• <b>attribute</b> - naam van het attribuut</li> <li>• <b>value</b> - waarde van het attribuut die overeen moet komen</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>get_feature('streets', 'name', 'main st')</code> → eerste gevonden object op de laag "streets" met de waarde "main st" in het veld "name"</li> </ul>

### get\_feature\_by\_id

Geeft het object met een ID op een laag terug.

Syntaxis	<code>get_feature_by_id(layer, feature_id)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - laag, laagnaam of laag-ID</li> <li>• <b>feature_id</b> - het ID van het object dat zou moeten worden teruggegeven</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>get_feature_by_id('streets', 1)</code> → het object met de ID 1 op de laag "streets"</li> </ul>

Lees verder: *\$id*

## \$id

Geeft het object-ID van de huidige rij terug.

Syntaxis	\$id
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>\$id</code> → 42</li> </ul>

## is\_selected

Geeft True terug als een object is geselecteerd. Kan worden gebruikt met nul, een of meer argumenten, bekijk de details hieronder.

### Geen parameters

Indien aangeroepen zonder parameters, zal de functie true teruggeven als het huidige object op de huidige laag is geselecteerd.

Syntaxis	is_selected()
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_selected()</code> → True als het huidige object op de huidige laag is geselecteerd.</li> </ul>

### Eén parameter 'feature'

Indien aangeroepen met alleen een parameter 'feature' zal de functie true teruggeven als het gespecificeerde object op de huidige laag is geselecteerd.

Syntaxis	is_selected(feature)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden gecontroleerd of het geselecteerd is.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_selected(@atlas_feature)</code> → Waar als het huidige object van atlas is geselecteerd.</li> <li>• <code>is_selected(get_feature('streets', 'name', 'Main St.'))</code> → Waar als het unieke benoemde object "Main St." op de actieve laag "streets" is geselecteerd.</li> <li>• <code>is_selected(get_feature_by_id('streets', 1))</code> → Waar als het object met de ID 1 op de actieve laag "streets" is geselecteerd.</li> </ul>

### Twee parameters

Indien aangeroepen met een parameter voor zowel de laag als een object zal de functie true teruggeven als het gespecificeerde object op de gespecificeerde laag is geselecteerd.

Syntaxis	<code>is_selected(layer, feature)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - De laag (zijn ID of naam) waarop de selectie zal worden gecontroleerd.</li> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden gecontroleerd of het geselecteerd is.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>is_selected( 'streets', get_feature('streets', 'name', "street_name"))</code> → True als de huidige straat van het gebouw is geselecteerd (er van uitgaande dat de laag met gebouwen een veld, genaamd 'street_name', heeft en de laag 'streets' een veld, genaamd 'name', met unieke waarden heeft).</li> <li>• <code>is_selected( 'streets', get_feature_by_id('streets', 1))</code> → True als het object met de ID 1 op de laag "streets" is geselecteerd.</li> </ul>

## maptip

Geeft de kaarttip terug voor een opgegeven object op een laag. De expressie wordt standaard geëvalueerd. Kan worden gebruikt met nul, een of meer argumenten, bekijk de details hieronder.

### Geen parameters

Indien aangeroepen zonder parameters, zal de functie de kaarttip van het huidige object op de huidige laag evalueren.

Syntaxis	<code>maptip()</code>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>maptip()</code> → De kaarttip van het huidige object op de huidige laag.</li> </ul>

### Één parameter 'feature'

Indien aangeroepen met een parameter 'feature' zal de functie de weergave-expressie van het gespecificeerde object op de huidige laag evalueren.

Syntaxis	<code>maptip(feature)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden geëvalueerd.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>maptip(@atlas_feature)</code> → De kaarttip van het huidige object van atlas.</li> </ul>

### Parameters voor laag en object

Indien aangeroepen met een parameter voor zowel de laag als een object zal de functie het gespecificeerde object op de gespecificeerde laag evalueren.



Syntaxis	<code>maptip(layer, feature, [evaluate=true])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - De laag (of diens ID of naam)</li> <li>• <b>feature</b> - Het object dat zou moeten worden geëvalueerd.</li> <li>• <b>evaluate</b> - Of de expressie moet worden geëvalueerd. Indien false zal de expressie worden teruggegeven als alleen een letterlijke tekenreeks (die potentieel later zou kunnen worden geëvalueerd met de functie 'eval_template').</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>maptip('streets', get_feature_by_id('streets', 1))</code> → De kaarttip van het object met de ID 1 op de laag 'streets'.</li> <li>• <code>maptip('a_layer_id', \$currentfeature, 'False')</code> → De kaarttip van het huidige object niet geëvalueerd.</li> </ul>

### num\_selected

Geeft het aantal geselecteerde objecten op een opgegeven laag terug. Werkt standaard op de laag waarop de expressie wordt geëvalueerd.

Syntaxis	<code>num_selected([layer=current layer])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>layer</b> - De laag (of zijn ID of naam) waarvan gecontroleerd moet worden of die is geselecteerd.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>num_selected()</code> → Het aantal geselecteerde objecten op de huidige laag.</li> <li>• <code>num_selected('streets')</code> → Het aantal geselecteerde objecten op de laag 'streets'</li> </ul>

### represent\_value

Geeft de geconfigureerde waarde voor weergave terug voor een veldwaarde. Het is afhankelijk van het geconfigureerde type widget. Dit is vaak nuttig met de widgets 'Waardenkaart'.

Syntaxis	<code>represent_value(value, fieldName)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>value</b> - De waarde die zou moeten worden opgelost. Meestal een veld.</li> <li>• <b>fieldName</b> - De veldnaam waarvoor de configuratie van de widget zou moeten worden geladen. (Optioneel)</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>represent_value("field_with_value_map")</code> → Omschrijving voor waarde</li> <li>• <code>represent_value('static value', 'field_name')</code> → Omschrijving voor statische waarde</li> </ul>

Lees verder: *typen widget*

## sqlite\_fetch\_and\_increment

Beheren van automatisch verhogende waarden in databases van SQLite.

Standaardwaarden voor SQLite kunnen alleen worden toegepast met invoegen en niet vooraf worden opgehaald.

Dit maakt het onmogelijk om een automatisch verhogende primaire sleutel op te halen via `AUTO_INCREMENT` voordat de rij in de database wordt gemaakt. Opmerking terzijde: met PostgreSQL werkt dit via de optie *evaluate default values*.

Bij het toevoegen van nieuwe objecten met relaties, is het echt fijn om in staat te zijn om reeds kinderen toe te voegen voor een ouder, terwijl het ouder-formulier nog steeds geopend is, maar het ouder-object nog niet is ingediend.

Deze functie kan worden gebruikt om, teneinde deze beperking te omzeilen, reeksen waarden te beheren in een afzonderlijke tabel met op SQL gebaseerde indelingen, zoals gpkg.

De tabel met de reeks zal worden gefilterd op een ID voor de reeks (`filter_attribute` en `filter_value`) en de huidige waarde van het `id_field` zal worden verhoogd met 1 en de verhoogde waarde wordt teruggegeven.

Als aanvullende kolommen waarden vereisen die zijn gespecificeerd, kan de kaart `default_values` voor dit doel worden gebruikt.

### Opmerking

Deze functie past de doel-SQLitetable aan. Het is bedoeld om te gebruiken met configuraties voor standaardwaarde voor attributen.

Wanneer de parameter voor de database een laag is en de laag staat in de modus Transactie, zal de waarde slechts eenmaal worden opgehaald gedurende de levenscyclus van een transactie en gecachet en verhoogd. Dit maakt het niet veilig om parallel vanuit verschillende processen te werken met dezelfde database.

Syntaxis	<code>sqlite_fetch_and_increment(database, table, id_field, filter_attribute, filter_value, [default_values])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>database</b> - Pad naar het bestand van SQLite of laag van Geopackage</li> <li>• <b>table</b> - Naam van de tabel die de reeksen beheert</li> <li>• <b>id_field</b> - Naam van het veld dat de huidige waarde bevat</li> <li>• <b>filter_attribute</b> - Naam van het veld dat een unieke identificatie voor deze reeks bevat. Moet een index UNIQUE hebben.</li> <li>• <b>filter_value</b> - Naam van de te gebruiken reeks.</li> <li>• <b>default_values</b> - Kaart met aanvullende standaardwaarden voor aanvullende kolommen in de tabel. De waarden moeten zijn omsloten door aanhalingstekens. Functies zijn toegestaan.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>sqlite_fetch_and_increment(@layer, 'sequence_table', 'last_unique_id', 'sequence_id', 'global', map('last_change', 'date('now)'), 'user', ''    @user_account_name    '')) → 0</code></li> <li>• <code>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</code></li> </ul>

Lees verder: *Eigenschappen Databronnen, Een tot veel- of veel-tot-veel-relaties maken*

## uuid

Maakt een Universally Unique Identifier (UUID) voor elke rij met de methode Qt `QUuid::createUuid`.

Syntaxis	<code>uuid([format='WithBraces'])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>format</b> - De indeling, omdat de UUID zal worden opgemaakt. 'WithBraces', 'WithoutBraces' of 'Id128'.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>uuid()</code> → <code>'{0bd2f60f-f157-4a6d-96af-d4ba4cb366a1}'</code></li> <li>• <code>uuid('WithoutBraces')</code> → <code>'0bd2f60f-f157-4a6d-96af-d4ba4cb366a1'</code></li> <li>• <code>uuid('Id128')</code> → <code>'0bd2f60ff1574a6d96afd4ba4cb366a1'</code></li> </ul>

### 12.2.23 Relaties

Deze groep bevat de lijst met *relaties* die beschikbaar zijn in het huidige project, met hun beschrijvingen. Het verschaft een snelle toegang tot de ID van de relatie voor het schrijven van een expressie (met bijv. de functie *relation\_aggregate*) of het aanpassen van een formulier.

### 12.2.24 Tekstfuncties

Deze groep bevat functies die werken op tekst (bijv. vervangen, omzetten naar hoofdletters).

## ascii

Geeft de code voor Unicode terug dat is geassocieerd met het eerste teken uit een tekenreeks.

Syntaxis	<code>ascii(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de naar Unicode te decoderen tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>ascii('Q')</code> → 81</li> </ul>

## char

Geeft het teken terug dat is geassocieerd met een code voor Unicode.

Syntaxis	<code>char(code)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>code</b> - een getal voor Unicode</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>char(81)</code> → 'Q'</li> </ul>

## concat

Voegt verscheidene tekenreeksen samen tot een. Waarden NULL worden geconverteerd naar lege tekenreeksen. Andere waarden (zoals getallen) worden geconverteerd naar tekenreeksen.

Syntaxis	concat(string1, string2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - een waarde tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• concat('sun', 'set') → 'sunset'</li> <li>• concat('a', 'b', 'c', 'd', 'e') → 'abcde'</li> <li>• concat('Anno ', 1984) → 'Anno 1984'</li> <li>• concat('The Wall', NULL) → 'The Wall'</li> </ul>

## Over het samenvoegen van velden

U kunt ook tekenreeksen of veldwaarden samenvoegen met ofwel de operatoren || of +, met enkele speciale karakteristieken:

- De operator + betekent ook het optellen van de expressie, dus als u een integer deel hebt (veld of numerieke waarde), kan dit gevoelig zijn voor fouten en kunt u beter de andere gebruiken:

```
'My feature id is: ' + "gid" => triggers an error as gid returns an integer
```

- Wanneer een van de argumenten een waarde NULL is, zullen || of + een waarde NULL teruggeven. U zou misschien de functie concat willen gebruiken om de andere argumenten, ongeacht de waarde NULL, terug te geven:

```
'My feature id is: ' + NULL ==> NULL
'My feature id is: ' || NULL => NULL
concat('My feature id is: ', NULL) => 'My feature id is: '
```

Lees verder: ||, +

## format

Maakt een tekenreeks op met behulp van de opgegeven argumenten.

Syntaxis	format(string, arg1, arg2, ...)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - Een tekenreeks met de plaatsvervangers %1, %2, etc., voor de argumenten. Plaatsvervangers mogen worden herhaald. De laagste genummerde plaatsvervanger zal worden vervangen door arg1, de volgende door arg2, etc.</li> <li>• <b>arg</b> - elk type. Elk aantal argumenten.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• format('Dit %1 een %2', 'is', 'test') → 'Dit is een test'</li> <li>• 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'</li> </ul>

### **format\_date**

Maakt een type date of tekenreeks op in een aangepaste indeling voor de tekenreeks. Gebruikt Qt date/time-indeling tekenreeksen. Bekijk [QDateTime::fromString](#).

Syntaxis	<p><code>format_date(datetime, format, [language])</code>          [] markeert optionele argumenten</p>																																																
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>datetime</b> - waarde date, time of datetime</li> <li>• <b>format</b> - Tekenreeksjabloon dat moet worden gebruikt voor het indelen van de tekenreeks.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="459 416 1385 904"> <thead> <tr> <th>Expressie</th> <th>Uitvoer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>d</td> <td>de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)</td> </tr> <tr> <td>dd</td> <td>de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)</td> </tr> <tr> <td>ddd</td> <td>de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')</td> </tr> <tr> <td>dddd</td> <td>de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)</td> </tr> <tr> <td>MM</td> <td>de maand als getal met voorloopnul (01-12)</td> </tr> <tr> <td>MMM</td> <td>de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')</td> </tr> <tr> <td>MMMM</td> <td>de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')</td> </tr> <tr> <td>yy</td> <td>het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)</td> </tr> <tr> <td>yyyy</td> <td>het jaar als een cijfer met vier getallen</td> </tr> </tbody> </table> <p>Deze expressies kunnen worden gebruikt voor het tijdsgedeelte van de indeling van de tekenreeks:</p> <table border="1" data-bbox="459 1016 1385 1603"> <thead> <tr> <th>Expressie</th> <th>Uitvoer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>h</td> <td>het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>hh</td> <td>het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>HH</td> <td>het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)</td> </tr> <tr> <td>m</td> <td>de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>mm</td> <td>de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>s</td> <td>de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>ss</td> <td>de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)</td> </tr> <tr> <td>z</td> <td>de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)</td> </tr> <tr> <td>zzz</td> <td>de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)</td> </tr> <tr> <td>AP of A</td> <td>geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.</td> </tr> <tr> <td>ap of a</td> <td>geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode &lt;<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes</a>&gt;_) gebruikt om de date als een aangepaste tekenreeks op te maken. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>	Expressie	Uitvoer	d	de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)	dd	de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)	ddd	de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')	dddd	de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')	M	de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)	MM	de maand als getal met voorloopnul (01-12)	MMM	de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')	MMMM	de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')	yy	het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)	yyyy	het jaar als een cijfer met vier getallen	Expressie	Uitvoer	h	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)	hh	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)	H	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)	HH	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)	m	de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)	mm	de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)	s	de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)	ss	de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)	z	de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)	zzz	de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)	AP of A	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.	ap of a	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.
Expressie	Uitvoer																																																
d	de dag als getal zonder voorloopnul (1 tot en met 31)																																																
dd	de dag als getal met voorloopnul (01 tot en met 31)																																																
ddd	de verkorte gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maa' tot en met 'zon')																																																
dddd	de lange gelokaliseerde naam van de dag (bijv. 'maandag' tot en met 'zondag')																																																
M	de maand als getal zonder voorloopnul (1-12)																																																
MM	de maand als getal met voorloopnul (01-12)																																																
MMM	de verkorte gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'jan' tot en met 'dec')																																																
MMMM	de lange gelokaliseerde naam van de maand (bijv. 'januari' tot en met 'december')																																																
yy	het jaar als een cijfer met twee getallen (00-99)																																																
yyyy	het jaar als een cijfer met vier getallen																																																
Expressie	Uitvoer																																																
h	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23 of 1 tot en met 12 met weergave AM/PM)																																																
hh	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23 of 01 tot en met 12 met weergave AM/PM)																																																
H	het uur als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)																																																
HH	het uur als getal met voorloopnul (00 tot en met 23, zelfs met weergave AM/PM)																																																
m	de minuut als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)																																																
mm	de minuut als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)																																																
s	de seconde als getal zonder voorloopnul (0 tot en met 59)																																																
ss	de seconde als getal met voorloopnul (00 tot en met 59)																																																
z	de milliseconden zonder achterliggende nullen (0 tot en met 999)																																																
zzz	de milliseconden met achterliggende nullen (000 tot en met 999)																																																
AP of A	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>AP</i> moet zijn ofwel 'AM' of 'PM'.																																																
ap of a	geïnterpreteerd als een tijd AM/PM. <i>ap</i> moet zijn ofwel 'am' of 'pm'.																																																
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'dd.MM.yyyy')</code> → '15.05.2012'</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'd MMMM yyyy', 'fr')</code> → '15 mai 2012'</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15', 'dddd')</code> → 'Tuesday', als de huidige locale een Engelse variant is</li> <li>• <code>format_date('2012-05-15 13:54:20', 'dd.MM.yy')</code> → '15.05.12'</li> <li>• <code>format_date('13:54:20', 'hh:mm AP')</code> → '01:54 PM'</li> </ul>																																																

## format\_number

Geeft een getal terug dat is opgemaakt met het scheidingsteken voor duizendtallen van de locale. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt. Breekt ook het aantal decimale plaatsen af tot het aantal opgegeven plaatsen.

Syntaxis	format_number(number, [places=0], [language]) [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>number</b> - getal dat moet worden opgemaakt</li> <li>• <b>places</b> - integer die het aantal plaatsen achter de komma weergeeft voor het afbreken van de tekenreeks.</li> <li>• <b>language</b> - taal (kleine letters, twee- of drieletterige ISO 639-taalcode &lt;<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes</a>&gt;_) gebruikt om het getal als een tekenreeks op te maken. Standaard wordt de locale van de huidige gebruiker van QGIS gebruikt.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• format_number(10000000.332, 2) → '10,000,000.33' als bijv. de huidige locale een Engelse variant is</li> <li>• format_number(10000000.332, 2, 'fr') → '10 000 000,33'</li> </ul>

## left

Geeft een subtekenreeks terug die de n meest links gelegen tekens van de tekenreeks bevat.

Syntaxis	left(string, length)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - een tekenreeks</li> <li>• <b>length</b> - integer. Het aantal tekens, vanaf links, van de tekenreeks die moeten worden teruggegeven.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• left('Hello World', 5) → 'Hello'</li> </ul>

## length

Geeft het aantal tekens in een tekenreeks terug of de lengte van een geometrie lijn.

### Variant Tekensreeks

Geeft het aantal tekens in een tekenreeks terug.

Syntaxis	length(string)
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - tekenreeks waarvan de lengte moet worden geteld</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• length('hello') → 5</li> </ul>

### Variant Geometrie

Geeft de lengte terug van een geometrie-object lijn. Berekeningen zijn altijd planimetrisch in het ruimtelijke referentiesysteem (SRS) van deze geometrie, en de eenheden van de teruggegeven lengte komen overeen met de eenheden voor het SRS. Dit verschilt van de door de functie \$length uitgevoerde berekeningen, die ellipsoïde

berekeningen zal uitvoeren, gebaseerd op de instellingen voor de ellipsoïde van het project en eenheden voor afstanden.

Syntaxis	<code>length(geometry)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>geometry</b> - geometrie-object lijn</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>length(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 4 0)')) → 4.0</code></li></ul>

### lower

Converteert een tekenreeks naar kleine letters.

Syntaxis	<code>lower(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - de naar kleine letters te converteren tekenreeks</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>lower('HELLO World') → 'hello world'</code></li></ul>

### lpad

Geeft een tekenreeks terug van de opgegeven breedte die vanaf links is uitgevuld met een vulteken. Als de doelbreedte smaller is dan de lengte van de tekenreeks, wordt de tekenreeks afgebroken.

Syntaxis	<code>lpad(string, width, fill)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - tekenreeks die moet worden uitgevuld</li><li>• <b>width</b> - lengte van de nieuwe tekenreeks</li><li>• <b>fill</b> - teken waarmee de resterende ruimte moet worden uitgevuld</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>lpad('Hello', 10, 'x') → 'xxxxxHello'</code></li><li>• <code>lpad('Hello', 3, 'x') → 'Hel'</code></li></ul>

### regexp\_match

Geeft de eerste overeenkomende positie van een reguliere expressie binnen een tekenreeks van Unicode terug, of 0 als de subtekenreeks niet wordt gevonden.

Syntaxis	<code>regexp_match(input_string, regex)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>input_string</b> - de tekenreeks die moet worden getest tegen de reguliere expressie</li><li>• <b>regex</b> - De reguliere expressie die getest moet worden. Tekens backslash moeten dubbel worden geëscaped (bijv. “\s” om overeen te komen met een teken voor witruimte of “\b” om overeen te komen met een woordgrens)</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>regexp_match('QGIS ROCKS', '\\sROCKS') → 5</code></li><li>• <code>regexp_match('Budač', 'udač\\b') → 2</code></li></ul>



## regexp\_replace

Geeft een tekenreeks terug waarin de opgegeven reguliere expressie is vervangen.

Syntaxis	<code>regexp_replace(input_string, regex, replacement)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>input_string</b> - de tekenreeks waarin de overeenkomsten moeten worden vervangen</li> <li>• <b>regex</b> - De reguliere expressie die vervangen moet worden. Tekens backslash moeten dubbel worden geëscaped (bijv. “\s” om overeen te komen met een teken voor witruimte).</li> <li>• <b>replacement</b> - De tekenreeks die alle overeenkomsten van de opgegeven reguliere expressie zal vervangen. Vanggroepen kunnen in de tekenreeks voor vervangen worden ingevoegd met \1, \2, etc.</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>regexp_replace('QGIS SHOULD ROCK', '\\sSHOULD\\s', ' DOES ')</code> → 'QGIS DOES ROCK'</li> <li>• <code>regexp_replace('ABC123', '\\d+', '')</code> → 'ABC'</li> <li>• <code>regexp_replace('mijn naam is Jan', '(.*?) is (.*?)', '\\2 is \\1')</code> → 'Jan is mijn naam'</li> </ul>

## regexp\_substr

Geeft het gedeelte van een tekenreeks terug dat overeenkomt met een opgegeven reguliere expressie.

Syntaxis	<code>regexp_substr(input_string, regex)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>input_string</b> - de tekenreeks waarin de overeenkomsten moeten worden gevonden</li> <li>• <b>regex</b> - De reguliere expressie die getest moet worden. Tekens backslash moeten dubbel worden geëscaped (bijv. “\s” om overeen te komen met een teken voor witruimte).</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>regexp_substr('abc123', '(\\d+)')</code> → '123'</li> </ul>

## replace

Geeft een tekenreeks terug waarin de opgegeven tekenreeks, array, of kaart met tekenreeksen is vervangen.

### Variant tekenreeks & array

Geeft een tekenreeks terug waarin de opgegeven tekenreeks of array van tekenreeksen is vervangen door een tekenreeks of een array van tekenreeksen.

Syntaxis	<code>replace(string, before, after)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de tekenreeks voor de invoer</li> <li>• <b>before</b> - de te vervangen tekenreeks of array van tekenreeksen</li> <li>• <b>after</b> - de tekenreeks of array van tekenreeksen die gebruikt moet worden als vervanging</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>replace('QGIS SHOULD ROCK', 'SHOULD', 'DOES')</code> → 'QGIS DOES ROCK'</li> <li>• <code>replace('QGIS ABC', array('A', 'B', 'C'), array('X', 'Y', 'Z'))</code> → 'QGIS XYZ'</li> <li>• <code>replace('QGIS', array('Q', 'S'), '')</code> → 'GI'</li> </ul>

### Variant kaart

Geeft een tekenreeks terug waarin de opgegeven sleutels voor de kaart zijn vervangen door hun gepaarde waarden. Langere kaartsleutels worden eerst geëvalueerd.

Syntaxis	<code>replace(string, map)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - de tekenreeks voor de invoer</li><li>• <b>map</b> - de kaart die de sleutels en waarden bevat</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>replace('APP SHOULD ROCK', map('APP', 'QGIS', 'SHOULD', 'DOES'))</code> → 'QGIS DOES ROCK'</li><li>• <code>replace('forty two', map('for', '4', 'two', '2', 'forty two', '42'))</code> → '42'</li></ul>

### right

Geeft een subtekenreeks terug die de  $n$  meest rechts gelegen tekens van de tekenreeks bevat.

Syntaxis	<code>right(string, length)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - een tekenreeks</li><li>• <b>length</b> - integer. Het aantal tekens, vanaf rechts, van de tekenreeks die moeten worden teruggegeven.</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>right('Hello World', 5)</code> → 'World'</li></ul>

### rpad

Geeft een tekenreeks terug van de opgegeven breedte die vanaf rechts is uitgevuld met een vulteken. Als de doelbreedte smaller is dan de lengte van de tekenreeks, wordt de tekenreeks afgebroken.

Syntaxis	<code>rpad(string, width, fill)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - tekenreeks die moet worden uitgevuld</li><li>• <b>width</b> - lengte van de nieuwe tekenreeks</li><li>• <b>fill</b> - teken waarmee de resterende ruimte moet worden uitgevuld</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>rpad('Hello', 10, 'x')</code> → 'Helloxxxxx'</li><li>• <code>rpad('Hello', 3, 'x')</code> → 'Hel'</li></ul>

## strpos

Geeft de eerste overeenkomende positie van een subtekenreeks binnen een andere tekenreeks terug, of 0 als de subtekenreeks niet wordt gevonden.

Syntaxis	<code>strpos(haystack, needle)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>haystack</b> - tekenreeks waarin moet worden gezocht</li> <li>• <b>needle</b> - tekenreeks waarnaar moet worden gezocht</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>strpos('HELLO WORLD', 'WORLD') → 7</code></li> <li>• <code>strpos('HELLO WORLD', 'GOODBYE') → 0</code></li> </ul>

## substr

Geeft een deel van een tekenreeks terug.

Syntaxis	<code>substr(string, start, [length])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de volledige tekenreeks voor de invoer</li> <li>• <b>start</b> - integer die de beginpositie weergeeft vanaf waar moet worden uitgenomen, beginnend met 1; als start negatief is, zal de teruggegeven tekenreeks beginnen aan het einde van de tekenreeks minus de waarde van start</li> <li>• <b>length</b> - integer die de lengte van de terug te geven tekenreeks weergeeft; als length negatief is, zal de teruggegeven tekenreeks de opgegeven lengte van tekens weglaten vanaf het einde van de tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>substr('HELLO WORLD', 3, 5) → 'LLO W'</code></li> <li>• <code>substr('HELLO WORLD', 6) → ' WORLD'</code></li> <li>• <code>substr('HELLO WORLD', -5) → 'WORLD'</code></li> <li>• <code>substr('HELLO', 3, -1) → 'LL'</code></li> <li>• <code>substr('HELLO WORLD', -5, 2) → 'WO'</code></li> <li>• <code>substr('HELLO WORLD', -5, -1) → 'WORL'</code></li> </ul>

## title

Converteert alle woorden van een tekenreeks naar titels (alle woorden in kleine letters met hoofdletter aan het begin).

Syntaxis	<code>title(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>string</b> - de naar titels te converteren tekenreeks</li> </ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <code>title('hello wOrld') → 'Hello World'</code></li> </ul>

### to\_string

Converteert een getal naar een tekenreeks.

Syntaxis	<code>to_string(number)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>number</b> - Waarde integer of real. Het getal dat moet worden geconverteerd naar een tekenreeks.</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>to_string(123)</code> → '123'</li></ul>

### trim

Verwijdert alle voor- en achterliggende witruimte (spaties, tabs, etc) uit een tekenreeks.

Syntaxis	<code>trim(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - tekenreeks die moet worden getrimd</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>trim(' hello world ')</code> → 'hello world'</li></ul>

### upper

Converteert een tekenreeks naar hoofdletters.

Syntaxis	<code>upper(string)</code>
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - de naar hoofdletters te converteren tekenreeks</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>upper('hello wOrld')</code> → 'HELLO WORLD'</li></ul>

### wordwrap

Geeft een tekenreeks terug, verpakt in een maximum/minimum aantal tekens.



Syntaxis	<code>wordwrap(string, wrap_length, [delimiter_string])</code> [] markeert optionele argumenten
Argumenten	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>string</b> - de te verpakken tekenreeks</li><li>• <b>wrap_length</b> - een integer. Als <code>wrap_length</code> positief is dan geeft het getal het ideale maximale aantal te verpakken tekens weer; indien negatief, geeft het getal het minimale aantal te verpakken tekens weer.</li><li>• <b>delimiter_string</b> - Optionele tekenreeks als scheidingsteken om naar een nieuwe regel te verpakken.</li></ul>
Voorbeelden	<ul style="list-style-type: none"><li>• <code>wordwrap('UNIVERSITY OF QGIS', 13)</code> → 'UNIVERSITY OF&lt;br&gt;QGIS'</li><li>• <code>wordwrap('UNIVERSITY OF QGIS', -3)</code> → 'UNIVERSITY&lt;br&gt;OF QGIS'</li></ul>

## 12.2.25 Gebruikersexpressies

Deze groep bevat de expressies die zijn opgeslagen als *gebruikersexpressies*.

## 12.2.26 Variabelen

Deze groep bevat dynamische variabelen gerelateerd aan de toepassing, het projectbestand en andere instellingen. De beschikbaarheid van variabelen is afhankelijk van de context:

- in het dialoogvenster  Objecten selecteren met een expressie
- in het dialoogvenster  Veldberekening
- in het dialoogvenster Laageigenschappen
- uit de afdruklay-out

Deze variabelen zouden, om te kunnen worden gebruikt in een expressie, moeten worden voorafgegaan door het teken @ (bijv. @row\_number).

Variabele	Omschrijving
algorithm_id	De unieke ID van een algoritme
animation_end_time	Einde van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de gehele animatie (als een waarde datetime)
animation_interval	Duur van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de gehele animatie (als een waarde interval)
animation_start_time	Begin van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de gehele animatie (als een waarde datetime)
atlas_feature	Het huidige object in atlas (als object object)
atlas_featureid	Het huidige atlas object-ID
atlas_featurenumber	Het huidige nummer voor het object van atlas in de lay-out
atlas_filename	De huidige bestandsnaam voor atlas
atlas_geometry	De geometrie voor het huidige atlas-object
atlas_layerid	De huidige ID voor de bedekkingslaag van atlas
atlas_layername	De naam van de huidige bedekkingslaag van atlas
atlas_pagename	De huidige paginanaam voor atlas
atlas_totalfeatures	Het totale aantal objecten in de atlas
canvas_cursor_point	De laatste cursorpositie in het kaartvenster in de geografische coördinaten van het project
cluster_color	De kleur van symbolen binnen een cluster, of NULL als symbolen gemixte kleuren hebben
cluster_size	Het aantal opgenomen symbolen binnen een cluster
current_feature	Het object dat momenteel wordt bewerkt in het attributenformulier of n de tabelrij
current_geometry	De geometrie van het object dat momenteel wordt bewerkt in het attributenformulier of in de tabelrij
current_parent_feature	geeft het object terug dat momenteel wordt bewerkt in het ouderformulier. Alleen te gebruiken in de context van een ingebed formulier.
current_parent_geometry	geeft de geometrie van het object terug dat momenteel wordt bewerkt in het ouderformulier. Alleen te gebruiken in de context van een ingebed formulier.
form_mode	Waar het formulier voor gebruikt wordt, zoals AddFeatureMode, SingleEditMode, MultiEditMode, SearchMode, AggregateSearchMode of IdentifyMode als tekenreeks.
frame_duration	Duur voor Tijdbeheer van elk frame voor de animatie (als een waarde interval)
frame_number	Huidige framenummer gedurende terugspelen van de animatie
frame_rate	Aantal frames per seconde gedurende terugspelen van de animatie
fullextent_maxx	Maximumwaarde X uit volledig bereik kaartvenster (inclusief alle lagen)

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 12.1 – Vervolgd van vorige pagina

Variabele	Omschrijving
fullextent_maxy	Maximumwaarde Y uit volledig bereik kaartvenster (inclusief alle lagen)
fullextent_minx	Minimumwaarde X uit volledig bereik kaartvenster (inclusief alle lagen)
fullextent_miny	Minimumwaarde Y uit volledig bereik kaartvenster (inclusief alle lagen)
geometry_part_count	Het aantal delen in de geometrie van het gerenderde object
geometry_part_num	Het huidige nummer van het deel van de geometrie voor het object dat wordt gerenderd
geometry_point_count	Het aantal punten in het gerenderde deel van een geometrie
geometry_point_num	Het nummer van het huidige punt in het gerenderde deel van een geometrie
geometry_ring_num	Ringnummer voor huidige geometrie van het object dat momenteel wordt gerenderd (alleen voor objecten polygoon). De buitenste ring heeft de waarde 0.
grid_axis	De huidige as voor het annotatieraster (bijv. 'x' voor longitude, 'y' voor latitude).
grid_number	De huidige waarde annotatieraster
item_id	Het huidige gebruikers-ID van item afdruklay-out (niet noodzakelijkerwijze uniek)
item_uuid	Het unieke ID van item afdruklay-out
layer	De huidige laag
layer_crs <small>NEW in 3.18</small>	De ID van de autoriteit van het coördinaten referentiesysteem van de huidige laag
layer_id	Het ID van de huidige laag
layer_ids	De ID's van alle kaartlagen in het huidige project, als een lijst
layer_name	De naam van de huidige laag
layers	Alle kaartlagen in het huidige project, als een lijst
layout_dpi	De resolutie van de lay-out (DPI)
layout_name	De naam van de lay-out
layout_numpages	Het aantal pagina's in de lay-out
layout_page	Het paginanummer van het huidige item in de lay-out
layout_pageheight	De actieve paginahoogte in de lay-out (in mm voor standaard papiergrootten, of eender welke eenheid werd gebruikt voor aangepaste papiergrootte)
layout_pageoffsets	Array van Y-coördinaten voor de bovenzijde van elke pagina. Maakt het mogelijk items dynamisch te plaatsen op pagina's in een context waarin paginagroottes kunnen wijzigen
layout_pagewidth	De actieve paginabreedte in de lay-out (in mm voor standaard papiergrootten, of eender welke eenheid werd gebruikt voor aangepaste papiergrootte)
legend_column_count	Het aantal kolommen in de legenda
legend_filter_by_map	Geeft aan of de inhoud van de legenda is gefilterd op de kaart
legend_filter_out_atlas	Geeft aan of de Atlas is uitgefilterd van de legenda
legend_split_layers	Geeft aan of lagen in de legenda kunnen worden gesplitst
legend_title	De titel van de legenda
legend_wrap_string	Het/de teken(s) die zijn gebruikt om de tekst van de legenda te verpakken
map_crs	De naam van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_acronym	Het acroniem van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_definition	De volledige definitie van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_description	De naam van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_ellipsoid	Het acroniem van de ellipsoïde van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_proj4	De definitie voor Proj4 van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_crs_projection <small>NEW in 3.20</small>	De beschrijvende naam van projectie-methode die wordt gebruikt door het Coördinaten ReferentieSysteem van de kaart (bijv. 'Albers Equal Area')
map_crs_wkt	De definitie voor WKT van het coördinaten referentiesysteem van de huidige kaart
map_end_time	Het einde van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de kaart (als een waarde datetime)
map_extent	De geometrie die het huidige bereik van de kaart weergeeft
map_extent_center	Het puntobject in het midden van het kaartvenster
map_extent_height	De huidige hoogte van de kaart
kaart_bereik_breedte	De huidige breedte van de kaart

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 12.1 – Vervolgd van vorige pagina

Variabele	Omschrijving
map_id	Het ID van het huidige doel op de kaart. Dit zal 'canvas' zijn voor renderers van het kaartvenster, en het item-ID voor renderers van de afdruklay-out
map_interval	De duur van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de kaart (als een waarde interval)
map_layer_ids	De lijst met ID's van op de kaart zichtbare lagen
map_layers	De lijst van op de kaart zichtbare lagen
map_rotation	De huidige rotatie van de kaart
map_scale	De huidige schaal van de kaart
map_start_time	Het begin van de tijdsperiode van Tijdbeheer voor de kaart (als een waarde datetime)
map_units	De maateenheden voor de kaart
model_path	Het volledige pad (inclusief bestandsnaam) van het huidige model (of pad van het project als het model is ingebed in een project).
model_folder	Map die het huidige model bevat (of map van het project als het model is ingebed in een project).
model_name	Naam van het huidige model
model_group	Groep voor het huidige model
notification_message	Inhoud van het notificatiebericht dat is verzonden door de provider (alleen beschikbaar voor acties die worden geactiveerd door notificaties van de provider).
parent	Verwijst naar het huidige object in de ouderlaag, toegang verschaffend tot de attributen en geometrie bij het filteren met een functie <i>samenvoegen</i>
project_abstract	De abstract van project, afkomstig uit de metadata van het project
project_area_units	De eenheid voor gebied voor het huidige project, gebruikt voor het berekenen van gebieden van geometrieën
project_author	De auteur van het project, afkomstig uit de metadata van het project
project_basename	De basisnaam van de bestandsnaam van het huidige project (zonder pad en extensie)
project_creation_date	De aanmaakdatum van het project, afkomstig uit de metadata van het project
project_crs	Het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_arconym	Het acroniem van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_definition	De volledige definitie van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_description	De beschrijving van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_ellipsoid	De ellipsoïde van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_proj4	De weergave in Proj4 van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_crs_wkt	De weergave in WKT (well known text) van het coördinaten referentiesysteem van het project
project_distance_units	De eenheid voor afstand voor het huidige project, gebruikt voor het berekenen van lengten van geometrieën en afstanden
project_ellipsoid	De naam van de ellipsoïde voor het huidige project, gebruikt voor het berekenen van geodetische gebieden of lengten van geometrieën
project_filename	De bestandsnaam van het huidige project
project_folder	De map voor het huidige project
project_home	Het pad naar de map voor het huidige project
project_identificer	De identificatie van het project, afkomstig uit de metadata van het project
project_keywords	De sleutelwoorden van het project, afkomstig uit de metadata van het project
project_last_saved	Datum/tijd van wanneer project voor het laatst werd opgeslagen.
project_path	Het volledige pad (inclusief bestandsnaam) van het huidige project
project_title	De titel van het huidige project
project_units	De eenheden van het CRS van het project
qgis_locale	De huidige taal van QGIS
qgis_os_name	De naam van het huidige besturingssysteem, bijv 'Windows', 'Linux' of 'OSX'
qgis_platform	Het platform voor QGIS, bijv. 'desktop' of 'server'
qgis_release_name	De naam van de huidige uitgave voor QGIS
qgis_short_version	De verkorte tekenreeks voor de huidige versie van QGIS
qgis_version	De tekenreeks voor de huidige versie van QGIS
qgis_version_no	Het huidige versienummer voor QGIS

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 12.1 – Vervolgd van vorige pagina

Variabele	Omschrijving
row_number	Slaat het nummer van de huidige rij op
snapping_results	Geeft toegang tot de resultaten voor snappen bij digitaliseren van een object (alleen beschikbaar in Object toevoegen)
scale_value	De huidige waarde voor afstand van de schaalbalk
selected_file_path	Geselecteerde bestandspad uit de widget Bestandsselectie bij het uploaden van een bestand met een extern opslagsysteem
symbol_angle	De hoek van symbool dat is gebruikt om het object te renderen (alleen geldig voor markeringssymbolen)
symbol_color	De kleur van het symbool dat is gebruikt om het object te renderen
symbol_count	Het aantal objecten, weergegeven door het symbool (in de Legenda van lay-out)
symbol_id	Het interne ID van het symbool (in de Legenda van de lay-out)
symbol_label	Het label voor het symbool (ofwel een door de gebruiker gedefinieerd label of het standaard, automatisch gemaakte, label - in de Legenda van de lay-out)
symbol_layer_count	Totaal aantal symboollagen in het symbool
symbol_layer_index	Huidige index voor de symboollaag
symbol_marker_column	Kolomnummer voor markering (alleen geldig voor vullingen van puntpatroon).
symbol_marker_row	Rijnummer voor markering (alleen geldig voor vullingen van puntpatroon).
user_account_name	De accountnaam van de gebruiker voor het huidige besturingssysteem
user_full_name	De gebruikersnaam van de huidige gebruiker voor het besturingssysteem
value	De huidige waarde
vector_tile_zoom	Exacte vectortegel zoomniveau van de kaart die wordt gerenderd (afgeleid van de huidige schaal van de kaart). Normaal gesproken in interval [0, 20]. Anders dan @zoom_level, is deze variabele een waarde floating point die kan worden gebruikt om waarden te interpoleren tussen twee integere zoomniveaus.
with_variable	Maakt instellen van een variabele mogelijk om te gebruiken in een expressie om herhaaldelijk herberekenen van dezelfde waarde te vermijden
zoom_level	Vectortegel zoomniveau van de kaart die wordt gerenderd (afgeleid van de huidige schaal van de huidige kaart). Normaal gesproken in interval [0, 20].

**Enkele voorbeelden:**

- Geef het X-coördinaat van het midden van een kaartitem in een lay-out terug:

```
x( map_get( item_variables( 'map1' ), 'map_extent_center' ) )
```

- Geef, voor elk object op de huidige laag, het aantal overlappende objecten airports terug:

```
aggregate( layer='airport', aggregate='count', expression="code",
           filter:=intersects( $geometry, geometry( @parent ) ) )
```

- Haal het object\_ID op van het eerste gesnapte punt van een lijn:

```
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 Functies Recent**

Deze groep bevat recent gebruikte functies. Afhankelijk van de context van zijn gebruik (object selecteren, veldberekening, algemeen), worden recent toegepaste expressies toegevoegd aan de corresponderende lijst (tot maximaal tien expressies), gesorteerd van de meest tot de minst recente. Dit maakt het gemakkelijker om snel eerder gebruikte expressies terug te vinden.






### 13.1 De Stijlmanager

#### 13.1.1 Het dialoogvenster Stijlmanager

De *Stijlmanager* is de plaats waar u algemene items voor stijl kunt beheren en maken. Dit zijn symbolen, kleurverlopen, tekstindelingen of instellingen voor labels die kunnen worden gebruikt om objecten, lagen of afdruklay-outs te symboliseren. Zij worden opgeslagen in de database `symbology-style.db` onder het actieve *gebruikersprofiel* en gedeeld met alle projectbestanden die met dat profiel worden geopend. Items voor stijl kunnen ook met anderen worden gedeeld dankzij de mogelijkheden voor exporteren/importeren van het dialoogvenster *Stijlmanager*.

U kunt dat modeless dialoogvenster openen, ofwel:

- vanuit het menu *Extra* ►  *Stijlmanager...*
- met de knop  *Stijlmanager* vanaf de werkbalk *Project*
- of met de knop  *Stijlmanager* uit een vectormenu *Laageigenschappen* ► (bij het *configureren van een symbool* of *opmaken van een tekst*).

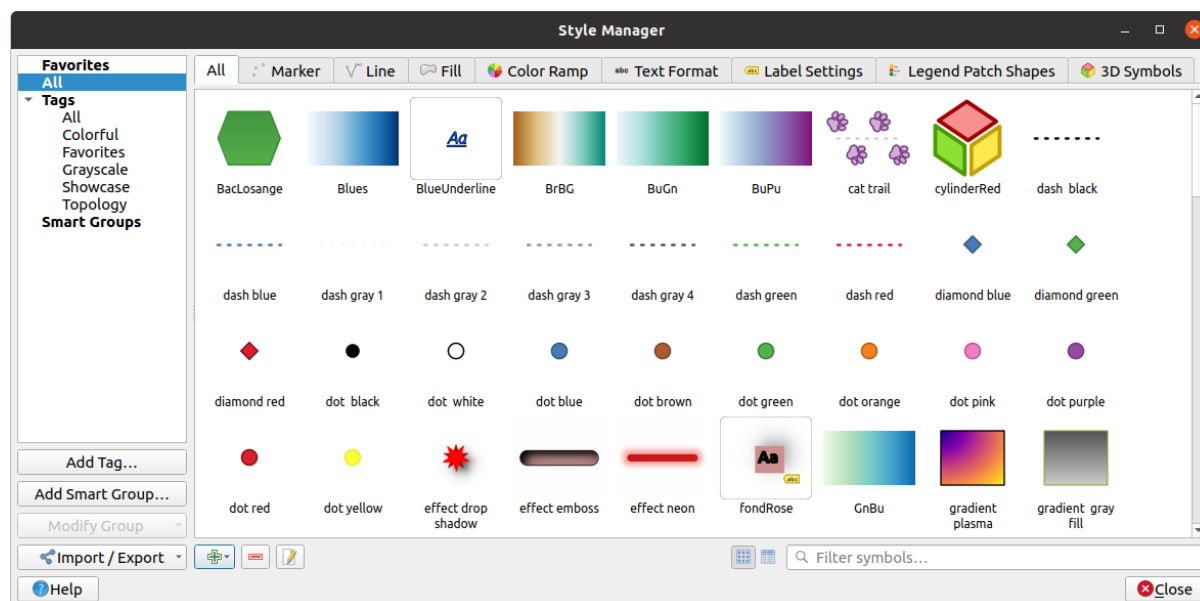












Fig. 13.1: De Stijlmanager


### Items voor stijl beheren

Het dialoogvenster *Stijlmanager* geeft in het midden een frame weer met daarin voorbeelden van items, georganiseerd op tabs:

- *Alles* voor een complete collectie van punt-, lineaire en oppervlaktesymbolen en instellingen voor labels, als ook voorafgedefinieerde kleruverlopen en tekstindelingen;
-  *Markering* alleen voor puntsymbolen;
-  *Lijn* alleen voor lineaire symbolen;
-  *Vulling* alleen voor oppervlaktesymbolen;
-  *Kleurverloop*;
-  *Tekst opmaken* om *opmaak van tekst* te beheren, die het lettertype, kleur, buffers, schaduwen, en achtergronden voor tekst opslaan (d.i. alle delen voor opmaak van instellingen voor de labels, die bijvoorbeeld kunnen worden gebruikt in lay-outs);
-  *Instellingen label* om *instellingen voor labels* te beheren, die de opmaak voor de teksten omvatten en enkele specifieke instellingen voor lagen, zoals plaatsing van labels, prioriteit, tekstballonnen, renderen...
-  *Legenda modelvormen* om aangepaste modelvormen voor de legenda te beheren, waaronder geometrieën *Markering*, *Lijn* en *Vulling*.
-  *3D-symbolen* om symbolen met *3D-eigenschappen* (extrusie, schaduwen, hoogte, ...) te configureren voor de objecten die moeten worden gerenderd in een *3D-kaartweergave*

U kunt de stijlen schikken in de  *Pictogramweergave* of in  *Lijstweergave* aan de rechteronderzijde. In beide gevallen geeft de Helptip een grotere instantie van de stijl weer.

Voor elke familie van items kunt u de elementen beheren in verschillende categorieën, vermeld in het paneel aan de linkerkant:

- **Favorieten:** standaard weergegeven bij het configureren van een item, het geeft een uit te breiden set met items weer;
- **Alles:** vermeld alle beschikbare items voor het actieve type;
- **Tags:** geeft een lijst weer met labels die u kunt gebruiken om de items te identificeren. Een item mag meer dan een keer worden getagd. Selecteer een tag in de lijst en de tabs worden bijgewerkt, om alleen de items weer te geven die daartoe behoren. Gebruik, om een nieuwe tag te maken, die u later kunt toevoegen aan een set items, de knop *Tag toevoegen...* of selecteer  *Aan tag toevoegen...* uit het contextmenu van een tag;
- **Slimme groepen:** een slimme groep haalt dynamisch zijn symbolen op, overeenkomstig ingestelde voorwaarden (zie bijv. Fig. 13.2). Klik op de knop *Slimme groep toevoegen...* om slimme groepen te maken. Het vak in het dialoogvenster stelt u in staat een expressie in te voeren om de te selecteren items te filteren (heeft een bepaalde tag, heeft een tekenreeks in zijn naam, etc.). Elk symbool, kleurverloop, tekstindeling of instelling voor label dat voldoet aan de ingevoerde voorwaarde(n) wordt automatisch toegevoegd aan de slimme groep.

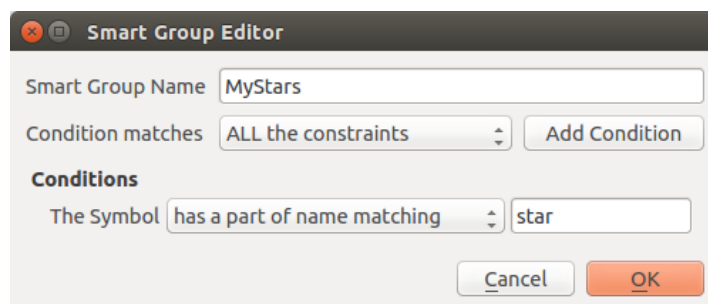



Fig. 13.2: Een Slimme groep maken



Tags en slimme groepen sluiten elkaar niet uit: het zijn eenvoudigweg twee verschillende manieren om uw stijlelementen te beheren. Anders dan de slimme groepen, die automatisch hun daartoe behorende items ophalen gebaseerd op de voorwaarden voor de invoer, worden tags gevuld door de gebruiker. U kunt, om een van deze categorieën te bewerken, ofwel:


- de items selecteren, met rechts klikken en kiezen *Aan tag toevoegen* ► en dan de naam van de tag selecteren of een nieuwe tag maken;
- de tag selecteren en drukken op *Groep aanpassen...* ► *Geselecteerde tag aan symbolen koppelen*. Een keuzevak verschijnt naast elk item om u te helpen het te selecteren of te deselecteren. Wanneer de selectie is voltooid, druk op *Groep aanpassen...* ► *Taggen voltooien*.
- de slimme groep selecteren, druk op *Groep aanpassen...* ► *Slimme groep bewerken...* en configureer een nieuwe set voorwaarden in het dialoogvenster *Slimme groep bewerken*. Deze optie is ook beschikbaar in het contextmenu van de slimme groep.

Klik, om een tag of een slimme groep te verwijderen, er met rechts op en selecteer de knop  *Verwijderen*. Onthoud dat dit niet de items verwijdert die zijn gegroepeerd in de categorie.

### Een item toevoegen, bewerken of verwijderen

Zoals eerder gezien worden stijlelementen onder verschillende tabs weergegeven, waarvan de inhoud afhankelijk is van de actieve categorie (tag, slimme groep, Favorieten...). Wanneer een tab is ingeschakeld kunt u:

- Nieuwe items toevoegen: druk op de knop  *Item toevoegen* en configureer het item, daarbij de beschrijving voor het bouwen van *symbolen*, *kleurverlopen* of *tekstindelingen en label* volgend.
- Een bestaand item aanpassen: selecteer een item en druk op de knop  *Item bewerken* en configureer zoals hierboven vermeld.


- Bestaande items verwijderen: om een element te verwijderen dat u niet langer nodig hebt, selecteer het en klik op  Item verwijderen (ook beschikbaar door met rechts te klikken). Het item zal uit de lokale database worden verwijderd.

Onthoud dat de tab *Alles* toegang verschaft tot deze opties voor elk type item.

Door met rechts te klikken boven een selectie van items kunt u:



- *Aan Favorieten toevoegen*;
- *Uit Favorieten verwijderen*;
- *Aan tag toevoegen* ► en de toepasselijke tag selecteren of een nieuwe maken om te gebruiken; de huidige toegewezen tags worden gecontroleerd;
- *Tags leegmaken*: symbolen losmaken van elke tag;
- *Item(s) verwijderen*;
- *Item bewerken*: van toepassing voor het item waarboven u met rechts klikt;
- *Item kopiëren*;
- *Item plakken...*: plakken naar een van de categorieën van de Stijlmanager of ergens anders in QGIS (symbool of kleurknoppen)
- *Geselecteerde symbo(o)len als PNG exporteren...* (alleen beschikbaar met symbolen);
- *Geselecteerde symbo(o)len als SVG exporteren...* (alleen beschikbaar met symbolen);

### Items voor stijl delen

Het gereedschap  *Importeren/Exporteren*, aan de linkeronderkant van het dialoogvenster Stijlmanager, biedt opties om gemakkelijk symbolen, kleurverlopen, tekstindelingen en instellingen voor labels te delen met anderen. Deze opties zijn ook beschikbaar door met rechts te klikken boven de items.

### Items exporteren

U kunt een set items naar een .XML-bestand exporteren:

1. Vergroot het keuzemenu  *Importeren/Exporteren* en selecteer  *Item(s) exporteren...*
2. Kies de items die u wilt opnemen. Selecteren kan worden gedaan met de muis of door een eerder ingestelde tag of groep te gebruiken
3. Druk op *Exporteren* indien gereed. U zult worden gevraagd om de bestemming van het opgeslagen bestand aan te geven. De indeling XML maakt één enkel bestand dat alle geselecteerde items bevat. Dit bestand kan dan worden geïmporteerd in de stijlbibliotheek van een andere gebruiker.

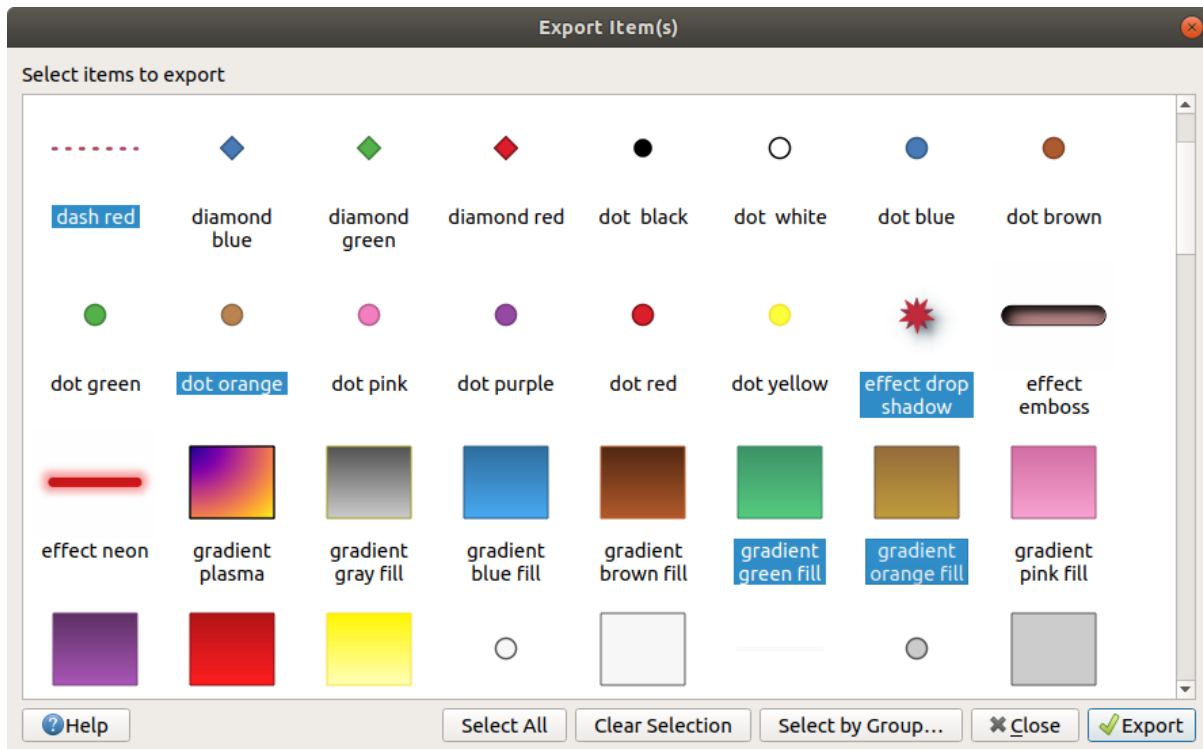




Fig. 13.3: Items voor stijl exporteren

Als symbolen zijn geselecteerd, kunt u ze ook exporteren naar `.PNG` of `.SVG`. Exporteren naar `.PNG` of `.SVG` (beide niet beschikbaar voor andere typen items voor stijl) maakt een bestand voor elk geselecteerd symbool in een opgegeven map. De map `SVG` kan worden toegevoegd aan de `SVG-paden` in het menu *Extra ► Opties ► Systeem* van een andere gebruiker, wat hem directe toegang geeft tot al deze symbolen.

## Items importeren

U kunt uw stijlbibliotheek uitbreiden door nieuwe items te importeren:

1. Vergroot het keuzemenu  *Importeren/Exporteren* en selecteer  *Item(s) importeren...* aan de linkeronderkant van het dialoogvenster.
2. Geef, in het nieuwe dialoogvenster, de bron van de items voor stijl aan (het mag een `.xml`-bestand zijn op de schijf of een URL).
3. Stel  *Aan favorieten toevoegen* in of niet voor de te importeren items.
4. Selecteer  *Ingebedde tags niet importeren* om het importeren van tags, die zijn geassocieerd aan de te importeren items, te vermijden.
5. Geef de naam op van eventuele *Aanvullende tag(s)* om toe te passen op de nieuwe items.
6. Selecteer uit het voorbeeld de symbolen die u wilt toevoegen aan uw bibliotheek.
7. En druk op *Importeren*.

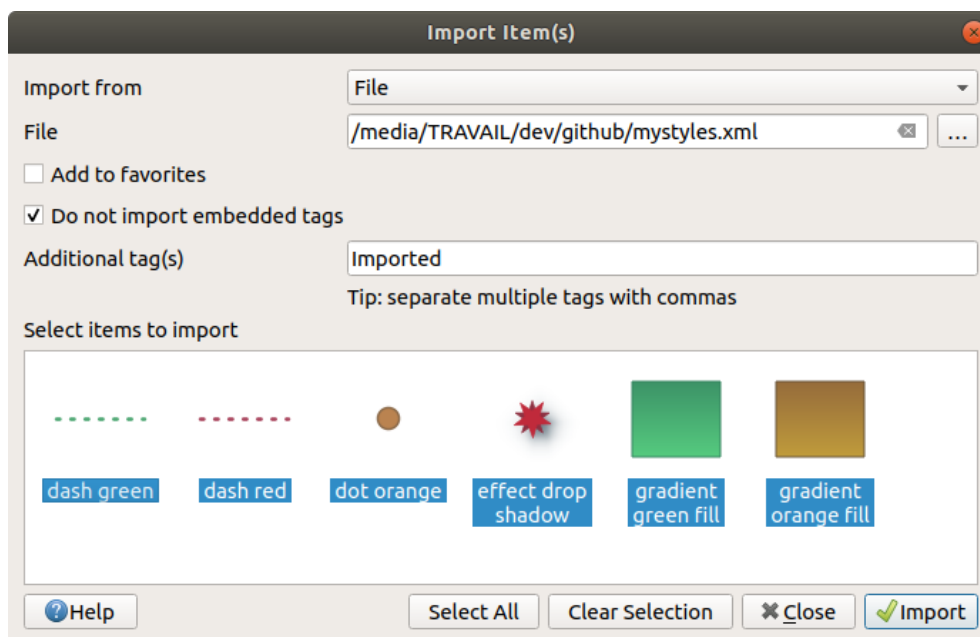


Fig. 13.4: Items voor stijl importeren

### Het paneel Browser gebruiken

Het is ook mogelijk items voor stijl direct te importeren in de stijldatabase van het actieve gebruikersprofiel vanuit het paneel *Browser*:

1. Selecteer het stijlbestand `.xml` in de browser
2. Sleep het naar het kaartvenster en zet het neer of klik met rechts en selecteer *Stijl importeren...*
3. Vul het dialoogvenster *Item(s) importeren* volgens *Items importeren*
4. Druk op *Importeren* en de geselecteerde items voor stijl worden toegevoegd aan de stijldatabase

Dubbelklikken op het stijlbestand in de browser opent het dialoogvenster *Stijlmanager* dat de items in het bestand weergeeft. U kunt ze selecteren en drukken op *Naar standaard stijl kopiëren...* om ze te importeren in de actieve stijldatabase. Tags kunnen aan items worden toegewezen. Ook beschikbaar via met rechts klikken, opdracht *Stijl openen...*

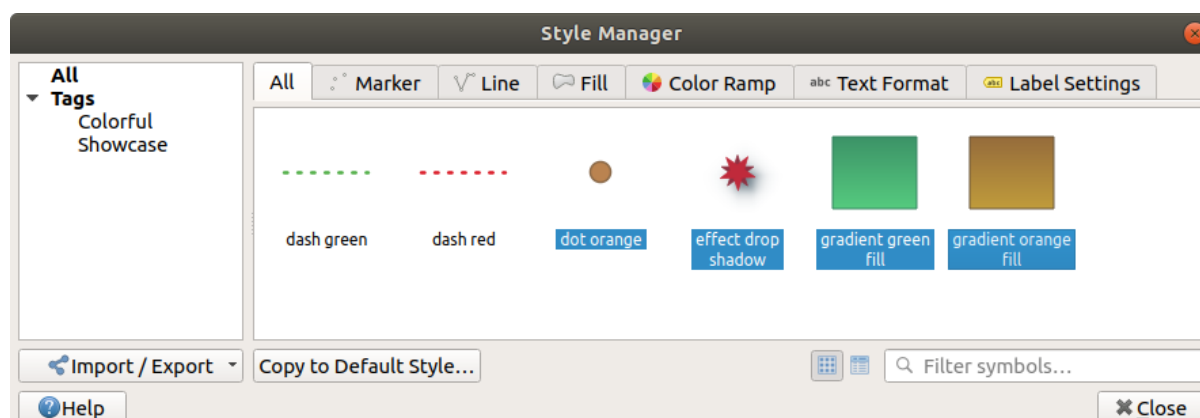



Fig. 13.5: Openen van een bestand met items voor stijl

Het dialoogvenster staat ook toe om enkele symbolen als bestanden `.PNG` of `.SVG` te exporteren.



## De online opslagplaats gebruiken


Het project QGIS onderhoudt een opslagplaats met een collectie stijlen die worden gedeeld door gebruikers van QGIS. Deze is beschikbaar op <https://plugins.qgis.org/styles> en er kan toegang worden verkregen vanuit het dialoogvenster *StijlManager*, door te drukken op de knop  *Door online stijlen bladeren* aan de onderzijde.

Vanuit die opslagplaats kunt u:

1. Bladeren en zoeken naar stijlitens, gebaseerd op hun type of naam
2. Het stijlbestand downloaden en het uitpakken
3. Het op `.xml` gebaseerde bestand laden in uw stijldatabase in QGIS, met behulp van de hiervoor vermelde methoden voor importeren.

### 13.1.2 Een kleurverloop instellen

De tab *Kleurverloop* in het dialoogvenster *Stijlmanager* helpt u voorbeelden te bekijken van verschillende kleurverlopen, gebaseerd op de categorie die is geselecteerd in het linkerpaneel.

Activeer, om een aangepast kleurverloop te maken, de tab *Kleurverloop* en klik op de knop  *Item toevoegen*. De knop onthult een keuzemenu om het type kleurverloop te kiezen:

- *Gradiënt*: gegeven een begin- en eindkleur, maak een kleurverloop dat **Doorgaand** of **Afzonderlijk** kan zijn. Door te dubbelklikken op het voorbeeld van het kleurverloop kunt u net zoveel tussenliggende kleuren toevoegen als u wilt.

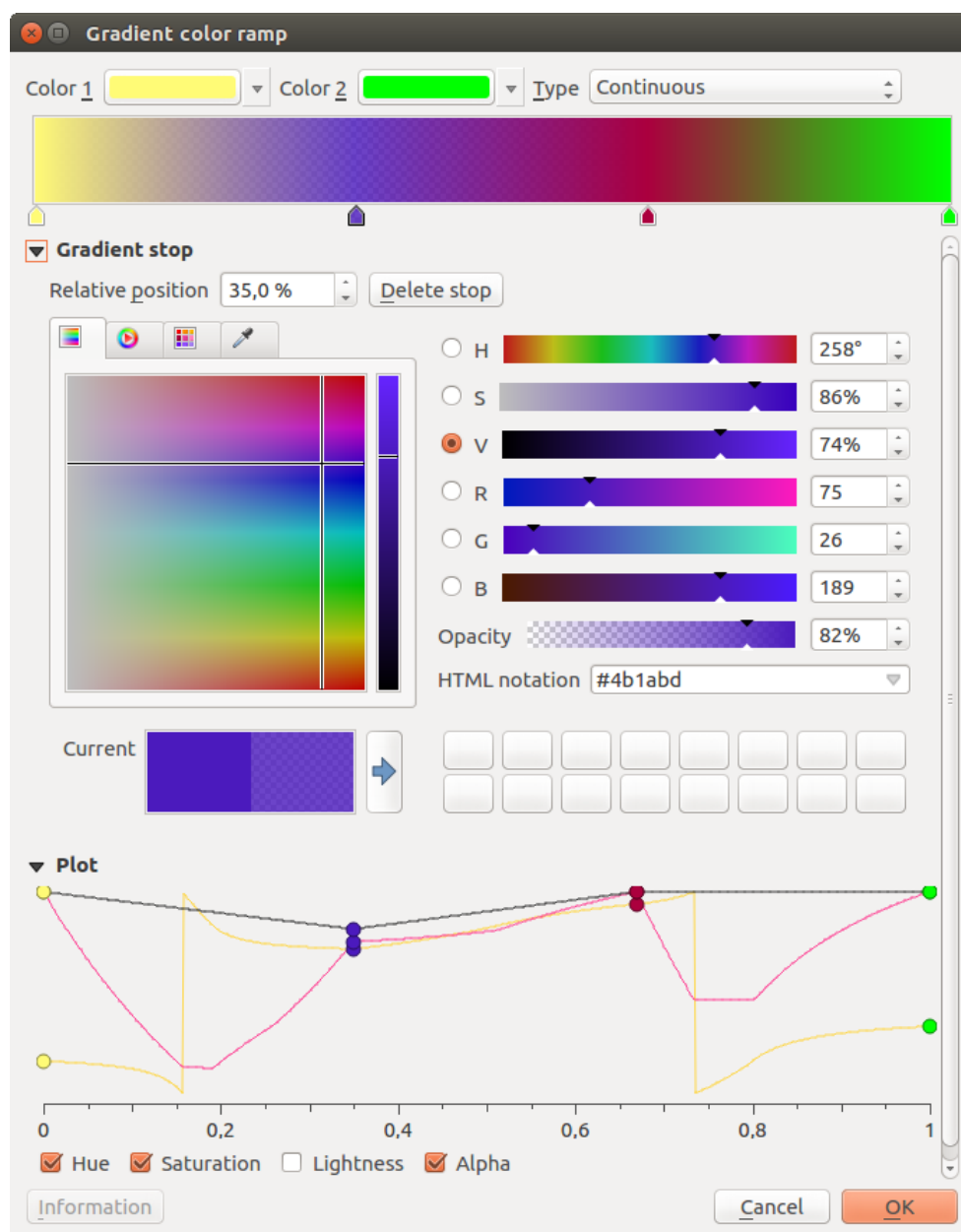


Fig. 13.6: Voorbeeld van aangepast gradiënt kleurverloop met meerdere stops

- *Voorkeuzen kleuren*: maakt het mogelijk een kleurverloop te maken dat bestaat uit een door de gebruiker geselecteerde lijst met kleuren;
- *Willekeurig*: maakt een willekeurige set kleuren, gebaseerd op een bereik van waarden voor *Kleurnuance*, *Saturatie*, *Waarde* en *Doorzichtbaarheid* en een aantal kleuren (*Klassen*);
- *Catalogus: ColorBrewer*: een set vooraf gedefinieerde afzonderlijke kleurovergangen, waarvan u het aantal kleuren in het kleurverloop kunt aanpassen;
- of *Catalogus: cpt-city*: een toegang tot een hele catalogus met kleurovergangen om lokaal te *Opslaan als standaard gradiënt*. De optie *cpt-city* opent een nieuw dialoogvenster met honderden thema's 'out of the box'.

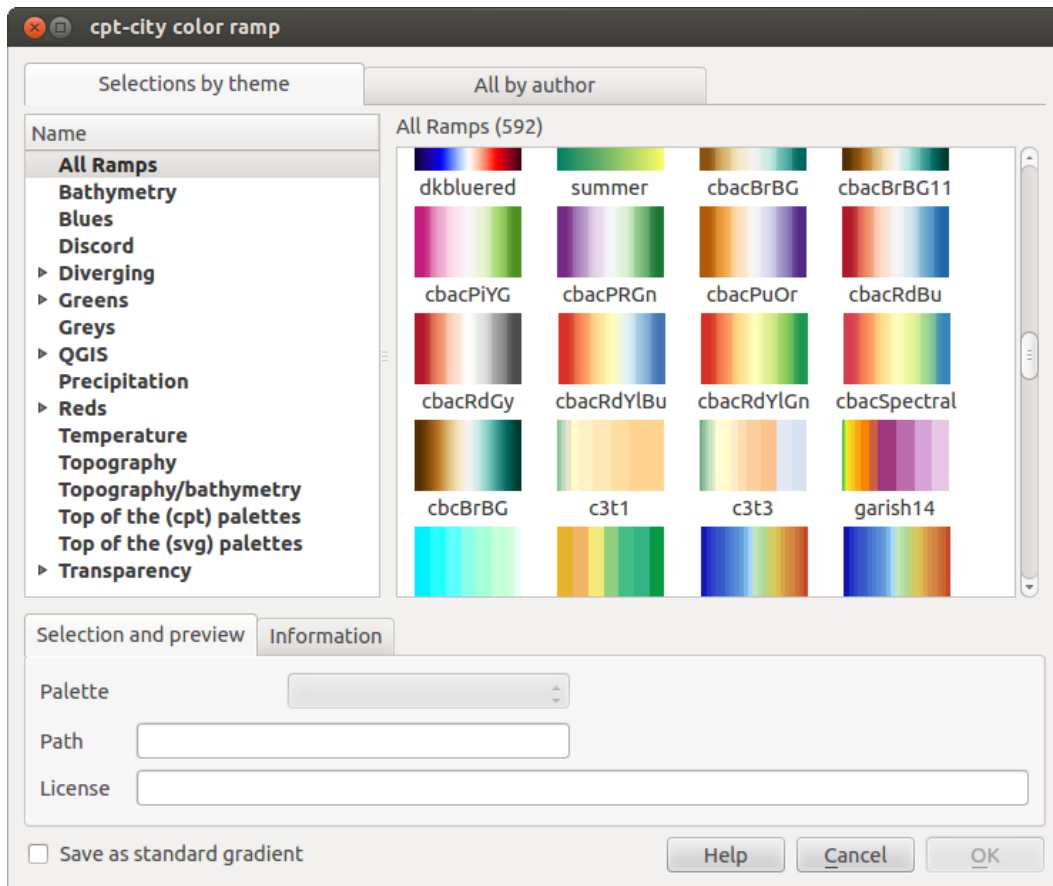



Fig. 13.7: Dialoogvenster cpt-city met honderden kleurverlopen

**Tip: Gemakkelijk aanpassen van de kleurstops van het gradiënt kleurverloop**

Dubbelklikken op het voorbeeld van het kleurverloop of door een kleur te slepen-en-neerzetten, vanuit de plaats van de kleur op het voorbeeld van het kleurverloop, voegt een nieuwe kleurstop toe. Elke kleurstop kan worden aangepast met de widgets Kleur selecteren of door elk van zijn parameters te plotten. U kunt ze ook opnieuw positioneren met de muis, de pijltjestoetsen (combineren met de Shift-toets om verder te verplaatsen) of het waardenvak *Relatieve positie*. Drukken op *Stop verwijderen*, als ook op DEL-toets, verwijdert de geselecteerde kleurstop.

### 13.1.3 Een Legenda modelvorm maken

Activeer, om een nieuwe Legenda modelvorm te maken, de tab *Legenda modelvormen* en klik op de knop  Item toevoegen. De knop onthult een keuzelijst om het type geometrie te kiezen:

- *Markering Legenda modelvorm...*: om te gebruiken met geometrieën punt.
- *Lijn Legenda modelvorm...*: om te gebruiken met geometrieën lijn.
- *Vulling Legenda modelvorm...*: om te gebruiken met geometrieën polygoon.

Alle drie opties zullen hetzelfde dialoogvenster weergeven.

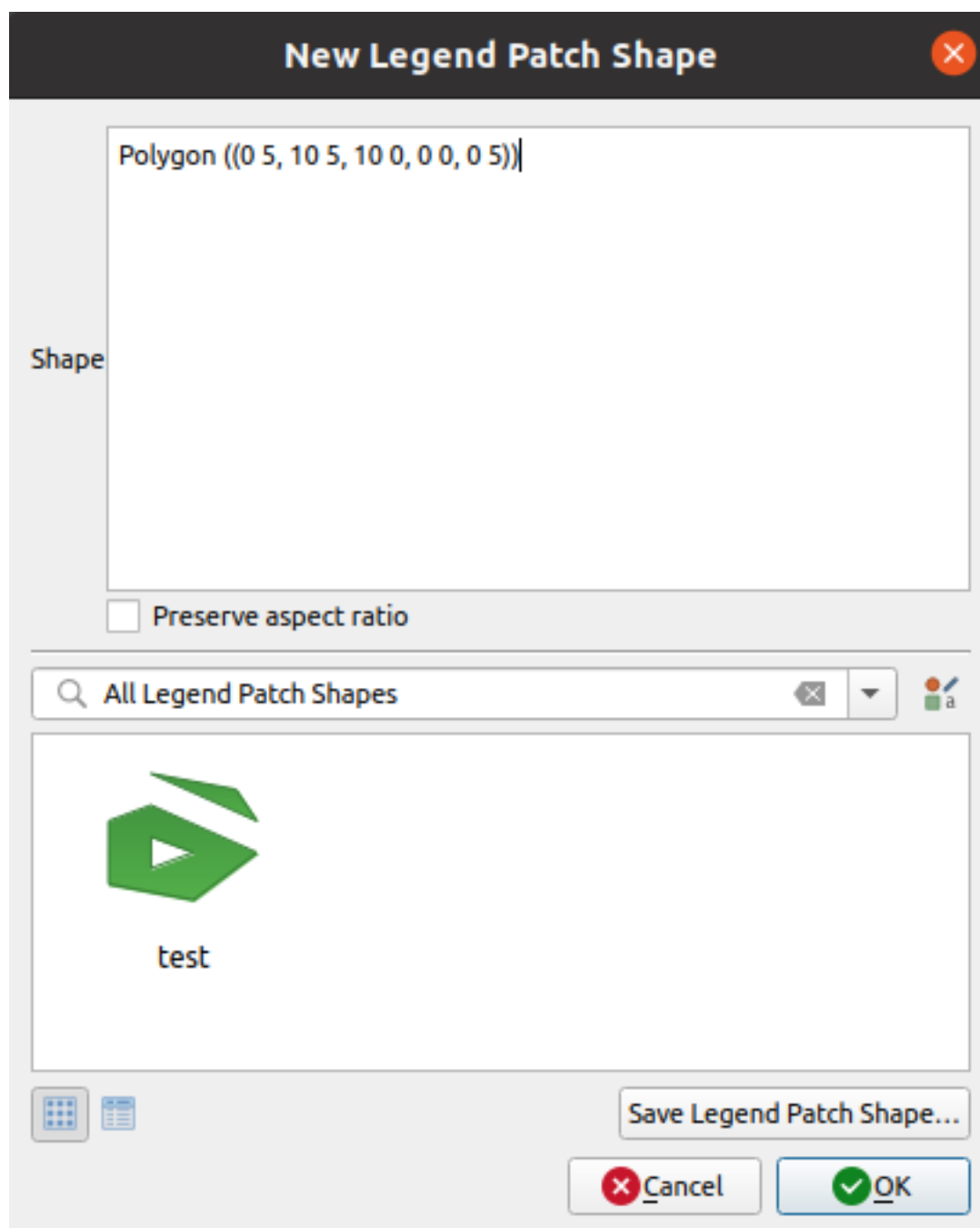


Fig. 13.8: Een nieuwe Legenda modelvorm maken

Alleen het type vorm en de weergegeven Legenda modelvormen zullen verschillen, afhankelijk van het gekozen type geometrie. De volgende opties zullen beschikbaar zijn:

- *Vorm*: definieer de vorm van de Legenda modelvorm als een WKT=tekenreeks. Enkele en meerdelige geometrieën mogen worden gebruikt, maar niet GeometryCollection.
- *Verhoudingen aspect behouden*
- *Pictogramweergave* of  *Lijstweergave* van de beschikbare Legenda modelvormen, gefilterd op tags.

Als de nieuwe vorm is gedefinieerd kunt u *Legenda modelvorm opslaan...* of drukken op *OK*, wat beide zal leiden tot hetzelfde dialoogvenster.

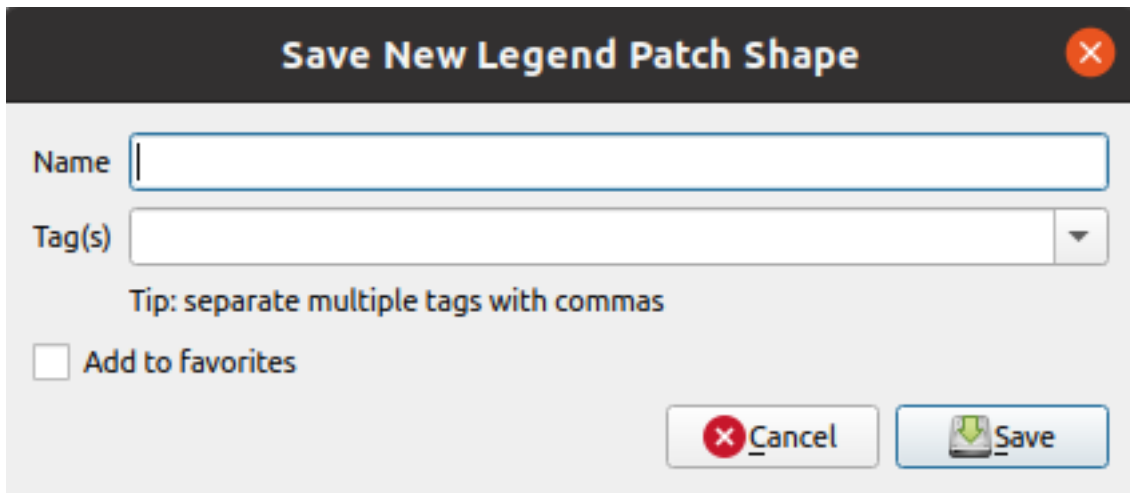


Fig. 13.9: Een nieuwe Legenda modelvorm opslaan

Hier dient u een naam te kiezen, tags om de vorm te beschrijven en of het moet worden toegevoegd aan Favorieten. Als u drukt op *Opslaan...* wordt de modelvorm toegevoegd aan de lijst en u wordt teruggeleid naar het dialoogvenster *Nieuwe Legenda modelvorm* om nieuwe vormen te kunnen blijven maken.

## 13.2 Symbool selecteren

Symbool selecteren is het belangrijkste dialoogvenster om een symbool te ontwerpen. U kunt symbolen voor markeringen, lijn of vulling maken of bewerken.

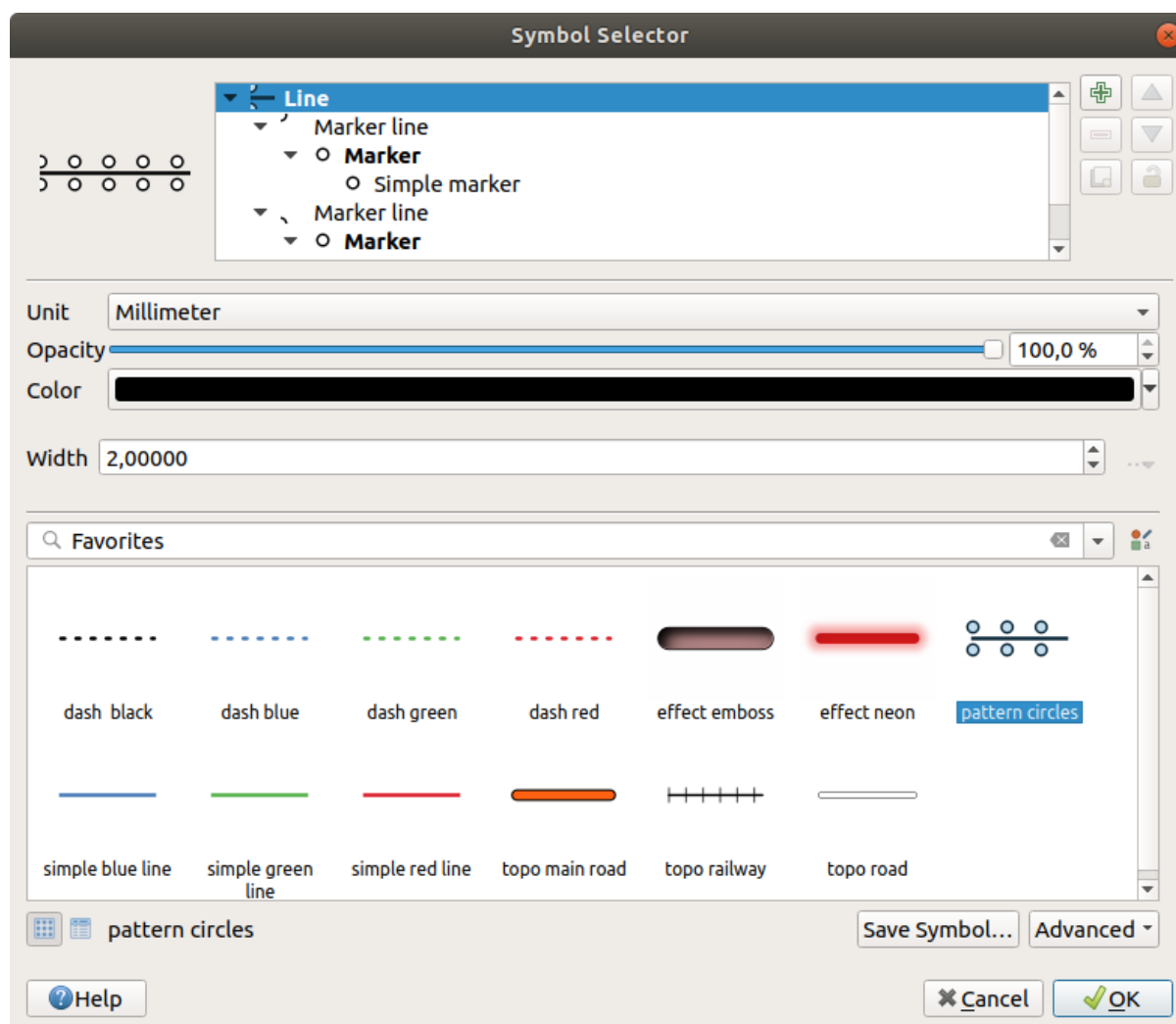


Fig. 13.10: Een symbool Lijn ontwerpen




Twee belangrijke componenten structureren het dialoogvenster Symbool selecteren:


- de boom met symbolen, die symboollagen weergeeft die achteraf zijn gecombineerd om een nieuw globaal symbool vorm te geven
- en instellingen om de geselecteerde symboollaag in de boom te configureren.

### 13.2.1 De boom voor de symboollagen

Een symbool kan bestaan uit verscheidene *Symboollagen*. De boom van de symboollagen geeft het overzicht weer van deze symboollagen, die achteraf worden gecombineerd om een nieuw globaal symbool vorm te geven. Daarnaast wordt een dynamische weergave van het symbool bijgewerkt, zodra eigenschappen van het symbool wijzigen.

Afhankelijk van het geselecteerde niveau, in items van de boom van de symboollagen, zijn verschillende gereedschappen beschikbaar gemaakt om u te helpen de boom te beheren:

-  een nieuwe symboollaag toevoegen: u mag net zoveel symbolen stapelen als u wilt
-  de geselecteerde symboollaag verwijderen
- kleuren van de symboollaag vergrendelen: een  vergrendelde kleur blijft ongewijzigd als de gebruiker de kleur wijzigt op het globale (of bovenste) niveau van het symbool

-  een (groep van) symboolla(a)g(en) dupliceren
- de symboollaag naar boven of beneden verplaatsen

## 13.2.2 Een symbool configureren

In QGIS wordt het configureren van een symbool uitgevoerd in twee stappen: het symbool en dan de symboollaag.

### Het symbool

Op het bovenste niveau van de boom, het is afhankelijk van de geometrie van de laag en kan zijn van het type **Markering**, **Lijn** of **Vulling**. Elk symbool kan één of meer symbolen (inclusief van elk ander type) of symboollagen inbedden.

U kunt enkele parameters instellen die van toepassing zijn op het globale symbool:

- *Eenheid*: dit kan zijn **Millimeters**, **Punten**, **Pixels**, **Meters op schaal**, **Kaarteenheden** of **Inches** (bekijk *Eenheid selecteren* voor meer details)
- *Doorzichtbaarheid*
- *Kleur*: wanneer deze parameter wordt gewijzigd door de gebruiker, wordt de waarde ervan doorgeëchood naar alle niet vergrendelde kleuren van subsymbolen
- *Grootte* en *Rotatie* voor markeringssymbolen
- *Breedte* voor lijnsymbolen

---

**Tip:** Gebruik de eigenschappen *Grootte* (voor markeringssymbolen) of *Breedte* (voor lijnsymbolen) op het niveau van het symbool om de grootte van al zijn ingebedde dimensies van *symboollagen* proportioneel te wijzigen.


---






---

**Notitie:** De knop *Data-bepaalde 'override'* naast de parameters *Breedte*, *Grootte* of *Rotatie* is inactief bij het instellen van het symbool vanuit het dialoogvenster *Stijlmanager*. Wanneer het symbool wordt verbonden aan een kaartlaag, helpt deze knop u bij het maken van *proportionele of multivariatie analyse* rendering.

---

- Een voorbeeld van de *symbolenbibliotheek*: Symbolen van hetzelfde type worden weergegeven en kunnen, met de bewerkbare keuzelijst er net boven, worden gefilterd met vrije-vorm-tekst of op *categorieën*. U kunt de lijst met symbolen ook bijwerken met de knop  *Stijlmanager* en het dialoogvenster voor eponiemen openen. Daar kunt u elk van de mogelijkheden gebruiken die worden weergegeven in het gedeelte *De Stijlmanager*.

De symbolen worden weergegeven, ofwel:

- in een lijst met pictogrammen (met miniatuur, naam en geassocieerde tags) met de knop  *Lijstweergave* onder het frame;
- of als een voorbeeld van het pictogram met de knop  *Pictogramweergave*.
- Druk op de knop *Symbool opslaan* om het bewerkte symbool toe te voegen aan de symbolenbibliotheek.
- Met de optie  *Geavanceerd* kunt u:
  - voor symbolen *Lijn* en *Vulling*, *Objecten naar kaartbereik clippen*.
  - voor symbolen *Vulling* *Oriëntatie voor Rechterhand-regel forceren*: maakt het mogelijk te forceren dat gerenderde symbolen voor vulling de standaard “rechterhand-regel” volgen voor oriëntatie van ringen (d.i. polygonen waarvan de ring voor het exterieur met de regels van de klok meegaat, en de ringen voor het interieur allemaal tegen de wijzers van de klok in gaan).

Het repareren van de oriëntatie wordt alleen tijdens het renderen toegepast, en de originele geometrie van het object wordt niet gewijzigd. Dit maakt het maken van symbolen voor vulling met een consistent uiterlijk mogelijk, ongeacht het renderen van de gegevensset en de oriëntatie van de ringen van individuele objecten.

- Afhankelijk van de *ymbologie* van de laag waarop een symbool wordt toegepast, zijn aanvullende instellingen beschikbaar in het menu *Geavanceerd*:
  - \* *Symboollagen...* om de volgorde van het renderen van de symbolen te definiëren
  - \* *Data-bepaalde grootte Legenda*
  - \* *Overeenkomst met opgeslagen symbolen...* en *Overeenkomst met symbolen uit bestand...* om automatisch *symbolen aan klassen toe te wijzen*




### De symboollaag

Op een lager niveau van de boom kunt u de symboollagen aanpassen. De beschikbare typen symboollaag zijn afhankelijk van het bovenste type symbool. U kunt  *tekeneffecten* toepassen op de symboollaag om het renderen ervan te verbeteren.

Omdat het beschrijven van alle opties van alle typen symboollagen niet mogelijk is, worden hieronder alleen bepaalde en significante vermeld.

### Algemene parameters

Enkele algemene opties en widgets zijn beschikbaar om een symboollaag te bouwen, ongeacht het subtype Markering, Lijn of Vulling:

- de widget *Kleur selecteren* om het bewerken van kleuren makkelijk te maken
- *Eenheid*: dit kan zijn **Millimeters**, **Punten**, **Pixels**, **Meters op schaal**, **Kaarteenheden** of **Inches** (bekijk *Eenheid selecteren* voor meer details)
- de widget  Data-bepaalde 'override' bij bijna alle opties, wat de mogelijkheden voor het aanpassen van elk symbool uitbreidt (bekijk *Data-bepaalde 'override' instellen* voor meer informatie)
- de optie  *Symboollaag inschakelen* beheert de zichtbaarheid van de symboollaag. Uitgeschakelde symboollagen worden niet getekend bij het renderen van het symbool, maar worden opgeslagen in het symbool. Het kunnen verbergen van symboollagen is handig bij het zoeken naar het beste ontwerp van uw symbool, omdat u er geen hoeft te verwijderen bij het testen. De data-bepaalde 'override' maakt het dan mogelijk om verschillende symboollagen te verbergen of weer te geven, gebaseerd op expressies (met behulp van bijvoorbeeld attributen van objecten).
- de knop  *Tekeneffecten* voor *renderen van effecten*.

---

**Notitie:** Hoewel de beschrijving hieronder er van uitgaat dat het type symboollaag is gebonden aan de geometrie van het object, onthoud dat u symboollagen in elkaar kunt inbedden. In dat geval zou de parameter voor het onderste niveau van de symboollaag (plaatsing, verschuiving...) kunnen worden gebonden aan het symbool op het bovenste niveau, en niet aan de geometrie van het object zelf.

---



## Markeringssymbolen

Toepasselijk voor geometrieobjecten punt hebben markeringssymbolen verscheidene *Symboollaagtypen*:

- **Standaard symbool** (standaard)

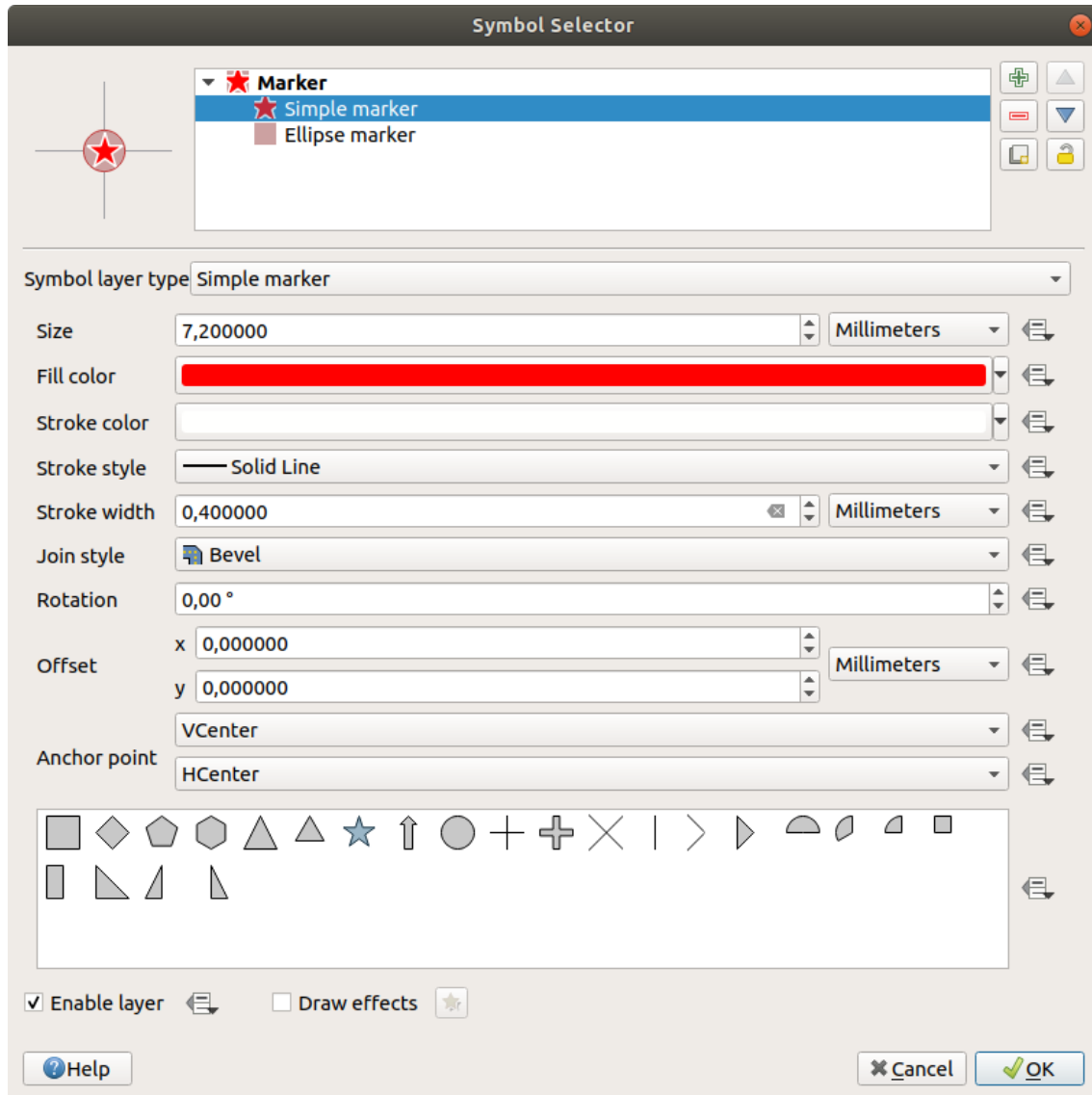




Fig. 13.11: Een standaard markeringssymbool ontwerpen

Het enkele markering symboollaagtype heeft de volgende eigenschappen:

- *Grootte* in verscheidene ondersteunde eenheden
- *Vulkleur*
- *Lijnkleur*, *Lijnstijl* uit een vooraf gedefinieerde lijst en *Lijndikte*
- *Verbindingsstijl*: het kan zijn **Hoekig**, **Puntig** of **Rond**
- *Eindstijl*: het kan zijn **Vierkant**, **Plat** of **Rond**
- *Rotatie*
- *Verspringing* in *X*- en *Y*- richtingen van het object

- *Ankerpunt*: definiëren van het kwadrantpunt op het symbool om te dienen als plaats van origine. Dit is het punt waar *Verspringing* op wordt toegepast.
- **Ellips-markering**: een standaard markeringssymboollaag, met aan te passen breedte en hoogte
- **Gevulde markering**: soortgelijk aan de standaard markeringssymboollaag, met de uitzondering dat het een *subsymbool voor vulling* gebruikt om de markering te renderen. Dit maakt het mogelijk alle bestaande stijlen van QGIS voor vulling (en dikte) voor het renderen van markeringen te gebruiken, bijv. vulling kleurverloop of shapeburst.
- **Lettertype-markering**: soortgelijk aan de standaard markeringssymboollaag, met de uitzondering dat het geïnstalleerde lettertypen gebruikt om de markering te renderen. De aanvullende eigenschappen ervan zijn:
  - *Lettertype*
  - *Stijl lettertype*
  - *Teken(s)*, de tekst om weer te geven als symbool. Zij kunnen worden getypt of geselecteerd uit de widget met verzamelde tekens van het lettertype en u kunt ze live als *Voorbeeld* zien met de geselecteerde instellingen.
- **Geometrie-generator** (bekijk *De Geometrie-generator*)
- **Masker**: zijn sub-symbool definieert een vorm masker waarvan de eigenschap kleur zal worden genegeerd en alleen doorzichtbaarheid zal worden gebruikt. Dit is nuttig als het markeringssymbool overlapt met labels of andere symbolen waarvan kleuren dicht bij elkaar liggen, wat het moeilijker te ontcijferen maakt. Meer details in *Eigenschappen Maskers*.
- **Markering rasterafbeelding**: gebruik een afbeelding (PNG, JPG, BMP ...) als markeringssymbool. De afbeelding kan een bestand op schijf zijn, een URL op afstand, ingebed in de stijldatabase (*meer details*) of het kan zijn gecodeerd als een tekenreeks van base64. Breedte en hoogte van de afbeelding kunnen onafhankelijk worden ingesteld of door  Verhoudingen aspect vastzetten. De grootte kan worden ingesteld met een van de *algemene eenheden* of als een percentage van de originele grootte van de afbeelding (geschaald op de breedte).
- **Markering vectorveld** (bekijk *De markering Vectorveld*)
- **SVG-markering**: verschaft u afbeeldingen uit uw paden voor SVG (ingesteld in het menu *Extra ► Opties... ► Systeem*) om als markeringssymbool te renderen. Breedte en hoogte van het symbool kunnen onafhankelijk worden ingesteld of met  Verhoudingen aspect vastzetten. De kleuren en lijnen van elk SVG-bestand kunnen ook worden aangepast. De afbeelding mag een bestand op schijf zijn, een URL op afstand, ingebed in de stijldatabase (*meer details*) of het kan zijn gecodeerd als een tekenreeks van base64.

Het symbool kan ook worden ingesteld met *Dynamische parameters SVG*. Bekijk het gedeelte *SVG met parameters* om een SVG-symbool te voorzien van parameters.

---

### Notitie: Vereisten voor versie van SVG

QGIS rendert SVG-bestanden die het [SVG Tiny 1.2 profiel](#) volgen, bedoeld voor het implementeren op een bereik aan apparaten, van mobiele telefoons en PDA's tot en met laptop- en desktopcomputers, en dus bevat het een subset van de mogelijkheden die zijn opgenomen in SVG 1.1 Full, naast de nieuwe mogelijkheden om de mogelijkheden van SVG uit te breiden.

Sommige mogelijkheden, die niet zijn opgenomen in deze specificaties, zouden misschien niet correct worden gerenderd in QGIS.

---

## Symbolen Lijn

Toepasselijk voor geometrieobjecten lijn hebben lijnsymbolen de volgende typen symboollagen:

- **Doorgetrokken lijn** (standaard)

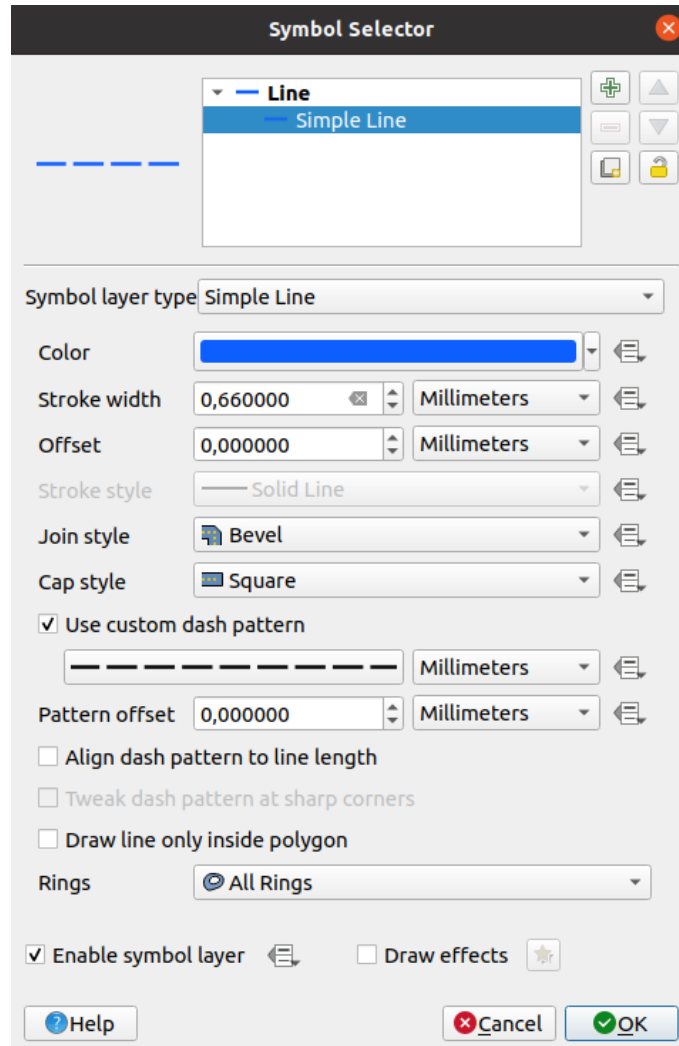


Fig. 13.12: Een symbool Doorgetrokken lijn ontwerpen


Het symboollaagtype Doorgetrokken lijn heeft veel dezelfde eigenschappen als het *standaard markeringsymbool*, en, in aanvulling daarop:

- *Gebruik aangepast lijnpatroon*: overschrijft de instelling *Lijnstijl* door een aangepast streepje.
- *Verschuiving patroon*: de plaatsing van de streepjes/gaten in de lijn kunnen worden aangepast, zodat zij op betere posities kunnen worden geplaatst om rekening te houden met hoeken in de lijn (kan potentieel ook worden gebruikt om aanliggende grenzen van het streepjespatroon) “uit te lijnen”
- *Streepjespatroon uitlijnen op lijnlengte*: de lengte van het streepjespatroon zal worden aangepast, zodat de lijn zal eindigen met een volledig element streepje, in plaats van met een gat.
- *Streepjespatroon op scherpe hoeken aanpassen*: pas de plaatsing van het streepjespatroon dynamisch aan, zodat scherpe hoeken worden weergegeven door een volledig element streepje dat in en uit de scherpe hoek komt. Afhankelijk van *Streepjespatroon uitlijnen op lijnlengte*.
- *Lijnen afbreken* vanaf *Start* en/of *Einde*: maakt het voor het renderen van de lijn mogelijk om de eerste x

mm en de laatste y mm van de feitelijke lijn af te breken bij het tekenen van de lijn. Het kan bijvoorbeeld worden gebruikt bij het maken van complexe symbolen waar een lijnlaag markeringssymbolenlagen, geplaatst aan het begin en einde van de lijn, niet zouden moeten overlappen. De afstand voor afbreken vanaf start/einde ondersteunt een bereik aan *eenheden*, inclusief percentage van de algehele lengte van de lijn, en kan data-bepaald worden voor extra beheer.

- **Pijl:** tekent lijnen als gebogen (of niet) pijlen met een enkele of dubbele kop met te configureren (en data te bepalen):
  - *Type pijlkop*
  - *Type pijl*
  - *Breedte pijl*
  - *Breedte pijl aan begin*
  - *Lengte kop*
  - *Dikte kop*
  - *Verspringing*

Het is mogelijk om te kiezen voor  *Gebogen pijlen* (het object Lijn moet minstens drie punten hebben) en  *Pijl op elk segment herhalen*. Het gebruikt ook een *symbool voor de vulling*, zoals kleurverlopen of shapeburst om het lichaam van de pijl te renderen. Gecombineerd met de geometrie-generator helpt dit type laagsymbool u om stroomkaarten weer te geven.

- **Geometrie-generator** (bekijk [De Geometrie-generator](#))
- **Geïnterpoleerde lijn:** maakt het mogelijk een lijn te renderen waarvan: *guilabel:Lijndikte* en/of *Kleur* constant kunnen zijn (gegeven de parameters *Vaste breedte* en *Enkele kleur* ) of variëren langs de geometrie. Bij het variëren zijn de noodzakelijke invoer:
  - *Startwaarde* en *Eindwaarde*: Waarden die zullen worden gebruikt voor interpoleren aan de uiteinden van de geometrie van de objecten. Zij mogen vaste waarden zijn, attributen van objecten of gebaseerd op een expressie.
  - *Min. waarde* en *Max. waarde*: Waarden waartussen het interpoleren zal worden uitgevoerd. Druk op de knop  Vernieuwen om ze automatisch te vullen, gebaseerd op de minimum en maximum waarden voor start/einde die zijn toegepast op de laag.
  - Alleen beschikbaar voor de optie Lijn:
    - \* *Min. breedte* en *Max. breedte*: definiëren het bereik van de variërende breedte. *Min. breedte* is toegewezen aan de *Min. waarde* en *Max. breedte* aan de *Max. waarde*. Een *eenheid* kan worden toegewezen.
    - \*  *Absolute waarde gebruiken*: alleen absolute waarden gebruiken voor interpoleren (negatieve waarden worden gebruikt als positieve).
    - \*  *Buiten het bereik negeren*: standaard, als het bereik [*startwaarde* - *eindwaarde*] van een object niet is opgenomen in het bereik [*min. waarde* - *max. waarde*], worden de delen van de geometrie van het object die buiten het bereik liggen gerenderd met de minimale of maximale breedte. Selecteer deze optie om ze helemaal niet te renderen.
  - Voor variërende kleuren kunt u elk van de methoden voor interpolatie van *classificeren van kleurverloop* gebruiken

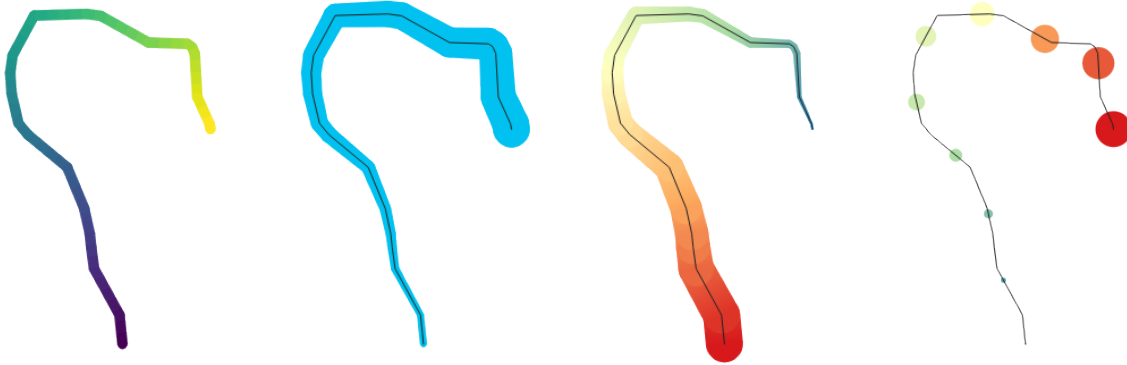


Fig. 13.13: Voorbeelden van geïnterpoleerde lijnen

- **Symbolenlijn:** herhaalt een *markeringssymbool* over de lengte van een lijn.
  - De *Plaatsing markering* kan op een regelmatige afstand zijn of gebaseerd op de geometrie van de lijn: eerste, laatste of elk punt, op het middelste punt van de lijn of van elk segment, of op elk punt van een boog.
  - *Verspringen volgens lijn:* de plaatsing van de markeringen kan ook een verschuiving vanaf het begin worden gegeven, langs de lijn
  - De optie  *Markering draaien zodat die de lijnrichting volgt* stelt in of elk markeringssymbool zou moeten worden georiënteerd, relatief ten opzichte van de richting van de lijn of niet.
 

Omdat een lijn vaak een opeenvolging is van segmenten van verschillende richtingen, wordt het draaien van de markering berekend door het middelen van een gespecificeerde afstand langs de lijn. Instellen van, bijvoorbeeld, de eigenschap *Gemiddelde hoek over* op 4mm betekent dat de twee punten langs de lijn, die 2mm vóór en achter de plaatsing van het symbool liggen, worden gebruikt om de hoek voor de lijn te berekenen voor dat markeringssymbool. Dit heeft het effect van glad maken (of verwijderen) van enkele kleine lokale afwijkingen van de algehele richting van de lijn, wat resulteert in veel nettere visuele oriëntaties van de symbolen van de markeringslijn.
  - *Lijn verspringing:* de markeringssymbolen kunnen ook worden verschoven van het object lijn.
- **Gestreepte lijn:** herhaalt een lijnsegment (een streep) over de lengte van een lijnsymbool, met een lijn subsymbool dat wordt gebruikt voor het renderen van elk individueel segment. Met andere woorden, een gestreepte lijn lijkt op een markeringslijn waarin markeringssymbolen zijn vervangen door segmenten. Als zodanig hebben de gestreepte lijnen *dezelfde eigenschappen* als symbolen voor markeringslijnen, naast:
  - *Lengte van streepjes*
  - *Rotatie van streepjes*

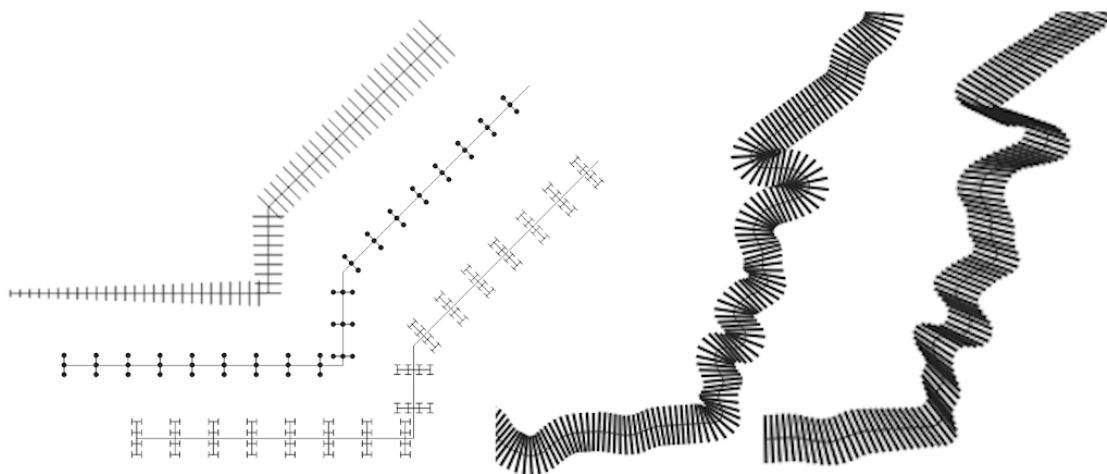


Fig. 13.14: Voorbeeld van gestreepte lijnen

### Standaard vulling

Toepasselijk voor geometrieobjecten polygoon hebben standaard vullingen ook verscheidene symboollaagtypen:

- **Standaard vulling** (standaard): vult een polygoon met een uniforme kleur

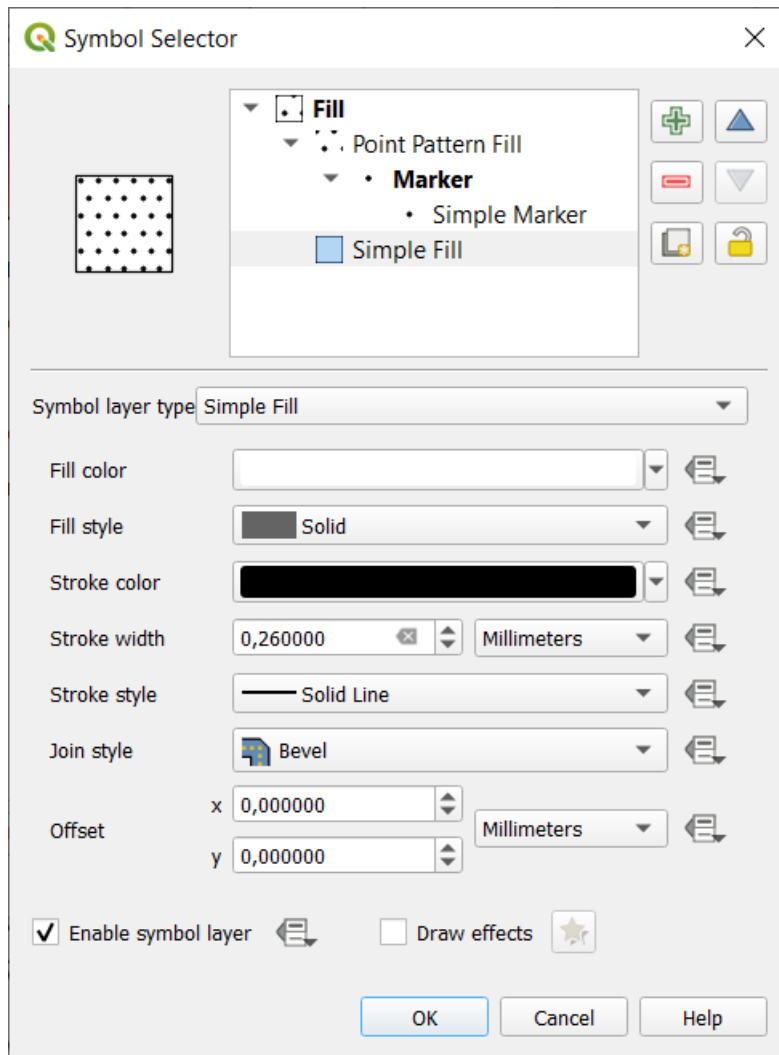


Fig. 13.15: Een symbool Standaard vulling ontwerpen

- **Zwaartepuntvulling:** plaatst een *markeringssymbool* op het zwaartepunt van het zichtbare object. De positie van de markering mag niet het echte zwaartepunt van het object zijn, omdat de berekening rekening houdt met de polygo(o)n(en) die zijn geclipt tot het zichtbare gebied in het kaartvenster voor renderen en gaten negeert. Gebruik het *symbool geometrie-generator* als u het exacte zwaartepunt wilt.

U kunt:

- *Plaatsen van markeringen binnen polygonen forceren*
- *Markeringen tekenen op elk deel van een object met meerdere delen* of plaats het punt alleen op zijn grootste deel
- geef de markeringssymbo(o)l(en) in zijn geheel of gedeeltelijk weer, behoud delen die de geometrie van het huidige object overlappen (*Markeringen clippen naar grenzen polygoon*) of het gedeelte geometrie van het symbool behoort tot (*Markeringen alleen clippen naar huidige deel van polygoon*)

- **Geometrie-generator** (bekijk *De Geometrie-generator*)
- **Geleidelijke vulling:** gebruikt een radiaal, lineair of conisch kleurverloop, gebaseerd op ofwel eenvoudige tweekleurige kleurverlopen of een vooraf gedefinieerd *kleurverloop* om polygonen te vullen. Het kleurverloop kan worden gedraaid en toegepast op basis van één enkel object of over het gehele kaartbereik. Ook kunnen begin- en eindpunten worden ingesteld via coördinaten of met het zwaartepunt (van object of kaart). Een data-bepaalde verschuiving kan worden gedefinieerd.
- **Lijnpatroonvulling:** vult de polygoon met een gearceerd patroon van *lijnsymboollagen*. U kunt instellen:

- *Rotatie*: van de lijnen, tegen de wijzers van de klok in
- *Tussenruimte*: afstand tussen opeenvolgende lijnen
- *Verspringing*: afstand van de lijnen vanaf de grens van het object
- **Puntpatroonvulling**: vult de polygoon met een rasterpatroon van *markeringssymbolen*. U kunt instellen:
  - *Afstand*: afstanden *Horizontaal* en *Verticaal* tussen opeenvolgende markeringen
  - *Verplaatsing*: een verschuiving *Horizontaal* (resp. *Verticaal*) van de uitlijning tussen opeenvolgende markeringen in een kolom (resp. in een rij)
  - *Verspringing*: afstanden *Horizontaal* en *Verticaal* vanaf de grens van het object
- **Vulling willekeurige markering**: vult de polygoon met een *markeringssymbool* geplaatst op willekeurige locaties binnen de grenzen van de polygoon. U kunt instellen:
  - *Methode voor tellen*: of het aantal te renderen markeringssymbolen moet worden beschouwd als een absoluut aantal of moet worden gebaseerd op dichtheid
  - *Aantal punten*: het aantal te renderen markeringssymbolen,
  - een optioneel willekeurig aantal *zaad*, om consistente plaatsing te geven
  - *Dichtheidsgebied*: in het geval van op dichtheid gebaseerde methode voor tellen, zorgt ervoor dat de dichtheid van markeringen hetzelfde blijft op verschillende schaal- / zoomniveaus van markeringen als kaarten worden vernieuwd (maakt ook willekeurige plaatsing mogelijk om netjes te werken met QGIS Server en op tegel gebaseerd renderen)
  - *Markeringen clippen op grens polygoon*: of markeringen die worden gerenderd nabij de randen van polygoonen tot de grenzen van de polygoon zouden moeten worden geclipd of niet
- **Rasterafbeeldingvulling**: vult de polygoon met tegels uit een rasterafbeelding (PNG JPG, BMP ...). De afbeelding mag een bestand op schijf zijn, een URL op afstand of een ingebed bestand, gecodeerd als een tekenreeks (*meer details*). Opties omvatten (data-bepaalde) opaciteit, breedte afbeelding, modus Coördinaat (object of kaartvenster), rotatie en verspringing. De breedte van de afbeelding kan worden ingesteld met elk van de *algemene eenheden* of een percentage van de originele grootte.
- **SVG-vulling**: vult de polygoon met *SVG-markeringen* van een bepaalde grootte (*Textuur breedte*);
- **Shapeburst-vulling**: buffert een vulling van een kleurverloop, waar een kleurverloop wordt getekend vanaf de grens van een polygoon naar het midden van de polygoon. Parameters die kunnen worden geconfigureerd omvatten afstand vanaf de grens die moet worden geschaduwd, gebruiken van kleurverlopen of eenvoudige tweekleurige verlopen, optioneel vervagen van de vulling en verschuivingen;
- **Rand: Pijl**: gebruikt een lijn *pijl symbool*-laag om de rand van de polygoon weer te geven. De instellingen voor de pijl van de rand zijn hetzelfde als die voor pijl-lijnsymbolen.
- **Rand: Gestreepte lijn**: gebruikt een *streepjes-lijnsymbool*-laag om de rand van de polygoon (*Ringen*) weer te geven, wat kan zijn alleen de binnenste ringen, alleen de buitenste ring of alle ringen). De andere instellingen voor de Rand: Gestreepte lijn zijn hetzelfde als voor de gestreepte lijnsymbolen.
- **Rand: Markeringslijn**: gebruikt een *markerings-lijnsymbool*-laag om de rand van de polygoon (*Ringen*) weer te geven, wat kan zijn alleen de binnenste ringen, alleen de buitenste ring of alle ringen). De andere instellingen voor de Rand: Markeringslijn zijn hetzelfde als voor de markerings-lijnsymbolen.
- **Rand: Doorgetrokken lijn**: gebruikt een *doorgetrokken-lijnsymbool*-laag om de rand van de polygoon (*Ringen*) weer te geven, wat kan zijn alleen de binnenste ringen, alleen de buitenste ring of alle ringen). De optie *Teken lijn alleen binnen polygoonen* geeft de randen van de polygoon binnen de polygoon weer en kan nuttig zijn om aanliggende randen van polygoonen helder weer te geven. De andere instellingen voor de Rand: Doorgetrokken lijn zijn hetzelfde als voor de doorgetrokken-lijnsymbolen.

---

**Notitie:** Als het type geometrie polygoon is, kunt u er voor kiezen om het automatisch clippen van lijnen/polygoonen tot het kaartbereik uit te schakelen. In sommige gevallen resulteert dit clippen tot ongewenste symbolologie (bijv. vullingen centroïde waarbij de centroïde altijd het feitelijke zwaartepunt van het object moet zijn).

---



## SVG met parameters

U heeft de mogelijkheid om de kleuren te wijzigen van een *SVG-markering*. U moet dan de plaatsvervangers `param(fill)` voor de vulkleur, `param(outline)` voor de lijnkleur en `param(outline-width)` voor lijndikte toevoegen. Deze plaatsvervangers kunnen optioneel worden gevolgd door een standaardwaarde, bijv.:

```
<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>
```

Meer in het algemeen, SVG kan vrijelijk worden voorzien van parameters met `param(param_name)`. Deze parameter kan ofwel worden gebruikt als een attribuutwaarde of tekst voor een knoop:

```
<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>
```

De parameters kunnen dan worden gedefinieerd als expressies in de tabel *Dynamische parameters SVG*.

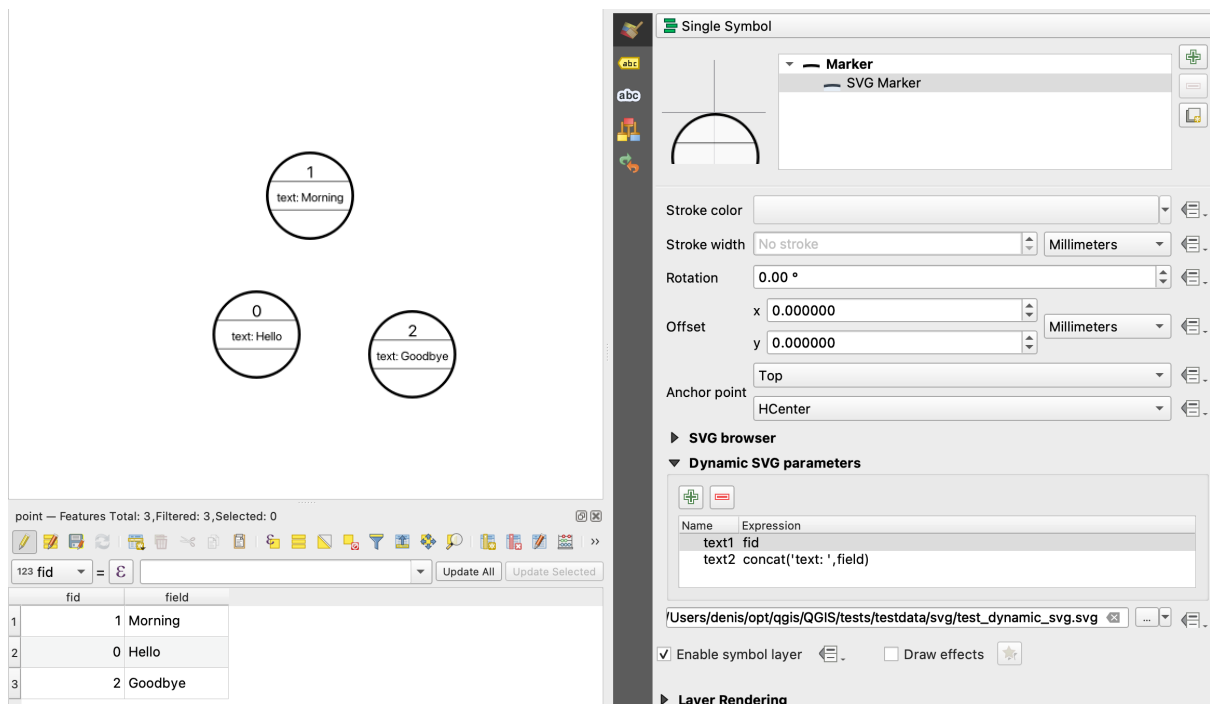


Fig. 13.16: Tabel Dynamische parameters SVG

## De Geometrie-generator

Beschikbaar voor alle typen symbolen, de *geometrie-generator* symboollaag maakt het mogelijk de *syntaxis voor expressies* te gebruiken om direct een geometrie te maken gedurende het proces van renderen. De resulterende geometrie hoeft niet overeen te komen met het originele *Type geometrie* en u mag verscheidene verschillend aangepaste symboollagen op elkaar leggen.

Een eigenschap *Eenheden* kan worden ingesteld: wanneer het geometrie-generatorsymbool niet wordt toegepast op een laag (bijv. het wordt gebruikt op een lay-out-item), dit geeft meer controle over de gemaakte uitvoer.

Enkele voorbeelden:

```
-- 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 ) )
  )
)
```

### De markering Vectorveld

De Markering vectorveld wordt gebruikt om gegevens uit vectorvelden weer te geven, zoals vervorming van de aarde, getijdenstromen, enzovoort. Het geeft de vectors weer als lijnen (bij voorkeur pijlen) die worden geschaald en in richting geplaatst, overeenkomstig geselecteerde attributen van gegevenspunten. Het kan alleen worden gebruikt om puntgegevens te renderen; lijn en polygoonlagen worden bij deze symbologie niet getekend.

Het vectorveld wordt gedefinieerd door attributen in de gegevens, die het veld kunnen weergeven als:

- **Cartesiaanse** componenten (X- en Y-componenten van het veld)
- of **polaire** coördinaten: in dit geval definiëren attributen *Lengte* en *Hoek*. De hoek kan worden gemeten ofwel met de wijzers van de klok mee vanuit het noorden, of tegen de wijzers van de klok in vanuit het oosten, en mogen in radialen of graden zijn.
- of als gegevens **Alleen hoogte**, die een verticale pijl weergeven, geschaald met behulp van een attribuut van de gegevens. Dit is bijvoorbeeld toepasbaar voor het weergeven van de verticale component van vervorming.

De grootte van het veld kan omhoog of omlaag worden geschaald tot een toepasselijke grootte voor het bekijken van het veld.

## 13.3 Een label instellen

Labels zijn tekstinformatie die u kunt weergeven op vectorobjecten. Zij voegen details toe die u niet noodzakelijkerwijze zou kunnen weergeven met symbolen. Twee typen tekst-gerelateerde items zijn beschikbaar in QGIS:

- *Tekstindeling*: definieert het uiterlijk van de tekst, inclusief *lettertype*, *grootte*, *kleuren*, *schaduw*, *achtergrond*, *buffer*, ...

Zij kunnen worden gebruikt om tekst te renderen over de kaart (titel lay-out/kaart, decoraties, schaalbalk, ...), gewoonlijk met de widget *lettertype*.

Een item *Tekstindeling* maken:

1. Open het dialoogvenster  *Stijlmanager*

2. De tab *Tekstindeling* activeren

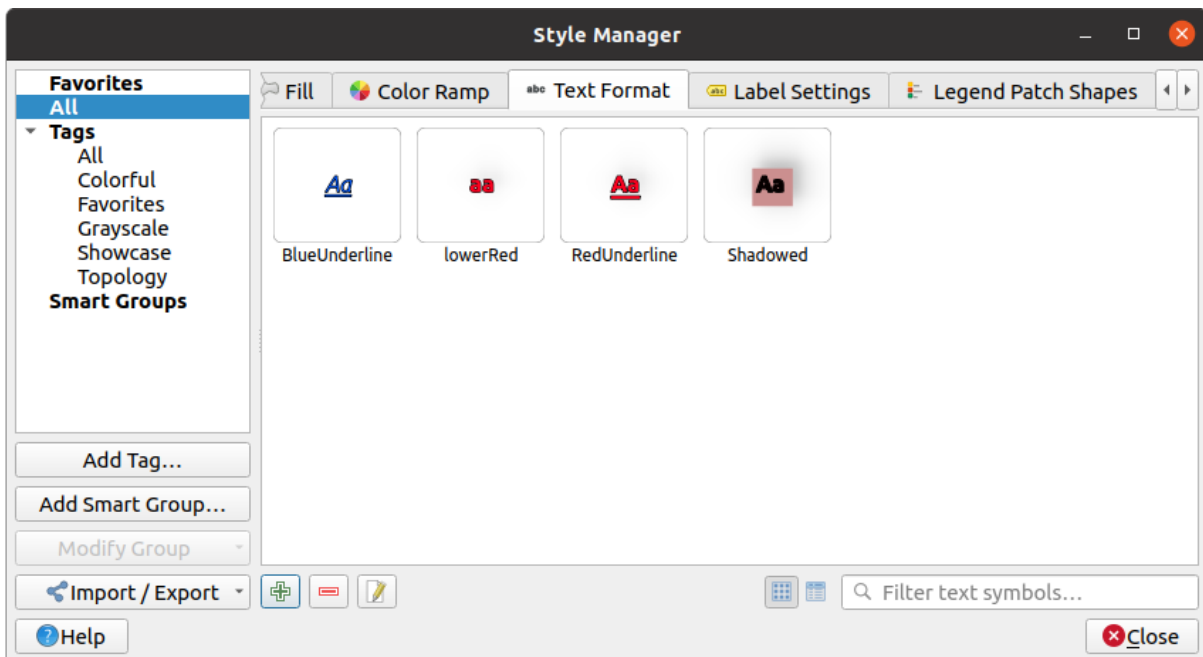





Fig. 13.17: Tekst opmaken in het dialoogvenster Stijlmanager

3. Druk op de knop  *Item toevoegen*. Het dialoogvenster *Instellingen tekst* opent om te *configureren*. Zoals gewoonlijk zijn deze eigenschappen *data te bepalen*.

- *Instellingen label*: breidt de instellingen voor tekstindeling uit met eigenschappen die zijn gerelateerd aan de locatie of de interactie met andere teksten of objecten (*tekstballonnen*, *plaatsing*, *overleg*, *zichtbaarheid schaal*, *masker* ...).

Zij kunnen worden gebruikt om slim labelen voor vectorlagen te configureren via de tab  *Labels* van het dialoogvenster vector *Laag-eigenschappen* of het paneel *Laag opmaken* of door de knop  *Laag-label opties* op de *werkbalk Label*.

Een item *Instellingen label* maken:

1. Open het dialoogvenster  *Stijlmanager*
2. Activeer de tab *Instellingen label*.

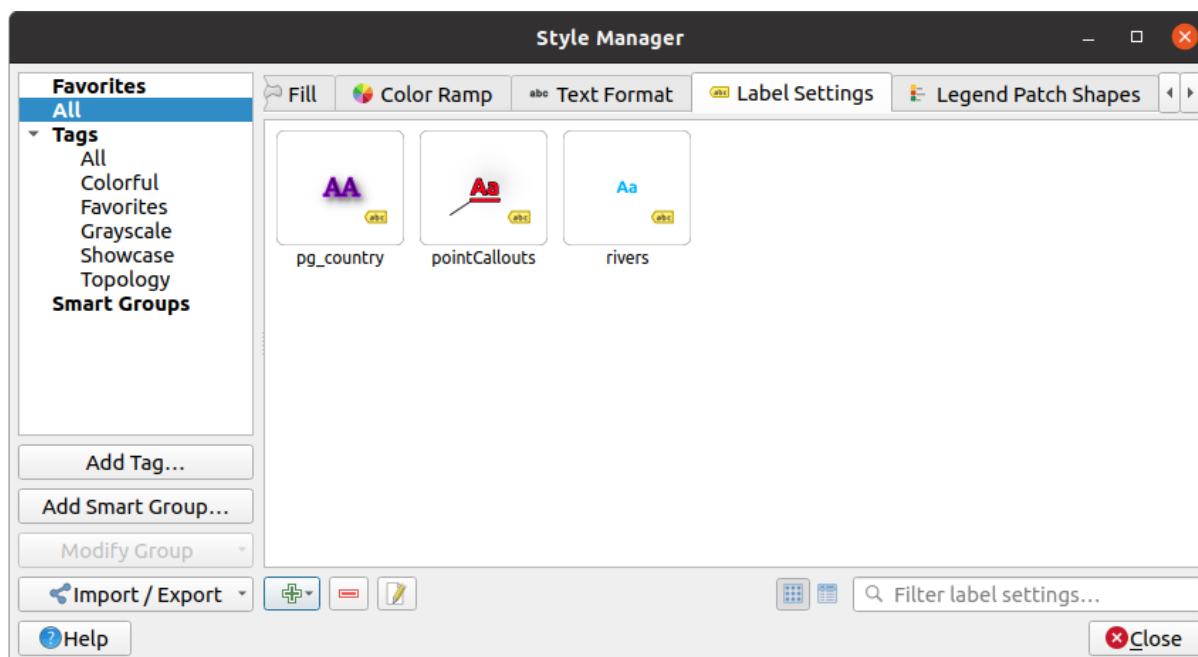



Fig. 13.18: Instellingen label in het dialoogvenster Stijlmanager

3. Druk op het menu  Item toevoegen en selecteer het item dat overeenkomt met het type geometrie van de objecten die u wilt labelen.

Het dialoogvenster *Instellingen label* opent met de volgende eigenschappen. Zoals gewoonlijk zijn deze eigenschappen *data te bepalen*.

### 13.3.1 De tekst van het label opmaken

Of u nu een item *Tekstindeling* of *Labelinstellingen* configureert, u zult de volgende opties krijgen aangeboden:

Tab Eigenschappen	Tekstindeling	Labelinstellingen
<i>Tekst</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Opmaak</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Buffer</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Masker</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Achtergrond</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Schaduw</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Tekstballon</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Plaatsing</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Renderen</i>		<input checked="" type="checkbox"/>

## Tab Tekst

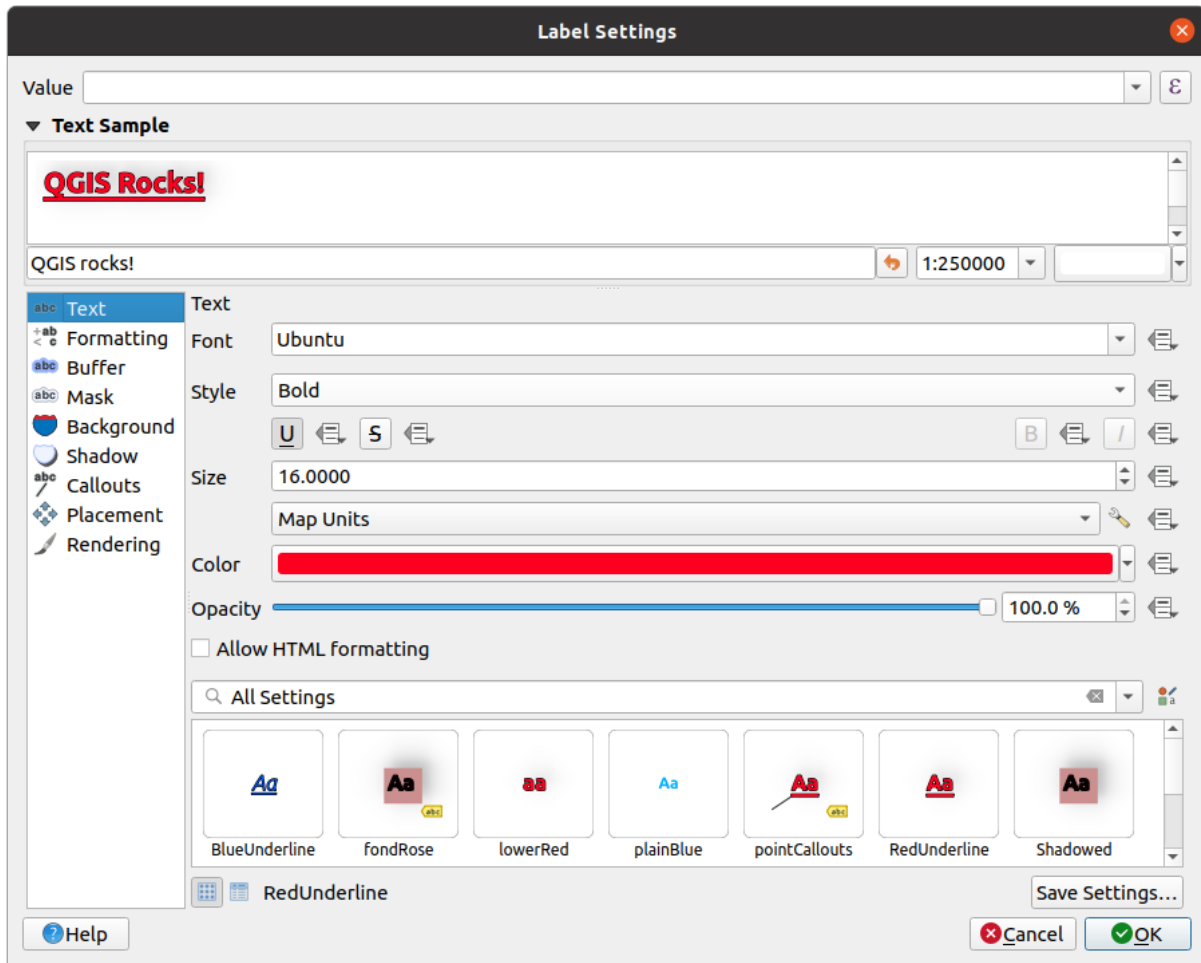


Fig. 13.19: Instellingen label - tab Tekst

Op de tab `abc` *Tekst* kunt u instellen:

- het *Lettertype*, vanuit een van de beschikbare op uw machine
- de *Stijl*: naast de algemene stijlen van het lettertype kunt u instellen of de tekst zou moeten worden onderstreept of doorgehaald
- de *Grootte* in een *ondersteunde eenheid*
- de *Kleur*
- de *Doorzichtbaarheid*
- en *HTML-opmaak toestaan*: De optie voor opmaak van HTML schakelt het juiste renderen van enkele HTML-tags in om het `:label` aan te passen. De ondersteunde tags zijn de HTML Color-tags (toegepast op tekst, onderstrepen, doorhalen, en overstrepen).

Voor het gebruiken van de opmaak in HTML dient u de code voor HTML op te geven in het veld *Waarde*. De expressie wordt geparset en elke ondersteunde tag voor HTML overschrijft zijn overeenkomstige instelling in de eigenschappen voor labels. Zij combineren ook prima met andere eigenschappen voor achtergrond, schaduw, buffer... van labels.

Hieronder een voorbeeld van op HTML gebaseerde expressie en rendering (past verschillende kleuren en onderstrepen toe op hetzelfde label):

```
format (
  '<span style="color:blue">%1</span> ( <span style="color:red"><u>%2 ft</u></
  →span> )',
  title( lower( "Name" ) ),
  round($length)
)
```

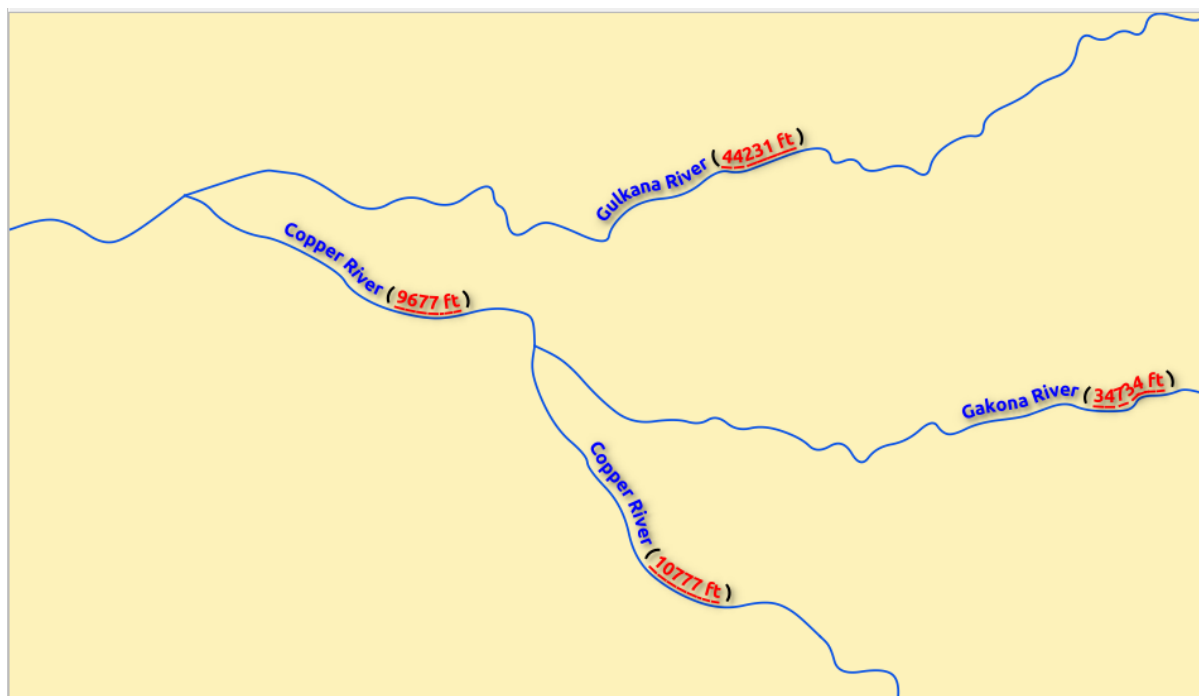


Fig. 13.20: Labelen met opmaak voor HTML ingeschakeld

Aan de onderzijde van de tab geeft een widget een te filteren lijst weer van compatibele items die zijn opgeslagen in uw *database van de Stijlmanager*. Dit stelt u in staat gemakkelijk de huidige tekstindeling of instelling label, gebaseerd op een bestaande, te configureren en ook om een nieuw item op te slaan in de stijldatabase: Druk op de knop *Indeling opslaan...* of *Instellingen opslaan...* en geef een naam en tag(s) op.

**Notitie:** Bij het configureren van een item *Instellingen label*, zijn items tekstindeling ook beschikbaar in dit widget. Selecteer er een om snel de huidige *teksteigenschappen* van het label te overschrijven. Op dezelfde wijze kunt u van daaruit een tekstindeling maken/overschrijven.

## Tab Opmaak

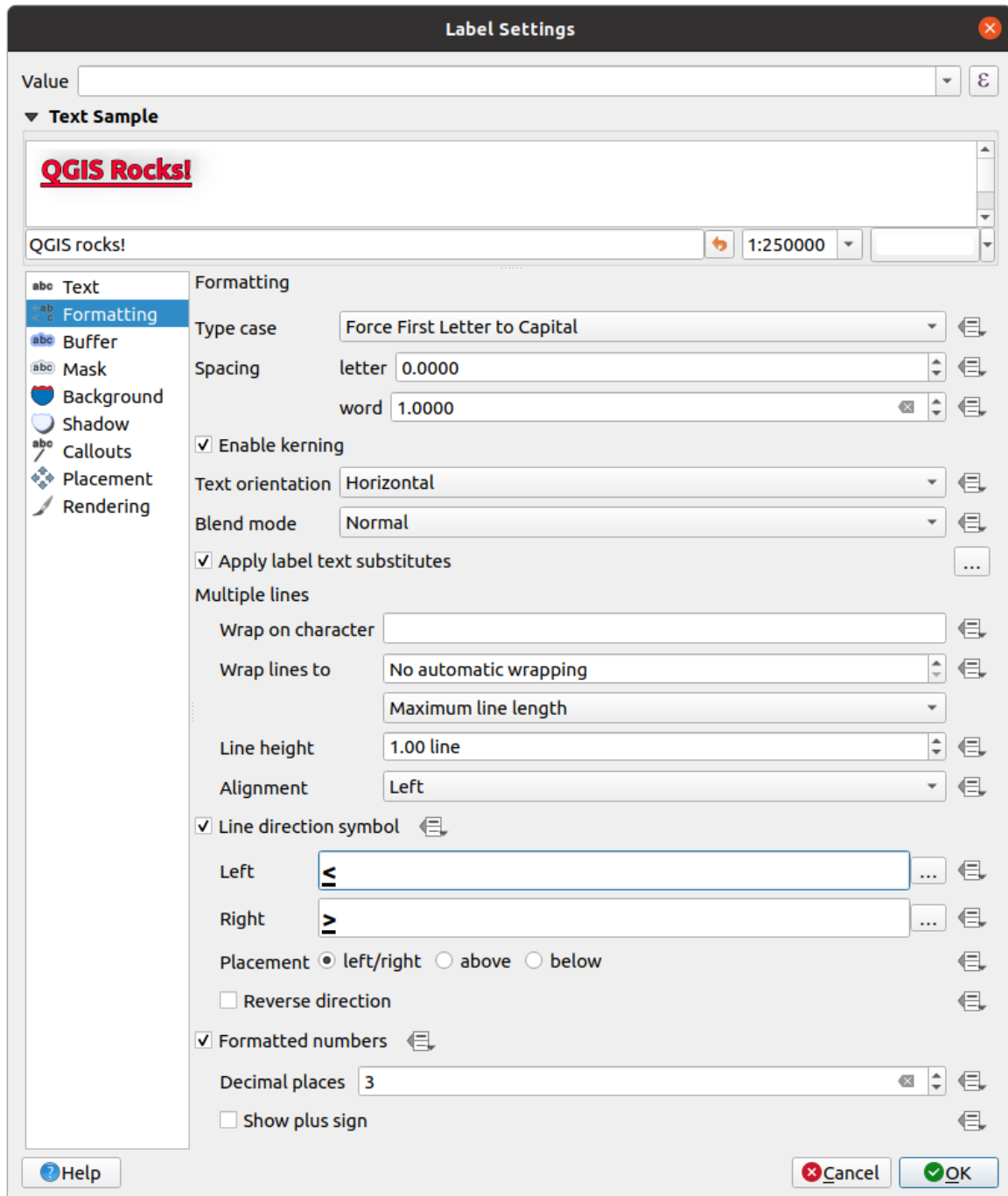


Fig. 13.21: Instellingen label - tab Opmaak

Op de tab **Opmaak** kunt u:

- De optie *Hoofd- of kleine letters* gebruiken om de stijl voor hoofdletters van de tekst te wijzigen. U heeft de mogelijkheden om de tekst te renderen als:
  - *Geen veranderingen*
  - *Alles in hoofdletters*
  - *Alles in kleine letters*

- *Elk woord begint met een hoofdletter*: past de eerste letter van elk woord aan naar een hoofdletter, en schakelt de andere letters naar kleine letters als de originele tekst één enkel type hoofd- of kleine letters gebruikt. In gevallen van gemixte hoofd- en kleine letters in de tekst, blijven de andere letters ongewijzigd.
- *Eerste letter forceren als hoofdletter*: past de eerste letter van elk woord aan naar een hoofdletter en laat de andere letters in de tekst ongewijzigd.
- Onder *Tussenruimte*, wijzig de tussenruimte tussen woorden en tussen individuele letters.
- *Kerning inschakelen* voor het lettertype van de tekst
- Instellen van de *Oriëntatie tekst* die *Horizontaal* of *Verticaal* kan zijn. Het kan ook *Op rotatie gebaseerd* zijn bij het instellen van een label (bijv. om lijnobjecten in de modus voor plaatsing *parallel* juist te labelen).
- De optie *Meng-modus* gebruiken om te bepalen hoe uw labels zullen mixen met de kaartobjecten onder hen (meer details op *Meng-modi*).
- De optie  *Vervangingen voor tekst van labels toepassen* stelt u in staat een lijst met teksten te specificeren om teksten in labels van objecten te vervangen (bijv. afkortingen voor typen straten). Vervangende teksten worden gebruikt bij het weergeven van labels op de kaart. Gebruikers kunnen ook lijsten met vervangingen exporteren en importeren om hergebruik en delen gemakkelijker te maken.
- *Meerdere tekstregels* configureren:
  - Een teken instellen, dat een regeleinde in de tekst zal forceren, met de optie *Afbrekingsteken*
  - Een ideale regelgrootte instellen, om te gebruiken met automatisch doorlopen, met de optie *Regels door laten lopen*. De grootte kan ofwel de *Maximum regellengte* of de *Minimum regellengte* weergeven.
  - De *Regel hoogte* bepalen
  - Opmaken van de *Uitlijning*: typische beschikbare waarden zijn *Links*, *Rechts*, *Uitvullen* en *Centreren*.

Bij het instellen van eigenschappen voor labels van punten kan de uitlijning van de tekst ook zijn *Plaatsing van label volgen*. In dat geval zal de uitlijning afhangen van de uiteindelijke plaatsing van het label, relatief ten opzichte van het punt. Bijv. als het label links van het punt is geplaatst, dan zal het label rechts uitgelijnd zijn, terwijl, als het aan de rechterkant is geplaatst, het links uitgelijnd zal zijn.

---

**Notitie:** De opmaak *Meerdere lijnen* wordt nog niet ondersteund door op bogen gebaseerde *plaatsing van labels*. De opties zullen dan worden gedeactiveerd.

---

- Voor lijnlabels kunt u opnemen *Richtingssymbool lijn* om te helpen bij het bepalen van de richtingen van lijnen, met te gebruiken symbolen die *Links* of *Rechts* aangeven. Zij werken in het bijzonder goed als zij worden gebruikt met de opties voor de plaatsing *Gebogen* of *Parallel* van de tab *Plaatsing*. Er zijn opties om de positie van de symbolen in te stellen, en voor  *Omgekeerde richting*.
- Gebruik de optie  *Opgemaakte getallen* om numerieke teksten op te maken. U kunt het aantal *Decimale plaatsen* instellen. Standaard zullen 3 decimale plaatsen worden gebruikt. Gebruik  *Plusteken weergeven* als u het plusteken voor positieve getallen wilt laten zien.



## Tab Buffer

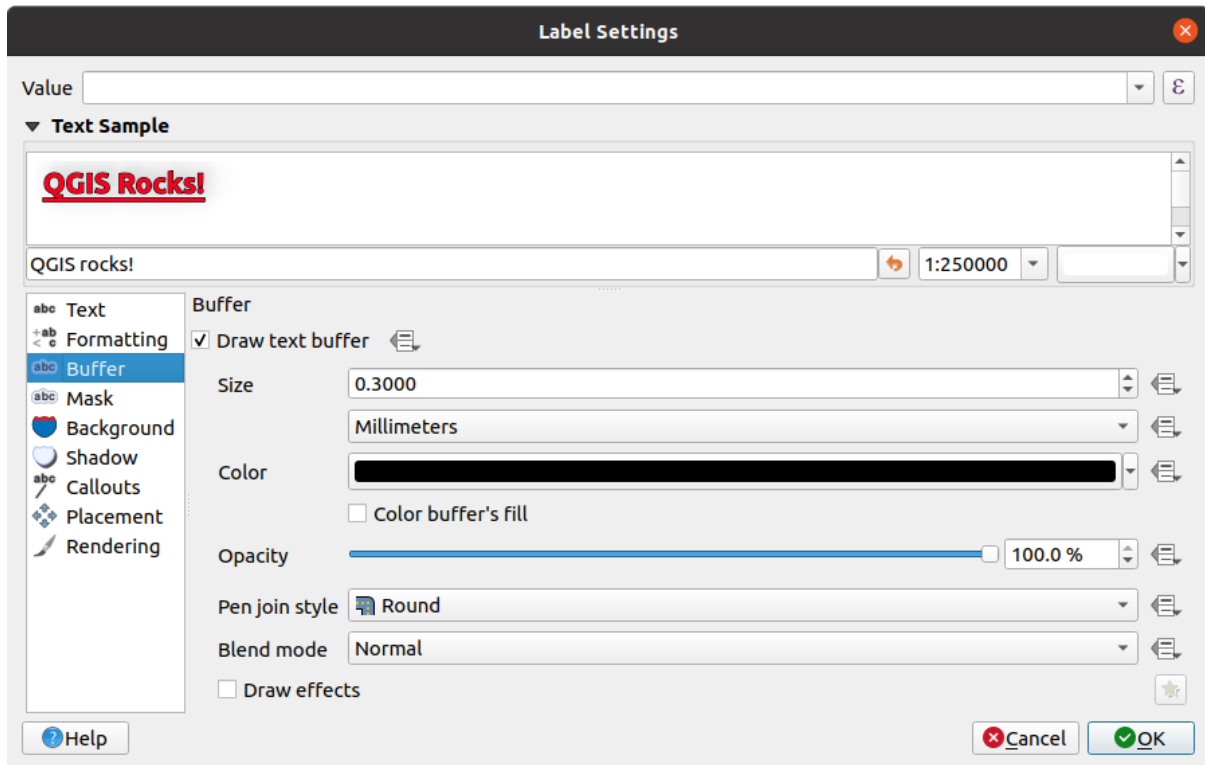




Fig. 13.22: Instellingen label - tab Buffer

Activeer, om een buffer rondom het label te maken, het keuzevak  *Teken tekstbuffer* op de tab **abc** *Buffer*. Dan kunt u:

- De *Grootte* van de buffer instellen in een *ondersteunde eenheid*
- De *Kleur* van de buffer selecteren
- *Vulkleur buffer*: De buffer wordt vergroot vanuit de omtrek van het label, dus, als de optie is geactiveerd, wordt het interieur van het label gevuld. Dit kan relevant zijn bij het gebruiken van gedeeltelijk transparante labels of met niet-normale meng-modi, die het mogelijk zullen maken achter de tekst van het label te kijken. Deselecteren van de optie (terwijl volledig transparante labels worden gebruikt) zal het u mogelijk maken tekstlabels met omtrek te maken.
- Definiëren van de *Doorzichtbaarheid* van de buffer
- Een *Pen verbindingstijl* toe te passen: het kan zijn *Rond*, *Hoekig* of *Puntig*
- De optie *Meng-modus* gebruiken om te bepalen hoe uw buffers voor de labels zullen mixen met de componenten van de kaart onder hen (meer details op *Meng-modi*).
- Selecteer  *Tekeneffecten* om geavanceerde  *tekeneffecten* toe te voegen voor het verbeteren van de leesbaarheid van de tekst, bijv. via *Buitenste gloed* en *Vervagen*.

## Tab Achtergrond

De tab  *Achtergrond* stelt u in staat een vorm te configureren die achter elk label staat. Activeer, om een achtergrond toe te voegen, het keuzevak  *Teken achtergrond* en selecteer het type *Vorm*. Dat kan zijn:

- een regelmatige vorm, zoals *Rechthoek*, *Vierkant*, *Cirkel* of *Ellips*, met de volledige eigenschappen van een *vulsymbool*
- een symbool *SVG* uit een bestand, een URL of ingebed in het project of stijldatabase (*meer details*)
- of een *Markeringssymbool* dat u kunt maken of selecteren uit de *symboolbibliotheek*.

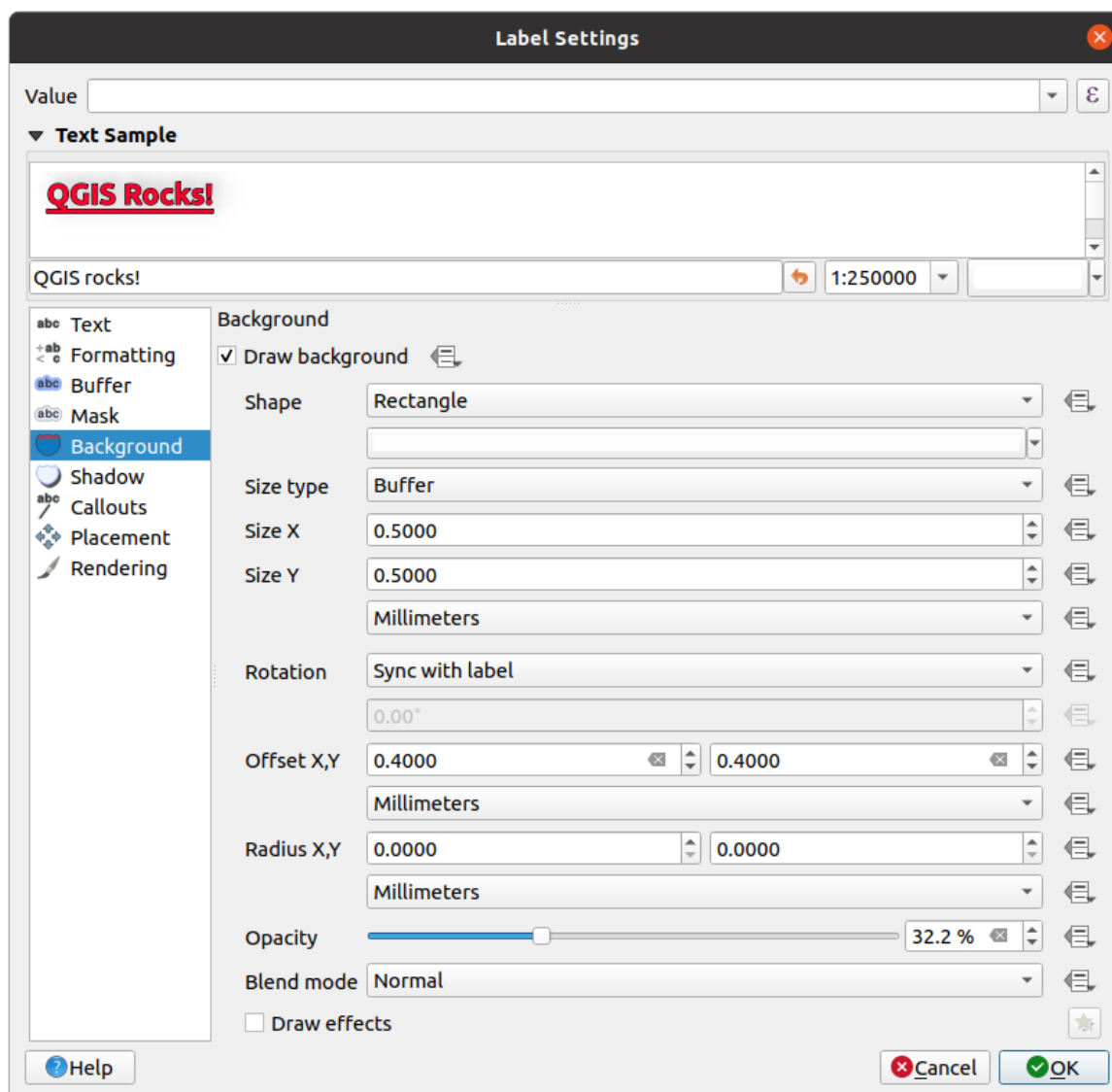



Fig. 13.23: Instellingen label - tab Achtergrond

Afhankelijk van de geselecteerde vorm, dient u enkele van de volgende eigenschappen te configureren:

- De *Lettergrootte* van het frame, wat kan zijn:
  - *Vast*: dezelfde grootte gebruiken voor alle labels, ongeacht de grootte van de tekst
  - of een *Buffer* over het begrenzingsvak van de tekst
- De *Grootte* van het frame in de richtingen X en Y, in een *ondersteunde eenheid*

- Een *Rotatie* van de achtergrond, tussen *Met label synchroniseren*, *Op afstand van label* en *Vast*. De laatste twee vereisen een hoek in graden.
- Een *Verspringing X,Y* om het item Achtergrond te verschuiven in de richtingen X en/of Y
- Een *Radius X,Y* om de hoeken van de vorm van de achtergrond af te ronden (alleen van toepassing voor rechthoekige en vierkante vormen)
- Een *Doorzichtbaarheid* van de achtergrond
- Een *Meng-modus* om de achtergrond te mixen met de andere items bij het renderen (zie *Meng-modi*).
- Voor symbolen SVG kunt u zijn standaard eigenschappen gebruiken (*Laad symbol parameters*) of een aangepaste *Vulkleur*, *Lijnkleur* en *Lijndikte width* instellen.
- *Tekeneffecten* om geavanceerde  *tekeneffecten* toe te voegen voor het verbeteren van de leesbaarheid van de tekst, bijv. via *Buitenste gloed* en *Vervagen*.

## Tab Schaduw

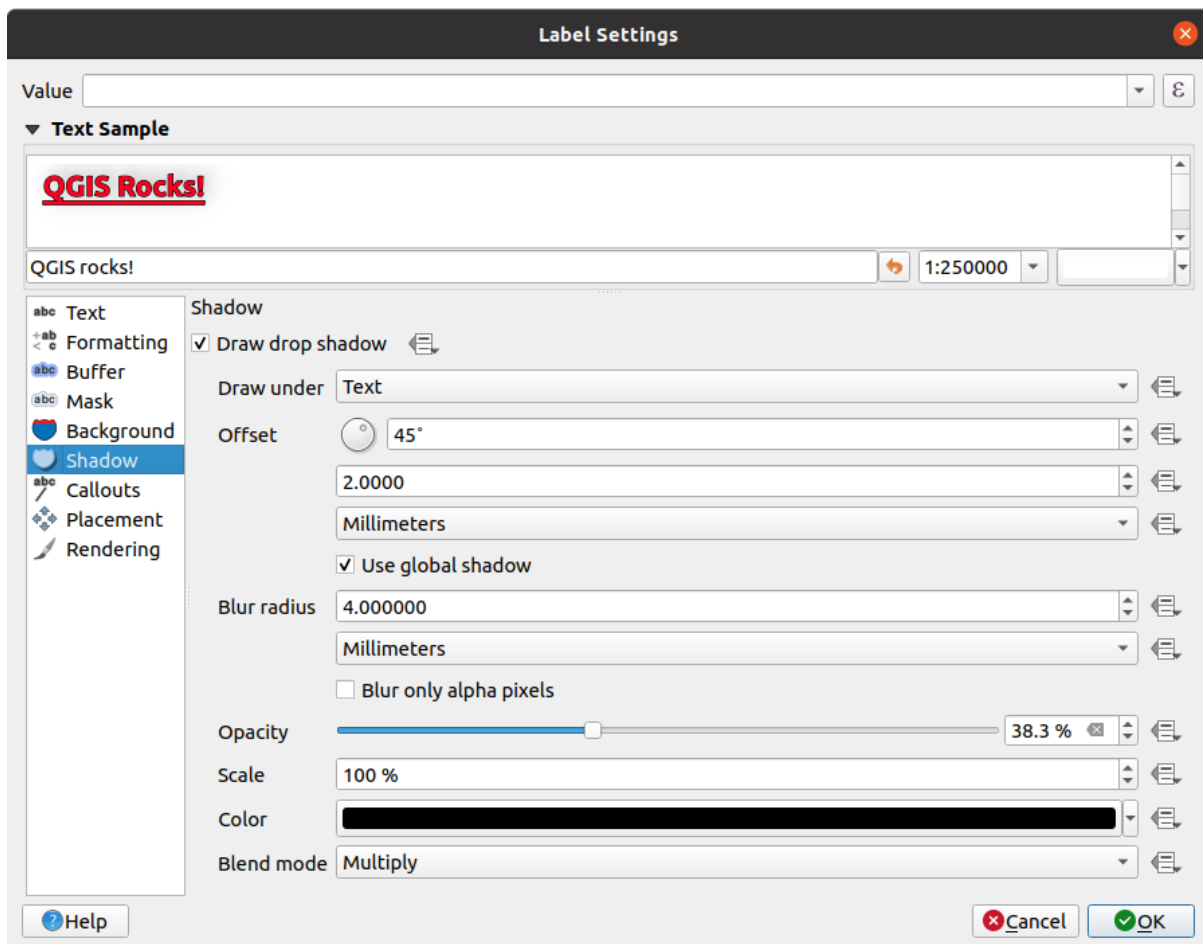




Fig. 13.24: Instellingen label - tab Schaduw

Schakel, om een schaduw aan de tekst toe te voegen, naar de tab  *Schaduw* en activeer  *Teken valschaduw*. Dan kunt u:

- Geef het item aan dat moet worden gebruikt om de schaduw te maken met *Eronder tekenen*. Het kan zijn de *Laagste label component* of een bepaalde component, zoals de *Tekst* zelf, de *Buffer* of de *Achtergrond*.
- De *Verspringing* van de schaduw instellen vanaf het item dat moet worden voorzien van schaduw, d.i.:

- De hoek: met de wijzers van de klok mee, het is afhankelijk van de onderliggende oriëntatie van het item
- De afstand van de verschuiving vanaf het item dat moet worden voorzien van schaduw
- De eenheden van de verschuiving


Als u het keuzevak  *Gebruik globale schaduw* selecteert, dan is het nulpunt van de hoek altijd gericht op het noorden en is die niet afhankelijk van de oriëntatie van het item van het label.

- Beïnvloed het uiterlijk van de schaduw met de *Straal van vervaging*. Hoe hoger het getal, des te zachter de schaduwen, in de eenheden van uw keuze.
- Definiëren van de *Doorzichtbaarheid* van de schaduw
- Schaal de grootte van de schaduw opnieuw met de factor *Schaal*
- Kies de *Kleur* van de schaduw
- De optie *Meng-modus* gebruiken om te bepalen hoe uw schaduw voor de labels zullen mixen met de componenten van de kaart onder hen (meer details op *Meng-modi*).

### 13.3.2 Interactie met labels configureren

Anders dan de instellingen voor tekstindeling zoals hierboven weergegeven, kunt u ook instellen hoe labels interacteren met elkaar of met de objecten.

#### Tab Masker

De tab  *Masker* stelt u in staat een maskergebied rondom de labels te definiëren. Deze mogelijkheid is bijzonder nuttig wanneer u overlappende symbolen en labels hebt met soortgelijke kleuren en u de labels zichtbaar wilt maken.

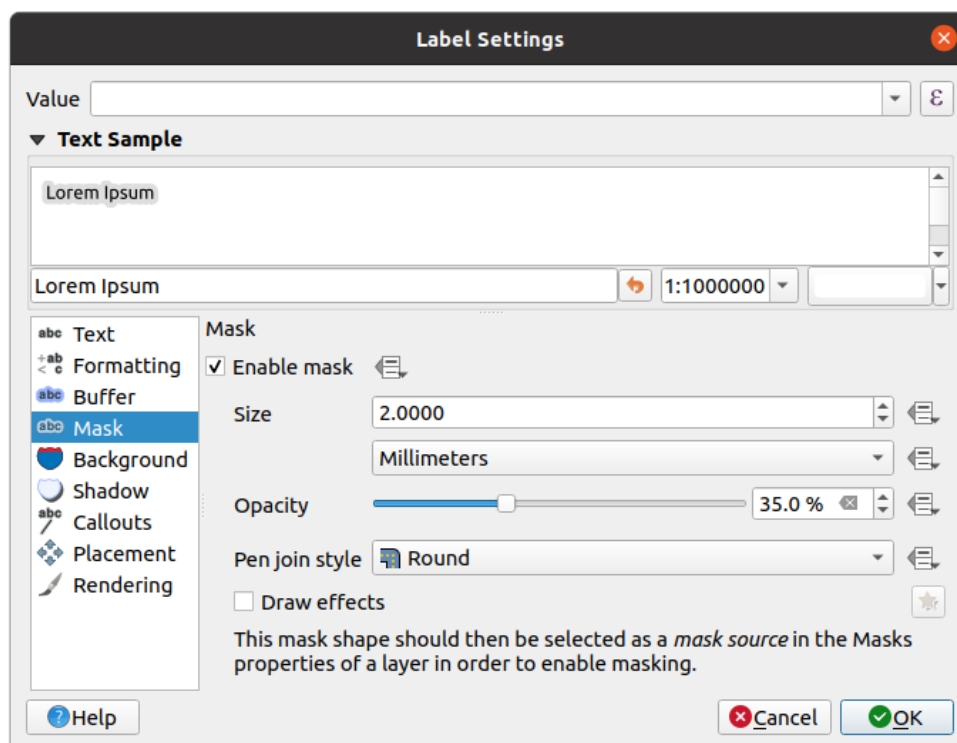




Fig. 13.25: Instellingen label - tab Masker

Maskerende effecten op labels maken:


1. Activeer het keuzevak  *Masker inschakelen* op de tab .
2. Dan kunt u instellen:
  - de *Grootte* van het masker in *ondersteunde eenheden*
  - de *Doorzichtbaarheid* van het gebied van het masker rondom het label
  - een *Pen verbindingstijl*
  - *effecten tekenen* met het keuzevak  *Tekeneffecten*.
3. Selecteer deze maskervorm als een bron voor het masker op de tab  *Masker* van de eigenschappen van de overlappende laag (zie *Eigenschappen Maskers*).

### Tab Tekstballonnen


Een veel voorkomende methode bij het plaatsen van labels op een drukke kaart is om **tekstballonnen** te gebruiken - labels, die zijn geplaatst buiten (of verplaatst van) hun geassocieerde object, worden geïdentificeerd met een dynamische lijn die het label en het object verbindt. Als een van de twee uiteinden (ofwel het label of het object) wordt verplaatst, wordt de vorm van de verbinding opnieuw berekend.




Fig. 13.26: Labels met verschillende instellingen voor tekstballonnen


Schakel, om een schaduw aan de tekst toe te voegen, naar de tab  *Tekstballonnen* en activeer  *Tekstballonnen tekenen*. Dan kunt u:

1. De *Stijl* van de verbinding selecteren, één van:
  - *Doorgetrokken lijnen*: een rechte lijn, het kortste pad
  - *Manhattan-lijnen*: een onder 90° gebroken lijn
  - *Gebogen lijnen*: een gebogen lijn
  - *Ballonnen*: een tekstballon omringt het label en wijst naar het object. Het kan afgeronde hoeken hebben.
2. Voor een op een lijn gebaseerde tekstballon:
  1. De *Lijnstijl* selecteren met volledige mogelijkheden van een *symbool lijn* inclusief laaffecten, en data-bepaalde instellingen

2. Indien gebogen definieert u ook:
    - het percentage van *Boog* van de verbindinglijn
    - en zijn *Oriëntatie*: beginnend vanuit het label naar het object, het kan zijn *Met de klok mee* of *Tegen de klok in*, of *Automatisch* (die een optimale oriëntatie voor elk label bepaalt)
  3. De *Minimumlengte* instellen voor lijnen van tekstballonnen
  4. Selecteer of  *Lijnen naar alle delen van objecten* vanuit het label van het object getekend moeten worden
  5. Een *Ankerpunt label* instellen: beheert waar de verbindinglijn aan zou meten sluiten op de tekst van het label. Beschikbare opties zijn:
    - *Dichtstbijzijnde punt*
    - *Zwaartepunt*
    - Vaste positie aan de rand (*Linksboven*, *Boven midden*, *Rechtsboven*, *Midden links*, *Midden rechts*, *Linksonder*, *Beneden midden* en *Rechtsonder*).
  6. De optie *Verschuiven vanuit gebied van label* instellen: beheert de afstand vanaf het ankerpunt van het label (waar de lijn van de tekstballon eindigt). Dit vermijdt het tekenen van lijnen recht tegen de tekst.
3. Voor een tekstballon moet u instellen:
    - de *Vullingsstijl* met volledige mogelijkheden van een *symbool vulling* inclusief laageffecten, en data-bepaalde instellingen
    - de *Radius hoek* van de tekstballon
    - de *Breedte wig*: hoe groot de verbinding tussen de tekstballon en de aanwijzer voor het object zou moeten zijn
    - de *Marges* rondom de tekst van het label
  4. De optie *Verschuiving van object* instellen: beheert de afstand vanaf het object (of zijn ankerpunt, indien een polygoon) waar lijnen van tekstballonnen eindigen. Dit vermijdt bijvoorbeeld het tekenen van lijnen recht tegen de randen van objecten.
  5. Het *Ankerpunt object* instellen voor het (polygoon) object (het eindpunt van de verbindinglijn). Beschikbare opties:
    - *Pool van ontoegankelijkheid*
    - *Punt op exterieur*
    - *Punt op oppervlak*
    - *Zwaartepunt*
  6. De *Meng-modus* instellen: beheert het *mengen* van de tekstballon.

Onder de groep *Data-bepaalde plaatsing* kunnen coördinaten van de punten *Oorsprong* (aan de kant van het label) en/of *Doel* (aan de kant van het object) van de tekstballon worden beheerd. Tekstballonnen kunnen ook handmatig worden beheerd met het gereedschap  Label, diagram of tekstballon verplaatsen op de *werkbalk Labelen*. De begin- en eindpunten van elke tekstballon kunnen op deze manier worden verplaatst. De knopen zouden moeten worden geaccentueerd als de cursor in de buurt is. Indien nodig kan de *Shift*-toets ingedrukt worden gehouden bij het verplaatsen. Dat zal het punt snappen op een manier dat de hoek tussen de twee punten van de tekstballon wordt vergroot met 15 graden.

## Tab Plaatsing

Kies de tab  *Plaatsing* voor het configureren van plaatsing van het label en prioriteit voor het labelen. Onthoud dat de opties voor de plaatsing verschillen, overeenkomstig het type vectorlaag, namelijk punt, lijn of polygoon, en worden beïnvloed door de globale *instelling van PAL*.

### Plaatsing voor puntlagen

Beschikbare modi voor plaatsen van puntlabels zijn:

- *Cartografisch*: puntlabels worden gemaakt met een betere visuele relatie met het puntobject, door regels voor ideale cartografische plaatsing te volgen. Labels kunnen worden geplaatst:
  - op een ingestelde *Afstand* in *ondersteunde eenheden*, ofwel vanaf het object punt zelf of vanaf de grenzen van het gebruikte symbool om het object weer te geven (ingesteld in *Verspringing afstand van*). De laatste optie is speciaal nuttig als de grootte van het symbool niet vast is ingesteld, als het bijvoorbeeld is ingesteld door een data-bepaalde grootte of bij het gebruiken van verschillende symbolen in een renderer *Categorieën*.
  - door een *Prioriteit positie* te volgen die kan worden aangepast of worden ingesteld voor een individueel object met een data-bepaalde lijst met geprioriteerde posities. Dit maakt het ook mogelijk dat slechts bepaalde plaatsingen worden gebruikt, dus bijvoorbeeld voor kustobjecten kunt u voorkomen dat labels op het land worden geplaatst.

Standaard worden modi voor cartografisch plaatsen geprioriteerd in de volgende volgorde (volgens de richtlijnen van Krygier and Wood (2011) en andere cartografische leerboeken):

  1. rechtsboven
  2. linksboven
  3. rechtsonder
  4. linksonder
  5. midden rechts
  6. midden links
  7. boven, ietwat rechts
  8. onder, ietwat links.
- *Rondom punt*: labels worden geplaatst in een cirkel met een gelijke straal (ingesteld in *Afstand*) rondom het object. De prioriteit voor de plaatsing is met de klok mee vanaf “rechtsboven”. De positie kan worden beperkt met de data-bepaalde optie *Kwadrant*.
- *Op afstand van punt*: labels worden geplaatst op een afstand *Verschuiving X,Y* van het object punt, in verscheidene eenheden, of met voorkeur boven het object. U kunt een data-bepaald *Kwadrant* gebruiken om de plaatsing te beperken en u kunt een *Rotatie* toewijzen aan het label.

### Plaatsing voor lijnlagen

Modi voor labels voor lijnlagen omvatten:

- *Parallel*: tekent het label parallel aan een algemene lijn die het object weergeeft, met voorkeur voor plaatsing op rechtere delen van de lijn. U kunt definiëren:
  - *Toegestane posities*: *Boven lijn*, *Op lijn*, *Onder lijn* en *Positieafhankelijke oriëntatie van lijn* (plaatst het label aan de linker- of rechterkant van de lijn). Het is mogelijk om verscheidene opties in één keer te selecteren. In dat geval zal QGIS zoeken naar de optimale positie voor het label.
  - *Afstand* tussen het label en de lijn

- *Gebogen*: tekent het label zodat het de buiging van het object lijn volgt. In aanvulling op de beschikbare parameters van de modus *Parallel*, kunt u de *Maximale hoek tussen tekens die bocht volgen* instellen, ofwel binnen of buiten.
- *Horizontaal*: tekent labels horizontaal langs de lengte van het object lijn.

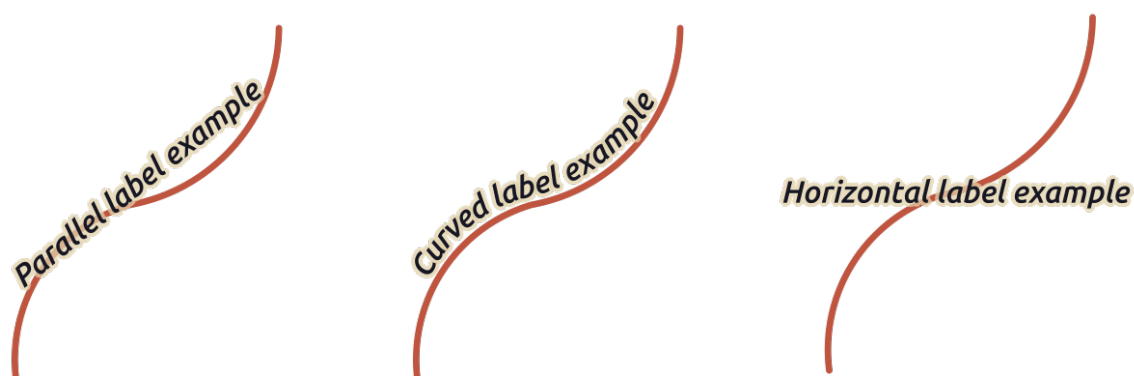


Fig. 13.27: Voorbeelden plaatsing van labels voor lijnen

Naast de modi voor plaatsing kunt u instellen:

- *Labels herhalen Afstand* om het label meerdere keren over de lengte van het object weer te geven. De afstand mag zijn in *Millimeters, Punten, Pixels, Meters op schaal, Kaarteenheden en Inches*.
- Een *Doorlopen labels Afstand* (niet beschikbaar voor modus *Horizontaal*): specificeert de maximaal toegestane afstand die aan label aan het einde mag doorlopen (of beginnen) vanaf objecten lijn. Verhogen van deze waarde kan het weergeven van labels voor kortere objecten lijn mogelijk maken.
- *Label verankeren*: beheert de plaatsing van de labels langs het object lijn waartoe zij behoren. Klik op *Instellingen ...* om te kiezen:
  - de positie langs de lijn (als verhouding) waar dichtbij labels zullen worden geplaatst. Het mag data-bepaald zijn en mogelijke waarden zijn:
    - \* *Midden van lijn*
    - \* *Begin van lijn*
    - \* *Einde van lijn*
    - \* or *Aangepast...*
  - *Clippen*: Bepaalt hoe het plaatsen van een label op een lijn wordt berekend. Standaard wordt alleen het zichtbare bereik van de lijn gebruikt, maar het gehele bereik kan worden gebruikt om meer consistente resultaten te verkrijgen.
  - *Gedrag plaatsing*: gebruik *Hint voor voorkeursplaatsing* om het labelanker alleen te beschouwen als een hint voor het plaatsen van het label. Door *Strikt* te kiezen worden labels exact op het labelanker geplaatst.



## Plaatsing voor polygoonlagen

U kunt kiezen uit een van de volgende opties voor het plaatsen van labels van polygoonlagen:

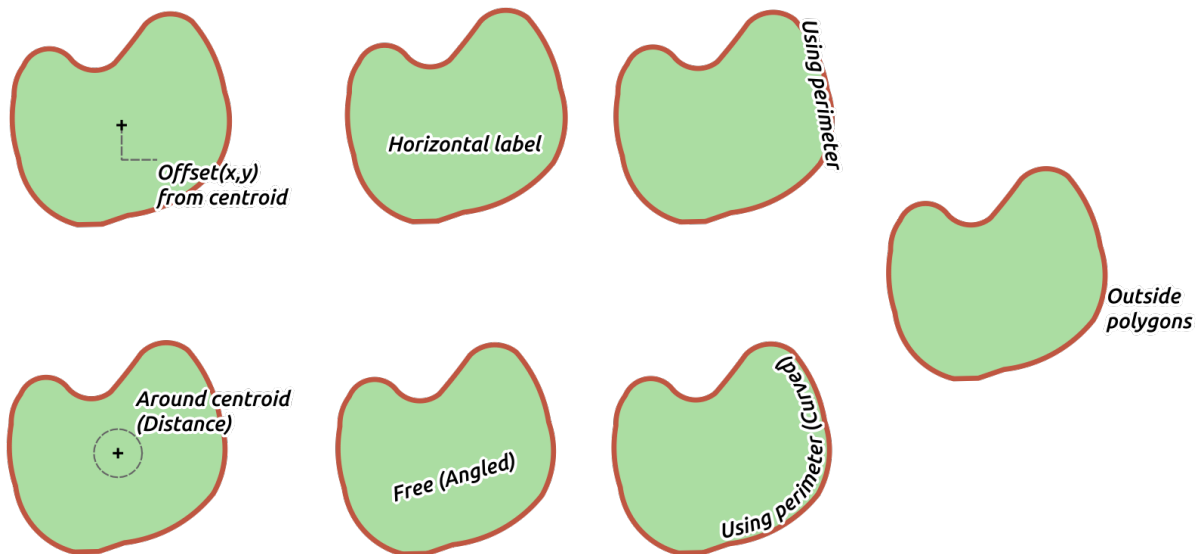


Fig. 13.28: Voorbeelden plaatsing van labels voor polygoonlagen

- *Random zwaartepunt*: labels worden geplaatst boven het zwaartepunt van het object of op een vaste afstand *Verschuiving X, Y* (in *ondersteunde eenheden*) vanaf het zwaartepunt. Het zwaartepunt voor de verwijzing kan worden bepaald op basis van het gedeelte van de polygoon dat is gerenderd in het kaartvenster (*zichtbare polygoon*) of de *gehele polygoon*, het is niet belangrijk of u het kunt zien. U kunt ook:
  - forceren dat het zwaartepunt in hun polygoon ligt
  - het label in een specifiek kwadrant plaatsen
  - een rotatie toewijzen
  - *Plaatsen labels buiten polygoon toestaan* als het niet mogelijk is om ze binnen de polygoon te plaatsen. Dankzij data-bepaalde eigenschappen maakt dit het mogelijk om ofwel labels buiten, voorkomen dat labels buiten, of labels buiten forceren te gebruiken op een object-per-object basis.
- *Random zwaartepunt*: plaatst het label op een vooraf ingestelde afstand vanaf het zwaartepunt, met een voorkeur voor plaatsing direct boven het zwaartepunt. U kunt opnieuw definiëren of het zwaartepunt een van de *zichtbare polygoon* of de *gehele polygoon* is, en of het zwaartepunt binnen de polygoon moet worden geforceerd.
- *Horizontaal*: plaatst op de beste positie een horizontaal label in de polygoon. De voorkeursplaatsing is verder van de randen van de polygoon. Het is mogelijk om *Plaatsen labels buiten polygoon toestaan* te selecteren.
- *Vrij (gehoekt)*: plaatst op de beste positie een geroteerd label in de polygoon. De rotatie respecteert de oriëntatie van de polygoon en de voorkeursplaatsing is verder van de randen van de polygoon. Het is mogelijk om *Plaatsen labels buiten polygoon toestaan* te selecteren.
- *Omtrek gebruiken*: tekent het label parallel aan een algemene lijn die de grens van de polygoon weergeeft, met voorkeur voor plaatsing op rechte delen van de omtrek. U kunt definiëren:
  - *Toegestane posities*: *Boven lijn*, *Op lijn*, *Onder lijn* en *Positieafhankelijke oriëntatie van lijn* (plaatst het label aan de linker- of rechterkant van de grens van de polygoon). Het is mogelijk om verscheidene opties in één keer te selecteren. In dat geval zal QGIS zoeken naar de optimale positie voor het label.
  - *Afstand* tussen het label en de omtrek van de polygoon
  - *Labels herhalen Afstand* om het label meerdere keren over de lengte van de omtrek weer te geven.

- *Perimeter (gebogen) gebruiken*: tekent het label zodat het de buiging van de grens van de polygoon volgt. In aanvulling op de beschikbare parameters van de modus *Omtrek gebruiken*, kunt u de *Maximale hoek tussen tekens die bocht volgen* instellen, ofwel binnen of buiten.
- *Buiten polygonen*: plaatst labels altijd buiten de polygonen, op een ingestelde *Afstand*


### Algemene instellingen voor plaatsing

Sommige instellingen voor het plaatsen van labels zijn beschikbaar voor alle typen geometrie voor lagen:

### Geometrie-generator

Het gedeelte *Geometrie-generator* stelt een gebruiker in staat om de onderliggende geometrie, gebruikt om het label te plaatsen en te renderen, te wijzigen met *expressies*. Dit kan nuttig zijn om verplaatsing van de geometrie dynamisch uit te voeren of om het te converteren naar een andere geometrie (type).

Om de geometrie-generator te gebruiken:

1. Selecteer de optie  *Geometrie-generator*
2. Voer de expressie in die de geometrie moet maken om op te vertrouwen
3. Indien relevant, selecteer het type geometrie voor de uitvoer van de expressie: de op de geometrie van het label gebaseerde instellingen, zoals plaatsing of renderen worden bijgewerkt om overeen te komen met de mogelijkheden voor de nieuwe geometrie.

Enkele gebruiksgevallen omvatten:

- Gebruik een geometrie die is opgeslagen in een ander veld "label\_position"
- Gebruik de *gemaakte geometrie* uit de symbologie ook voor labels
- Gebruik de variabele @map\_scale om afstanden /grootten te berekenen die onafhankelijk zijn van het zoomniveau.
- Gecombineerd met de modus voor plaatsing Gebogen, maakt een cirkelvormig label rondom een object punt:

```
exterior_ring(make_circle($geometry, 20))
```

- Voeg een label toe aan het begin en het einde van een object lijn:

```
collect_geometries( start_point($geometry), end_point($geometry) )
```

- Vertrouw op een gladde lijn voor een rivier om meer ruimte te krijgen voor het plaatsen van labels:

```
smooth( $geometry, iterations:=30, offset:=0.25, min_length:=10 )
```

### Data-bepaald

De groep *Gegevens gedefinieerd* verschaft direct beheer over het plaatsen van labels, op een object-per-object basis. Het rekent op hun attributen of een in te stellen expressie:

- de *X*- en *Y*-coördinaten
- de uitlijning van tekst boven de hierboven ingestelde aangepaste positie:
  - *Horizontaal*: het kan zijn **Links**, **Midden** of **Rechts**
  - de tekst *Verticaal*: het kan zijn **Onder**, **Basis**, **Half**, **Cap** of **Boven**

- de *Rotatie* voor de tekst. Verschillende eenheden kunnen worden gedefinieerd voor de rotatie bij labels (bijv. graden, minuten van de boog, *draaiingen*). Selecteer het item *Behoud data rotatie waarden* als u de waarde voor de rotatie in het geassocieerde veld wilt houden en pas het toe op het label, of het label is vastgezet of niet. Indien niet geselecteerd, wordt bij het losmaken de rotatie voor het label hersteld en de waarde ervan leeggemaakt in de attribuentabel.

---

**Notitie:** Data-bepaalde rotatie met objecten polygoon wordt momenteel alleen ondersteund met de modus voor plaatsing *Random zwaartepunt*.

---



---

**Notitie:** Expressies kunnen niet worden gebruikt in combinatie met de kaartgereedschappen voor labels (d.i. de gereedschappen *Label roteren* en *Label verplaatsen*) om plaatsing van labels *data te bepalen*. De widget zal worden hersteld naar het overeenkomende *veld voor hulpopslag*.

---

## Prioriteit


In het gedeelte *Prioriteit* kunt u de prioriteit voor elk label definiëren, d.i. als er verschillende kandidaatdiagrammen of -labels voor dezelfde locatie zijn, zal het item met de hogere prioriteit worden weergegeven en de andere zullen worden weggelaten.


De prioriteit wordt ook gebruikt om te evalueren of een label zou kunnen worden weggelaten vanwege een groter gewicht van een *object Obstakel*.

## Obstakels

In sommige contexten (bijv. labels met hoge dichtheid, overlappende objecten...), zou het plaatsen van labels kunnen resulteren in labels die worden geplaatst over niet-gerelateerde objecten.


Een obstakel is een object waarover QGIS probeert het plaatsen van labels of diagrammen van andere objecten te vermijden. Dit kan worden beheerd in het gedeelte *Obstakels*:

1. Activeer de optie  *Objecten optreden als obstakels* om te bepalen dat objecten van de laag zouden moeten optreden als obstakels voor enig label of diagram (inclusief items van andere objecten op dezelfde laag).

In plaats van de gehele laag kunt u een subset van objecten selecteren om als obstakels te gebruiken, met het besturingselement  Data-bepaalde 'override' naast de optie.

2. Gebruik de knop *Instellingen* om het gewicht van het obstakel aan te passen.
  - Voor elk potentieel object obstakel kunt u een *Gewicht obstakel* toewijzen: elk *label* of *diagram*, waarvan de prioriteit voor de plaatsing groter is dan deze waarde, kan er overheen geplaatst worden. Labels of diagrammen met een lagere rang zullen worden weggelaten als geen andere plaatsing mogelijk is. Dit gewicht mag ook data-bepaald zijn, zodat, op dezelfde laag, het voor bepaalde objecten meer waarschijnlijk is dat zij worden bedekt dan voor andere.
  - Voor lagen polygoon kunt u het soort obstakel kiezen dat het object zou kunnen zijn:
    - **Over het interieur van het object:** vermijd het plaatsen van labels over het interieur van de polygoon (voorkeur voor plaatsen van labels totaal buiten of slechts heel weinig binnen de polygoon)
    - of **Over de begrenzing van het object:** vermijdt plaatsen van labels over de begrenzing van de polygoon (voorkeur voor plaatsen van labels buiten of volledig binnen de polygoon). Dit kan bijvoorbeeld erg nuttig zijn voor lagen waar objecten een geheel gebied (administratieve eenheden, categorische bedekkingen, ...) bedekken. In dit geval is het onmogelijk om het plaatsen van labels binnen deze objecten te vermijden, en zou het veel beter zijn om het over de grenzen tussen objecten te plaatsen te vermijden.

### Tab Renderen

Op de tab  *Renderen* kunt u afstemmen wanneer de labels moeten worden gerenderd en hun interactie met andere labels en objecten.

### Label opties

Onder *Label opties*:

- Vindt u de *schaalafhankelijke* en de *Pixelgrootte* instellingen voor de zichtbaarheid.
- De *Label Z-index* bepaalt de volgorde waarin labels worden gerenderd, als ook in relatie met andere labels van objecten in de laag (met expressie data-bepaalde 'override'), als ook met labels van andere lagen. Labels met een hogere Z-index worden gerenderd bovenop labels (vanuit elke laag) met een lagere Z-index.


Aanvullend is de logica aangepast, zodat wanneer twee labels overeenkomende Z-indexen hebben, dan:

- als zij van dezelfde laag zijn, wordt het kleinere label getekend bovenop het grotere label
- als zij van verschillende lagen zijn, zullen de labels worden getekend in dezelfde volgorde als waarin de lagen zelf worden getekend (d.i. met respect voor de volgorde die is ingesteld in de legenda van de kaart).

---

**Notitie:** Deze instelling zorgt er niet voor dat labels worden getekend onder objecten van andere lagen, het beheerst slechts de volgorde waarin labels worden getekend bovenop objecten van alle lagen.

---

- Tijdens het renderen van labels en om leesbare labels weer te kunnen geven, evalueert QGIS automatisch de positie van de labels en kan sommige verbergen in het geval van botsingen. U kunt echter kiezen voor  *Toon alle labels voor deze laag (inclusief conflicterende labels)* om handmatig hun plaatsing te repareren (zie *De werkbalk Label*).
- Met data-bepaalde expressies in *Label tonen* en *Toon altijd* kunt u fijn afstemmen welke labels zouden moeten worden gerenderd.
- Toestaan van *Labels tonen die ondersteboven staan*: alternatieven zijn **nooit**, **wanneer rotatie is gegeven** of **altijd**.



### Opties object

Onder *Opties object*:

- Kunt u kiezen voor *Elk deel van een samengesteld object labelen* en *Stel het maximale aantal te labelen objecten in op*.
- Zowel lagen lijn als polygoon bieden de optie om een minimale grootte in te stellen voor de te labelen objecten, met *Onderdruk labelen van objecten kleiner dan*.
- Voor objecten polygoon kunt u ook de weer te geven labels filteren, afhankelijk van het feit of zij volledig binnen hun object passen of niet.
- Voor objecten lijn kunt u kiezen voor *Aan elkaar verbonden lijnen samenvoegen om labelduplicaten te voorkomen*, rendert een nogal luchtige kaart in samenwerking met de opties *Afstand* of *Herhaal* op de tab *Plaatsing*.

## 13.4 3D-symbolen maken

De *Stijlmanager* helpt u 3D-symbolen maken en opslaan voor elk type geometrie om te renderen in de *3D-kaartweergave*.

Net als met de andere items, schakel naar de tab  *3D-symbolen* en vergroot het knopmenu  om te maken:

- *3D puntsymbool*
- *3D lijnsymbool*
- *3D polygoonsymbool*

### 13.4.1 Puntlagen

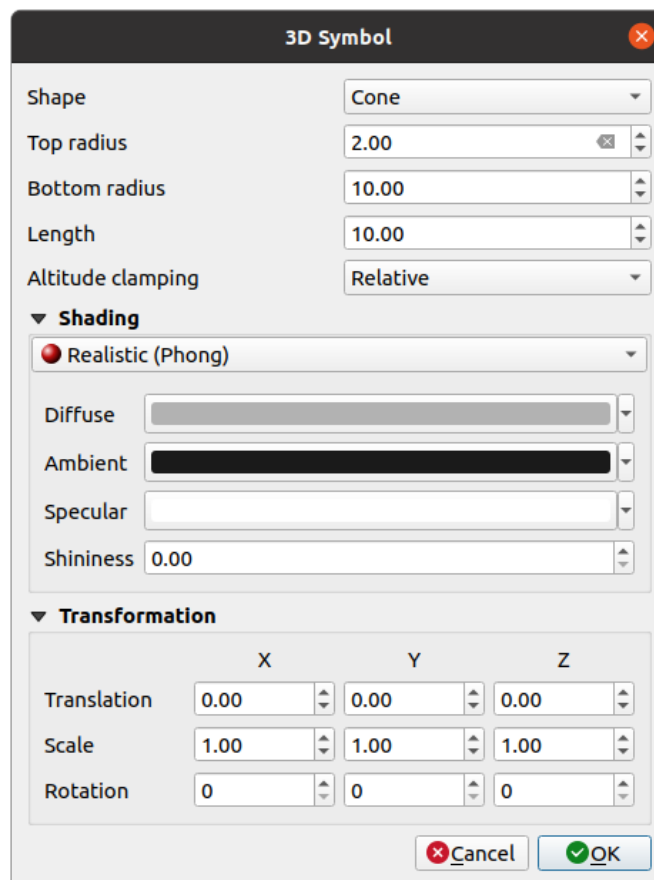


Fig. 13.29: Eigenschappen van een 3D puntsymbool

- U kunt verschillende typen 3D *Vormen* definiëren om te gebruiken voor puntsymbolen. Zij worden voornamelijk gedefinieerd door hun dimensies waarvan de eenheid verwijst naar het CRS van het project. Beschikbare typen zijn:
  - *Bol* gedefinieerd door een *Straal*
  - *Cilinder* gedefinieerd door een *Straal* en *Lengte*
  - *Kubus* gedefinieerd door een *Grootte*
  - *Kegel* gedefinieerd door een *Bovenste straal*, een *Onderste straal* en een *Lengte*
  - *Vlak* gedefinieerd door een *Grootte*

- *Torus* gedefinieerd door een *Straal* en een *Kleine straal*
- *3D Model*, dat een 3D modelbestand gebruikt (verscheidene indelingen worden ondersteund) dat een bestand op schijf mag zijn, een URL op afstand of *ingebed in het project*.
- *Aanplakbord*, gedefinieerd door de *Hoogte aanplakbord* en het *Symbool aanplakbord* (gewoonlijk gebaseerd op een *markeringssymbool*). Het symbool zal een stabiele grootte hebben. Handig voor het visualiseren van 3D puntenwolken vormen.
- De *Hoogte klemmen* kan worden ingesteld op *Absoluut*, *Relatief* of *Terrein*. De instelling *Absoluut* kan ook worden gebruikt als de waarden voor de hoogte van de 3D-vectoren worden opgegeven als absolute metingen vanaf 0. *Relatief* en *Terrein* voegen opgegeven waarden voor hoogte toe aan de onderliggende hoogte van het terrein.
- De *schaduw* kan worden gedefinieerd.
- In het frame *Transformaties* kunt u affine transformatie toepassen op het symbool:
  - *Vertaling* om objecten te verplaatsen langs de X-, Y- en Z-as.
  - *Schaal* om de grootte van 3D-vormen te wijzigen
  - *Rotatie* rondom de X-, Y- en Z-as.

## 13.4.2 Lijnlagen

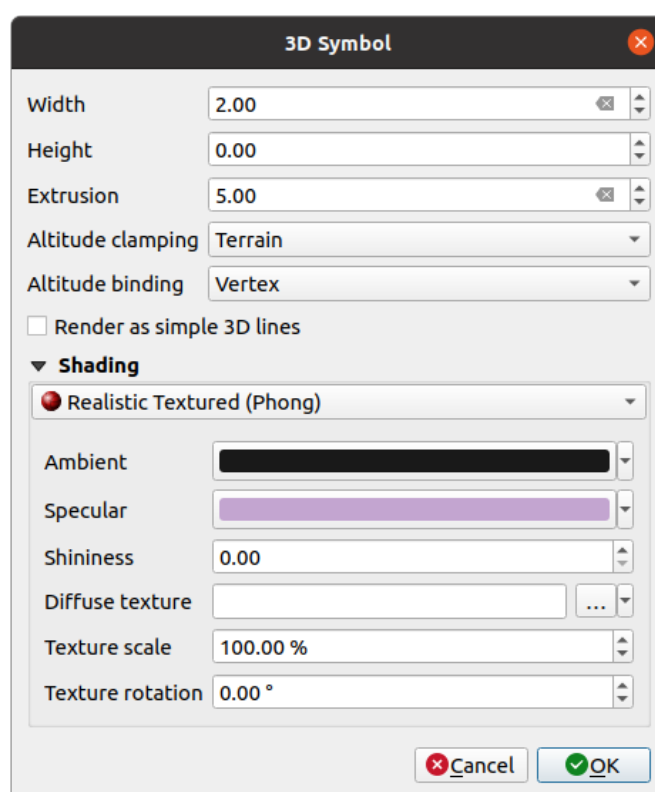


Fig. 13.30: Eigenschappen van een 3D lijnsymbool

- Onder de instellingen *Breedte* en *Hoogte* kunt u *Vervormen* definiëren voor de vectorlijnen. Als de lijnen geen waarden Z hebben, kunt u de 3D-volumes definiëren met deze instelling.
- Met *Hoogte klemmen* definieert u de positie van de 3D-lijnen relatief ten opzichte van het onderliggende oppervlak van het terrein, als u raster hoogtegegevens of andere 3D-vectoren hebt opgenomen.

- *Hoogte binden* definieert hoe het object wordt geklemd aan het terrein. Ofwel elk *Punt* van het object zal aan het terrein worden geklemd of dit zal worden gedaan door de *Centroïde*.
- Het is mogelijk om te  *Renderen als eenvoudige 3D-lijnen*.
- Het schaduwen kan worden gedefinieerd in de menu's *Verspreiden*, *Omringen*, *Spiegelen* en *Glanzen*.

### 13.4.3 Polygoonlagen

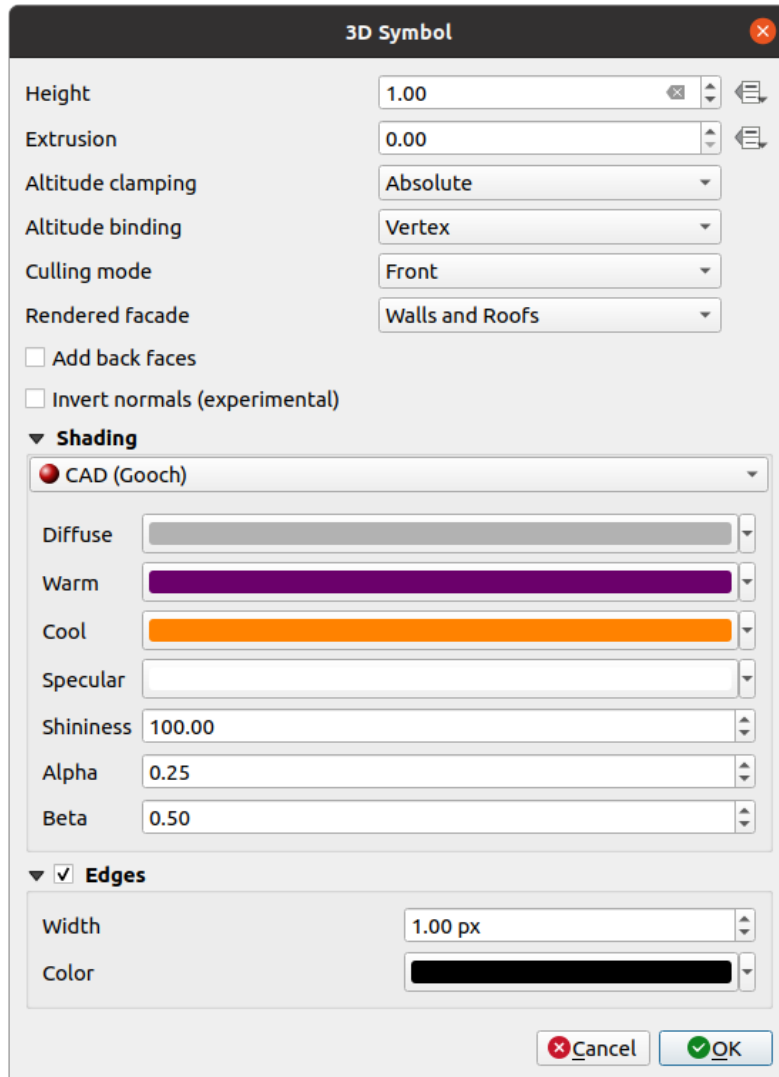




Fig. 13.31: Eigenschappen van een 3D polygoonsymbool

- Net als voor de andere kan *Hoogte* worden gedefinieerd in CRS-eenheden. U kunt ook de knop  gebruiken om de waarde te overschrijven door een aangepaste expressie, een variabele of een item van de attributentabel
- Opnieuw is *Vervormen* mogelijk voor ontbrekende waarden Z. Ook voor het vervormen kunt u de knop  gebruiken om de waarden van de vectorlaag te gebruiken en verschillende resultaten voor elke polygoon te hebben:

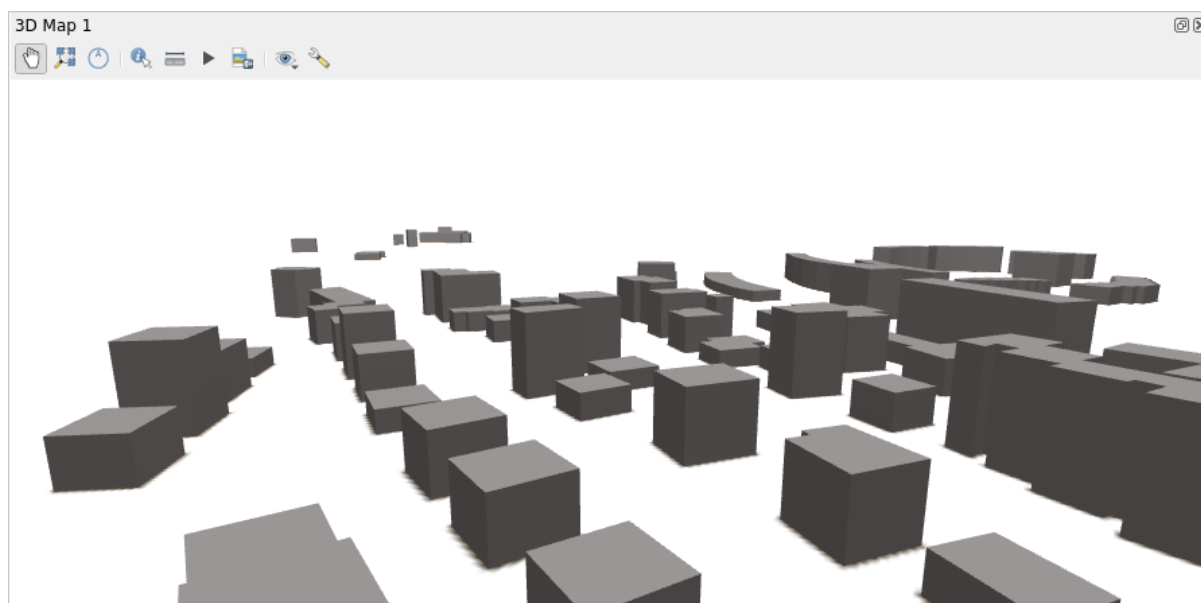


Fig. 13.32: Data-bepaald vervormen

- *Hoogte klemmen* en *Hoogte binden* kunnen worden gedefinieerd zoals hierboven is uitgelegd.
- De *Modus Verzamelen* om toe te passen op het symbool; het kan zijn:
  - *Niet verzamelen*: dit kan helpen om kennelijk ontbrekende oppervlakte, als gegevens van polygonZ/multipatch geen consistente volgorde van punten hebben (bijv. allemaal met de wijzers van de klok mee of tegen de wijzers van de klok in), te vermijden
  - *Voorzijde*
  - of *Achterzijde*
- De *Gerenderde gevel* bepaalt de weer te geven zijden. Mogelijke waarden zijn *Geen gevels*, *Muren*, *Daken*, of *Muren en daken*
- *Achterzijden toevoegen*: voor elke driehoek, maakt zowel voor- als achterzijde met correcte normalen - ten koste van een verhoogd aantal gegevens voor punten. Deze optie kan worden gebruikt om problemen met schaduw op te lossen (bijv. vanwege gegevens met inconsistente volgorde van punten).
- *Normalen inverteren (experimenteel)*: kan nuttig zijn voor het repareren van volgorde met de wijzers van de klok mee/tegen de wijzers van de klok in van punten op zijden
- De *schaduw* kan worden gedefinieerd.
- Weergeven van de  *Randen* van de symbolen kan worden ingeschakeld en een *Breedte* en *Klur*. worden toegewezen

---

#### Hint: Combinatie voor beste renderen van 3D-gegevens

*Modus Verzamelen*, *Achterzijden toevoegen* en *Normalen inverteren* zijn allemaal bedoeld om het uiterlijk van 3D-gegevens te repareren als ze er niet goed uitzien. Gewoonlijk bij het laden van gegevens is het het beste om eerste te proberen *Modus Verzamelen=achterzijde* en *Achterzijden toevoegen=uitgeschakeld* - het is het meest efficiënte. Als het renderen er niet correct uitziet, probeer *Achterzijde toevoegen=ingeschakeld* en houd *Modus Verzamelen=Niet verzamelen*. Andere combinaties zijn meer geavanceerd en alleen nuttig in sommige scenario's, gebaseerd op hoe gemengd de gegevensset voor de invoer is.

---



### 13.4.4 Schaduw aanbrengen op de textuur

Schaduw helpt u 3D-details van objecten te onthullen die anders verborgen zouden blijven vanwege de belichting van de scene. Uiteindelijk gezien, is het een eenvoudiger materiaal om mee te werken, omdat u zich geen zorgen hoeft te maken over het instellen van de toepasselijke belichting voor de scene om objecten te kunnen visualiseren.

Verscheidene technieken voor schaduw worden in QGIS gebruikt en hun beschikbaarheid is afhankelijk van het type geometrie van het symbool:

- *Realistisch (Phong)*: beschrijft de manier waarop een oppervlak licht reflecteert als een combinatie van de *Verspreiden* reflectie van ruwe oppervlakken met de *Spiegelen* reflectie van glimmende oppervlakken (*Glanzen*). Het omvat ook een optie *Omringen* om rekening te houden met de kleine hoeveelheid licht dat over de gehele scene wordt verspreid. Lees meer op [https://en.wikipedia.org/wiki/Phong\\_reflection\\_model#Description](https://en.wikipedia.org/wiki/Phong_reflection_model#Description)
- *Realistisch met textuur (Phong)*: hetzelfde als de *Realistisch (Phong)*, behalve dat een afbeelding wordt gebruikt als *Diffuse textuur*. De afbeelding mag een bestand op schijf zijn, een URL op afstand of *inbed in het project*. De *Textuur schaal* en *:guilabel:Textuur rotatie* zijn vereist.
- *CAD (Gooch)*: deze techniek maakt het mogelijk alleen schaduw te laten verschijnen in middentonen, zodat lijnen van randen en accenten visueel prominent blijven. Naast de opties *Verspreiden*, *Spiegelen*, *Glanzen*, dient u een kleur *Warm* (voor oppervlak dat in de richting van het licht ligt) en een kleur *Koel* (voor die welke de andere kant opkijken) op te geven. Ook worden de relatieve bijdragen aan de kleuren Warm en Koel aan de kleur *Verspreiden* beheerd door de respectievelijke eigenschappen *Alfa* en *Beta*. Bekijk ook [https://en.wikipedia.org/wiki/Gooch\\_shading](https://en.wikipedia.org/wiki/Gooch_shading)
- *Inbedde texturen* met 3D-model-vorm

### 13.4.5 Voorbeeld toepassing

Om door de instellingen te gaan zoals die hierboven zijn uitgelegd kunt u een kijkje nemen op <https://app.merginmaps.com/projects/saber/luxembourg/tree>.



## 14.1 Gegevens openen

Als deel van een Open Source Software ecosysteem is QGIS gebouwd met verschillende bibliotheken die, gecombineerd met zijn eigen providers, mogelijkheden bieden tot het lezen en vaak ook schrijven in veel indelingen:


- Indelingen voor vectorgegevens omvatten onder meer GeoPackage, GML, GeoJSON, GPX, KML, Comma Separated Values, ESRI indelingen (Shapefile, Geodatabase...), MapInfo en MicroStation bestandsindelingen, AutoCAD DWG/DXF, GRASS en nog veel meer... Lees de complete lijst met [ondersteunde vectorindelingen](#).
- Indelingen voor rastergegevens omvatten onder meer GeoTIFF, JPEG, ASCII Gridded XYZ, MBTiles, R of Idrisi rasters, GDAL Virtual, SRTM, Sentinel Data, ERDAS IMAGINE, ArcInfo Binary Grid, ArcInfo ASCII Grid, en nog veel meer... Lees de complete lijst met [ondersteunde rasterindelingen](#).
- Indelingen voor databases omvatten PostgreSQL/PostGIS, SQLite/Spatialite, Oracle, MSSQL Spatial, SAP HANA, MySQL...
- Webkaart- en gegevensservices (WM(T)S, WFS, WCS, CSW, XYZ-tegels, ArcGIS services, ...) worden ook afgehandeld door providers van QGIS. Bekijk [Werken met protocollen van OGC / ISO](#) voor meer informatie over enkele hiervan.
- U kunt ondersteunde bestanden lezen vanuit archiefmappen en eigen indelingen van QGIS gebruiken, zoals QML-bestanden ([QML - De QGIS indeling voor stijlbestand](#)) en virtuele en geheugenlagen.


Meer dan 80 vector- en 140 rasterindelingen worden ondersteund door [GDAL](#) en eigen providers van QGIS.

---

**Notitie:** Niet alle vermelde indelingen zouden kunnen werken in QGIS, om verschillende redenen. Sommige vereisen, bijvoorbeeld, externe merkgebonden bibliotheken, of de installatie van GDAL/OGR voor uw besturingssysteem zou niet gebouwd hoeven te zijn om de indeling, die u wilt gebruiken, te ondersteunen. Voer, om de lijst met beschikbare indelingen te bekijken, de opdrachten voor de opdrachtregel `ogrinfo --formats` (voor vectors) en `gdalinfo --formats` (voor rasters) uit, of selecteer het menu *Extra ► Opties ► GDAL* in QGIS.

---

In QGIS, afhankelijk van de gegevensindeling, staan verschillende gereedschappen om een gegevensset te openen, voornamelijk beschikbaar in het menu *Kaartlagen ► Laag toevoegen ►* of vanaf de werkbalk *Kaartlagen beheren* (ingeschakeld via het menu *Beeld ► Werkbalken*). Al deze gereedschappen verwijzen naar een uniek dialoogvenster, het dialoogvenster *Databronnen beheren*, dat u kunt openen met de knop  Databronnen beheren openen, beschikbaar op de werkbalk *Databronnen beheren*, of door te drukken op `Ctrl+L`. Het dialoogvenster *Databronnen beheren* [Fig. 14.1](#) biedt een geünificeerde interface om gegevens, gebaseerd op vector- of rasterbestanden, te openen, als ook

databases of webservices die worden ondersteund door QGIS. Het kan modaal of niet ingesteld worden met  *Modeless dialoogvenster Databronnen beheren* in het menu *Extra ► Opties ► Algemeen*.

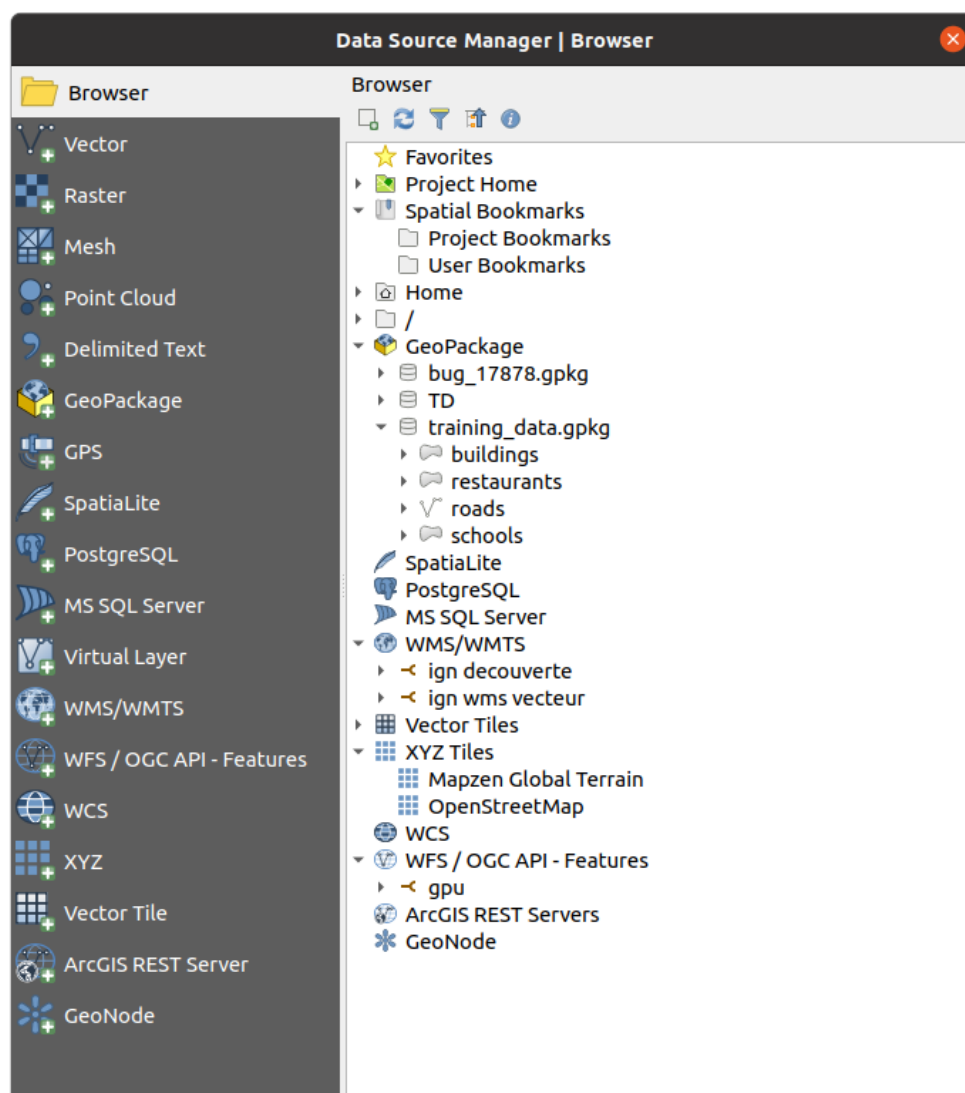


Fig. 14.1: QGIS dialoogvenster Databronnen beheren



Naast dit belangrijkste toegangspunt, heeft u ook de plug-in  *DB Manager* die geavanceerde mogelijkheden biedt om verbonden databases te analyseren en te bewerken. Meer informatie over mogelijkheden van DB Manager is te vinden in *Plug-in DB Manager*.

Er zijn nog veel meer andere gereedschappen, eigen of plug-ins van derde partijen, die u helpen bij het openen van verscheidene indelingen voor gegevens.

Dit hoofdstuk zal alleen de gereedschappen beschrijven die standaard worden verschaft in QGIS voor het laden van gegevens. Het zal zich voornamelijk focussen op het dialoogvenster *Databronnen beheren*, maar meer dan het beschrijven van elke tab, zal het ook de gereedschappen verkennen, gebaseerd op de gegevensprovider of de specifieke bijzonderheden van de indeling.

## 14.1.1 Het paneel Browser






De *Browser* is één van de vele manieren om snel een eenvoudig uw gegevens aan projecten toe te voegen. Het is beschikbaar als:

- een tab *Databronnen beheren*, ingeschakeld door te drukken op de knop  Databronnen beheren openen (Ctrl+L);
- als een paneel van QGIS dat u kunt openen vanuit het menu *Beeld* ► *Panelen* (of  *Settings* ► *Panels*) of door te drukken op Ctrl+2.

In beide gevallen helpt de *Browser* u te navigeren in uw bestandssysteem en geogegevens te beheren, ongeacht het type laag (raster, vector, tabel), of de indeling van de gegevensbron (platte of gecomprimeerde bestanden, databases, webservices).





### De interface verkennen












Boven in het paneel Browser vindt u enkele knoppen die u helpen bij:

-  **Geselecteerde lagen toevoegen**: u kunt ook gegevens toevoegen aan het kaartvenster door **Geselecteerde lagen toevoegen** uit het contextmenu van de laag;
-  **Bijwerken** van de boom van de browser;
-  **Filter browser** om te zoeken naar specifieke gegevens. Voer een zoekwoord of jokertekens in en de browser zal de boom filteren om alleen de paden te laten zien die overeenkomen met databasetabellen, bestandsnamen of mappen – andere gegevens of mappen worden niet meer weergegeven. Bekijk het voorbeeld van Browser Panel(2) in Fig. 14.2. De vergelijking mag hoofdlettergevoelig zijn of niet. Het kan ook worden ingesteld op:
  - *Normaal*: geef items weer die de zoektekst bevatten
  - *Jokertekens*: stem de zoekactie fijn af met de tekens ? en/of \* om de positie van de zoektekst te specificeren
  - *Reguliere expressie*
-  **Alles inklappen** de gehele boom;
-  **Widget Eigenschappen in-/uitschakelen**: indien ingeschakeld wordt een nieuw widget toegevoegd aan de onderzijde van het paneel, dat, indien van toepassing, metadata voor het geselecteerde item weergeeft.

De items in het paneel *Browser* zijn hiërarchisch georganiseerd, en er zijn verscheidene items op het bovenste niveau:

1. *Favorieten* waar u snelkoppelingen kunt plaatsen naar vaak gebruikte locaties
2. *Favoriete plaatsen* waar u vaak gebruikte kaartbereiken kunt opslaan (zie *Favoriete plaatsen*)
3. *Thuis voor project*: voor snelle toegang tot de map waarin de (meeste) gegevens die gerelateerd zijn aan uw project zijn opgeslagen. De standaardwaarde is de map waar uw projectbestand is opgeslagen.
4. *Home*-map in het bestandssysteem en de bronmap van het bestandssysteem.
5. Verbonden lokale of netwerkschijven
6. Daarna komen er een aantal container / typen database en serviceprotocollen, afhankelijk van uw platform en onderliggende bibliotheken:

-  *GeoPackage*
-  *SpatiaLite*
-  *PostGIS*
-  *MSSQL*

-  Oracle
-  SAP HANA
-  WMS/WMTS
-  Vectortegels
-  XYZ-tegels
-  WCS
-  WFS/OGC API-Features
-  OWS
-  ArcGIS Map Service
-  ArcGIS Feature Service
-  GeoNode

### Interactie met de items van de Browser

De browser ondersteunt slepen-en-neerzetten in de browser, vanuit de browser naar het kaartvenster en paneel *Lagen*, en vanuit het paneel *Lagen* naar containers van lagen (bijv. GeoPackage) in de browser.

Items van het projectbestand in de browser kunnen worden opengeklapt, wat de volledige boom van de laag weergeeft (inclusief groepen), die zijn opgenomen in dat project. Items voor het project worden op dezelfde manier behandeld als elk ander item in de browser, dus kunnen zij binnen de browser worden gesleept en neergezet (bijvoorbeeld om een item laag te kopiëren naar een bestand van Geopackage) of worden toegevoegd aan het huidige project met slepen-en-neerzetten of dubbelklikken.

Het contextmenu voor een element in het paneel *Browser* wordt geopend door er met rechts op te klikken.

Voor items van de map voor het bestandssysteem biedt het contextmenu het volgende:

- *Nieuw* ► om in het geselecteerde item te maken een:
  - *Map...*
  - *GeoPackage...*
  - *ShapeFile...*
- *Als Favoriet toevoegen*: favoriete mappen kunnen op elk moment worden hernoemd (*Favoriet hernoemen...*) of verwijderd (*Favoriet verwijderen*).
- *Verbergen in browser*: verborgen mappen kunnen weer naar zichtbaar worden geschakeld met de instelling *Extra ► Opties ► Databronnen ► Paden verbergen in paneel van browser*
- *Deze map snel scannen*
- *Map openen*
- *In Terminal openen*
- *Eigenschappen...*
- *Mapeigenschappen...*

Voor bladitems die kunnen optreden als lagen in het project, zal het contextmenu ondersteunende items hebben. Bijvoorbeeld voor niet-database, niet op service gebaseerde vector-, raster- en gegevensbronnen met mazen:

- *Laag exporteren ► Naar bestand...*

- *Laag aan project toevoegen*
- *Laageigenschappen*
- *Beheren ► Hernoemen “<name of file>”... of Verwijderen“<name of file>”...*
- *Weergeven in bestanden*
- *Bestandseigenschappen*

In het item *Laageigenschappen* zult u vinden (soortgelijk aan dat wat u zult vinden in de *vector* en *raster* laageigenschappen als de lagen eenmaal zijn toegevoegd aan het project):

- *Metadata* voor de laag. Groepen voor metadata: *Informatie van provider* (indien mogelijk, *Pad* zal een hyperlink naar de bron zijn), *Identificatie*, *Bereik*, *Toegang*, *Velden* (voor vectorlagen), *Banden* (voor rasterlagen), *Contact*, *Links* (voor vectorlagen), *Verwijzingen* (voor rasterlagen), *Geschiedenis*.
- Een paneel *Voorbeeld*
- De attributentabel voor vectorbronnen (in het paneel *Attributen*).

De *Browser* gebruiken om een laag aan het project toe te voegen:

1. Schakel de *Browser* in zoals hierboven beschreven. Een boom voor de browser met uw bestandssysteem, databases en webservices wordt weergegeven. U zou misschien moeten verbinden met databases en webservices voordat zij zichtbaar zijn (zie betreffende gedeeltes).
2. Zoek de laag op in de lijst.
3. Gebruik het contextmenu, dubbelklik op de naam ervan of sleep en zet het neer in het *kaartvenster*. Uw laag wordt nu toegevoegd aan het *paneel Lagen* en kan worden bekeken in het kaartvenster.

---

**Tip: Een project van QGIS direct openen vanuit de browser**

U kunt ook direct een project van QGIS openen vanuit het paneel Browser door te dubbelklikken op de naam of door het te slepen en neer te zetten in het kaartvenster.

---

Als een bestand eenmaal is geladen, kunt u daar in zoomen met de gereedschappen voor kaartnavigatie. Open, om de stijl van een laag te wijzigen, het dialoogvenster *Laageigenschappen* door te dubbelklikken op de naam van de laag of met rechts te klikken op de naam in de legenda en *Eigenschappen* te kiezen in het contextmenu. Bekijk het gedeelte *Eigenschappen Symbologie* voor meer informatie over het instellen van symbologie voor vectorlagen.

Met rechts klikken op een item in de boom van de Browser helpt u om:

- voor een bestand of een tabel, de metadata ervan weer te geven of het te openen in uw project. Tabellen kunnen zelfs worden hernoemd, verwijderd of afgebroken.
- voor een map, een bladwijzer te maken in uw Favorieten of het te verbergen in de boom van de Browser. Verborgene mappen kunnen worden beheerd vanaf de tab *Extra ► Opties ► Databronnen*.
- uw *Favoriete plaatsen* te beheren: Favoriete plaatsen kunnen worden gemaakt, geëxporteerd en geïmporteerd als XML-bestanden.
- een verbinding naar een database of een webservice te maken.
- een schema te vernieuwen, te hernoemen of te verwijderen.

U kunt ook bestanden importeren in databases of tabellen kopiëren van het/de ene schema/database naar een ander met eenvoudig slepen-en-neerzetten. Er is een tweede paneel Browser beschikbaar om lang scrollen bij het slepen te vermijden. Selecteer eenvoudigweg het bestand en plaats het met slepen-en-neerzetten van het ene paneel in het andere.

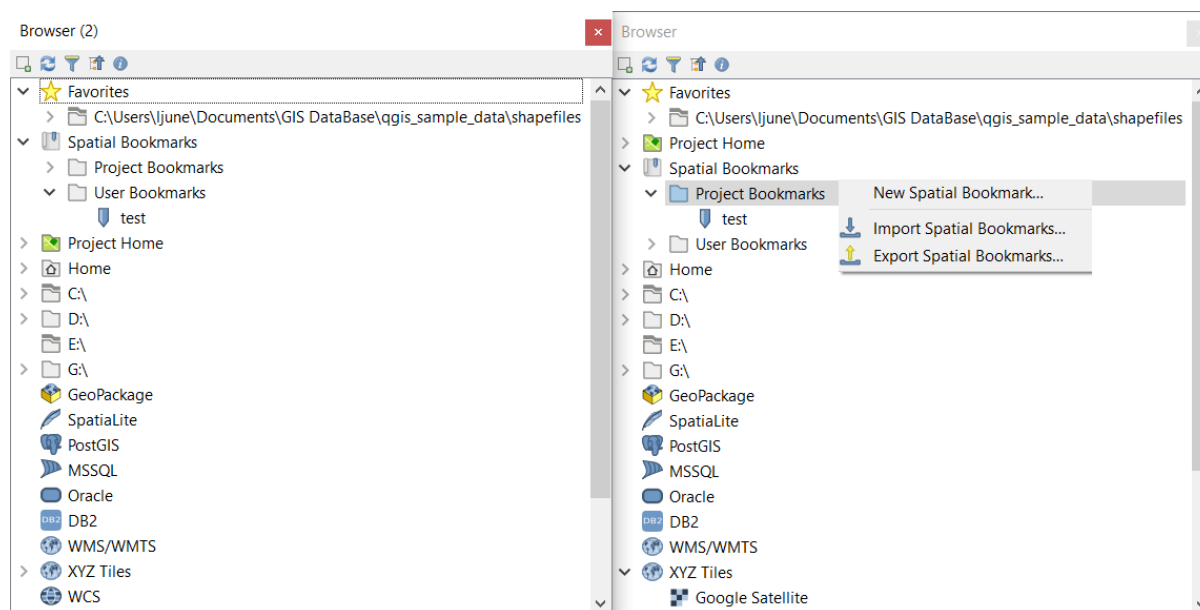


Fig. 14.2: Panelen QGIS Browser naast elkaar

**Tip: Lagen aan QGIS toevoegen door ze eenvoudigweg te slepen en neer te zetten vanuit de bestandsbrowser van uw besturingssysteem**

U kunt ook bestand(en) toevoegen aan het project door ze te slepen en neer te zetten vanuit de bestandsbrowser van uw besturingssysteem naar het *paneel Lagen* of het kaartvenster.

### 14.1.2 De DB Manager

De plug-in *DB Manager* is een ander gereedschap voor het integreren en beheren van indelingen voor ruimtelijke databases, ondersteunt door QGIS (PostGIS, SpatiaLite, GeoPackage, Oracle Spatial, MSSQL, virtuele lagen). Het kan worden geactiveerd vanuit het menu *Plug-ins ► Plug-ins beheren en installeren....*

De plug-in  *DB Manager* verschaft verscheidene mogelijkheden:

- verbinden met databases en hun structuur en inhoud weergeven
- voorbeelden van tabellen van databases
- lagen toevoegen aan het kaartvenster, ofwel door te dubbelklikken of met slepen-en-neerzetten.
- lagen aan een database toevoegen vanuit de QGIS Browser of vanuit een andere database
- SQL-query's maken en hun uitvoer toevoegen aan het kaartvenster
- *virtuele lagen* maken

Meer informatie over mogelijkheden van *DB Manager* is te vinden in *Plug-in DB Manager*.



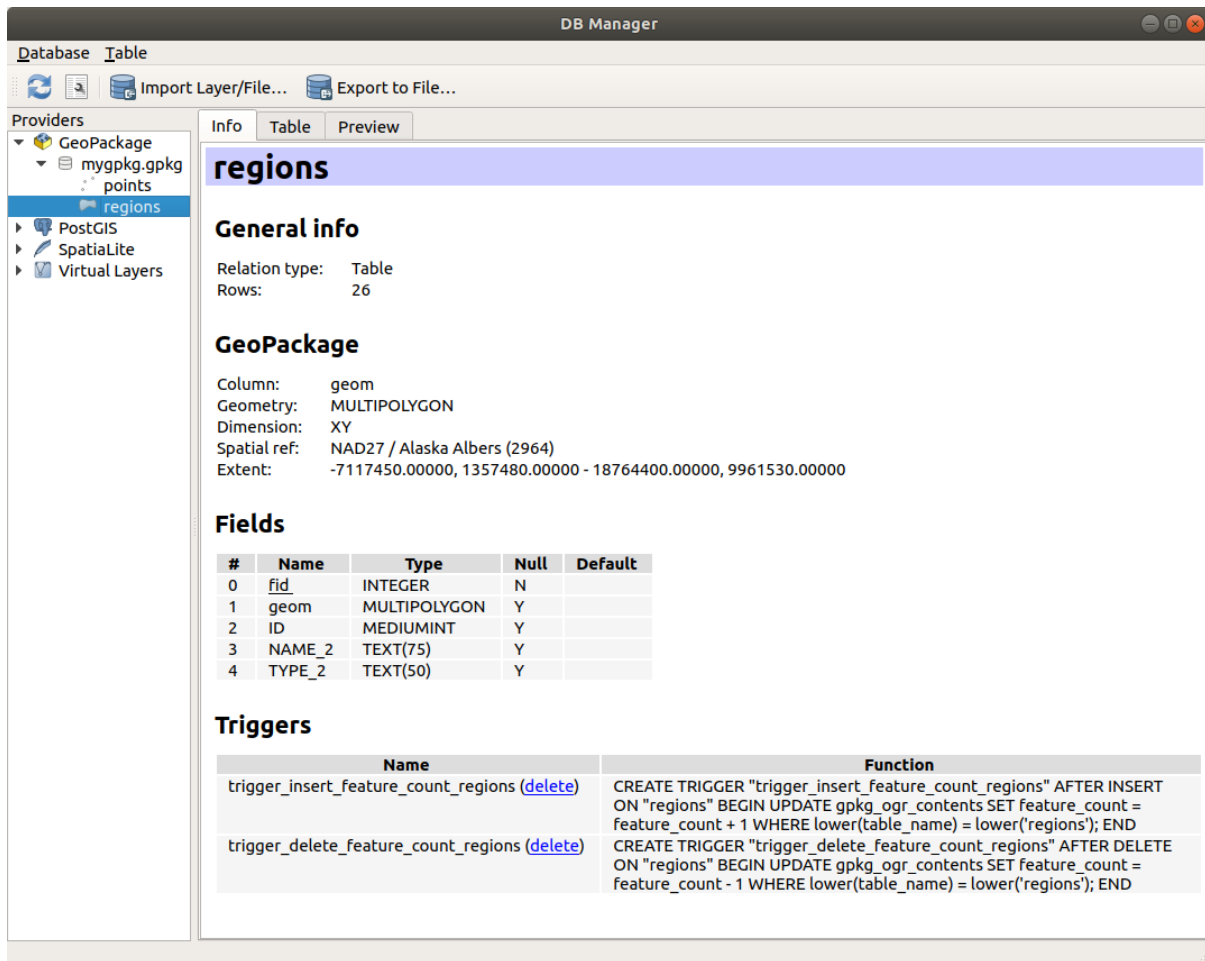


Fig. 14.3: Dialoogvenster DB Manager

### 14.1.3 Provider-gebaseerde gereedschappen voor laden

Naast het paneel Browser en de DB Manager, de belangrijkste door QGIS verschaft gereedschappen om lagen toe te voegen, zult u ook gereedschappen vinden die specifiek voor gegevensproviders zijn.

**Notitie:** Sommige *externe plug-ins* verschaffen ook gereedschappen om bestanden met specifieke indelingen te openen in QGIS.

#### Een laag uit een bestand laden

Een laag uit een bestand laden:

1. Open de tab voor het type laag in het dialoogvenster *Databronnen beheren*, d.i. klik op de knop Databronnen beheren openen (of druk op `Ctrl+L`) en schakel de tab voor het doel in of:
  - voor vectorgegevens (zoals GML, ESRI Shapefile, Mapinfo- en DXF-lagen): druk op `Ctrl+Shift+V`, selecteer de menuoptie *Kaartlagen ► Laag toevoegen ► Vectorlaag toevoegen* of klik op de knop op de werkbalk Vectorlaag toevoegen.

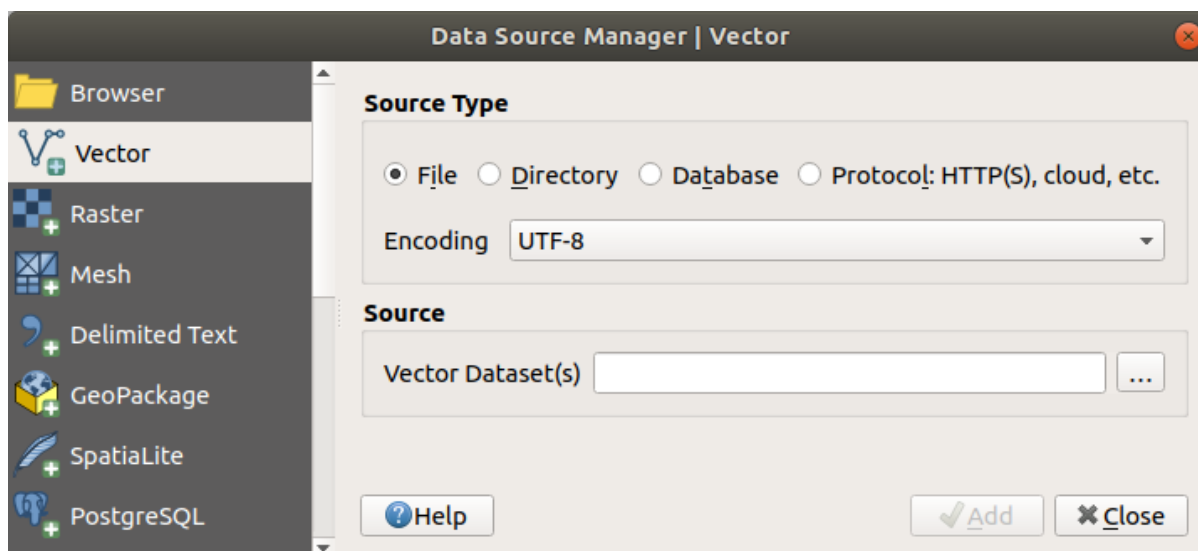




Fig. 14.4: Dialoogvenster Vectorlaag toevoegen

- voor rastergegevens (zoals GeoTiff, MBTiles, GRIdded Binaire en DWG-lagen): druk op `Ctrl+Shift+R`, selecteer de menuoptie *Kaartlagen* ► *Laag toevoegen* ►  *Rasterlaag toevoegen* of klik op de knop op de werkbalk  *Rasterlaag toevoegen*.

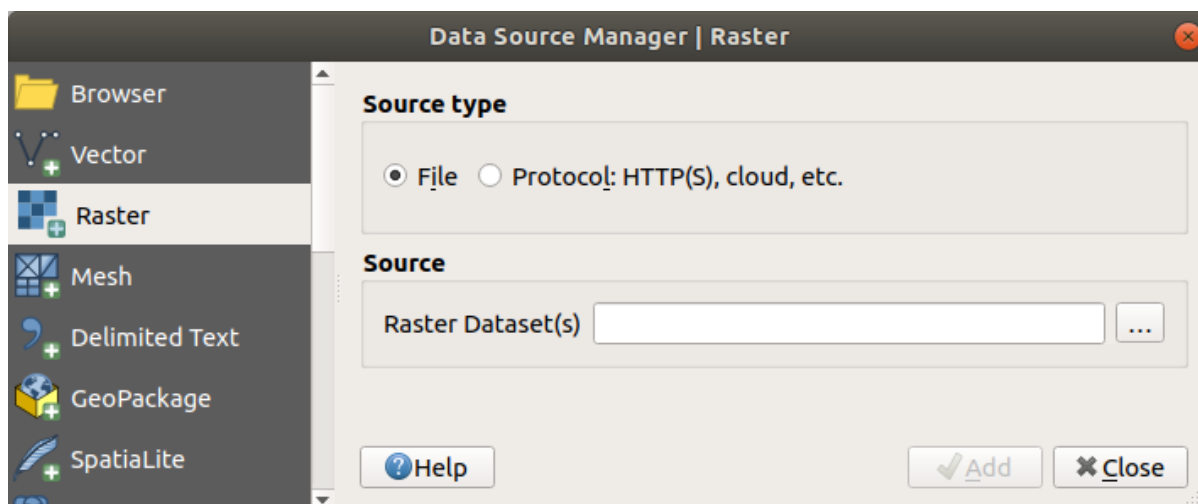



Fig. 14.5: Dialoogvenster Rasterlaag toevoegen

2. Selecteer het Type bron  *Bestand*
3. Klik op de knop ... Bladeren
4. Navigeer in het bestandssysteem en laadt een ondersteunde gegevensbron. Meer dan één laag kan tegelijkertijd worden geladen door de `Ctrl`-toets ingedrukt te houden en te klikken op meerdere items in het dialoogvenster of door de `Shift`-toets ingedrukt te houden om een bereik aan items te selecteren door te klikken op het eerste en laatste item in het bereik. Alleen indelingen die goed zijn getest zullen in het filter voor de indelingen verschijnen. Andere indelingen kunnen worden geladen door *Alle bestanden* te selecteren (het bovenste item in het keuzemenu).
5. Druk op *Openen* om het geselecteerde bestand te laden in het dialoogvenster *Databronnen beheren*

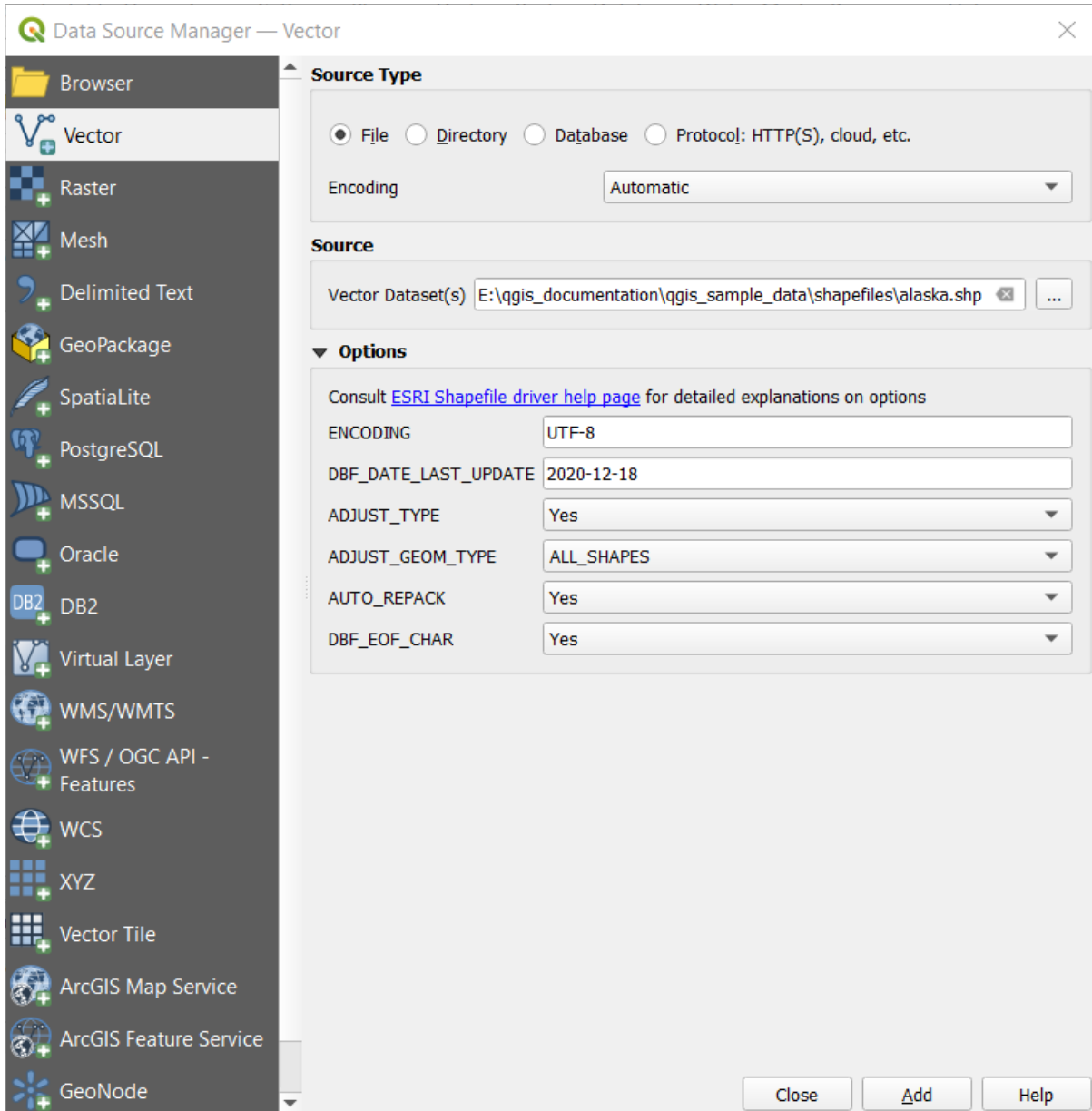


Fig. 14.6: Een Shapefile laden met opties voor openen

6. Druk op *Toevoegen* om het bestand in QGIS te laden en het weer te geven in het kaartvenster. Fig. 14.7 geeft QGIS weer na het laden van het bestand `alaska.shp`.

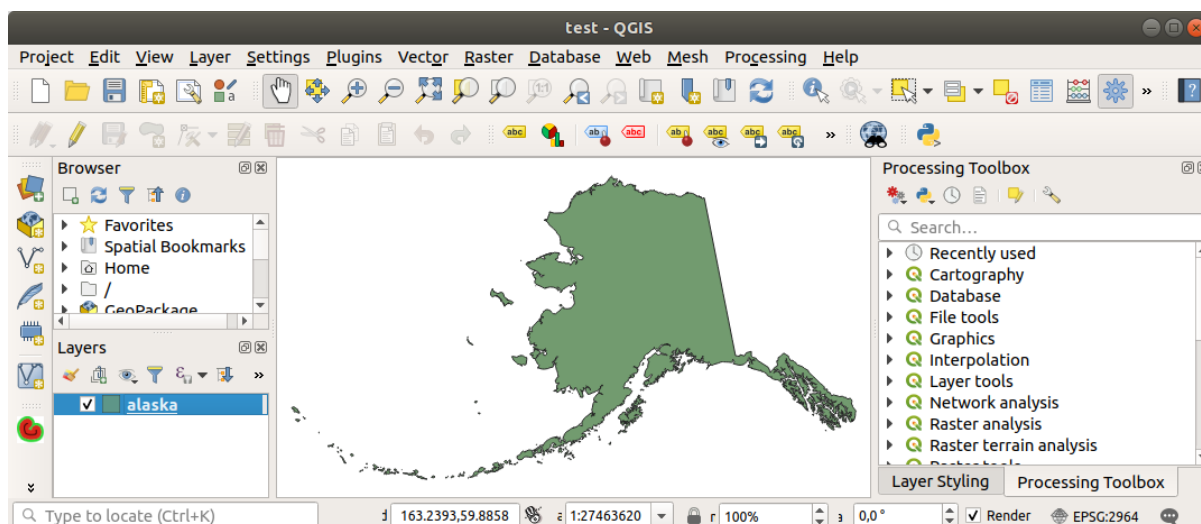


Fig. 14.7: QGIS met het geladen shapefile van Alaska

**Notitie:** Voor het laden van vector- en rasterbestanden biedt het stuurprogramma van GDAL de mogelijkheid voor het definiëren van acties om te openen. Deze zullen worden weergegeven als een bestand wordt geselecteerd. Opties worden in detail beschreven op <https://gdal.org/drivers/vector/>, <https://gdal.org/drivers/raster> en als een bestand is geselecteerd in QGIS, zal een tekst met hyperlink direct leiden naar de documentatie van het geselecteerde bestandstype.

**Notitie:** Omdat sommige indelingen, zoals MapInfo (bijv. `.tab`) of Autocad (`.dxf`) het mixen van verschillende typen geometrie in één enkel bestand toestaan, opent het laden van dergelijke gegevenssets een dialoogvenster om de te gebruiken geometrieën te selecteren, teneinde één geometrie per laag te hebben.

De tabs  Vectorlaag toevoegen en  Rasterlaag toevoegen staan het laden van lagen toe vanuit andere typen bron dan *Bestand*:

- U kunt specifieke vectorindelingen, zoals ArcInfo Binary Coverage, UK. National Transfer Format, laden als ook de indeling voor ruwe TIGER van het US Census Bureau of OpenfileGDB.

U selecteert, om dat te doen,  *Map* als *Type bron*. In dit geval kan een map worden geselecteerd in het dialoogvenster, na het drukken op ... Bladeren.

- Met het Type bron  *Database* kunt u een bestaande databaseverbinding selecteren of er een maken voor het geselecteerde type database. Enkele mogelijke typen databases zijn ODBC, Esri Personal Geodatabase, MSSQL, als ook PostgreSQL of MySQL.

Drukken op de knop *Nieuw* opent het dialoogvenster *Nieuwe OGR-databaseverbinding maken*, waarvan de parameters tussen die staan welke u kunt vinden in *Een opgeslagen verbinding maken*. Drukken op *Openen* laat u selecteren uit de beschikbare tabellen, bijvoorbeeld van met PostGIS ingeschakelde databases.

- Het Type bron  *Protocol: HTTP(S), cloud, etc.* opent gegevens die lokaal zijn opgeslagen op het netwerk, ofwel publiek toegankelijk of in private mandjes of commerciële services voor opslag in de cloud. Ondersteunde typen protocol zijn:
  - HTTP/HTTPS/FTP, met een *URI* en, indien vereist, een *authenticatie*.
  - Opslag in de cloud, zoals AWS S3, Google Cloud Storage, Microsoft Azure Blob, Alibaba OSS Cloud, Open Stack Swift Storage. U dient *Mandje of container* en de *Sleutel voor object* in te vullen.
  - service die OGC ondersteunt WFS 3 (nog steeds experimenteel), gebruikt indeling GeoJSON of GEOJSON - Newline Delimited of gebaseerd op database CouchDB. Een *URI* is vereist, met




optionele *authenticatie*.

- Voor alle typen vectorbronnen is het mogelijk om de *Codering* te definiëren of de instelling *Automatisch* ► te gebruiken.

## Laden van een laag met mazen

Een laag met mazen is een ongestructureerd raster, gewoonlijk met tijdelijke en andere componenten. De ruimtelijke component bevat een collectie punten, randen en zijden in ruimte 2D of 3D. Meer informatie over lagen met mazen op *Werken met gegevens met mazen*.

Een laag met mazen toevoegen aan QGIS:

1. Open het dialoogvenster *Databronnen beheren*, ofwel door het te selecteren in het menu *Kaartlagen* ► of te klikken op de knop  Databronnen beheren openen .
2. Schakel naar de tab  *Mazen* in het linkerpaneel
3. Druk op de knop ...  om het bestand te selecteren. *Verscheidene indelingen* worden ondersteund.
4. Selecteer het bestand en druk op *Toevoegen*. De laag zal worden toegevoegd met de eigen rendering voor mazen.
5. Als het geselecteerde bestand veel lagen met mazen bevat, dan zult u worden gevraagd, met een dialoogvenster, om de te laden sublagen te kiezen. Maak uw selectie en druk op *OK* en de lagen worden geladen met de eigen rendering voor mazen. Het is ook mogelijk om ze in een groep te laden.

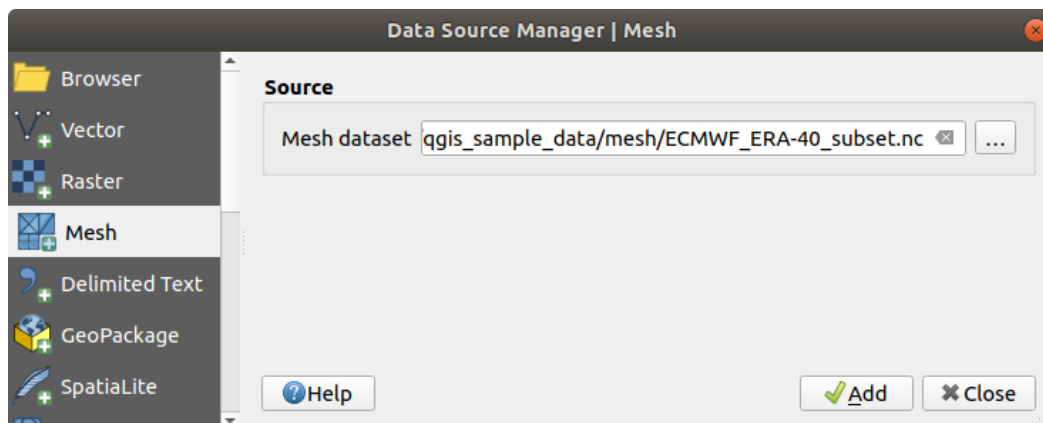






Fig. 14.8: Tab Mazen in Databronnen beheren

## Een tekstgescheiden bestand importeren

Tekengescheiden tekstbestanden (bijv. *.txt*, *.csv*, *.dat*, *.wkt*) kunnen worden geladen met de hierboven beschreven gereedschappen. Op deze manier zullen zij verschijnen als eenvoudige tabellen. Soms kunnen tekengescheiden tekstbestanden coördinaten / geometrieën bevatten die u zou willen visualiseren. Dat is waar  *Tekstgescheiden-laag toevoegen* voor is ontworpen.

1. Klik op het pictogram  Databronnen beheren openen om het dialoogvenster *Databronnen beheren* te openen
2. Schakel naar de tab  *Tekstgescheiden tekst*
3. Selecteer het te importeren gescheiden tekstbestand (bijv. *qgis\_sample\_data/csv/elevp.csv*) door te klikken op de knop ... .
4. In het veld *Laagnaam*, geef de te gebruiken naam op voor de laag in het project (bijv. *Hoogte*).
5. Configureer de instellingen zoals die voor uw gegevensset en behoeften nodig zijn, zoals hieronder uitgelegd.

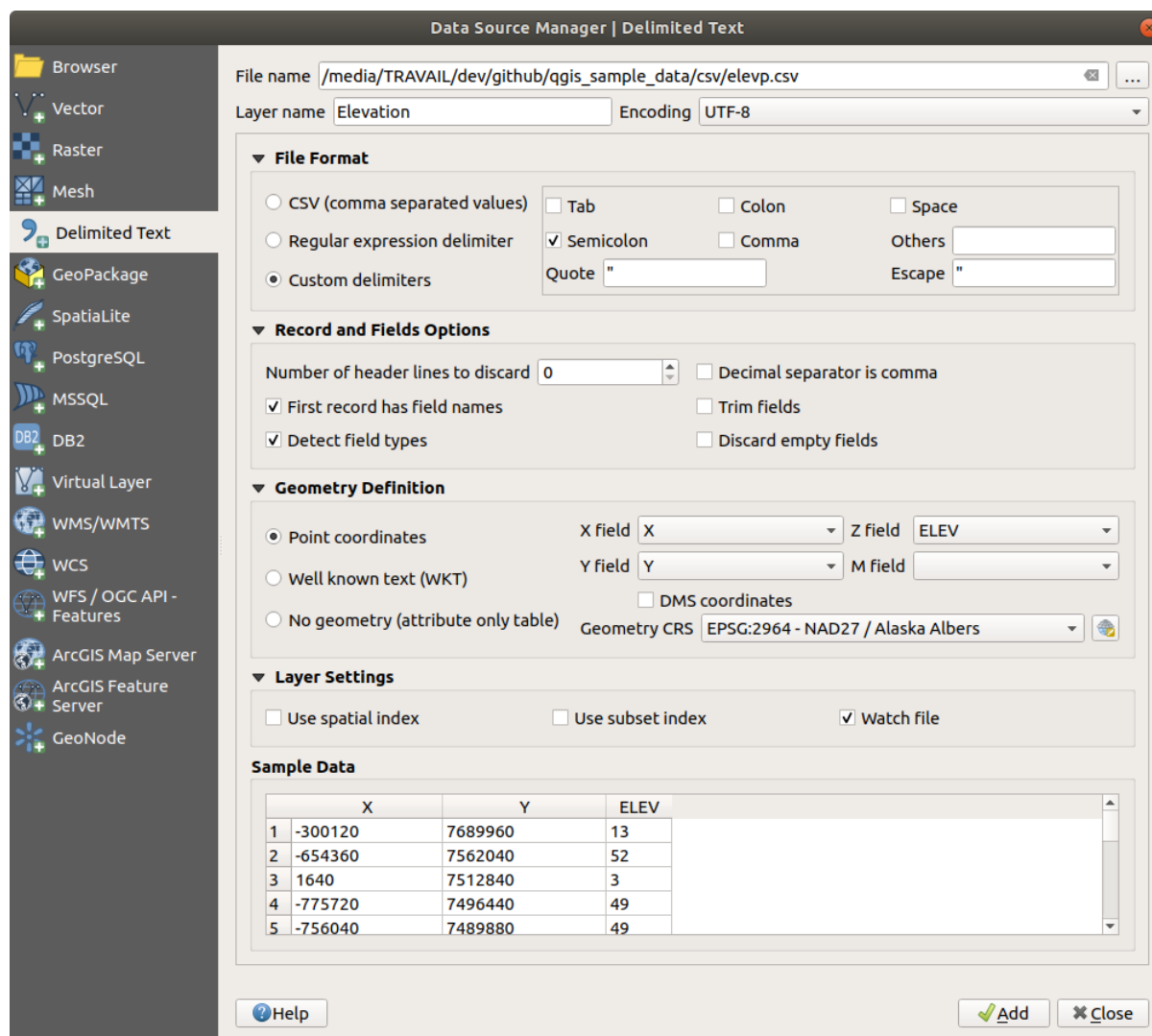


Fig. 14.9: Dialoogvenster Maak een laag uit een tekstgescheiden bestand

## Bestandsindeling

Als het bestand eenmaal is geselecteerd, probeert QGIS het bestand te parsen met het meest recent gebruikte scheidingsteken, dat velden en rijen identificeert. Het is belangrijk om het juiste scheidingsteken te selecteren, om QGIS zodanig in te schakelen dat het bestand op de juiste wijze wordt geparset. U kunt een scheidingsteken selecteren door te kiezen tussen:

- *CSV (komma gescheiden waarden)* om het teken komma te gebruiken.
- *Reguliere expressie tekstscheider* en voer tekst in in het veld *Expressie*. Gebruik bijvoorbeeld `\t` om het scheidingsteken naar tab te wijzigen (dit wordt in reguliere expressies gebruikt voor het teken tab).
- *Zelfgekozen tekstscheiders*, kiezen uit enkele vooraf gedefinieerde scheidingstekens, zoals komma, spatie, tab, puntkomma, ...

## Records en velden



Enkele andere handige opties kunnen worden gebruikt voor het herkennen van gegevens:

- *Aantal kopregels die overgeslagen kunnen worden*: handig wanneer u de eerste regels in het bestand wilt vermijden bij het importeren, ofwel omdat het blanco regels zijn, of met een andere opmaak.
- *De eerste regel bevat veldnamen*: waarden in de eerste regel worden gebruikt als veldnamen, anders gebruikt QGIS de veldnamen `field_1`, `field_2`...
- *Veldtypen detecteren*: automatisch het type veld herkennen. Indien niet geselecteerd worden alle attributen behandeld als tekstvelden.
- *Decimaal scheidingsteken is de komma*: u kunt forceren dat een komma het decimale scheidingsteken is.
- *Spaties voor/na velden verwijderen*: stelt u in staat spaties voor en achter de tekst van de velden te verwijderen.
- *Sla lege velden over*.

Als u de eigenschappen voor het parsen instelt, wordt de voorbeeldweergave van de gegevens aan de onderzijde van het dialoogvenster bijgewerkt.

## Geometrie definitie

Als het bestand eenmaal is geparst, stel *Geometrie definitie* in op

- *Punt coördinaten* en geef de *X-veld*, *Y-veld*, *Z-veld* (voor 3-dimensionale gegevens) en *M-veld* (voor de dimensie maat) op als de laag van het type geometrie punt is en dergelijke velden bevat. Activeer het keuzevak  *DMS-coördinaten* als de coördinaten zijn gedefinieerd als graden/minuten/seconden. Verschaf het van toepassing zijnde *Geometrie CRS* met de widget  *CRS selecteren*.
- *Well known text (WKT)* optie als de ruimtelijke informatie wordt weergegeven als WKT: selecteer het *Geometrie-veld* dat de geometrie WKT bevat en kies het van toepassing zijnde *Type geometrie* of laat QGIS dat automatisch detecteren. Geef het van toepassing zijnde *Geometrie CRS* op met de widget  *CRS selecteren*.
- Als het bestand geen ruimtelijke gegevens bevat, activeer dan  *Geen geometrieën (alleen attribuentabel)* en het zal worden geladen als een gewone tabel.

## Laag-instellingen

Aanvullend kunt u inschakelen:

- *Ruimtelijke index gebruiken* om de uitvoering van het weergeven en ruimtelijk selecteren van objecten te verbeteren.
- *Gebruik een subset index* om het uitvoeren van *subsetfilters* te verbeteren (indien gedefinieerd in de laag-eigenschappen).
- *Bestand in de gaten houden* om de wijzigingen aan het bestand door andere toepassingen terwijl QGIS wordt uitgevoerd bij te houden.

Aan het einde, klik op *Toevoegen* om de laag aan de kaart toe te voegen. In ons voorbeeld wordt een puntenlaag, genaamd `Hoogte`, toegevoegd aan het project en gedraagt zich als elke andere laag in QGIS. Deze laag is het resultaat van een query op het bronbestand `.csv` (deswege, eraan gekoppeld) en zou moeten *worden opgeslagen* om een ruimtelijke laag op schijf te krijgen.

### Een DXF- of DWG-bestand importeren

DXF- en DWG-bestanden kunnen aan QGIS worden toegevoegd door ze eenvoudigweg te slepen-en-neerzetten vanuit het paneel Browser. U zult worden gevraagd de sublagen te selecteren die u aan het project zou willen toevoegen. Lagen worden toegevoegd met willekeurige eigenschappen voor de stijl.

---

**Notitie:** Voor DXF-bestanden die verschillende typen geometrie bevatten (punt, lijn en/of polygoon), zal de naam van de lagen worden gemaakt als *<bestandsnaam.dxf> entiteiten <geometry type>*.

---

Wanneer u de bestandsstructuur van DXF/DWG en de symbologie ervan in QGIS wilt behouden, wilt u waarschijnlijk het toegewezen gereedschap *Project ► Importeren/Exporteren ► Lagen importeren vanuit DWG/DXF...* gebruiken dat u in staat stelt:

1. elementen uit het bestand van de tekening in een database van GeoPackage te importeren.
2. geïmporteerde elementen toe te voegen aan het project.

In het dialoogvenster *DWG/DXF importeren* om de inhoud van het bestand met de tekening te importeren:

1. Voer de locatie van het *Doelpakket* in, d.i. het nieuwe bestand van GeoPackage dat de gegevens zal bevatten. Als een bestaand bestand wordt opgegeven, zal dat worden overschreven.
2. Specificeer het coördinaten referentiesysteem van de gegevens in het bestand van de tekening.
3. Selecteer  *Verwijzingen naar blokken uitbreiden* om de blokken in het bestand van de tekening als normale elementen te importeren.
4. Selecteer  *Bogen gebruiken* om de geïmporteerde lagen te promoveren naar een type geometrie *boog*.
5. Gebruik de knop *Importeren* om het te gebruiken bestand DWG/DXF te selecteren (één per Geopackage). De database van GeoPackage zal automatisch worden gevuld met de inhoud van het bestand van de tekening. Afhankelijk van de grootte van het bestand kan dit enige tijd duren.

Nadat de *.dwg*- of *.dxf*-gegevens zijn geïmporteerd in de database van GeoPackage wordt het frame in de onderste helft van het dialoogvenster gevuld met de lijst met lagen van het geïmporteerde bestand. Daar kunt u selecteren welke lagen toe te voegen aan het project van QGIS:

1. Stel, bovenin, een *Groepsnaam* in om de tekeningbestanden in het project te groeperen.
2. Selecteer weer te geven lagen: Elke geselecteerde laag wordt toegevoegd aan een ad hoc-groep die vectorlagen bevat voor de punt, lijn, label en gebiedsobjecten van de laag met de tekening. De stijl van de lagen zal lijken op hoe zij eruit zagen in \*CAD.
3. Kies of de laag zichtbaar zou moeten zijn bij openen.
4. Selecteren van de optie  *Lagen samenvoegen* plaatst alle lagen in één enkele groep.
5. Druk op *OK* om de lagen in QGIS te openen.



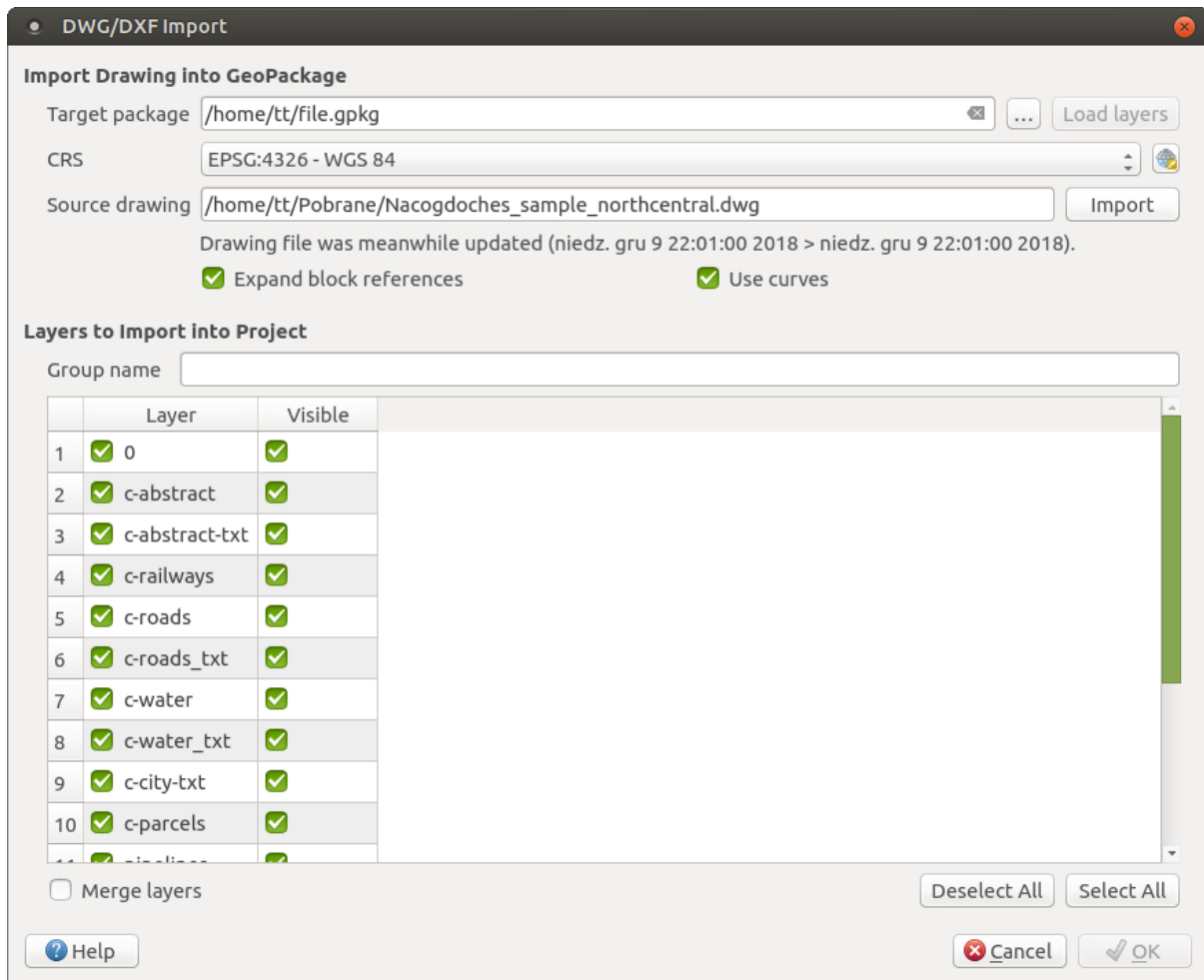


Fig. 14.10: Dialoogvenster voor het importeren van bestanden DWG/DXF

## OpenStreetMap vectors importeren

Het project OpenStreetMap is populair, omdat in veel landen geen vrije ruimtelijke gegevens, zoals digitale wegenkaarten, beschikbaar zijn. Het doel van het project OSM is om een vrij bewerkbare kaart van de wereld te maken uit gegevens van GPS, luchtfotografie en lokale kennis. QGIS verschaft ondersteuning voor gegevens van OSM om dit doel te ondersteunen.

Met het *paneel Browser* kunt u een bestand `.osm` laden in het kaartvenster, in welk geval u een dialoogvenster zult krijgen om sublagen te selecteren, gebaseerd op het type geometrie. De geladen lagen zullen alle gegevens bevatten van dat type geometrie in het bestand `.osm`, en zal de gegevensstructuur van het bestand `.osm` behouden.

## SpatiaLite-lagen

 De eerste keer dat u gegevens laadt vanuit een database van SpatiaLite begint met:

- klikken op de knop van de werkbalk  SpatiaLite-laag toevoegen
- selecteren van de optie  SpatiaLite-laag toevoegen... uit het menu *Kaartlagen* ► *Laag toevoegen*
- of door te typen `Ctrl+Shift+L`

Dit zal een venster openen dat u in staat zal stellen om ofwel te verbinden met een database van SpatiaLite, die al bekend is bij QGIS (die u kiest uit het keuzemenu) of om een nieuwe verbinding naar een nieuwe database te maken.

Klik, om een nieuwe verbinding te definiëren, op *Nieuw* en gebruik de bestandsbrowser om naar uw database van SpatiaLite, wat een bestand is met de extensie `.sqlite`, te verwijzen.

QGIS ondersteunt ook het bewerken van gegevens via te bewerken Views in SpatiaLite.

### GPS

Er bestaan heel veel verschillende bestandsindelingen voor het opslaan van GPS-gegevens. De indeling die QGIS gebruikt wordt GPX (GPS eXchange-indeling) genoemd, wat een standaardindeling voor uitwisseling is dat een willekeurig aantal waypoints, routes en tracks in hetzelfde bestand kan bevatten.

Gebruik de knop ... <sup>Bladeren</sup> om het GPX-bestand te selecteren, gebruik dan de keuzevakken om de typen objecten te selecteren die u wilt laden vanuit dat GPX-bestand. Elk type object zal in een afzonderlijke laag worden geladen.

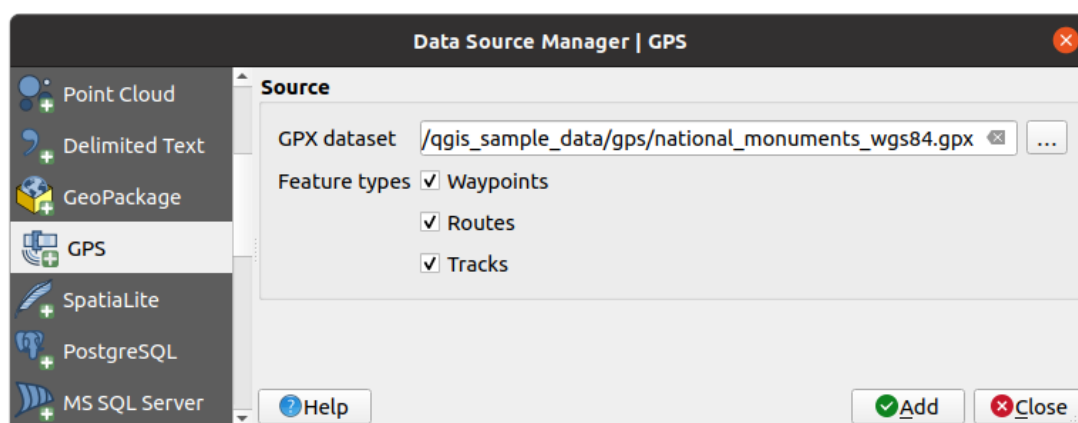


Fig. 14.11: Dialoogvenster GPS-gegevens laden





### GRASS

Werken met vectorgegevens van GRASS wordt beschreven in het gedeelte *Integratie van GRASS GIS*.

## Database gerelateerde gereedschappen

### Een opgeslagen verbinding maken

Voor het lezen en schrijven van tabellen vanuit een indeling voor een database die QGIS ondersteunt, moet u een verbinding maken naar die database. Hoewel *paneel Browser in QGIS* de eenvoudigste en aanbevolen manier is om te verbinden met en voor het gebruiken van databases, verschaft QGIS andere gereedschappen om met elk ervan te verbinden en hun tabellen te laden:

-  *PostGIS-laag toevoegen...* of door te typen `Ctrl+Shift+D`
-  *MSSQL Spatial-laag toevoegen*
-  *Oracle Spatial-laag toevoegen...* of door te typen `Ctrl+Shift+O`
-  *SAP HANA Spatial-laag toevoegen...* of door te typen `Ctrl+Shift+G`

Deze gereedschappen zijn toegankelijk vanuit ofwel de *werkbalk Lagen beheren* en het menu *Kaartlagen ► Laag toevoegen ►*. Verbinden met een database van SpatiaLite wordt beschreven in *SpatiaLite-lagen*.

---

**Tip: Verbinding naar database maken vanuit het QGIS paneel Browser**

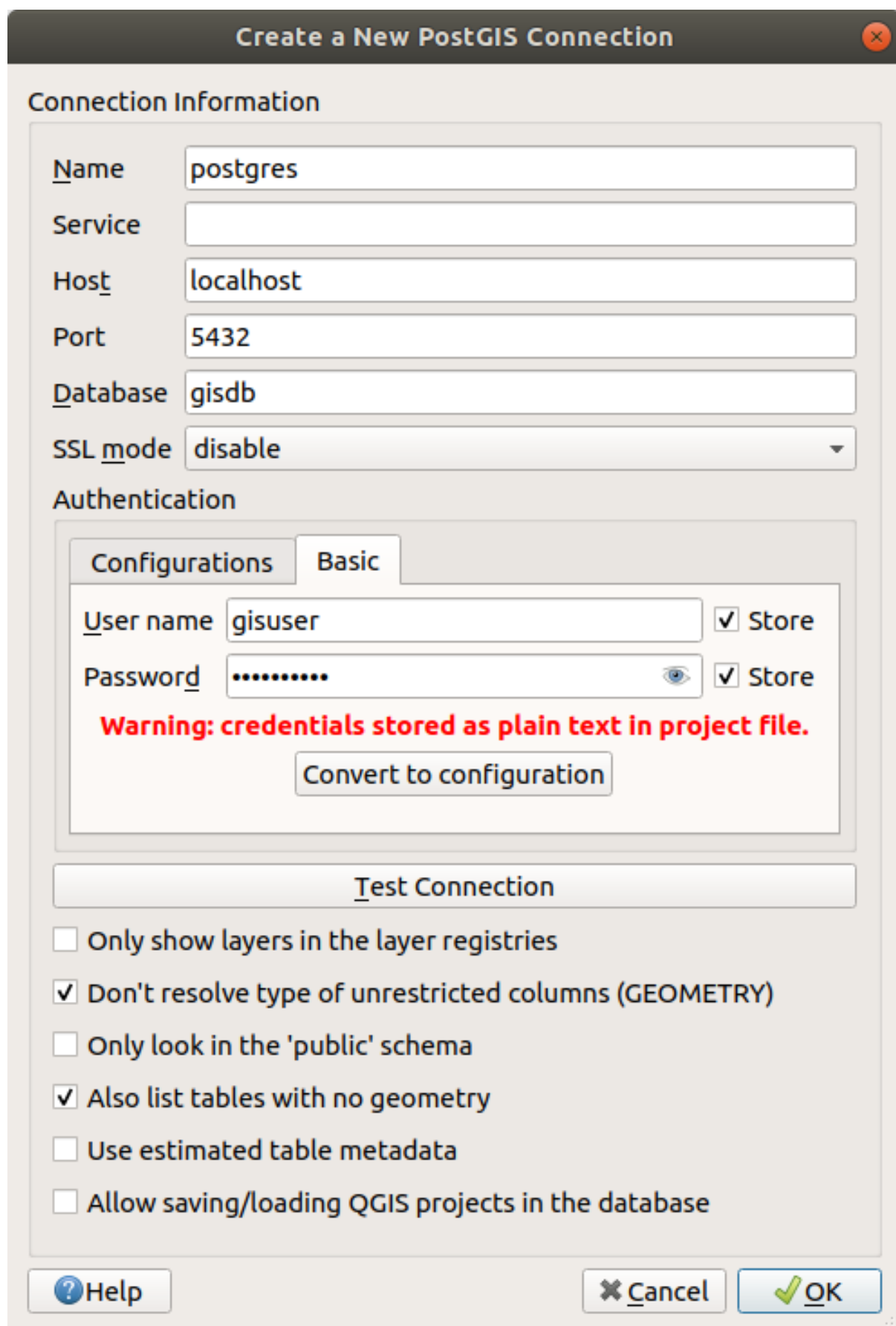
Selecteren van de corresponderende indeling voor de database in de boom van Browser, klik met rechts en kiezen van Nieuwe verbinding zal u brengen naar het dialoogvenster Databaseverbinding.

---

De meeste dialoogvensters voor het maken van een verbinding volgen een algemene basis, die, als een voorbeeld, hieronder zal worden beschreven met behulp van het gereedschap voor de database van PostgreSQL. Voor aanvullende instellingen, specifiek voor andere providers, vindt u corresponderende beschrijvingen op:

- *Verbinden met MSSQL Spatial;*
- *Verbinden met Oracle Spatial;*
- *Verbinden met SAP HANA.*

De eerste keer dat u een gegevensbron van PostGIS gebruikt, moet u een verbinding maken naar een database die de gegevens bevat. Begin door te klikken op de toepasselijke knop zoals hierboven weergegeven, dat opent een dialoogvenster *PostGIS-tabel(len) toevoegen* (zie Fig. 14.14). Klik op de knop *Nieuw* om het dialoogvenster *Nieuwe PostGIS-verbinding maken* weer te geven om toegang te krijgen tot het beheer van de verbinding.



**Create a New PostGIS Connection**

**Connection Information**

Name: postgres

Service:

Host: localhost

Port: 5432

Database: gisdb

SSL mode: disable

**Authentication**

Configurations Basic

User name: gisuser  Store

Password: .....  Store

**Warning: credentials stored as plain text in project file.**

Convert to configuration

Test Connection

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

Help Cancel OK

Fig. 14.12: Dialoogvenster Nieuwe PostGIS-verbinding maken


De voor een verbinding met PostGIS vereiste parameters worden hieronder uitgelegd. Voor de andere typen databases, bekijk hun verschillen op [Bijzondere vereisten voor verbindingen](#).

- *Naam*: Een naam voor deze verbinding. Het mag hetzelfde zijn als *Database*.
- *Service*: Parameter Service om als alternatief te worden gebruikt voor hostnaam/poort (en potentieel database). Dit kan worden gedefinieerd in `pg_service.conf`. Bekijk het gedeelte [PostgreSQL service verbindingsbestand](#) voor meer details.
- *Host*: Naam van de host voor de database. Dit moet een terug te vinden naam zijn, zoals die gebruikt wordt voor een TCP/IP-verbinding, of hoe de host te pingen. Als de database op dezelfde computer staat als QGIS, voer hier dan *localhost* in.
- *Poort*: Poortnummer waar de server van de database van PostgreSQL naar luistert. De standaardpoort voor PostGIS is 5432.
- *Database*: Naam van de database.
- *SSL mode*: instellen encryptie voor SSL. De volgende opties zijn beschikbaar:
  - *Voorkeur* (de standaard): Ik heb niets met encryptie, maar ik neem de lasten van encryptie op de koop toe, als de server het ondersteunt.
  - *Vereist*: Ik wil dat mijn gegevens versleuteld worden, en ik accepteer de lasten. Ik vertrouw erop dat het netwerk er altijd voor zal zorgen dat ik wordt verbonden met de server die ik wil.
  - *Verifiëren CA*: Ik wil dat mijn gegevens versleuteld worden, en ik accepteer de lasten. Ik wil zeker weten dat ik ben verbonden met een server die ik vertrouw.
  - *Volledig verifiëren*: Ik wil dat mijn gegevens worden versleuteld, en ik accepteer de lasten. Ik wil zeker weten dat ik wordt verbonden met een server die ik vertrouw en dat het die is welke ik specificieer.
  - *Toestaan*: Ik heb niets met beveiliging, maar ik neem de lasten van encryptie op de koop toe, als de server daar op staat.
  - *Uitschakelen*: Ik heb niets met beveiliging en ik wil niet de lasten van encryptie dragen.
- *Authenticatie, Basis*.
  - *Gebruikersnaam*: Gebruikersnaam die gebruikt is om in te loggen in de database.
  - *Wachtwoord*: Wachtwoord dat gebruikt is met *Gebruikersnaam* om te verbinden met de database.

U kunt een of beide parameters *Gebruikersnaam* en *Wachtwoord* opslaan, in welk geval zij standaard zullen worden gebruikt, elke keer als u met deze database moet verbinden. Indien niet opgeslagen, zult u worden gevraagd de inloggegevens op te geven om voor volgende sessies in QGIS te verbinden met de database. De parameters voor de verbinding die u hebt ingevoerd worden opgeslagen in een tijdelijke interne cache en teruggegeven wanneer een gebruikersnaam/wachtwoord voor dezelfde database wordt gevraagd, totdat u de huidige sessie van QGIS beëindigt.

**Waarschuwing: QGIS Gebruikersinstellingen en beveiliging**

Het op de tab *Authenticatie* opslaan van **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** zal niet beveiligde inloggegevens behouden in de configuratie van de verbinding. Deze **inloggegevens zullen zichtbaar zijn** als u, bijvoorbeeld, het projectbestand deelt met iemand. Daarom wordt geadviseerd om uw inloggegevens in plaats daarvan op te slaan in een *configuratie voor Authenticatie* (tab *Configuraties* - Bekijk ook [Authenticatiesysteem](#) voor meer details) of in een verbindingsbestand voor de service (bekijk bijvoorbeeld [PostgreSQL service verbindingsbestand](#)).

- *Authenticatie, Configuraties*. Kies een configuratie voor de authenticatie. U kunt configuraties toevoegen met de knop . Keuzen zijn:
  - Basis authenticatie
  - PKI PKCS#12-authenticatie

- PKI-paden authenticatie
- PKI opgeslagen identiteitscertificaat

Optioneel, afhankelijk van het type database, kunnen de volgende keuzevakken worden geactiveerd:

- *Toon alleen lagen in de kaartlagen registers*
- *Niet het type geometrie bepalen voor onbeperkte kolommen (GEOMETRY)*
- *Alleen in het 'publieke'-schema kijken*
- *Ook tabellen zonder geometrie tonen*
- *Gebruik 'estimated table statistics'*
- *Opslaan/laden van projecten van QGIS in de database toestaan - meer details [hier](#)*

---

### Tip: Geschatte metadata voor tabel gebruiken om bewerkingen te versnellen

Bij het initialiseren van lagen, zouden verscheidene query's nodig kunnen zijn om de karakteristieken van de geometrieën, die zijn opgeslagen in de tabel van de database, vast te stellen. Als de optie *Gebruik geschatte tabelstatistieken* is geselecteerd, bekijken deze query's slechts een monster van de rijen en gebruiken de tabelstatistieken, in plaats van de gehele tabel. Dit kan bewerkingen op grote gegevenssets aanzienlijk versnellen, maar zou kunnen resulteren in onjuiste karakterisatie van lagen (bijv. de telling van objecten van gefilterde lagen zou niet nauwkeurig kunnen worden bepaald) en zou zelfs vreemd gedrag kunnen veroorzaken, als kolommen, die geacht worden uniek te zijn, dat feitelijk niet zijn.

---

Als alle parameters en opties eenmaal zijn ingesteld, kunt u de verbinding testen door te klikken op de knop *Verbinding testen* of toepassen door te klikken op de knop *OK*. Vanuit *PostGIS-laag toevoegen*, klik nu op *Verbinden*, en het dialoogvenster wordt gevuld met tabellen uit de geselecteerde database (zoals weergegeven in Fig. 14.14).

### Bijzondere vereisten voor verbindingen

Vanwege de bijzonderheden van de typen database zijn de verschaft opties niet hetzelfde. Databasespecifieke opties worden hieronder beschreven.

### PostgreSQL service verbindingsbestand

Het service verbindingsbestand maakt het mogelijk dat in PostgreSQL parameters voor een verbinding worden geassocieerd met één enkele naam van een service. Die naam van een service kan dan worden gespecificeerd door een cliënt en de geassocieerde instellingen zullen worden gebruikt.

Het is genaamd `.pg_service.conf` op systemen van \*nix (GNU/Linux, macOS etc.) en `pg_service.conf` op Windows.

Het servicebestand kan er zo uitzien:

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

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

**Notitie:** Er staan twee services in het bovenstaande voorbeeld: `water_service` en `wastewater_service`. U kunt deze gebruiken om te verbinden vanuit QGIS, pgAdmin, etc. door alleen de naam van de service te specificeren waarmee u wilt verbinden (zonder de omsluitende haakjes). Als u de service wilt gebruiken met `psql` moet u iets doen zoals `export PGSERVICE=water_service` voordat u uw opdrachten voor `psql` doet.

U vindt alle parameters voor PostgreSQL [hier](#)

**Notitie:** Wanneer u de wachtwoorden niet op wilt slaan in het servicebestand, kunt u de optie `.pg_pass` gebruiken.

Op besturingssystemen van \*nix (GNU/Linux, macOS etc.) kunt u het bestand `.pg_service.conf` opslaan in de thuismap van de gebruiker en cliënten van PostgreSQL zullen zich daar automatisch van bewust zijn. Als bijvoorbeeld de ingelogde gebruiker `web` is, zou `.pg_service.conf` worden opgeslagen in de map `/home/web/` om direct te kunnen werken (zonder enige andere omgevingsvariabelen te specificeren).

U kunt de locatie van het servicebestand specificeren door een omgevingsvariabele `PGSERVICEFILE` te maken (bijv. voer de opdracht `export PGSERVICEFILE=/home/web/.pg_service.conf` uit onder uw \*nix besturingssysteem om de variabele `PGSERVICEFILE` tijdelijk in te stellen)

U kunt het servicebestand ook systeembreed beschikbaar maken (alle gebruikers), ofwel door het bestand `.pg_service.conf` te plaatsen in `pg_config --sysconfdir` of door de omgevingsvariabele `PGSYSCONFDIR` toe te voegen om de map te specificeren die het servicebestand bevat. Als servicedefinities met dezelfde naam bestaan in het bestand van de gebruiker en van het systeem, heeft dat van de gebruiker voorrang.

**Waarschuwing:** Er zijn enkele valkuilen onder Windows:

- Het servicebestand zou moeten worden opgeslagen als `pg_service.conf` en niet als `.pg_service.conf`.
- Het servicebestand zou moeten worden opgeslagen in de indeling voor Unix om te kunnen werken. Eén manier om dat te doen is door het te openen in `Notepad++` en dan *Bewerken -> Formaat -> UNIX-indeling -> Bestand opslaan*.
- U kunt omgevingsvariabelen op verscheidene manieren toevoegen; een geteste, waarvan bekend is dat het betrouwbaar is, is *Configuratiescherm ► Systeem en beveiliging ► Systeem ► Geavanceerde systeeminstellingen ► Omgevingsvariabelen* toevoegen van `PGSERVICEFILE` aan het pad - bijv. `C:\Users\John\pg_service.conf`
- Na het toevoegen van een omgevingsvariabele zou u mogelijk uw computer opnieuw moeten opstarten.

## Verbinden met Oracle Spatial

De ruimtelijke objecten in Oracle Spatial helpen gebruikers bij het beheren van geografische en locatie-gegevens in een eigen type binnen een database van Oracle. In aanvulling op enkele opties in *Een opgeslagen verbinding maken*, stelt het dialoogvenster voor:

- **Database SID** of `SERVICE_NAME` van de Oracle instantie;
- **Poort:** Poortnummer waar de server van de database van Oracle naar luistert. De standaard poort is 1521;
- **Opties:** Specifieke opties voor verbindingen van Oracle (bijv. `OCI_ATTR_PREFETCH_ROWS`, `OCI_ATTR_PREFETCH_MEMORY`). De indeling van de tekenreeks voor de optie is een door puntkomma's gescheiden lijst van namen van opties of paren van optie=waarde;
- **Werkruimte:** De werkruimte waarnaar moet worden geschakeld;
- **Schema:** Schema waarin de gegevens zijn opgeslagen

Optioneel kunt u de volgende keuzevakken selecteren:

- *Kijk alleen in de tabel Metadata:* dit beperkt de weergegeven tabellen tot die aanwezig zijn in de weergave `all_sdo_geom_metadata`. Dit kan de initiële weergave van ruimtelijke tabellen aanzienlijk versnellen.
- *Alleen zoeken naar tabellen van de gebruiker:* bij het zoeken naar ruimtelijke tabellen, beperk het zoeken tot alleen die tabellen waar de gebruiker eigenaar van is.
- *Ook tabellen zonder geometrie tonen:* geeft aan dat ook tabellen zonder geometrie standaard in de lijst getoond zouden moeten worden.
- *Gebruik geschatte tabelstatistieken voor de laag metadata:* wanneer een laag wordt aangemaakt wordt er ook verschillende metadata aangemaakt voor de tabel in Oracle. Deze bevat informatie als het bijhouden van het aantal regels, het type geometrie en het bereik van alle geometrieën in de tabel. Het bijhouden van deze metadata is tijdrovend als de tabellen veel records bevatten. Door deze optie te activeren, worden de volgende snelle bewerkingen voor de metadata uitgevoerd: Het aantal regels wordt bepaald vanuit `all_tables.num_rows`. De bereiken van elke tabel worden altijd bepaald met de functie `SDO_TUNE.EXTENTS_OF`, zelfs wanneer er een laagfilter wordt gebruikt. Het bepalen van het type geometrie wordt bepaald uit de eerste 100 niet null regels in de tabel.
- *Alleen aanwezige typen geometrie:* toon alleen bestaande typen geometrie en biedt niet aan om andere toe te voegen.
- *Aanvullende attributen geometrie opnemen*

---

### Tip: Oracle Spatial-lagen

Normaal gesproken wordt een ruimtelijke laag in ORACLE gedefinieerd door een item in de tabel `USER_SDO_METADATA`.

Het wordt aanbevolen dat uw tabellen een **primaire sleutel** hebben, om er voor te zorgen dat de gereedschappen voor selecteren correct werken.

---

### Verbinden met MSSQL Spatial

In aanvulling op enkele opties in *Een opgeslagen verbinding maken*, stelt het dialoogvenster voor het maken van een nieuwe verbinding voor MSSQL u voor om een **Provider/DSN**-naam in te vullen. U kunt ook aanwezige databases weergeven.



## Verbinden met SAP HANA

---

**Notitie:** U hebt de SAP HANA Client nodig om te kunnen verbinden met een database van SAP HANA. U kunt de SAP HANA Client voor uw platform downloaden van de [SAP Development Tools website](#).

---

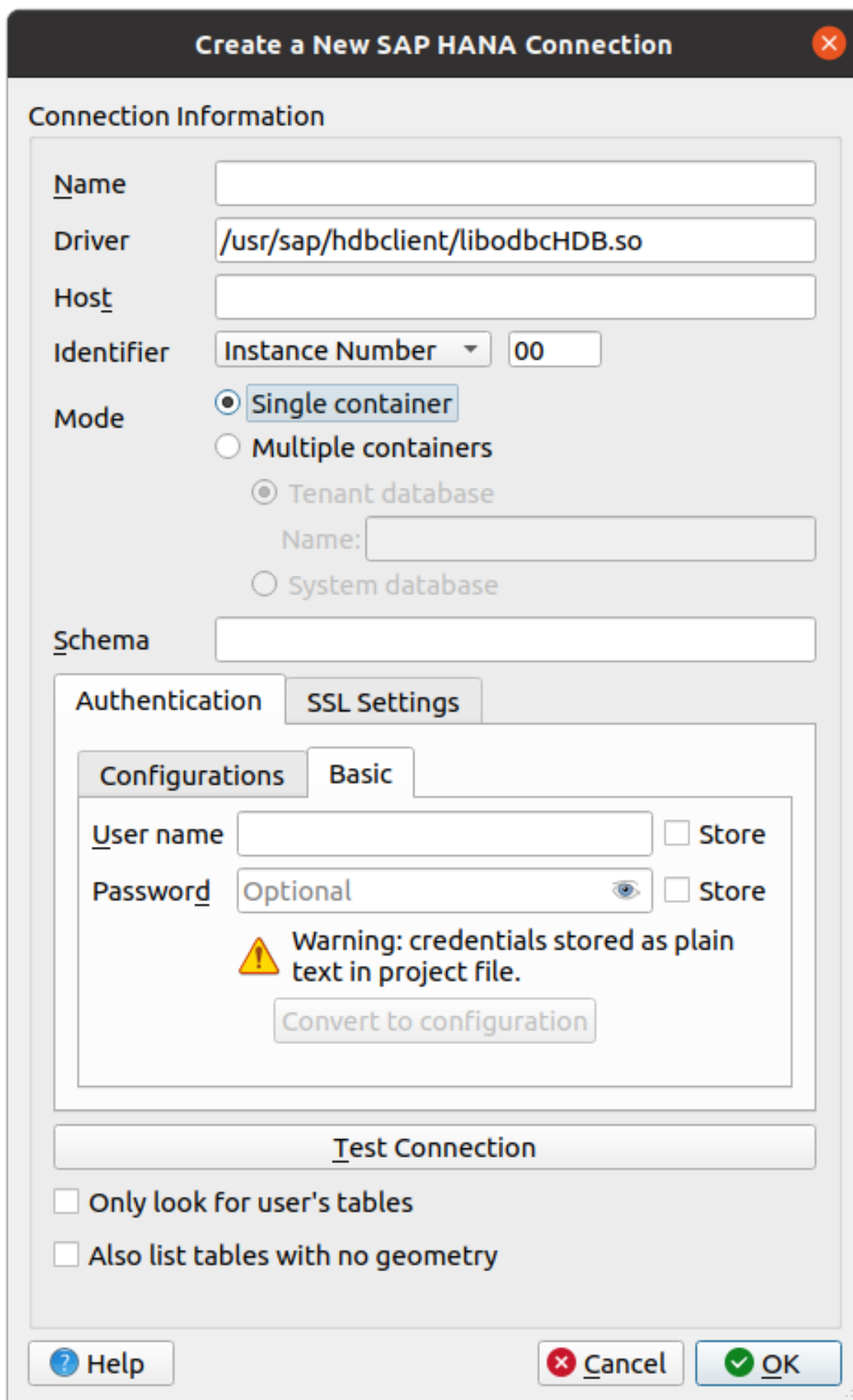






Fig. 14.13: Dialoogvenster Nieuwe SAP HANA-verbinding maken

De volgende parameters kunnen worden ingevoerd:

- *Naam*: Een naam voor deze verbinding.
- *Stuurbestand (driver)* : De naam van het stuurprogramma van HANA ODBC. Het is HDBODBC als u 64-bit QGIS gebruikt, HDBODBC32 als u 32-bit QGIS gebruikt. De van toepassing zijnde naam van het stuurprogramma wordt automatisch ingevoerd.
- *Driver*  **X**: Voer de naam in waaronder de SAP HANA ODBC-driver is geregistreerd in `/etc/odbcinst.ini` of het volledige pad naar de SAP HANA ODBC-driver. Het installatieprogramma voor de SAP HANA Client zal standaard de ODBC-driverinstalleren naar `/usr/sap/hdbclient/libodbcHDB.so`.
- *Host*: De naam van de host van de database.
- *Identificatie*: Identificeert de instantie waarmee moet worden verbonden op de host. Dit kan zijn *Nummer instantie* of *Nummer poort*. Nummers van instanties bestaan uit twee getallen, poortnummers zijn in het bereik van 1 tot en met 65,535.
- *Modus*: Specificeert de modus waarin de SAP HANA-instantie wordt uitgevoerd. Met deze instelling wordt alleen rekening gehouden als *Identificatie* is ingesteld op *Nummer instantie*. Als de database meerdere containers host, kunt u ofwel verbinden met een huurder met de naam die is opgegeven bij *Gepachte database* of u kunt verbinden met de systeemdatabase.
- *Schema*: Deze parameter is optioneel. Als een naam voor een schema wordt opgegeven, zal QGIS alleen zoeken naar gegevens in dat schema. Als dit veld leeg wordt gelaten, zal QGIS naar gegevens zoeken in alle schema's.
- *Authenticatie* ► *Basis*.
  - *Gebruikersnaam*: Gebruikersnaam die gebruikt wordt om te verbinden met de database.
  - *Wachtwoord*: Wachtwoord dat gebruikt wordt om te verbinden met de database.
- *SSL-instellingen*
  - *Encryptie TLS/SSL inschakelen*: Schakelt encryptie TLS 1.1 - TLS1.2 in. De server zal de hoogst beschikbare kiezen.
  - *Provider*: Specificeert de provider voor de cryptografische bibliotheek, gebruikt voor SSL-communicatie. *sapcrypto* zou moeten werken op alle platformen, *openssl* zou moeten werken op  **X**, *mscrypto* zou moeten werken op  en *commoncrypto* vereist dat CommonCryptoLib is geïnstalleerd.
  - *SSL-certificaat valideren*: Indien geselecteerd zal het SSL-certificaat worden gevalideerd met de truststore die is opgegeven in het *Truststore-bestand met publieke sleutel*.
  - *Hostnaam overschrijven in certificaat*: Specificeert de hostnaam die wordt gebruikt om de identiteit van de server te verifiëren. De hier gespecificeerde hostnaam verifieert de identiteit van de server in plaats van de hostnaam waarmee de verbinding werd gemaakt. Als u \* specificeert als de hostnaam, dan wordt de hostnaam van de server niet gevalideerd. Andere jokertekens zijn niet toegestaan.
  - *Bestand sleutelopslag met private sleutel*: Momenteel genegeerd. Deze parameter zou het in de toekomst mogelijk moeten maken te authenticeren via certificaat in plaats van via gebruikersnaam en wachtwoord.
  - *Bestand vertrouwde sleutelopslag met publieke sleutel*: Specificeert het pad naar een bestand voor vertrouwde opslag dat de publieke certificaten van de server bevat voor het gebruiken met OpenSSL. Gewoonlijk bevat de vertrouwde opslag het broncertificaat of het certificaat van de autoriteit voor certificaten die de publieke certificaten voor de server heeft ondertekend. Als u de cryptografische bibliotheek CommonCryptoLib of msCrypto gebruikt, laat deze eigenschap dan leeg.
- *Alleen zoeken naar tabellen van de gebruiker*: Indien geselecteerd zoekt QGIS alleen naar tabellen en weergaven waarvan de gebruiker, die is verbonden met de database, eigenaar is.
- *Ook tabellen zonder geometrie tonen*: Indien geselecteerd zoekt QGIS ook naar tabellen en weergaven die geen ruimtelijke kolom bevatten.

### Tip: Verbinden met SAP HANA Cloud

Wanneer u wilt verbinden met een instantie van SAP HANA Cloud, moet u gewoonlijk het *Nummer poort* instellen op 443 en *Encryptie TLS/SSL inschakelen* selecteren.

---

### Het laden van laag uit een database

Als u eenmaal één of meer verbindingen naar een database hebt gedefinieerd (zie het gedeelte *Een opgeslagen verbinding maken*), kunt u er lagen mee laden. Natuurlijk vereist dat dat gegevens beschikbaar zijn. Bekijk het gedeelte *Importeren van gegevens in PostgreSQL* voor een bespreking over het importeren van gegevens in een database van PostgreSQL.

U kunt de volgende stappen uitvoeren om een laag te laden uit een database:

1. Open het dialoogvenster “Databasetabel(len) toevoegen <database>” (zie *Een opgeslagen verbinding maken*).
2. Kies de verbinding vanuit de keuzelijst en druk op *Verbinden*.
3. Selecteer of deselecteer het keuzevak  *Ook tabellen zonder geometrie tonen*
4. Optioneel, gebruik enkele  *Zoekopties* om de lijst met tabellen te verkleinen tot die welke overeenkomen met uw zoekactie. U kunt deze optie ook instellen voordat u op de knop *Verbinden* drukt, wat het ophalen uit de database versnelt.
5. Zoek naar de laag/lagen die u wilt toevoegen in de lijst van beschikbare lagen.
6. Selecteer het door er op te klikken. U kunt meerdere lagen selecteren door de *Shift*- of *Ctrl*-toets ingedrukt te houden tijdens het klikken.
7. Gebruik, indien van toepassing, de knop *Filter instellen* (of dubbelklik op de laag) om het dialoogvenster *Querybouwer* te openen (bekijk het gedeelte *Querybouwer*) en definieer welke objecten uit de geselecteerde laag moeten worden geladen. De expressie voor het filter verschijnt in de kolom `sql`. Deze beperking kan worden verwijderd of bewerkt in het frame *Laageigenschappen* ► *Algemeen* ► *Provider objectfilter*.
8. Het keuzevak in de kolom `Op ID selecteren`, dat standaard is geactiveerd, haalt de object-ID's op zonder de attributen en versnelt over het algemeen het laden van gegevens.
9. Klik op de knop *Toevoegen* om de laag toe te voegen aan het kaartvenster.

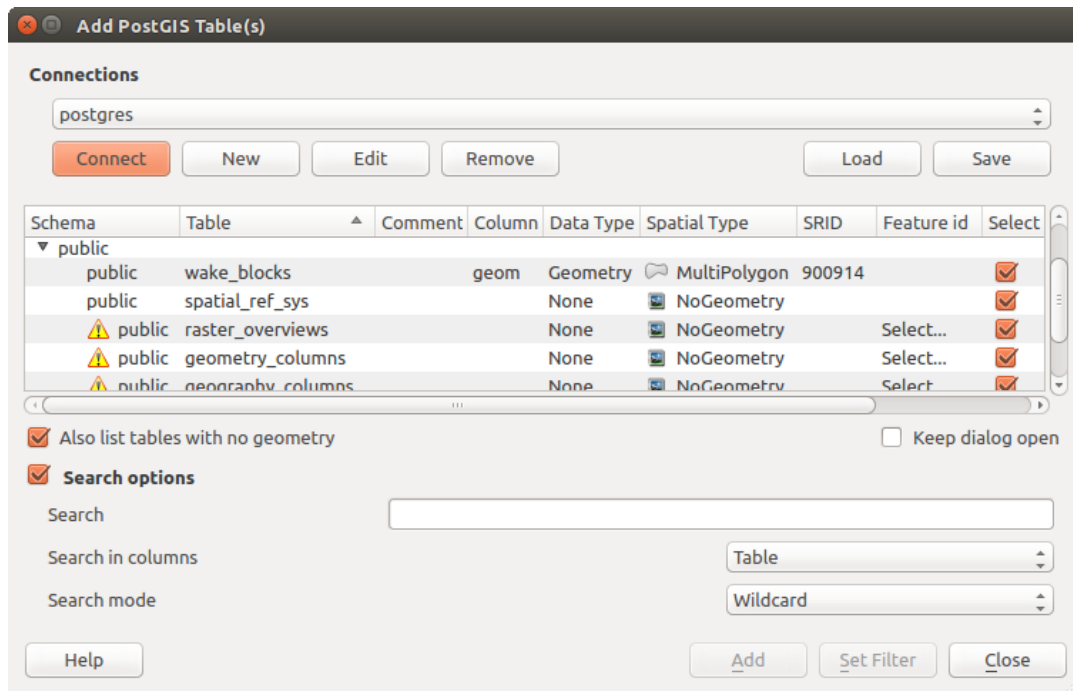


Fig. 14.14: Dialoogvenster PostGIS-tabel(len) toevoegen

**Tip: Het paneel Browser gebruiken om het laden van tabel(len) van databases te versnellen**

Toevoegen van databasetabellen vanuit *Databronnen beheren* kan soms tijdsverslindend zijn, omdat QGIS statistieken en eigenschappen vooraf ophaalt (bijv. type geometrie en veld, CRS, aantal objecten) voor elke tabel. Om dit te vermijden is het beter, als *de verbinding is ingesteld*, om het *paneel Browser* of *Databronnen beheren* te gebruiken om de tabellen van de database met slepen-en-neerzetten naar het kaartvenster te brengen.

### 14.1.4 QGIS aangepaste indelingen

QGIS stelt twee aangepaste indelingen voor:

- Tijdelijke tekenlaag: een geheugenlaag die is gebonden aan het project (zie *Een nieuwe tijdelijke tekenlaag maken* voor meer informatie)
- Virtuele lagen: een laag die resulteert vanuit een query op andere laag/lagen (zie *Virtuele lagen maken* voor meer informatie)

### 14.1.5 QLR - QGIS Laag-definitiebestand

Laagdefinities kunnen worden opgeslagen als een *Laag-definitiebestand* (QLR - .qlr) met behulp van *Exporteren* ► *Opslaan als Laag-definitiebestand...* in het contextmenu van de laag.


De indeling QLR maakt het mogelijk om “complete” QGIS-lagen te delen met andere gebruikers van QGIS. QLR-bestanden bevatten koppelingen naar de gegevensbronnen en alle benodigde QGIS stijlinformatie om de laag op te kunnen maken.

QLR-bestanden worden in het paneel Browser weergegeven en kunnen worden gebruikt om lagen toe te voegen (met hun opgeslagen stijlen) aan het paneel Lagen. U kunt ook QLR-bestanden slepen en neerzetten vanuit de systeem bestandsbeheerder in het kaartvenster.

## 14.1.6 Verbinden met webservices

Met QGIS kunt u toegang verkrijgen tot verschillende typen webservices van OGC (WM(T)S, WFS(-T), WCS, CSW, ...). Dankzij QGIS Server kunt u dergelijke services ook publiceren. QGIS-Server-manual bevat beschrijvingen van deze mogelijkheden.

### Vector tegelservices gebruiken

Vectortegel-services kunnen worden toegevoegd via de tab  *Vectortegel* van het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu van het item *Vector Tiles* in het paneel *Browser*. Services kunnen ofwel een *Nieuwe algemene verbinding...* of een *Nieuwe ArcGIS Vectortegel serviceverbinding...* zijn.

U stelt een service in door toe te voegen:

- een *Naam*
- de *URL*: van het type `http://example.com/{z}/{x}/{y}.pbf` voor algemene services en `http://example.com/arcgis/rest/services/Layer/VectorTileServer` voor op ArcGIS gebaseerde services. De service moet tegels verschaffen in de indeling `.pbf`.
- het  *Min. zoomniveau* en het  *Max. zoomniveau*. Vectortegels hebben een piramide-structuur. Door deze opties te gebruiken heeft u de mogelijkheid om individueel lagen uit de piramide van tegels te maken. Deze lagen zullen dan worden gebruikt om de vectortegel in QGIS te renderen.

Voor projecties in Mercator (gebruikt door OpenStreetMap Vector Tiles) Geeft zoomniveau 0 de gehele wereld weer op een schaal van 1:500.000.000. Zoomniveau 14 vertegenwoordigt de schaal 1:35.000.

- een *URL stijl*: een URL naar een MapBox GL JSON stijlconfiguratie. Indien opgegeven dan zal die stijl elke keer worden toegepast als de lagen van de verbinding worden toegevoegd aan QGIS. In het geval van serviceverbindingen van de ArcGis vectortegel, overschrijft de URL de configuratie voor de standaard stijl in de configuratie van de server.
- de configuratie voor de *authenticatie* indien nodig
- een *Verwijzing*

Fig. 14.15 geeft het dialoogvenster weer met de configuratie voor de MapTiler planet Vector Tiles service.

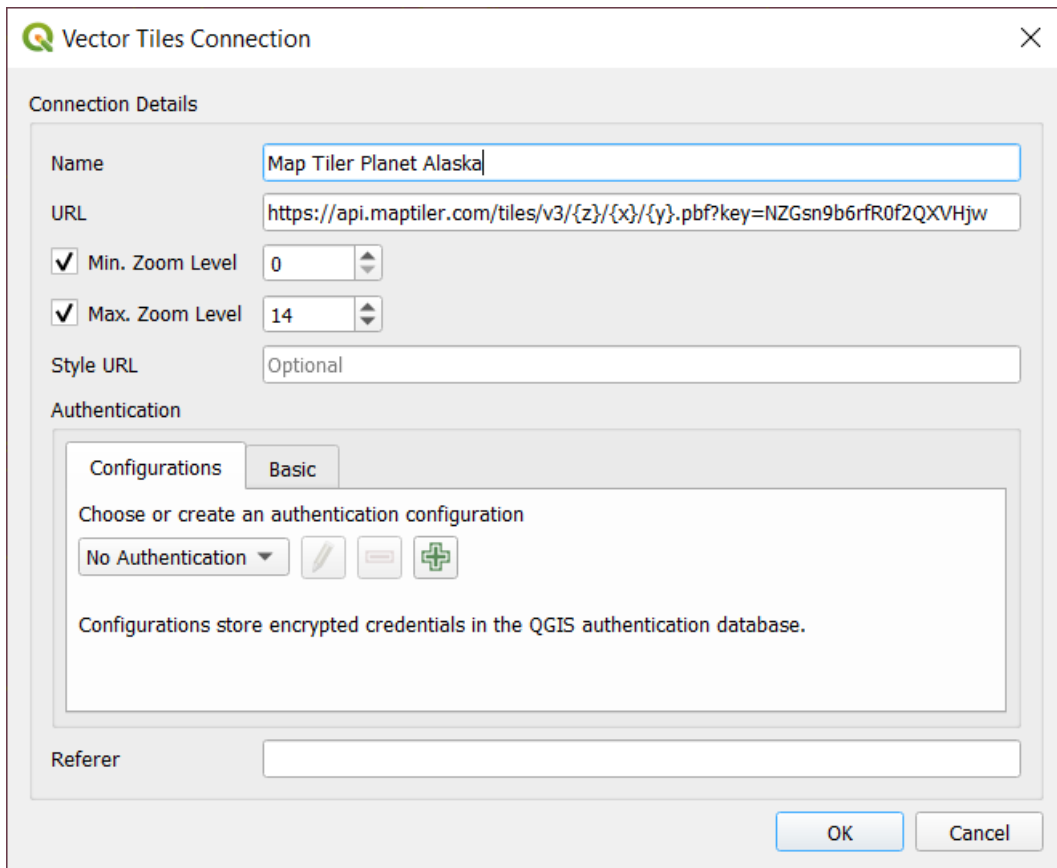


Fig. 14.15: Vector Tiles - configuratie Maptiler Planet

Configuraties kunnen worden opgeslagen naar een bestand `.XML` (*Opslaan*) via het item *Vectortegel* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu daarvan in het paneel *Browser*. Op dezelfde wijze kunnen zij vanuit een bestand worden toegevoegd (*Laden*).

Als eenmaal een verbinding naar een service voor vectortegels is ingesteld, is het mogelijk om:

- *Bewerken* van de instellingen voor de verbinding van de vectortegels
- *Verwijderen* van de verbinding
- Vanuit het paneel *Browser*, klik met rechts boven het item en u kunt ook:
  - *Laag aan project toevoegen*: een dubbelklik voegt de laag ook toe
  - *Bekijk de Laageigenschappen...* en krijg toegang tot metadata en een voorbeeld van de gegevens die door de service worden verschaft. Meer instellingen zijn beschikbaar als de laag in het project is geladen.

### XYZ Tile-services gebruiken

XYZ-tegelservices kunnen worden toegevoegd via de tab  *XYZ* van het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu van het item *XYZ Tiles* in het paneel *Browser*. Druk op *Nieuw* (respectievelijk *Nieuwe verbinding*) en geef op:

- een *Naam*
- de *URL*
- de configuratie voor de *authenticatie* indien nodig
- het *Min. zoomniveau* en *Max. zoomniveau*

- een *Verwijzing*
- de *Resolutie tegel*: mogelijke waarden zijn *Onbekend (niet op schaal gebracht)*, *Standaard (256x256 / 96DPI)* en *Hoog (512x512 / 192DPI)*

Standaard wordt de OpenStreetMap XYZ Tile-service geconfigureerd. Fig. 14.16 geeft het dialoogvenster weer met de configuratie voor de OpenStreetMap XYZ Tile-service.

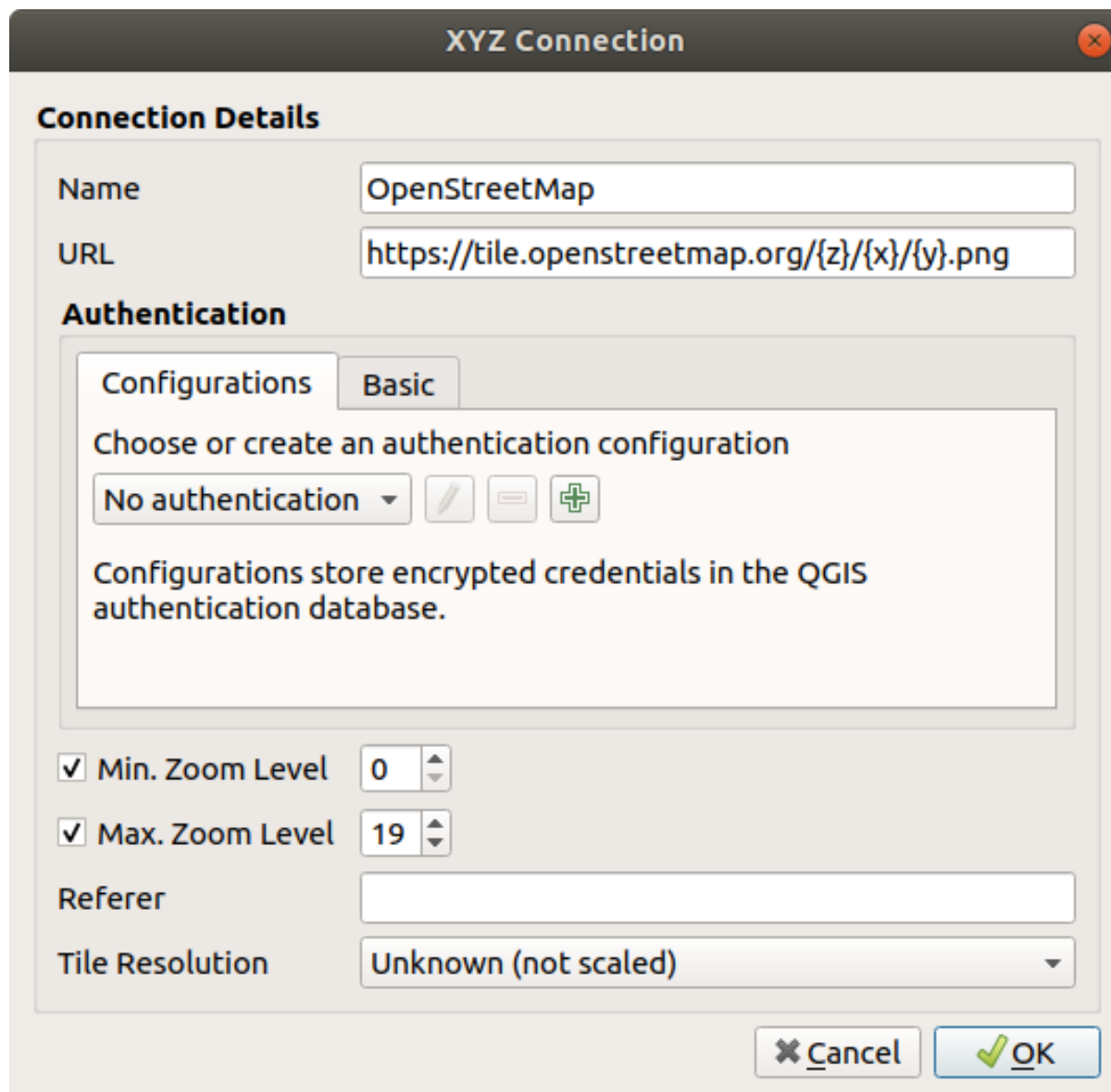


Fig. 14.16: XYZ Tiles - OpenStreetMap configuratie

Configuraties kunnen worden opgeslagen naar een bestand `.XML` (*Opslaan*) via het item *XYZ* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu daarvan in het paneel *Browser*. Op dezelfde wijze kunnen zij vanuit een bestand worden toegevoegd (*Laden*).

Het XML-bestand voor OpenStreetMap ziet er zo uit:

```
<!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">
```

(Vervolgt op volgende pagina)



(Vervolgd van vorige pagina)

```
username="" authcfg="" referer="" />
</qgsXYZTilesConnections>
```


Als eenmaal een verbinding naar een service voor XYZ-tegels is ingesteld, is het mogelijk om:

- *Bewerken* van de instellingen voor de verbinding van de XYZ-tegels
- *Verwijderen* van de verbinding
- Vanuit het paneel *Browser*, klik met rechts boven het item en u kunt ook:
  - *Laag exporteren...* ► *Naar bestand, het opslaan als een raster*
  - *Laag aan project toevoegen*: een dubbelklik voegt de laag ook toe
  - *Bekijk de Laageigenschappen...* en krijg toegang tot metadata en een voorbeeld van de gegevens die door de service worden verschaft. Meer instellingen zijn beschikbaar als de laag in het project is geladen.

Voorbeelden van 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.
- **OpenWeather 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.

### ArcGIS REST-servers gebruiken

ArcGIS REST-servers kunnen worden toegevoegd via de tab  *ArcGIS REST-server* van het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu van het item *ArcGIS REST-server* in het paneel *Browser*. Druk op *Nieuw* (respectievelijk *Nieuwe verbinding*) en geef op:

- een *Naam*
- de *URL*
- een *Eindpunt URL gemeenschap*
- een *Eindpunt URL inhoud*
- de configuratie voor de *authenticatie* indien nodig
- een *Verwijzing*

---

**Notitie:** Verbindingen van ArcGIS Feature Service die hun corresponderende eindpunt-URL's voor het Portal hebben ingesteld kunnen worden verkend via groepen inhoud in het paneel *Browser*.


Als een verbinding de eindpunten voor het Portal heeft ingesteld, dan zal het uitbreiden van de verbinding in de *Browser* een map "Groepen" en "Services" weergeven, in plaats van de volledige lijst met services die gewoonlijk wordt weergegeven. Uitbreiden van de map Groepen zal een lijst met alle groepen voor inhoud weergeven waarvan de gebruiker lid is, elk daarvan kan worden uitgebreid om de items voor de service weer te geven die tot die groep behoren.

---

Configuraties kunnen worden opgeslagen naar een bestand .XML (*Opslaan*) via het item *ArcGIS REST-server* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* of het contextmenu daarvan in het paneel *Browser*. Op dezelfde wijze kunnen zij vanuit een bestand worden toegevoegd (*Laden*).

Als eenmaal een verbinding naar een ArcGIS REST-server is ingesteld, is het mogelijk om:

- *Bewerken* van de instellingen voor de verbinding van ArcGIS REST-server
- *Verwijderen* van de verbinding

- *Bijwerken* van de verbinding
- een filter gebruiken voor de beschikbare lagen
- kiezen uit een lijst met beschikbare lagen met de optie voor  *Alleen objecten bevragen die het huidige zichtbare bereik overlappen*
- Vanuit het paneel *Browser*, klik met rechts boven het item en u kunt:
  - *Bijwerken*
  - *Verbinding bewerken...*
  - *Verbinding verwijderen...*
  - *Info service bekijken* wat de standaard webbrowser zal openen en de Service Info zal weergeven.
- Klik met rechts op het item van de laag en u kunt ook:
  - *Info service bekijken* wat de standaard webbrowser zal openen en de Service Info zal weergeven.
  - *Laag exporteren... ► Naar bestand...*
  - *Laag aan project toevoegen*: een dubbelklik voegt de laag ook toe
  - Bekijk de *Laageigenschappen...* en krijg toegang tot metadata en een voorbeeld van de gegevens die door de service worden verschaft. Meer instellingen zijn beschikbaar als de laag in het project is geladen.

## 14.2 Lagen maken

Lagen kunnen op veel manieren worden gemaakt, inclusief:


- lege lagen vanuit niets
- lagen uit bestaande lagen
- lagen vanaf het klembord
- lagen als resultaat van een SQL-achtige query, gebaseerd op één of meerdere lagen (*virtuele lagen*)

QGIS verschaft ook gereedschappen om vanuit/naar verschillende indelingen te importeren/exporteren.

### 14.2.1 Nieuwe vectorlagen maken

QGIS stelt u in staat nieuwe lagen te maken in verschillende indelingen. Het verschaft gereedschappen voor het maken van GeoPackage, Shapefile, SpatialLite, GPX-indeling en Tijdelijke tekenlagen (alias geheugenlagen). Maken van een *nieuwe laag voor GRASS* wordt ondersteund in de plug-in GRASS.

#### Een nieuwe laag voor GeoPackage maken

Druk, om een nieuwe laag voor GeoPackage te maken, op de knop  *Nieuwe laag voor GeoPackage...* in het menu *Kaartlagen ► Laag maken ►* of vanaf de werkbalk *Databronnen beheren* toolbar. Het dialoogvenster *Nieuwe laag voor GeoPackage* zal worden weergegeven, zoals getoond in Fig. 14.17.

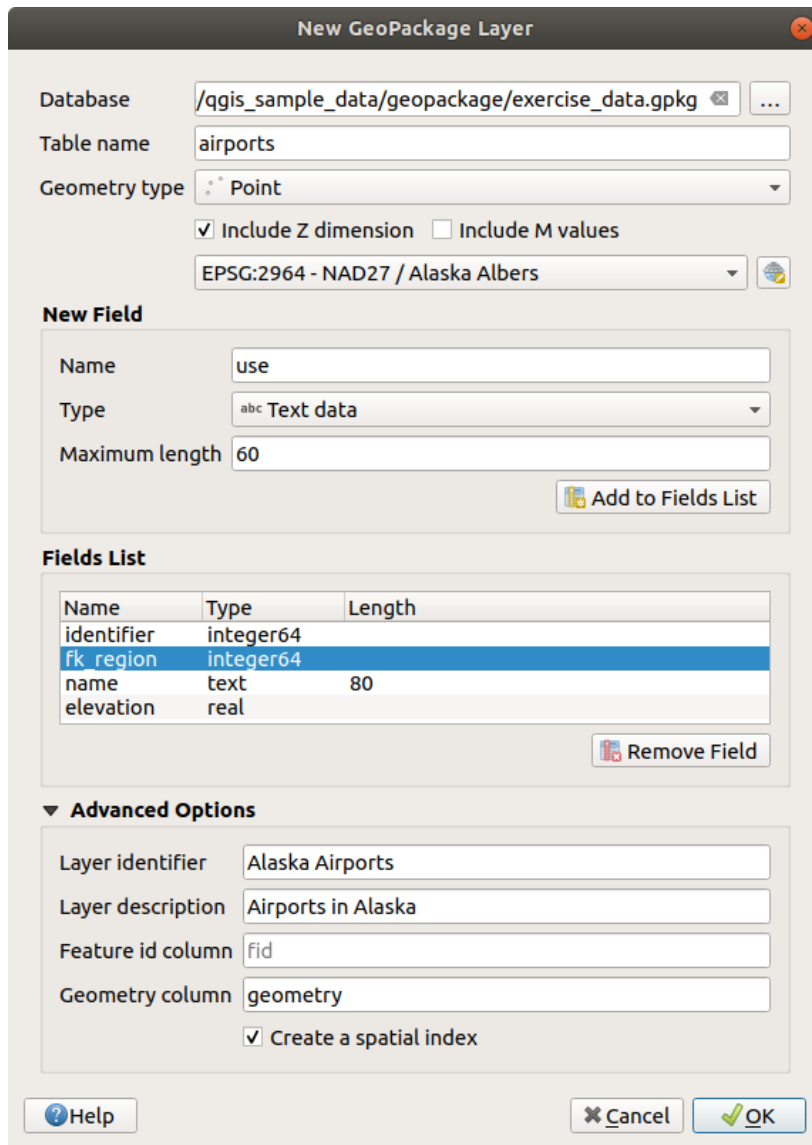




Fig. 14.17: Dialoogvenster Nieuwe laag voor GeoPackage maken

1. De eerste stap is om de locatie van het databasebestand aan te geven. Dit kan worden gedaan door te drukken op de knop ... rechts van het veld *Database* en een bestaand bestand voor GeoPackage te selecteren of een nieuw te maken. QGIS zal automatisch de juiste extensie toevoegen aan de naam die u opgeeft.
2. Geef de nieuwe laag / tabel een naam (*Tabelnaam*)
3. Definieer het *Type geometrie*. Indien geen laag zonder geometrie kunt u specificeren of het *Z- dimensie opnemen* en/of *M-waarden opnemen* moet gebruiken.
4. Specificeer het coördinaten referentiesysteem met de knop .

Velden toevoegen aan de laag die u maakt:


1. Voer de *Naam* van het veld in
2. Selecteer het *Type* gegevens. Ondersteunde types zijn *Tekst-data*, *Geheel getal* (zowel integer als integer64), *Decimaal getal*, *Datum* en *Datum & tijd*, *Binair (BLOB)* en *Boolean*.
3. Voer de *Maximumlengte* voor waarden in, afhankelijk van de geselecteerde indeling van de gegevens.
4. Klik op de knop  *Aan lijst met velden toevoegen*
5. Voer de stappen hierboven opnieuw uit voor elk veld dat u wilt toevoegen


- Als u eenmaal tevreden bent met de attributen, klik dan op *OK*. QGIS zal de nieuwe laag aan de legenda toevoegen, en u kunt het bewerken zoals beschreven in het gedeelte *Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag*.

Standaard maakt QGIS, bij het maken van een laag voor GeoPackage, een *Kolom voor ID van object*, genaamd `fid`, die optreedt als de primaire sleutel voor de laag. De naam kan worden gewijzigd. Het veld voor de geometrie, indien beschikbaar, is genaamd `geometry`, en u kunt kiezen voor *Een ruimtelijke index maken*. Deze opties zijn te vinden onder de *Geavanceerde opties*, samen met de *Identificatie laag* (korte door mensen te lezen naam van de laag) en de *Beschrijving laag*.

Verder beheer van lagen van GeoPackage kan worden gedaan met de *DB Manager*.

## Nieuwe Shapefile-laag maken

Druk, om een nieuwe laag voor de indeling ESRI Shapefile te maken, op de knop  *Nieuwe Shapefile-laag...* in het menu *Kaartlagen* ► *Laag maken* ► of op de werkbalk *Databronnen beheren*. Het dialoogvenster *Nieuwe Shapefile-laag* zal worden weergegeven, zoals getoond in Fig. 14.18.

- Geef een pad en bestandsnaam op met de knop ... naast *Bestandsnaam*. QGIS zal automatisch de juiste extensie toevoegen aan de naam die u opgeeft.
- Geef vervolgens de *Bestandscodering* aan van de gegevens
- Kies het *Type geometrie* voor de laag: *Geen geometrie* (resultierend in een bestand in de indeling `.DBF`), *punt*, *multipunt*, *lijn* of *polygoon*
- Specificeer of de geometrie aanvullende dimensies: *Geen*, *Z (+ M-waarden)* of *M-waarden* zou moeten hebben
- Specificeer het coördinaten referentiesysteem met de knop .

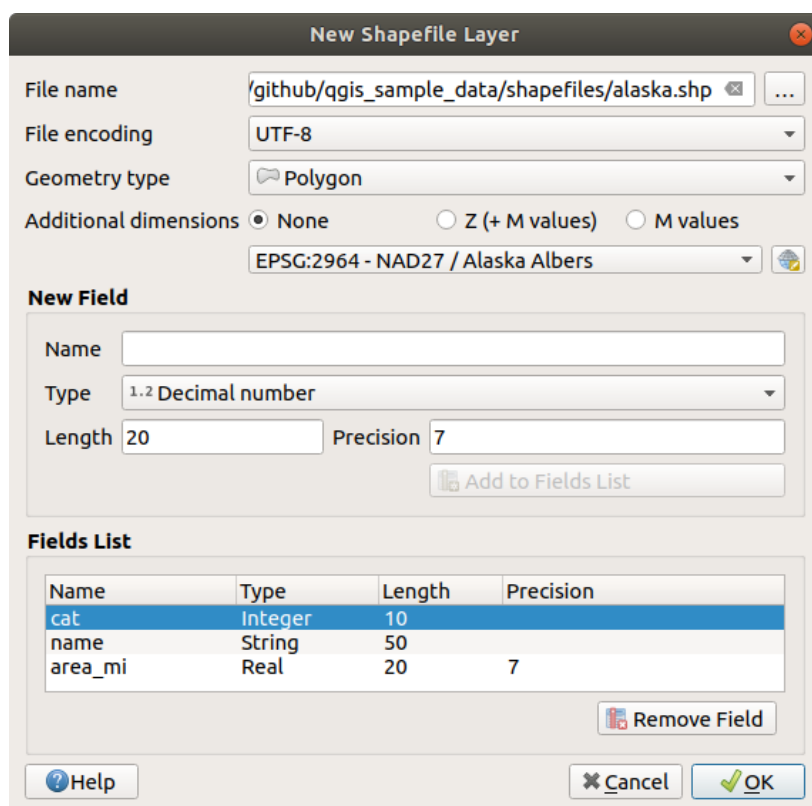




Fig. 14.18: Dialoogvenster Nieuwe Shapefile-laag maken

Velden toevoegen aan de laag die u maakt:

1. Voer de *Naam* van het veld in
2. Selecteer het *Type* gegevens. Alleen de attributen *Decimaal getal*, *Geheel getal*, *Tekst-data* en *Datum* worden ondersteund.
3. Voer de *Lengte* en *Precisie* in, afhankelijk van de geselecteerde indeling voor de gegevens.
4. Klik op de knop  *Aan lijst met velden toevoegen*
5. Voer de stappen hierboven opnieuw uit voor elk veld dat u wilt toevoegen
6. Als u eenmaal tevreden bent met de attributen, klik dan op *OK*. QGIS zal de nieuwe laag aan de legenda toevoegen, en u kunt het bewerken zoals beschreven in het gedeelte *Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag*.

Standaard wordt eerst een kolom *id*, integer, toegevoegd, maar die kan worden verwijderd.

### Het maken van een nieuwe SpatiaLite-laag

Druk, om een nieuwe laag voor SpatiaLite te maken, op de knop  *Nieuwe SpatiaLite-laag...* in het menu *Kaartlagen* ► *Laag maken* ► of op de werkbalk *Databronnen beheren*. Het dialoogvenster *Nieuwe SpatiaLite-laag* zal worden weergegeven, zoals getoond in Fig. 14.19.

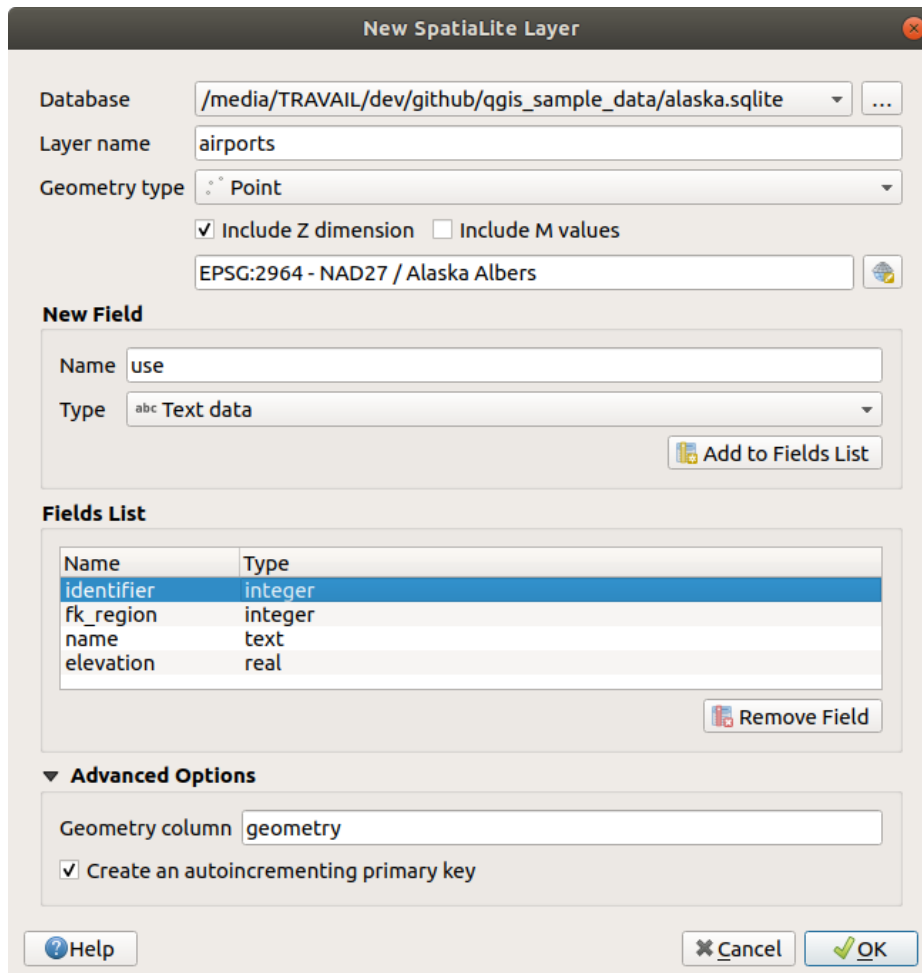




Fig. 14.19: Dialoogvenster Nieuwe SpatiaLite-laag maken

1. De eerste stap is om de locatie van het databasebestand aan te geven. Dit kan worden gedaan door te drukken op de knop ... rechts van het veld *Database* en selecteer een bestaand bestand voor SpatiaLite of maak een nieuw. QGIS zal automatisch de juiste extensie toevoegen aan de naam die u opgeeft.

2. Geef een naam (*Laagnaam*) op voor de nieuwe laag
3. Definieer het *Type geometrie*. Indien geen laag zonder geometrie kunt u specificeren of het *Z- dimensie opnemen* en/of *M-waarden opnemen* moet gebruiken.
4. Specificeer het coördinaten referentiesysteem met de knop .

Velden toevoegen aan de laag die u maakt:

1. Voer de *Naam* van het veld in
2. Selecteer het *Type* gegevens. Ondersteunde types zijn *Tekst-data*, *Geheel getal*, *Decimaal getal*, *Datum* en *Datum & tijd*.
3. Klik op de knop  *Aan lijst met velden toevoegen*
4. Voer de stappen hierboven opnieuw uit voor elk veld dat u wilt toevoegen
5. Als u eenmaal tevreden bent met de attributen, klik dan op *OK*. QGIS zal de nieuwe laag aan de legenda toevoegen, en u kunt het bewerken zoals beschreven in het gedeelte *Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag*.

Indien gewenst kunt u  *Maak een automatisch ophogend primair sleutelveld aan* selecteren in het gedeelte *Geavanceerde opties*. U kunt ook de *Geometriekolom* hernoemen (standaard *geometry*).

Verder beheer van lagen van SpatiaLite kan worden gedaan met de *DB Manager*.

### Een nieuwe laag met mazen maken

Druk, om een nieuwe laag met mazen te maken, op de knop  *Nieuwe Laag met mazen...* in het menu *Kaartlagen ► Laag maken ►* of vanaf de werkbalk *Databronnen beheren*. Het dialoogvenster *Nieuwe Laag met mazen* zal worden weergegeven zoals getoond in [Fig. 14.20](#).

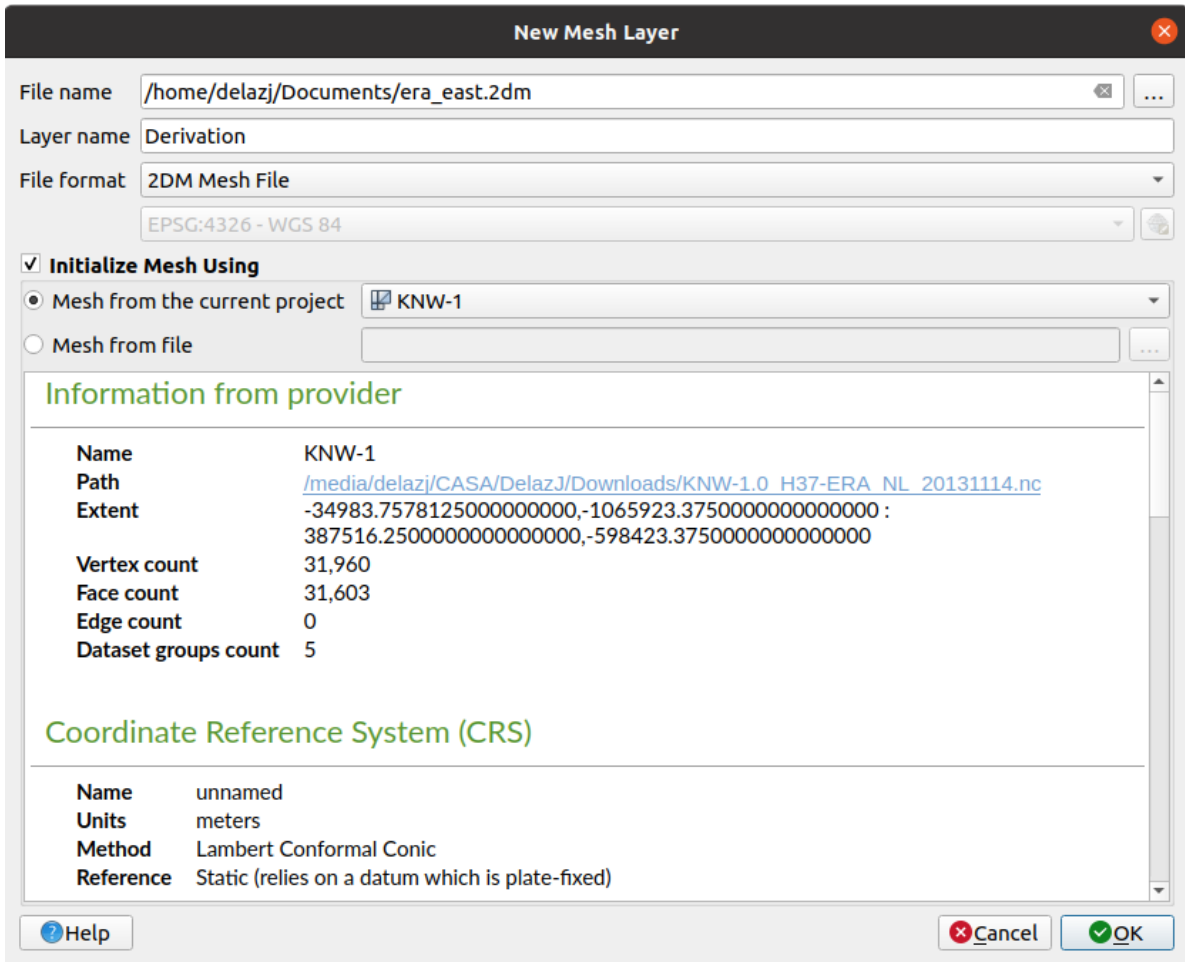



Fig. 14.20: Dialoogvenster voor maken van nieuwe Laag met mazen

1. De eerste stap is om de locatie van het bestand met de mazen aan te geven. Dit kan worden gedaan door te drukken op de knop ... rechts van het veld *Bestandsnaam* en selecteer een bestaand bestand met mazen of een nieuw te maken.
  2. Geef een naam op (*Laagnaam*), d.i. de naam waarmee de laag wordt weergegeven in het paneel *Lagen*
  3. Selecteer de *Bestandsindeling*: momenteel ondersteunde bestandsindelingen voor mazen zijn 2DM Mesh File (\*.2dm), Selafin File (\*.slf) en UGRID (\*.nc).
  4. Geef het *Coördinaten ReferentieSysteem* aan dat moet worden toegewezen aan de gegevensset
  5. Bovenstaande stappen zullen een lege laag maken waarin u nadien punten kunt digitaliseren en groepen van gegevenssets kunt toevoegen. Het is echter ook mogelijk de laag te initialiseren met een bestaande laag met mazen, d.i. de nieuwe laag vullen met punten of zijden vanuit de andere. Om dat te doen:
    1. Selecteer  *Mazen initialiseren met*
    2. en selecteer ofwel *Mazen uit het huidige project* of *Mazen uit bestand*. Informatie over het geselecteerde bestand met mazen wordt ter controle weergegeven.
- Merk op dat alleen het frame van de laag met mazen wordt overgebracht naar de nieuwe laag; hun gegevenssets worden niet gekopieerd.


## Een nieuwe GPX-laag maken



Een nieuw GPX-bestand maken:

1. Selecteer *Laag maken* ►  *Nieuwe GPX-laag...* uit het menu *Kaartlagen*.
2. Kies, in het dialoogvenster, waar het nieuwe bestand moet worden opgeslagen, geef het een naam en druk op *Opslaan*.
3. Drie nieuwe lagen zijn toegevoegd aan het *paneel Lagen*.
  - een puntenlaag om locaties te digitaliseren (`waypoints`) met velden voor het opslaan van de naam, hoogte, opmerking, omschrijving, bron, URL en naam van de URL
  - een lijnenlaag om reeksen van locaties die samen een geplande route vormen te digitaliseren (`routes`) met velden voor het opslaan van de naam, symbool, nummer, opmerking, omschrijving, bron, URL en naam van de URL
  - en een lijnenlaag om de verplaatsing van de ontvanger in tijd vast te leggen (`tracks`) met velden voor het opslaan van de naam, symbool, nummer, opmerking, omschrijving, bron, URL en naam van de URL.
4. U kunt nu elk daarvan bewerken, zoals beschreven in het gedeelte *Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag*.

## Een nieuwe tijdelijke tekenlaag maken

Tijdelijke tekenlagen zijn in-geheugenlagen, wat betekent dat zij niet worden opgeslagen op schijf en zullen worden verwijderd als QGIS wordt afgesloten. Zij kunnen handig zijn voor het opslaan van objecten die u tijdelijk nodig hebt of als tussenliggende lagen gedurende bewerkingen voor geoprocessing.

Kies, om een nieuwe Tijdelijke tekenlaag te maken, het item  *Nieuwe tijdelijke tekenlaag...* in het menu *Kaartlagen* ► *Laag maken* ► of op de werkbalk *Databronnen beheren*. Het dialoogvenster *Nieuwe tijdelijke tekenlaag* zal worden weergegeven, zoals getoond in [Fig. 14.21](#). Dan:

1. Geef de *Laagnaam* op
2. Selecteer het type *Geometrie*. Hier kunt u maken een:
  - Geen geometrie type laag, aangeboden als eenvoudige tabel,
  - Punt of MultiPunt laag,
  - Lijn/CompoundCurve of MultiLijn/MultiCurve laag,
  - Polygoon/CurvePolygoon of MultiPolygoon/MultiSurface laag.
3. Specificeer, voor typen geometrie, de dimensies van de gegevensset: selecteer of het *Z-dimensie opnemen* en/of *M-waarden opnemen* moet gebruiken
4. Specificeer het coördinaten referentiesysteem met de knop .
5. Voeg velden toe aan de laag. Onthoud dat, anders dan vele indelingen, tijdelijke lagen gemaakt kunnen worden zonder velden. Deze stap is dus optioneel.
  1. Voer de *Naam* van het veld in
  2. Selecteer het *Type* gegevens. *Tekst-data*, *Geheel getal*, *Decimaal getal*, *Boolean*, *Datum*, *Tijd*, *Datum & tijd* en *Binair (BLOB)* worden ondersteund.
  3. Voer de *Lengte* en *Precisie* in, afhankelijk van de geselecteerde indeling voor de gegevens.
  4. Klik op de knop  *Aan lijst met velden toevoegen*
  5. Herhaal de stappen hierboven voor elk veld dat u wilt toevoegen
6. Als u eenmaal tevreden bent met de instellingen, klik dan op *OK*. QGIS zal de nieuwe laag aan het paneel *Lagen* toevoegen, en u kunt het bewerken zoals beschreven in het gedeelte *Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag*.



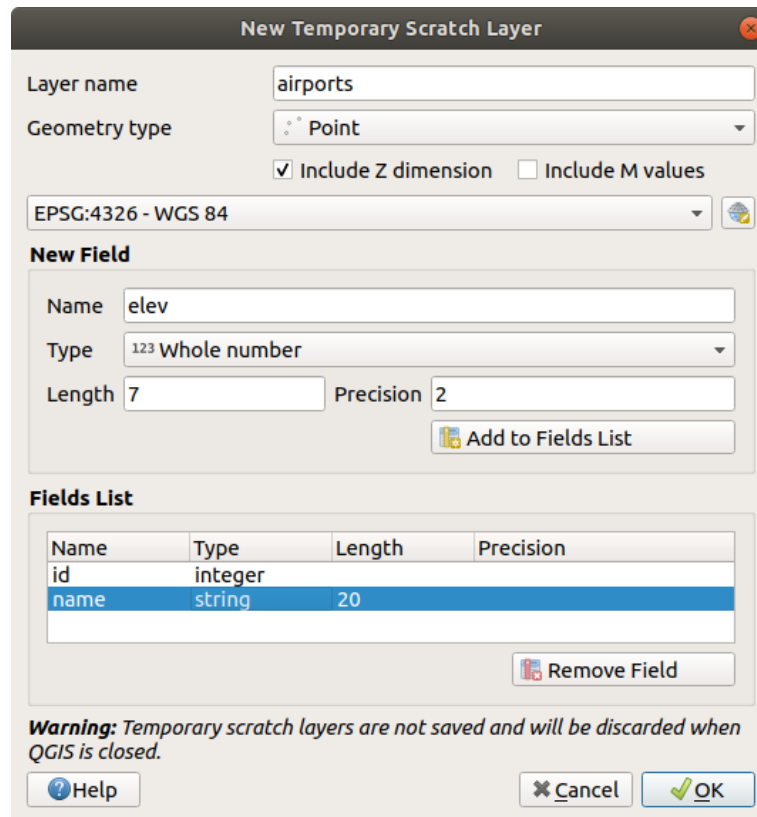



Fig. 14.21: Dialoogvenster Nieuwe tijdelijke tekenlaag maken

U kunt ook vooraf gevulde tijdelijke tekenlagen maken met bijv. het klembord (zie *Nieuwe lagen maken vanaf het klembord*) of als een resultaat van een *algoritme van Processing*.

**Tip: Een geheugenlaag permanent opslaan op schijf**

U kunt, om gegevensverlies te voorkomen bij het sluiten van een project met tijdelijke tekenlagen, deze lagen opslaan naar elke indeling voor vector die wordt ondersteund door QGIS:

- klikken op het pictogram  naast de laag;
- selecteren van het item *Permanent maken* in het contextmenu van de laag;
- met het item *Exporteren* ► uit het contextmenu of het menu *Kaartlagen* ► *Opslaan als...*

Elk van deze opdrachten opent het dialoogvenster *Vectorlaag opslaan als*, zoals beschreven in het gedeelte *Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken*, en het opgeslagen bestand vervangt het tijdelijke in het paneel *Lagen*.

### 14.2.2 Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken

Zowel raster- als vectorlagen kunnen worden opgeslagen in verschillende indelingen en/of opnieuw worden geprojecteerd in een ander coördinaten referentiesysteem (CRS) met het menu *Kaartlagen* ► *Opslaan als...* of door met rechts te klikken op de laag in het paneel *Lagen* en te selecteren:

- *Exporteren* ► *Opslaan als...* voor rasterlagen
- *Exporteren* ► *Objecten opslaan als...* of *Exporteren* ► *Geselecteerde objecten opslaan als...* voor vectorlagen.
- Sleep de laag uit de boom met lagen naar het item PostGIS in het paneel *Browser* en zet hem daar neer. Onthoud dat u een verbinding naar PostGIS moet hebben in het paneel *Browser*.

### Algemene parameters

Het dialoogvenster *Opslaan als...* geeft verscheidene parameters weer om het gedrag te wijzigen bij het opslaan van de laag. Onderdeel van de algemene parameters voor raster en vector zijn:

- *Bestandsnaam*: de locatie van het bestand op de schijf. Het mag verwijzen naar de uitvoerlaag of naar een container die de laag opslaat (bijvoorbeeld database-achtige indelingen zoals GeoPackage, SpatiaLite of OpenDocument-werkbladen).
- *CRS*: kan worden gewijzigd om de gegevens opnieuw te projecteren
- *Bereik*: beperkt het bereik van de invoer dat zal worden geëxporteerd met de widget *Bereik selecteren*
- *Voeg opgeslagen bestand toe aan de kaart*: om de nieuwe laag toe te voegen aan het kaartvenster

Sommige parameters zijn echter specifiek voor raster- en vectorindelingen:

### Rasterspecifieke parameters

Afhankelijk van de indeling voor het exporteren, zouden enkele van deze opties wel of niet beschikbaar kunnen zijn:

- *Modus uitvoer* (kan zijn **ruwe gegevens** of **gerenderde afbeelding**)
- *Indeling*: exporteert naar elke rasterindeling waar GDAL naar toe kan schrijven, zoals GeoTiff, GeoPackage, MBTiles, Geospatial PDF, SAGA GIS Binary Grid, Intergraph Raster, ESRI .hdr Labelled...
- *Resolutie*
- *Opties voor aanmaken*: gebruik geavanceerde opties (bestandscompressie, blokgrootten, kleurbepaling...) bij het maken van bestanden, ofwel uit de *vooraf gedefinieerde profielen voor maken* gerelateerd aan de indeling voor uitvoer of door elke parameter in te stellen.
- *Piramiden maken*
- *VRT-tegels* in het geval u koos voor  *VRT maken*
- *Waarden Geen gegevens*

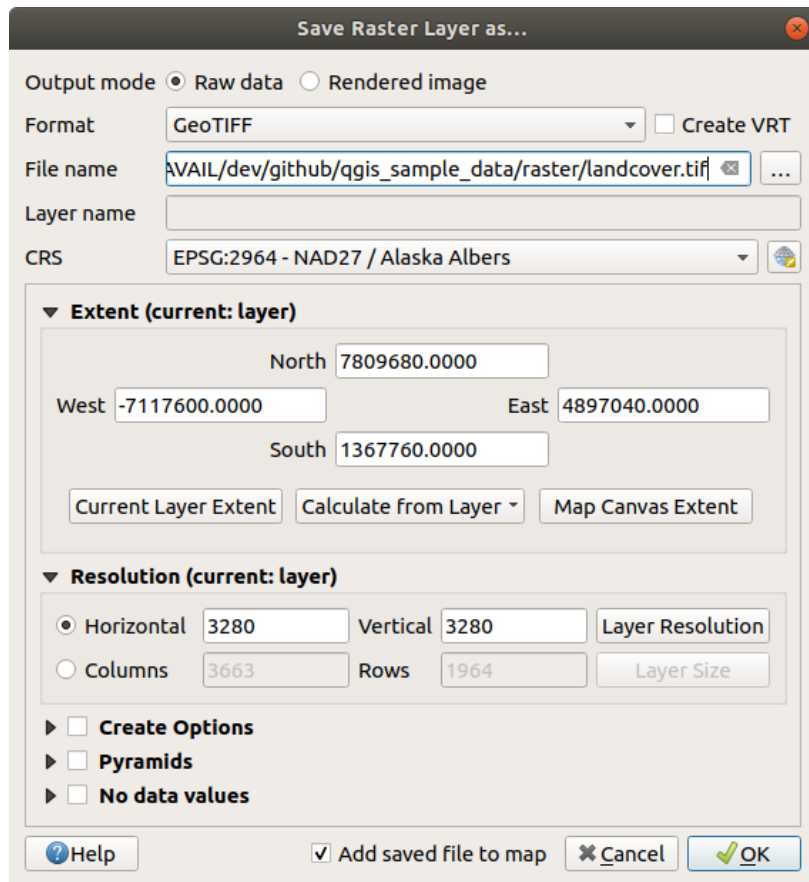


Fig. 14.22: Als nieuwe rasterlaag opslaan

## Vectorspecifieke parameters

Afhankelijk van de indeling voor het exporteren, zouden enkele van deze opties beschikbaar kunnen zijn:

- *Indeling*: exporteert naar elke vectorindeling waar GDAL naar toe kan schrijven, zoals GeoPackage, GML, ESRI Shapefile, AutoCAD DXF, ESRI FileGDB, Mapinfo TAB of MIF, SpatiaLite, CSV, KML, ODS, ...
- *Laagnaam*: beschikbaar als *Bestandsnaam* verwijst naar een container-achtige indeling, dit item geeft de uitvoerlaag weer.
- *Codering*
- *Alleen geselecteerde objecten opslaan*
- *Velden om te exporteren en hun opties voor exporteren selecteren*. In het geval u het gedrag van uw velden instelt met sommige *widjets Bewerken*, bijv. unieke waarde, kunt u de weergegeven waarden in de laag behouden door te selecteren  *Alle geselecteerde ruwe veldwaarden vervangen door hun weergegeven waarden*.
- *Metadata laag vasthouden*: zorgt ervoor dat enige *metadata* voor de laag die aanwezig is in de bronlaag zal worden gekopieerd en opgeslagen:
  - in de nieuw gemaakte laag, als de uitvoer in de indeling GeoPackage is
  - als een bestand `.qmd` naast de uitvoerlaag, voor andere indelingen. Onthoud dat op bestand gebaseerde indelingen die meer dan één gegevensset ondersteunen (bijv. SpatiaLite, DXF, ...) onbedoeld gedrag kunnen vertonen.
- *Exporteren van symbologie*: kan voornamelijk worden gebruikt voor exporteren naar DXF en voor alle bestandsindelingen die objectstijlen voor OGR beheren (zie opmerking hieronder) zoals DXF, KML, tab-bestandsindelingen:

- **Geen symbologie:** standaard stijl van de toepassing die de gegevens leest
- **Objectsymbologie:** stijl opslaan met OGR objectstijlen (zie opmerking hieronder)
- **Symboollaagsymbologie:** opslaan met OGR objectstijlen (zie opmerking hieronder) maar exporteer dezelfde geometrie meerdere keren als er meerdere symbologie symboollagen worden gebruikt
- Een waarde **Schaal** kan worden toegepast op de laatste opties


---

**Notitie:** *OGR Feature Styles* zijn een manier om stijl direct op te slaan in de gegevens als een verborgen attribuut. Alleen sommige indelingen kunnen dit soort informatie afhandelen. KML-, DXF- en TAB-bestandsindelingen zijn dergelijke indelingen. Voor meer geavanceerde details, kunt u het document [specificatie OGR Feature Styles](#) lezen.

---

- *Geometrie:* u kunt de mogelijkheden voor de geometrie van de uitvoerlaag configureren
  - *Type geometrie:* behoudt de originele geometrie van de objecten indien ingesteld op **Automatisch**, anders verwijdert het die of overschrijft het met elk type. U kunt een lege geometriekolom toevoegen aan een attribuentabel en de geometriekolom van een ruimtelijke laag verwijderen.
  - *Multi-type forceren:* forceer het maken van multi-geometrie-objecten op de laag.
  - *Z-dimensie opnemen* in geometrieën.

---

**Tip:** Overschrijven van het type geometrie van de laag maakt het mogelijk om dingen te doen zoals het opslaan van een tabel zonder geometrie (bijv. .CSV-bestand) in een shapefile MET elk type geometrie (punt, lijn, polygoon), zodat geometrieën dan handmatig kunnen worden toegevoegd aan rijen met het gereedschap  Deel toevoegen .

---

- *Databron opties, Laagopties of Aangepaste opties* die u in staat stellen gevorderde parameters te configureren, afhankelijk van de indeling voor de uitvoer. Sommige worden beschreven in [Gegevensindelingen en velden verkennen](#), maar voor de volledige details, bekijk de [GDAL](#) documentatie voor het stuurprogramma. Elke bestandsindeling heeft zijn eigen aangepaste parameters, bijv. bekijk voor de indeling GeoJSON de documentatie op [GDAL GeoJSON](#).

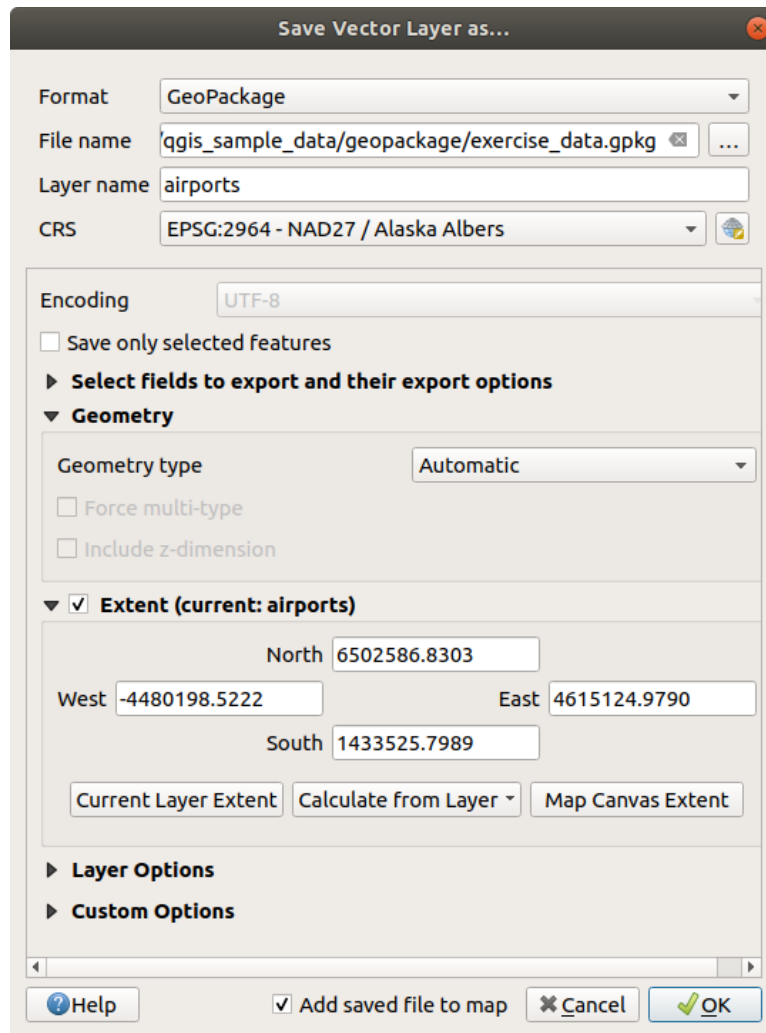


Fig. 14.23: Als nieuwe vectorlaag opslaan

Bij het opslaan van een vectorlaag in een reeds bestaand bestand, afhankelijk van de mogelijkheden van de indeling voor de uitvoer (Geopackage, SpatiaLite, FileGDB...), kan de gebruiker beslissen om:

- het gehele bestand te overschrijven
- alleen de doellaag te overschrijven (de laag naam is aan te passen)
- objecten toe te voegen aan de bestaande doellaag
- objecten toe te voegen, nieuwe velden toe te voegen indien die er zijn.

Voor indelingen zoals ESRI Shapefile, MapInfo .tab is het toevoegen van objecten ook beschikbaar.

### 14.2.3 Nieuwe DXF-bestanden maken

Naast het dialoogvenster *Opslaan als...* dat opties verschaft voor het exporteren van één enkele laag naar een andere indeling, inclusief \*.DXF, verschaft QGIS een ander gereedschap om meerdere lagen te exporteren naar één enkele laag DXF. Het is toegankelijk via het menu *Project ► Importeren/Exporteren ► Exporteer project naar DXF...*

In het dialoogvenster *DXF export*:

1. Geef het doelbestand op.
2. Kies de modus voor Symbologie en de schaal (bekijk de opmerking *OGR Feature Styles*), indien van toepassing.
3. Selecteer de *Codering* voor de gegevens.

4. Selecteer het toe te passen CRS: de geselecteerde lagen zullen opnieuw worden geprojecteerd naar het opgegeven CRS.
5. Selecteer de in de DXF-bestanden op te nemen lagen, ofwel door ze te selecteren in de widget Tabel of door ze automatisch te kiezen uit een bestaand *kaartthema*. De knoppen *Alles selecteren* en *Alles deselecteren* kunnen helpen om snel de te exporteren gegevens in te stellen.

Voor elke laag kunt u kiezen of alle objecten naar één enkele DXF-laag moeten worden geëxporteerd of vertrouwen op een veld waarvan de waarden worden gebruikt om de objecten te verdelen in lagen voor de uitvoer in DXF.

Optioneel kunt u ook kiezen om:

- *Titel van laag gebruiken als naam indien ingesteld* in plaats van de laagnaam zelf;
- *Exporteer objecten die overlappen met het huidige kaartbereik*;
- *2D-uitvoer forceren (bijv. om breedte polylijn te ondersteunen)*;
- *Labels als elementen MTEXT exporteren* of als elementen TEXT.

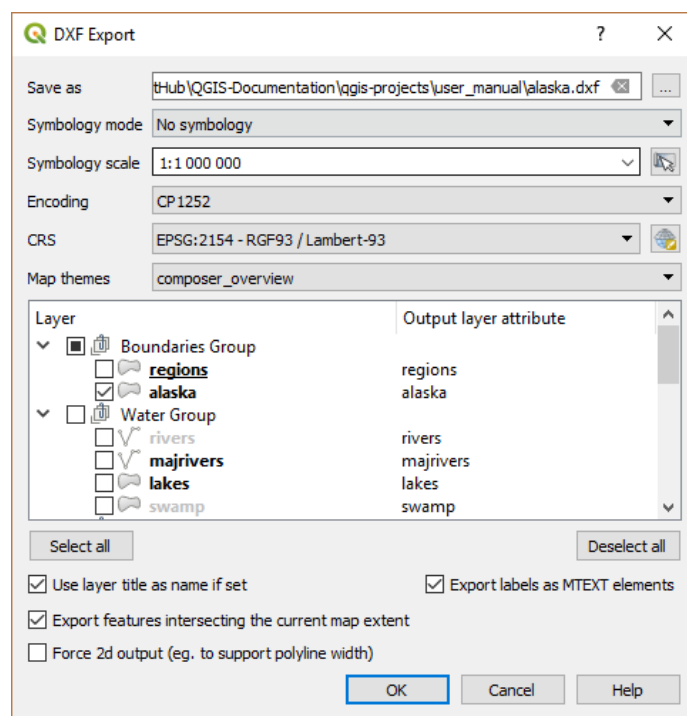


Fig. 14.24: Dialoogvenster Exporteer project naar DXF

## 14.2.4 Nieuwe lagen maken vanaf het klembord

Objecten die op het klembord staan kunnen worden geplakt in een nieuwe laag. maak de laag eerst bewerkbaar om dit te kunnen doen. Selecteer enkele objecten, kopieer ze naar het klembord en plak ze dan in de nieuwe laag met behulp van *Bewerken* ► *Objecten plakken als* ► en kies:

- *Nieuwe vectorlaag...*: het dialoogvenster *Vectorlaag opslaan als...* verschijnt (zie *Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken* voor parameters)
- of *Tijdelijke tekenlaag...*: u dient een naam op te geven voor de laag



Een nieuwe laag, gevuld met de geselecteerde objecten en hun attributen, wordt gemaakt (en toegevoegd aan het kaartvenster).

**Notitie:** Lagen maken vanaf het klembord is mogelijk met geselecteerde objecten en gekopieerd binnen QGIS, als ook vanuit andere toepassingen, zolang als hun geometrieën maar zijn gedefinieerd met well-known text (WKT).

### 14.2.5 Virtuele lagen maken

Een virtuele laag is een speciaal soort vectorlaag. Het stelt u in staat een laag te definiëren als resultaat van een SQL-query die elk aantal andere vectorlagen kan bevatten die QGIS in staat is te openen. Virtuele lagen dragen zelf geen gegevens en kunnen worden gezien als views.

Open, om een virtuele laag te maken, het dialoogvenster voor het maken van een virtuele laag door:

- het item  *Virtuele laag toevoegen/bewerken* te kiezen in het menu *Kaartlagen ► Laag toevoegen ►*;
- de tab  *Virtuele laag* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* in te schakelen;
- of de boom in het dialoogvenster *DB Manager* te gebruiken.

Het dialoogvenster stelt u in staat een *Laagnaam* en een *SQL-Query* te specificeren. De query mag de naam (of ID) van bestaande vectorlagen als tabellen gebruiken, als ook hun veldnamen als kolommen.

Indien u bijvoorbeeld een laag heeft die is genaamd `airports`, kunt u een nieuwe virtuele laag maken die is genaamd `public_airports` met een SQL-query als:

```
SELECT *
FROM airports
WHERE USE = "Civilian/Public"
```

De query voor SQL zal worden uitgevoerd, ongeacht de onderliggende provider van de laag `airports`, zelfs als deze provider niet direct query's voor SQL ondersteunt.

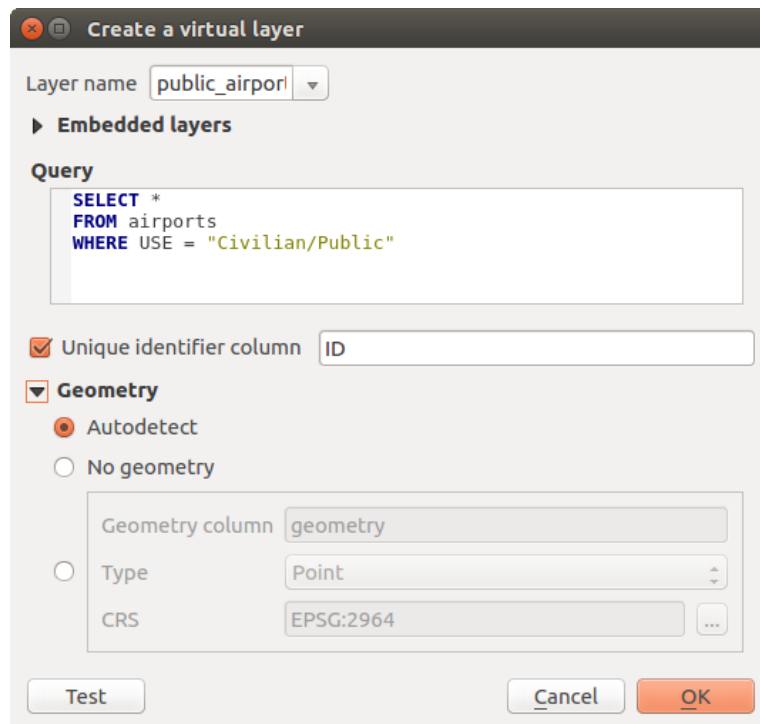


Fig. 14.25: Dialoogvenster Virtuele laag maken

Koppelingen en complexe query's kunnen ook eenvoudigweg worden gemaakt, bijvoorbeeld om de informatie van `airports` en `country` samen te voegen.

```
SELECT airports.*, country.population
FROM airports
JOIN country
ON airports.country = country.name
```

---

**Notitie:** Het is ook mogelijk virtuele lagen te maken met het venster SQL van *Plug-in DB Manager*.

---

### Lagen inbedden om in query's te gebruiken

Naast de beschikbare vectorlagen in het kaartvenster, kan de gebruiker ook lagen toevoegen aan de lijst met *Ingebedde lagen*, die in query's kan worden gebruikt zonder de noodzaak om ze te hebben weergegeven in het kaartvenster of het paneel Lagen.

Klik, om een laag in te bedden, op *Toevoegen* en geef de *Lokale naam*, *Provider*, *Codering* en het pad naar de *Bron* op.

De knop *Importeren* maakt het mogelijk lagen vanuit het kaartvenster toe te voegen aan de lijst Ingebedde lagen. Deze lagen kunnen dan uit het paneel Lagen worden verwijderd, zonder bestaande query's te beschadigen.

### Ondersteunde taal voor query

Het onderliggende programma gebruikt SQLite en SpatiaLite voor bewerkingen.

Dat betekent dat u alles voor SQL kunt gebruiken dat uw lokale installatie van SQLite begrijpt.

Functies uit SQLite en ruimtelijke functies uit SpatiaLite kunnen ook worden gebruikt voor een query voor een virtuele laag. Maken van bijvoorbeeld een puntenlaag uit een laag met alleen attributen kan worden gedaan met een query soortgelijk aan:

```
SELECT id, MakePoint(x, y, 4326) as geometry
FROM coordinates
```

*Functies van expressies van QGIS* kunnen ook worden gebruikt in een query voor een virtuele laag.

Gebruik de naam `geometry` om te verwijzen naar de geometriekolom van een laag.

Tegengesteld aan een pure SQL-query, moeten alle velden van een query voor een virtuele laag een naam hebben. Vergeet niet het sleutelwoord `as` te gebruiken om uw kolommen een naam te geven als zij het resultaat zijn van een berekening of de aanroep van een functie.

### Problemen bij de uitvoering

Met standaard parameters zal het programma voor virtuele lagen zijn best doen om het type van de verschillende kolommen van de query te bepalen, inclusief het type van de geometriekolom, als die aanwezig is.

Dit wordt gedaan door introspectie van de query waar mogelijk of door de eerste rij van de query op te halen (LIMIT 1) als een laatste redmiddel. Ophalen van de eerste rij van het resultaat om uiteindelijk de laag te maken zou ongewenst kunnen zijn om redenen van uitvoering.

Het dialoogvenster voor het maken van de parameters:

- *Unieke kolom voor identificatie*: specificeert een veld van de query dat unieke waarden integer weergeeft, die QGIS kan gebruiken als identificatie voor rijen. Standaard wordt een automatisch verhogende waarde integer gebruikt. Definieren van een unieke kolom voor identificatie versnelt het selecteren van rijen op ID.
- *Geen geometrie*: forceert de virtuele laag om elk veld voor geometrie te negeren. De resulterende laag is een laag met alleen attributen.
- *Geometrie Geometriekolom*: specificeert de naam van de geometriekolom.



- Geometrie *Type*: specificeert het type geometrie.
- Geometrie *CRS*: specificeert het coördinaten referentiesysteem voor de virtuele laag.

## Speciale opmerkingen

Het programma voor de virtuele laag probeert het type te bepalen voor elke kolom van de query. Als dat mislukt wordt de eerste rij van de query opgehaald om typen kolommen te bepalen.

Het type van een bepaalde kolom kan direct in de query worden gespecificeerd met behulp van enkele speciale opmerkingen.

De syntaxis is de volgende: `/* :type*/`. Het moet worden geplaatst net na de naam van een kolom. `type` mag zijn `int` voor integers, `real` voor floating point-getallen of `text`.

Bijvoorbeeld:

```
SELECT id+1 as nid /*:int*/
FROM table
```

Het type en coördinaten referentiesysteem van de geometriekolom kan ook worden ingesteld dankzij speciale opmerkingen met de volgende syntaxis `/*:gtype:srid*/` waar `gtype` het type geometrie is (`point`, `linestring`, `polygon`, `multipoint`, `multilinestring` of `multipolygon`) en `srid` een integer die de code voor EPSG van een coördinaten referentiesysteem weergeeft.

## Indexen gebruiken

Bij het bevragen van een laag door middel van een virtuele laag, worden de indices van de bronlaag op de volgende manieren gebruikt:

- als een predicat = wordt gebruikt in de kolom voor de primaire sleutel van de laag, zal de onderliggende gegevensprovider worden gevraagd naar een bepaalde ID (FilterFid)
- voor elk ander predicat (`>`, `<=`, `!=`, etc.) of op een kolom zonder primaire sleutel zal een verzoek dat is opgebouwd uit een expressie worden gebruikt om de onderliggende gegevensprovider te bevragen. Dat betekent dat indexen, als zij bestaan, kunnen worden gebruikt voor databaseproviders.

Er bestaat een specifieke syntaxis om ruimtelijke predicaten in verzoeken af te handelen en het gebruiken van een ruimtelijke index te activeren: er bestaat voor elke virtuele laag een verborgen kolom, genaamd `_search_frame_`. Deze kolom mag voor gelijkheid worden vergeleken met een begrenzingsvak. Voorbeeld:

```
SELECT *
FROM vtab
WHERE _search_frame_=BuildMbr(-2.10,49.38,-1.3,49.99,4326)
```

Ruimtelijke binaire gezegdes als `ST_Intersects` worden significant versneld als zij samen worden gebruikt met deze syntaxis voor ruimtelijke indexen.

## 14.3 Gegevensindelingen en velden verkennen

### 14.3.1 Rastergegevens

GIS rastergegevens zijn matrices van afzonderlijke cellen die objecten / fenomenen weergeven op, boven of onder het oppervlak van de aarde. Elke cel in het raster heeft dezelfde grootte, en cellen zijn gewoonlijk rechthoekig (in QGIS zullen zij altijd rechthoekig zijn). Normale raster gegevenssets bevatten gegevens van remote sensing, zoals luchtfoto's of satellietafbeeldingen en gemodelleerde gegevens, zoals hoogte of temperatuur.

Anders dan vectorgegevens, hebben rastergegevens gewoonlijk geen geassocieerd databaserecord voor elke cel. Zij zijn voorzien van geocoderingen op pixelresolutie en de X/Y-coördinaat van een hoekpixel van de rasterlaag. Dit stelt QGIS in staat de gegevens correct in het kaartvenster te plaatsen.

De indeling GeoPackage is handig voor het opslaan van rastergegevens bij het werken met QGIS. De populaire en krachtige indeling GeoTiff is een goed alternatief.

QGIS maakt gebruik van informatie over geo-verwijzingen in het rasterbestand zelf (bijvoorbeeld GeoTiff) of in een geassocieerd *world file* om de rastergegevens correct weer te geven.

### 14.3.2 Vectorgegevens

Veel mogelijkheden en gereedschappen die beschikbaar zijn in QGIS werken hetzelfde, ongeacht de bron voor de vectorgegevens. Echter, vanwege de verschillen in specificaties van indelingen (GeoPackage, ESRI Shapefile, MapInfo en MicroStation bestandsindelingen, AutoCAD DXF, PostGIS, Spatialite, Oracle Spatial, MSSQL Spatial, SAP HANA Spatial databases, en nog veel meer), zou QGIS sommige van hun eigenschappen verschillend af kunnen handelen. Ondersteuning wordt verschaft door de [OGR Simple Feature Library](#). Dit gedeelte beschrijft hoe te werken met deze specificieken.

---

**Notitie:** QGIS ondersteunt objecttypen (multi)punt, (multi)lijn, (multi)polygoon, CircularString, CompoundCurve, CurvePolygon, MultiCurve, MultiSurface, alle optioneel met Z- en/of M-waarden.

U zou ook moeten onthouden dat sommige stuurprogramma's enkele van deze objecttypen niet ondersteunen: zoals objecttype CircularString, CompoundCurve, CurvePolygon, MultiCurve, MultiSurface. QGIS zal ze converteren.

---

#### GeoPackage

De indeling [GeoPackage](#) (GPKG) is platform-onafhankelijk, en is geïmplementeerd als een container voor een database van SQLite, en kan worden gebruikt om zowel vector- als rastergegevens op te slaan. De indeling werd gedefinieerd door het Open Geospatial Consortium (OGC), en werd gepubliceerd in 2014.

GeoPackage kan worden gebruikt om het volgende op te slaan in een database van SQLite:

- **vector**-objecten
- **tegel-matrixsets van afbeeldingen** en **raster**-kaarten
- attributen (niet ruimtelijke gegevens)
- extensies

Sinds QGIS versie 3.8 kan GeoPackage ook projecten van QGIS opslaan. Lagen van GeoPackage mogen velden voor JSON hebben.

GeoPackage is de standaardindeling voor vectorgegevens in QGIS.

#### ESRI Shapefile-indeling

De indeling ESRI Shapefile is nog steeds een van de meest gebruikte vector bestandsindelingen, zelfs terwijl het enkele beperkingen heeft, vergeleken met andere bestandsindelingen, zoals GeoPackage en Spatialite.

Een gegevensset met een indeling ESRI Shapefile bestaat feitelijk uit meerdere bestanden. De volgende drie zijn vereist:

1. `.shp` bestand dat de geometrieën van de objecten bevat
2. `.dbf` bestand dat de attribuutwaarden bevat in de indeling voor dBase
3. `.shx` het indexbestand

Een gegevensset met de indeling ESRI Shapefile kan ook een bestand bevatten met de bestandsextensie `.prj`, het projectiebestand dat informatie over het coördinatensysteem bevat. Alhoewel een projectiebestand erg handig is, is het niet noodzakelijk. Een gegevensset Shapefile kan daarnaast nog meer bestanden bevatten. Voor verdere details, bekijk de technische specificaties van ESRI op [technical specification](#).

GDAL 3.1 heeft ondersteuning voor lezen-schrijven voor gecomprimeerde indeling ESRI Shapefile (`shz` en `shp.zip`).


### Verbeteren van de uitvoering voor gegevenssets in de indeling ESRI Shapefile

U kunt een ruimtelijke index maken om de uitvoering van het tekenen van gegevenssets met de indeling ESRI Shapefile te verbeteren. Een ruimtelijke index zal er voor zorgen dat u sneller kunt in- en uitzoomen en het beeld kunt verschuiven. Ruimtelijke indexen die gebruikt worden door QGIS hebben de extensie `.qix` na de bestandsnaam.

Gebruik de volgende stappen om de index te maken:

1. Laad een gegevensset in de indeling ESRI Shapefile (zie [Het paneel Browser](#))
2. Open het dialoogvenster *Laageigenschappen* door in de legenda te dubbelklikken op de naam van de laag of door met rechts te klikken en *Eigenschappen...* te selecteren in het contextmenu
3. Klik, op de tab *Bron*, op de knop *Ruimtelijke index maken*

### Problemen bij het laden van een bestand `.prj`

Als u een gegevensset in de indeling ESRI Shapefile met een bestand `.prj` laadt en QGIS is niet in staat het coördinaten referentiesysteem uit dat bestand te lezen, moet u de juiste projectie handmatig definiëren op de tab *Laageigenschappen* ► *Bron* van de laag door te klikken op de knop  *CRS selecteren*. Dit omdat bestanden `.prj` vaak niet de volledige parameters verschaffen zoals die worden gebruikt in QGIS en zijn vermeld in het dialoogvenster *CRS*.

Als u met QGIS een nieuwe gegevensset in de indeling ESRI Shapefile maakt worden, om dezelfde reden, twee verschillende projectiebestanden gemaakt: een bestand `.prj` met beperkte parameters voor projectie, compatibel met software voor ESRI, en een bestand `.qpj`, dat alle parameters van het CRS verschaft. Iedere keer wanneer QGIS een bestand `.qpj` vindt, zal dat worden gebruikt in plaats van het bestand `.prj`.

### Tekstgescheiden bestanden

Tekengescheiden tekstbestanden komen veel voor en worden breed gebruikt vanwege hun simpliciteit en leesbaarheid – gegevens kunnen worden bekeken en bewerkt in een normale tekstbewerker. Een tekengescheiden tekstbestand is gegevens in kolommen, gescheiden door een gedefinieerd teken en rijen gescheiden door regeleinden. De eerste rij bevat normaal gesproken de namen van de kolommen. Een veel voorkomend type tekengescheiden tekstbestand is een CSV (Comma Separated Values = kommagescheiden waarden), met kolommen die zijn gescheiden door komma's. Tekengescheiden tekstbestanden kunnen ook positionele informatie bevatten (zie [Informatie over geometrie opslaan in tekengescheiden tekstbestanden](#)).

QGIS stelt u in staat een tekengescheiden tekstbestand te laden als een gewone laag of als een gewone tabel (zie [Het paneel Browser](#) of [Een tekstgescheiden bestand importeren](#)). Controleer eerst of het bestand voldoet aan de volgende vereisten:

1. Het bestand moet een gescheiden kopregel met veldnamen hebben. Dit moet de eerste regel in het tekstbestand zijn (idealiter de eerste rij in het tekstbestand).
2. Als geometrie zou moeten zijn ingeschakeld, moet het bestand veld(en) bevatten die de geometrie definiëren. Deze veld(en) mogen elke naam hebben.
3. De velden voor X- en Y-coördinaten (als de geometrie wordt gedefinieerd door coördinaten) moeten zijn gespecificeerd als getallen. Het coördinatensysteem is niet belangrijk.
4. Als u een CSV-bestand hebt met kolommen die geen tekenreeks zijn, moet u een begeleidend bestand CSVT hebben (bekijk het gedeelte [CSV-bestand gebruiken voor beheren van de opmaak van velden](#)).

Het gegevensbestand met hoogtepunten `elevp.csv` in de voorbeeld gegevensset in QGIS, (bekijk het gedeelte [Voorbeeldgegevens downloaden](#)), is een voorbeeld van een geldig tekstbestand:

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

Enkele opmerkingen met betrekking tot het tekstbestand:

1. Het voorbeeld tekstbestand gebruikt ; (puntkomma) als scheidingstekens (elk teken mag worden gebruikt om de velden te scheiden).
2. De eerst rij is de kopregel. Deze bevat de velden X, Y en ELEV.
3. Er worden geen aanhalingstekens (") gebruikt om tekstvelden te scheiden
4. De X-coördinaten zijn opgenomen in het veld X
5. De Y-coördinaten zijn opgenomen in het veld Y

### Informatie over geometrie opslaan in tekengescheiden tekstbestanden

Gescheiden tekstbestanden kunnen informatie over geometrie bevatten in twee belangrijke vormen:

- Als coördinaten in afzonderlijke kolommen (bijv. Xkol, Ykol...), voor gegevens van geometrie punt;
- Als weergave wel bekende tekst (WKT) van geometrie in één enkele kolom, voor elk type geometrie.

Objecten met gebogen geometrieën (CircularString, CurvePolygon en CompoundCurve) worden ondersteund. Hier zijn enkele voorbeelden van typen geometrie in een tekengescheiden tekstbestand met geometrieën gecodeerd als 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))
```

Tekengescheiden tekstbestanden ondersteunen ook waarden Z en M in geometrieën:

```
LINESTRINGZ(10.0 20.0 30.0, 11.0 21.0 31.0, 11.0 22.0 30.0)
```

### CSV-bestand gebruiken voor beheren van de opmaak van velden

Bij het laden van CSV-bestanden gaat het stuurprogramma van OGR er van uit dat alle velden tekenreeksen (d.i. tekst) is, tenzij anders is aangegeven. U kunt een bestand CSVT maken om OGR (en QGIS) het type gegevens in de verschillende kolommen door te geven:

Type	Naam	Voorbeeld
Geheel getal	Integer	4
Decimaal getal	Real	3.456
Datum	Date (YYYY-MM-DD)	2016-07-28
Tijd	Time (HH:MM:SS+nn)	18:33:12+00
Datum & Tijd	DateTime (YYYY-MM-DD HH:MM:SS+nn)	2016-07-28 18:33:12+00

Het CSVT-bestand is een **ÉÉNREGELIG** platte tekstbestand met de gegevenstypes tussen aanhalingstekens en gescheiden door komma's, bijv.:

```
"Integer", "Real", "String"
```

U mag zelfs de breedte en precisie van elke kolom specificeren, bijv.:

```
"Integer (6) ", "Real (5.5) ", "String (22) "
```

Dit bestand dient te worden opgeslagen in dezelfde map als het .csv-bestand, met dezelfde naam, maar met de extensie .csvt.

*U vindt meer informatie op [GDAL CSV Driver](#).*

## PostGIS-lagen

Lagen voor PostGIS worden opgeslagen in een database van PostgreSQL. De voordelen van PostGIS zijn mogelijkheden voor ruimtelijk indexeren, filteren en bevragen. Door PostGIS te gebruiken werken functies voor vectors, zoals selecteren en identificeren nauwkeuriger dan dat zij dat doen met lagen van OGR in QGIS.

### Tip: PostGIS-lagen

Normaal gesproken wordt een laag voor PostGIS geïdentificeerd door een item in de tabel `geometry_columns`. QGIS kan lagen laden die geen item in de tabel `geometry_columns` hebben. Dit omvat zowel tabellen als views. Bekijk uw handleiding voor PostgreSQL voor informatie over het maken van views.

Dit gedeelte bevat enkele details over hoe QGIS toegang heeft tot lagen van PostgreSQL. Meestal zou QGIS u een lijst met tabellen van de database moeten verschaffen die kunnen worden geladen, en het zal ze op verzoek laden. Wanneer u echter problemen hebt bij het laden van een tabel van PostgreSQL in QGIS, zou de informatie hieronder u misschien kunnen helpen berichten van QGIS te begrijpen en u aanwijzingen kunnen geven voor het aanpassen van de definitie van de tabel of view in PostgreSQL om QGIS toe te staan het te laden.

**Notitie:** Een database van PostgreSQL kan ook projecten van QGIS opslaan.

## Primaire sleutel

QGIS vereist dat tabellen van PostgreSQL een uniek sleutelveld bevatten voor de te laden laag. In QGIS, moet deze tabel van het type `int4` zijn, een integer (geheel getal) met een grootte van 4 bytes. Als een alternatief kan het veld `CTID` gebruikt worden als sleutelveld. Wanneer in een tabel een van deze velden ontbreekt zal in plaats daarvan het veld `OID` worden gebruikt. De uitvoering zal verbeteren door een index te definiëren op het sleutelveld. (onthoud dat sleutelvelden automatisch een index krijgen in PostgreSQL).

QGIS biedt een keuzevak **Selecteren op ID** die standaard wordt geactiveerd. Deze optie haalt de ID's op zonder de attributen, wat in de meeste gevallen veel sneller is.

## Weergave

Wanneer de PostgreSQL-laag een weergave betreft, bestaan dezelfde vereisten, maar weergaven hebben geen sleutelvelden of velden met regels die ervoor zorgen dat deze uniek zijn. Er moet eerst een sleutelveld (van het type integer) in het dialoogvenster van QGIS gedefinieerd zijn voordat de weergave geladen kan worden. Wanneer er niet een daarvoor geschikte kolom bestaat in de weergave zal de laag niet geladen worden in QGIS. Wanneer dat gebeurd kunt u dat oplossen door de weergave te veranderen zodat deze een geschikte kolom bevat (een type integer en ofwel een primaire sleutel of met een unieke beperking, bij voorkeur geïndexeerd).

Net als voor een tabel is standaard een keuzevak **Select at id** geactiveerd (zie boven voor de betekenis van het keuzevak). Het kan zin hebben deze optie uit te schakelen als u hele uitgebreide weergaven gebruikt.

**Notitie: PostgreSQL foreign table**

PostgreSQL foreign tables worden niet expliciet ondersteund door de provider PostgreSQL en zal worden afgehandeld als een view.


---

### QGIS tabel `layer_style` en back-up database

Als u een back-up van uw database van PostGIS wilt maken met de opdrachten `pg_dump` en `pg_restore`, en daarna mislukt het herstellen van de standaard laagstijlen, zoals die werden opgeslagen door QGIS, dient u de optie XML in te stellen op `DOCUMENT` vóór de opdracht `restore`.

1. Maak een GEWONE back-up van de tabel `layer_style``
2. Open het bestand in een tekstbewerker
3. Wijzig de regel `SET xmloption = content;` naar `SET XML OPTION DOCUMENT;`
4. Sla het bestand op
5. Gebruik `psql` om de tabel terug te plaatsen in de nieuwe database

### Filteren aan de kant van de database

QGIS maakt het mogelijk objecten al te filteren aan de kant van de server. Selecteer *Extra* ► *Opties* ► *Databronnen* ►  *Expressies aan de zijde van de server uitvoeren indien mogelijk* om dat te doen. Alleen ondersteunde expressies zullen naar de database worden verzonden. Expressies die niet ondersteunde operatoren of functies gebruiken zullen netjes terugvallen naar lokale evaluatie.

### Ondersteuning van gegevenstypen van PostgreSQL

Typen gegevens die worden ondersteund door de provider PostgreSQL omvatten: integer, float, boolean, binary object, varchar, geometry, timestamp, array, hstore en json.

### Importeren van gegevens in PostgreSQL

Gegevens kunnen worden geïmporteerd in PostgreSQL/PostGIS met behulp van verscheidene programma's, waaronder de plug-in DB Manager en de programma's voor de opdrachtregel `shp2pgsql` en `ogr2ogr`.

### DB Manager

QGIS heeft standaard ook de plug-in  *DB Manager*. Deze kan gebruikt worden om gegevens te laden en het ondersteunt ook schema's. Bekijk het gedeelte *Plug-in DB Manager* voor meer informatie.

### shp2pgsql

PostGIS bevat een programma, genaamd **shp2pgsql**, dat kan worden gebruikt om gegevenssets in de indeling Shapefile te importeren in een voor PostGIS-ingeschakelde database. Gebruik bijvoorbeeld de volgende opdracht om een gegevensset in de indeling Shapefile, genaamd `lakes.shp`, te importeren in een database van PostgreSQL, genaamd `gis_data`,

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

Dit maakt een nieuwe laag, genaamd `lakes_new`, in de database `gis_data`. De nieuwe laag zal de spatial reference identifier (SRID) 2964 hebben. Bekijk het gedeelte *Werken met projecties* voor meer informatie over ruimtelijke referentiesystemen en projecties.

---

### Tip: Exporteren van gegevens uit PostGIS

Er is ook een programma voor het exporteren van gegevenssets uit PostGIS naar de indeling van Shapefile: `pgsql2shp`. Het wordt meegeleverd met uw distributie van PostGIS.

---


### ogr2ogr

In aanvulling op `shp2pgsql` en **DB Manager**, is er nog een ander gereedschap voor het invoeren van geografische gegevens in PostGIS: **ogr2ogr**. Het maakt deel uit van uw installatie voor GDAL.



Doe het volgende om een gegevensset in de indeling Shapefile te importeren in PostGIS:

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

Dit zal de gegevensset in de indeling Shapefile `alaska.shp` importeren in de database van PostGIS `postgis` met de gebruiker `postgres` met het wachtwoord `topsecret` op de hostserver `myhost.de`.

Onthoud dat OGR moet zijn gebouwd met PostgreSQL om PostGIS te ondersteunen. U kunt dit verifiëren door te typen (in 

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

Als u de voorkeur hebt om de opdracht **COPY** van PostgreSQL te gebruiken in plaats van de standaard methode **INSERT INTO**, kunt u de volgende omgevingsvariabele exporteren (tenminste beschikbaar op  en 

```
export PG_USE_COPY=YES
```

**ogr2ogr** maakt geen ruimtelijke indexen, zoals `shp2pgsql` wel doet. U moet ze achteraf handmatig maken, met de normale opdracht voor SQL **CREATE INDEX**, als een extra stap (zoals beschreven in het volgende gedeelte *Verbeteren van de uitvoering*).

### Verbeteren van de uitvoering

Ophalen van objecten uit een database van PostgreSQL kan veel tijd vergen, speciaal over een netwerk. U kunt de uitvoering van het tekenen van lagen van PostgreSQL verbeteren door er voor te zorgen dat een ruimtelijke index voor PostGIS bestaat voor elke laag in de database. PostGIS ondersteunt het maken van een index GiST (Generalized Search Tree) om ruimtelijk zoeken te versnellen (informatie voor de index GiST is genomen uit de beschikbare documentatie voor PostGIS op <https://postgis.net>).

---

**Tip:** U kunt DBManager gebruiken om een index voor uw laag te maken. U zou eerst de laag moeten selecteren en klikken op *Tabel ► Tabel bewerken*, ga naar de tab *Indexen* en klik op *Ruimtelijke index toevoegen*.

---

De syntaxis voor het maken van een index GiST is:

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

Onthoud dat, voor grote tabellen, het maken van de index heel lang kan duren. Als de index eenmaal is gemaakt, zou u een `VACUUM ANALYZE` moeten uitvoeren. Bekijk de documentatie voor PostGIS (POSTGIS-PROJECT in *Verwijzingen naar literatuur en web*) voor meer informatie.

Het volgende voorbeeld maakt een index GiST:

```

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

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

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

### Vectorlagen die de 180° lengtegraad overschrijden

Veel GIS-pakketten verpakken vectorkaarten met een geografisch referentiesysteem (lat/lon) dat de lijn van 180-graden longitude kruist niet ([https://postgis.net/docs/ST\\_Shift\\_Longitude.html](https://postgis.net/docs/ST_Shift_Longitude.html)). Als resultaat, wanneer we een dergelijke kaart in QGIS openen, zouden we twee wijd verspreide locaties zien, die vlak naast elkaar zouden verschijnen. In Fig. 14.26, zou het kleine puntje aan de uiterste linkerkant van het kaartvenster (Chatham Islands) binnen het raster moeten liggen, rechts van de hoofdeilanden van Nieuw-Zeeland.



Fig. 14.26: Kaarten maken voor lat/lon die de 180° lengtegraad overschrijden

Een oplossing is om de lengtegraden te transformeren met behulp van PostGIS, en de functie **ST\_Shift\_Longitude**. Deze functie leest elk punt/vertex in elke component van elk object in de geometrie en als de lengtegraad < 0° is, telt deze er 360° bij op. Het resultaat zal een versie 0° - 360° zijn van de gegevens die afgedrukt worden op een 180° gecentreerde kaart.

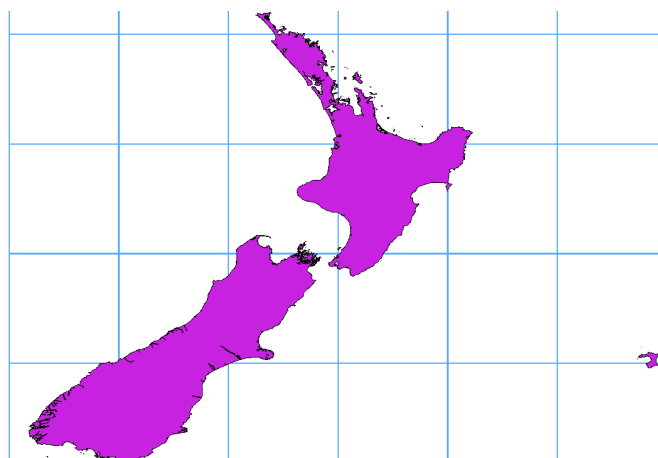


Fig. 14.27: Het overschrijden van de 180° lengtegraad met het toepassen van de functie **ST\_Shift\_Longitude**



## Gebruik

- Importeer gegevens in PostGIS (*Importeren van gegevens in PostgreSQL*), bijvoorbeeld door gebruik te maken van de plug-in DB Manager.
- Geef de volgende opdracht op de opdrachtregel voor SQL van PostGIS (dit is een voorbeeld waar “TABEL” de echte naam is van uw tabel in PostGIS): `gis_data=# update TABEL set the_geom=ST_Shift_Longitude(the_geom);`
- Als alles goed ging, zou u nu een bevestiging moeten ontvangen van het aantal objecten die bijgewerkt zijn. Daarna kan deze tabel geladen worden en ziet u het verschil (*Figure\_vector\_crossing\_map*).

## Spatialite-lagen

Als u een vectorlaag wilt opslaan in de indeling Spatialite, kunt u dat doen door de instructies te volgen op *Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken*. U selecteert Spatialite als *Indeling* en voert zowel *Bestandsnaam* als *Laagnaam* in.

U kunt ook SQLite als indeling selecteren en dan SPATIALITE=YES toevoegen in het veld *Aangepaste opties* ► *Databron*. Dit vertelt GDAL om een database voor Spatialite te maken. Zie ook <https://gdal.org/drivers/vector/sqlite.html>.

QGIS ondersteunt ook bewerkbare views in Spatialite. Voor gegevensbeheer in Spatialite kunt u ook de bronplug-in *DB Manager* gebruiken.

Als u een nieuwe Spatialite laag wilt maken, ga naar het gedeelte *Het maken van een nieuwe Spatialite-laag*.

## GeoJSON-specifieke parameters

Bij *lagen exporteren* naar GeoJSON, zijn er enkele specifieke *Laagopties* beschikbaar. Deze opties komen uit GDAL, dat verantwoordelijk is voor het schrijven van het bestand:

- *COORDINATE\_PRECISION* het maximum aantal getallen na het decimale scheidingsteken om coördinaten te schrijven. Standaard is dit 15 (opmerking: voor coördinaten in Lat Lon wordt 6 als voldoende beschouwd). Deze worden ingekort wanneer gevolgd door nullen.
- *RFC7946* standaard zal GeoJSON 2008 worden gebruikt. Indien ingesteld op YES, zal de bijgewerkte standaard RFC 7946 worden gebruikt. Standaard is NO (dus GeoJSON 2008). Bekijk <https://gdal.org/drivers/vector/geojson.html#rfc-7946-write-support> voor de belangrijkste verschillen. Kort gezegd is alleen EPSG:4326 toegestaan, andere CRSen zullen worden getransformeerd, polygonen zullen worden geschreven zodat zij de rechterhand-regel voor oriëntatie volgen, waarden van een array “bbox” zijn [west, south, east, north], niet [minx, miny, maxx, maxy]. Sommige namen van leden voor extensies zijn verboden in objecten FeatureCollection, Feature en Geometry, de standaard precisie voor coördinaten is 7 decimale vijfers
- *WRITE\_BBOX* ingesteld op YES om het begrenzingsvak van de geometrieën, op het niveau van het object en de objectcollectie, te bevatten

Naast GeoJSON is er ook een optie om te exporteren naar “GeoJSON - Newline Delimited” (zie <https://gdal.org/drivers/vector/geojsonseq.html>). In plaats van een FeatureCollection met Features kunt u slechts één type stromen (waarschijnlijk alleen Features), sequentieel gescheiden door nieuwe regels.

GeoJSON - Newline Delimited heeft ook enkele specifieke Laagopties beschikbaar:

- *COORDINATE\_PRECISION* zie boven (hetzelfde als voor GeoJSON)
- *RS* of records moeten worden begonnen met het teken RS=0x1E. Het verschil is hoe de objecten worden gescheiden: alleen door een teken newline (LF) (Newline Delimited JSON, geojsonl) of door er ook een teken voor scheiding van records (RS) voor te zetten (geeft GeoJSON Text Sequences, geojsons). Standaard op NO. Bestanden krijgen de extensie `.json`, als de extensie niet wordt opgegeven.

### SAP HANA ruimtelijke lagen

Dit gedeelte bevat enkele details over hoe QGIS toegang heeft tot lagen van SAP HANA. Meestal zou QGIS u eenvoudigweg een lijst met tabellen en weergaven van de database verschaffen die kunnen worden geladen, en het zal ze op verzoek laden. Wanneer u echter problemen hebt bij het laden van een tabel van SAP HANA in QGIS, zou de informatie hieronder u misschien kunnen helpen de bron van de oorzaak te begrijpen en assisteren bij het oplossen van het probleem.

### Informatie over objecten

Indien u alle mogelijkheden van QGIS wilt gebruiken voor het bewerken van objecten, moet QGIS in staat zijn om zonder twijfel elk object in de laag uniek kunnen identificeren. Intern gebruikt QGIS een 64-bit signed integer om objecten te identificeren, waarbij het negatieve bereik is gereserveerd voor speciale doelen.

Daarom vereist de provider SAP HANA een unieke sleutel die kan worden gekoppeld aan een positieve 64-bit integer om de mogelijkheden voor het bewerken van objecten van QGIS volledig te ondersteunen. Als het niet mogelijk is een dergelijke koppeling te maken, zou u nog steeds de objecten kunnen bekijken, maar bewerken zou niet hoeven werken.

### Tabellen toevoegen

Bij het toevoegen van een tabel als een laag, gebruikt de provider SAP HANA de primair sleutel van de tabel om die te koppelen aan een unieke object-ID. Daarom moet u, om volledig ondersteuning voor bewerken te hebben, een primaire sleutel in de definitie van uw tabel hebben.

De provider SAP HANA ondersteunt multi-kolom primaire sleutels, maar als u de beste uitvoering wilt bereiken, zou uw primaire sleutel één enkele kolom zijn van het type `INTEGER`.

### Weergaven toevoegen

Bij het toevoegen van een weergave als een laag, kan de provider SAP HANA niet automatisch kolommen identificeren die op unieke wijze een object identificeren. Verder zijn sommige weergaven alleen-lezen en kunnen niet worden bewerkt.

Voor volledige ondersteuning voor bewerken moet de weergave bij te werken zijn (controleer de kolom `IS_READ_ONLY` in systeemweergave `SYS.VIEWS` voor de betreffende view) en u moet handmatig QGIS één of meer kolommen verschaffen die een object identificeren. De kolommen kunnen worden opgegeven met *Kaartlagen* ► *Laag toevoegen* ► *SAP HANA Spatial-laag toevoegen* en dan de kolommen te selecteren in de kolom *Object-id*. Voor de beste uitvoering zou de waarde van *Object-id* één enkele kolom `INTEGER` moeten zijn.

## Werken met vectorgegevens






















### 15.1 Het dialoogvenster Vectoreigenschappen

Het dialoogvenster *Laageigenschappen* voor een vectorlaag verschaft algemene instellingen om het uiterlijk van objecten van de kaart op de laag te beheren (symbologie, labels, diagrammen), interactie met de muis (acties, kaarttips, ontwerpen van formulieren). Het verschaft ook informatie over de laag.

Toegang tot het dialoogvenster *Laag-eigenschappen*:

- In het paneel *Lagen*, dubbelklik op de laag of klik met rechts en selecteer *Eigenschappen...* uit het contextmenu;
- Ga naar menu *Kaartlagen* ► *Laageigenschappen...* als de laag is geselecteerd.

Het vector dialoogvenster *Laageigenschappen* verschaft de volgende gedeelten:

 <i>Informatie</i>	 <i>Bron</i>	 <i>Symbologie<sup>[1]</sup></i>
 <i>Labels<sup>[1]</sup></i>	 <i>Maskers<sup>[1]</sup></i>	 <i>3D-weergave<sup>[1]</sup></i>
 <i>Diagrammen</i>	 <i>Velden</i>	 <i>Formulier Attributen</i>
 <i>Koppelingen</i>	 <i>Hulpopslag</i>	 <i>Acties</i>
 <i>Tonen</i>	 <i>Rendering</i>	 <i>Tijdbeheer</i>
 <i>Variabelen</i>	 <i>Metadata</i>	 <i>Afhankelijkheden</i>
 <i>Legenda</i>	 <i>QGIS Server</i>	 <i>Digitaliseren</i>
tabs <i>Externe plug-ins<sup>[2]</sup></i>		

<sup>[1]</sup> Ook beschikbaar in het *paneel Laag opmaken*

<sup>[2]</sup> *Externe plug-ins* die u installeert kunnen optioneel tabs toevoegen aan dit dialoogvenster. Deze worden niet weergegeven in dit document. Bekijk hun documentatie.

#### Tip: Volledige of gedeeltelijke eigenschappen van de laagstijlen delen

Het menu *Stijl* aan de onderzijde van het dialoogvenster stelt u in staat deze of delen van deze eigenschappen te importeren of te exporteren uit/naar verschillende doelen (bestand, klembord, database). Bekijk *Aangepaste stijlen*


*beheren.*

---

**Notitie:** Omdat eigenschappen (symbologie, label, acties, standaardwaarden, formulieren...) van ingebedde lagen (zie *Lagen inbedden vanuit externe projecten*) uit het originele projectbestand worden opgehaald en om wijzigingen die dit gedrag zouden kunnen beschadigen te vermijden, is het dialoogvenster Laageigenschappen voor deze lagen niet beschikbaar gemaakt.

---

### 15.1.1 Eigenschappen Informatie

 De tab *Informatie* is alleen-lezen en is een interessante plek om snel wat overzichtsinformatie en metadata voor de huidige laag op te pakken. Verschafte informatie is:

- algemeen, zoals naam in het project, pad van de bron, lijst met aanvullende bestanden, laatste tijd en grootte van opslaan, de gebruikte provider
- gebaseerd op de provider van de laag: indeling van opslag, type geometrie, codering databron, bereik, aantal objecten...
- het Coördinaten ReferentieSysteem: naam, eenheden, methode, nauwkeurigheid, verwijzing (d.i. of het statisch of dynamisch is)
- opgehaald uit de *gevulde metadata*: toegang, bereiken, links, contacten, geschiedenis...
- en gerelateerd aan zijn geometrie (ruimtelijk bereik, CRS...) of zijn attributen (aantal velden, karakteristieken van elk...).

### 15.1.2 Eigenschappen Bron



Gebruik deze tab om algemene instellingen voor de vectorlaag te definiëren.

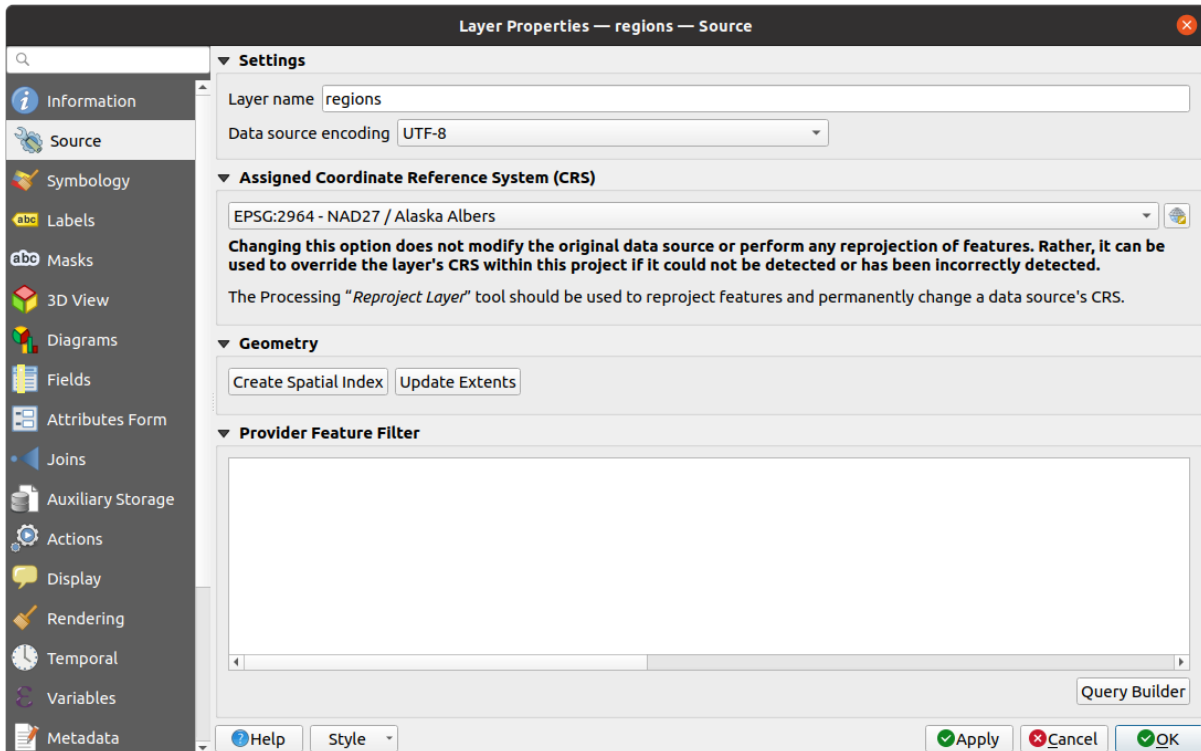



Fig. 15.1: Tab Bron in dialoogvenster Laageigenschappen

## Instellingen

- Stel een *Laagnaam* in die anders is dan de bestandsnaam van de laag die zal worden gebruikt om de laag in het project te identificeren (in het *Paneel Lagen*, met expressies, in de legende van de afdruklay-out, ...)
- Selecteer, afhankelijk van de indeling van de gegevens, de *Tekencodering databron* als die niet correct door QGIS wordt gedetecteerd.

## Coördinaten ReferentieSysteem en geometrie

- Geeft het *Coördinaten ReferentieSysteem (CRS)* van de laag weer. U kunt het CRS van de laag wijzigen door een recent gebruikte te kiezen uit de keuzelijst of te klikken op de knop  *CRS selecteren* (bekijk *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem*). Gebruik dit proces alleen als het op de laag toegepaste CRS verkeerd is of als er geen werd gespecificeerd. Als u uw gegevens opnieuw wilt projecteren, gebruik dan een algoritme voor opnieuw projecteren uit Processing of *Sla het op als een nieuwe laag*.
- *Ruimtelijke index maken* (alleen voor door OGR ondersteunde indelingen).
- *Bereiken vernieuwen* informatie voor een laag.

### Querybouwer

Het dialoogvenster *Querybouwer* is toegankelijk met de knop voor het eponiem aan de onderzijde van de tab *Bron* in het dialoogvenster Laag-eigenschappen, in de groep *Provider objectfilter*.

De Querybouwer verschaft een interface die u de mogelijkheid geeft om een subset van de objecten in de laag te definiëren met behulp van een SQL-achtige clause *WHERE* en het resultaat te tonen in het hoofdscherm. Zolang de query actief is zijn alleen de resultaten die overeenkomen met het resultaat ervan beschikbaar in het project.

U kunt één of meer laagattributen gebruiken om het filter in de Querybouwer te definiëren. Gebruiken van meer dan één attribuut wordt weergegeven in Fig. 15.2. In het voorbeeld combineert het filter de attributen

- *toa* (DateTime-veld: `cast("toa" as character) > '2017-05-17' and cast("toa" as character) < '2019-12-24T18:00:00'`),
- *name* (String-veld: `"name" > 'S'`) en
- *FID* (Integer-veld: `FID > 10`)

met behulp van de operatoren *AND*, *OR* en *NOT* en haakjes. Deze syntaxis (inclusief de indeling *DateTime* voor het veld *toa*) werken voor gegevenssets van *GeoPackage*.

Het filter is gemaakt op het niveau van de gegevensprovider (*OGR*, *PostgreSQL*, *MSSQL*...). Dus is de syntaxis afhankelijk van de gegevensprovider (*DateTime* wordt bijvoorbeeld niet ondersteund voor de indeling *ESRI Shapefile*). De volledige expressie:

```
cast("toa" as character) > '2017-05-17' AND  
cast("toa" as character) < '2019-12-24T18:00:00' AND  
NOT ("name" > 'S' OR FID > 10)
```

U kunt het dialoogvenster *Querybouwer* ook openen met de optie *Filteren...* uit het menu *Kaartlagen* of het contextmenu van de laag. De gedeelten *Velden*, *Waarden* en *Operatoren* in het dialoogvenster helpen u de SQL-achtige query te construeren die wordt weergegeven in het vak *Provider-specifieke filter-expressie*.

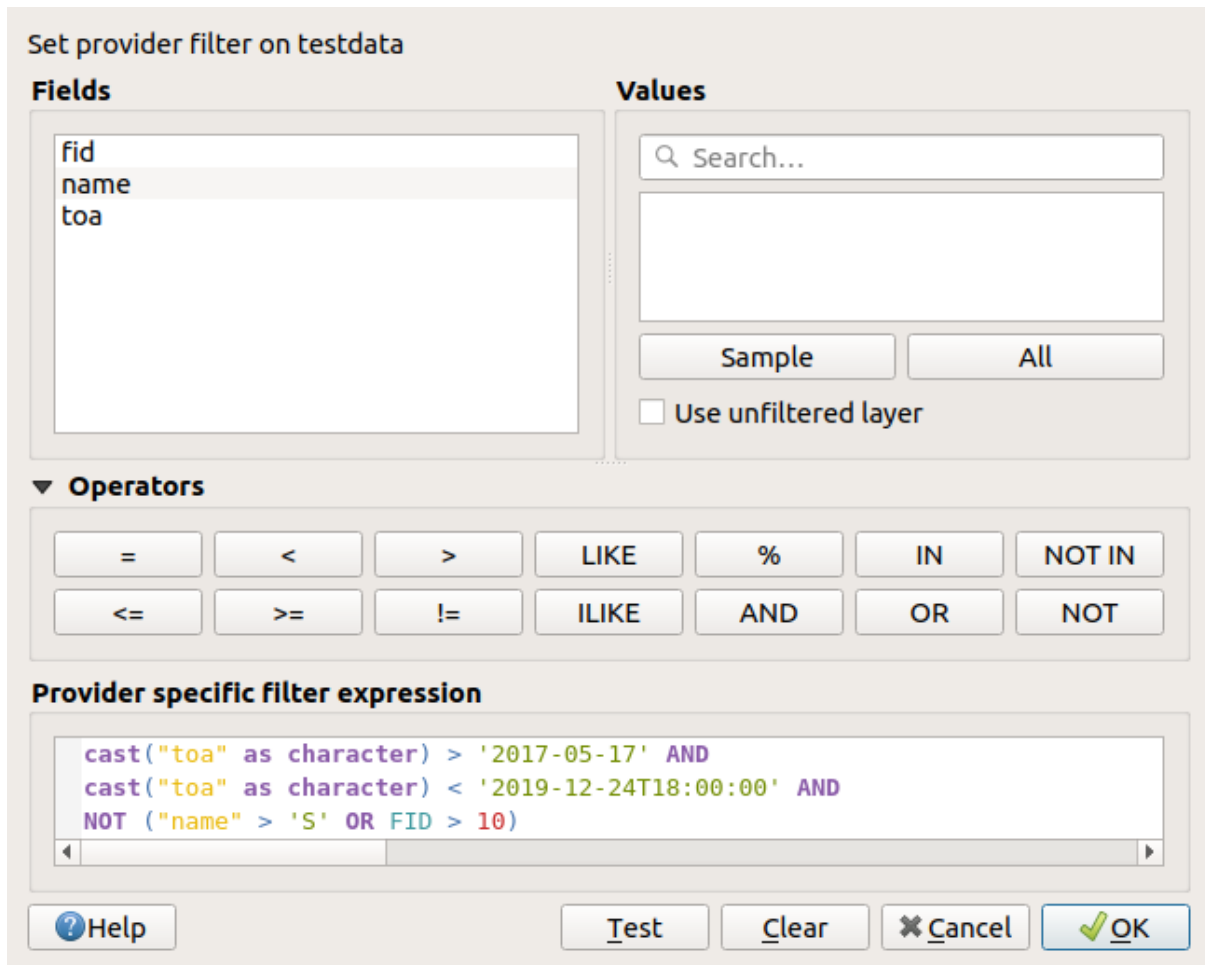


Fig. 15.2: Querybouwer

De lijst **Velden** bevat alle velden van de laag. Dubbelklik op de naam in de lijst van veldnamen om een veld met attributen toe te voegen aan het invoergeedeelte van de clause SQL WHERE of typ het direct in het vak voor de SQL.


Het frame **Waarden** vermeldt alle waarden van het momenteel geselecteerde veld. Klik op de knop *Alles* om alle unieke waarden van een veld te vermelden. Klik op de knop *Voorbeeld* om in plaats daarvan de eerste 25 unieke waarden van de kolom te zien. Dubbelklik op een naam in de lijst Waarden om een waarde toe te voegen aan het veld voor de clause SQL WHERE. U kunt het zoekvak aan de bovenzijde van het frame Waarden gebruiken om gemakkelijk naar waarden voor attributen in de lijst te zoeken en te bladeren.

Het gedeelte **Operatoren** bevat alle operatoren die gebruikt kunnen worden. Druk op de bijbehorende knop om een operator toe te voegen aan het vak voor de clause SQL WHERE. Beschikbaar zijn relationele operatoren (=, >, <, ...), de tekstvergelijkingsoperator (LIKE) en logische operatoren (AND, OR, ...).

De knop *Test* helpt u uw query te controleren en een bericht weer te geven met het aantal objecten dat aan de huidige query voldoet. Gebruik de knop *Leegmaken* om de SQL-query te verwijderen en de laag terug te brengen naar zijn originele staat (d.i. volledig alle objecten laden).

Wanneer een filter wordt toegepast behandelt QGIS de resulterende subset als was het de gehele laag. Als u bijvoorbeeld het filter hierboven toepaste op 'Borough' ("TYPE\_2" = 'Borough'), kunt u Anchorage niet weergeven, bevragen, opslaan of bewerken, omdat het een 'Municipality' is en daarom geen deel uitmaakt van de subset.

**Tip: Gefilterde lagen worden aangegeven in het paneel Lagen**

In het paneel *Lagen* wordt een gefilterde laag vermeld met een pictogram  Filter ernaast om de gebruikte query aan

te geven als de muis over de knop gaat. Dubbelklikken op het pictogram opent het dialoogvenster *Querybouwer* om te bewerken.

---

### 15.1.3 Eigenschappen Symbologie



De tab Symbologie geeft toegang tot een uitgebreid gereedschap voor renderen en toevoegen van symbologie aan uw vectorgegevens. U kunt gereedschappen gebruiken die veel voorkomend zijn voor vectorgegevens als ook speciale gereedschappen voor digitaliseren die speciaal werden ontworpen voor de verschillende soorten vectorgegevens. Alle typen delen echter dezelfde structuur van het dialoogvenster: in het bovenste gedeelte staat een widget dat u helpt bij het voorbereiden van de classificatie en het te gebruiken symbool voor objecten en onderin de widget *Renderen van lagen*.

---

#### Tip: Snel tussen verschillende weergaven van lagen schakelen

Met het menu *Stijl* ► *Toevoegen* onderin het dialoogvenster *Laageigenschappen* kunt u net zoveel stijlen opslaan als u nodig hebt. Een stijl is de combinatie van alle eigenschappen van een laag (zoals symbologie, labels, diagram, formulier met velden, acties...). Dan kunt u eenvoudigweg schakelen tussen de stijlen in het contextmenu van de laag in het paneel *Lagen* om automatisch verschillende weergaven van uw gegevens te krijgen.

---

---

#### Tip: Vectorsymbologie exporteren

U heeft de optie om vectorsymbologie vanuit QGIS te exporteren naar Google \*.kml-, \*.dxf- en MapInfo \*.tab-bestanden. Open eenvoudigweg het contextmenu van de laag en klik op *Opslaan als* ► om de naam van het uitvoerbestand te specificeren en de indeling ervan. Gebruik, in het dialoogvenster, het menu *Symbologie exporteren* om de symbologie ofwel op te slaan als *Objectsymbologie* ► of als *Symbologie symboollaag* ►. Als u symboollagen heeft gebruikt wordt aanbevolen om de tweede instelling te gebruiken.

---

### Objecten renderen

De renderer is verantwoordelijk voor het tekenen van een object tezamen met het juiste symbool. Ongeacht het type geometrie van de laag zijn er vier algemene typen renderers: Enkel symbool, Categorieën, Gradueel en Op regel gebaseerd. Voor puntlagen zijn renderers voor verplaatsing van punten en een heatmap beschikbaar, terwijl polygoonlagen ook kunnen worden gerenderd met de geïnverteerde polygonen en 2.5D-renderers.

Er is geen renderer voor doorlopende kleuren aangezien deze in feite een speciale variant van de renderer Gradueel is. De renderers Gradueel en Categorieën kunnen worden gemaakt door een combinatie van een symbool en een kleurverloop te specificeren - zij zullen de kleuren voor de symbolen toepasselijk weergeven. Voor elk gegevenstype (punten, lijnen en polygonen) zijn typen vector symboollaag beschikbaar. Afhankelijk van de gekozen renderer geeft het dialoogvenster verschillende aanvullende gedeeltes.


---

**Notitie:** Wanneer u het type renderer wijzigt bij het instellen van een stijl voor een vectorlaag zullen de instellingen die u voor het symbool maakte worden behouden. Onthoud dat deze procedure slechts werkt voor één wijziging. Indien u het type renderer blijft wijzigen zullen de instellingen voor het symbool verloren gaan.

---



## Renderer Enkel symbool

De renderer  *Enkel symbool* wordt gebruikt om alle objecten van de laag te renderen met behulp van één enkel gebruiksgedefinieerd symbool. Bekijk *Symbol selecteren* voor meer informatie over weergave van symbolen.

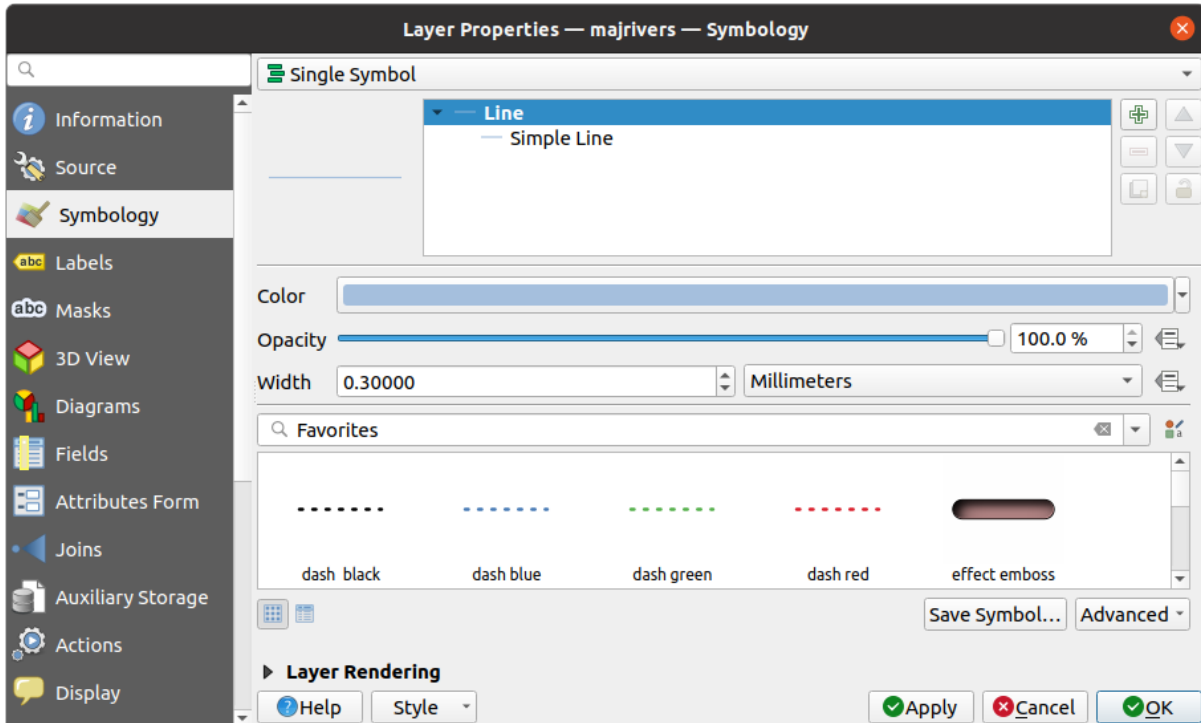



Fig. 15.3: Eigenschappen van Enkel symbool lijn


## Renderer Geen symbolen

De renderer  *Geen symbolen* is een speciaal geval van gebruik van de renderer Enkel symbool dat dezelfde rendering toepast op alle objecten. Met deze renderer zal geen symbool worden getekend voor objecten, maar labels, diagrammen en andere delen zonder symbool zullen nog steeds worden getoond.

Selecties kunnen nog steeds worden gemaakt in de laag in het kaartvenster en geselecteerde objecten zullen worden gerenderd met een standaard symbool. Objecten die worden bewerkt zullen ook worden weergegeven.

Dit is bedoeld als een handige sneltoets voor lagen waarin u alleen de labels of diagrammen weer wilt geven, en voorkomt dat symbolen moeten worden gerenderd met volledig transparante vulling/rand om dit te bereiken.

## Renderer Categorieën

De renderer  *Categorieën* wordt gebruikt om objecten van een laag te renderen met een door de gebruiker gedefinieerd symbool, waarvan de ligging de afzonderlijke waarden van een veld of een expressie reflecteert.

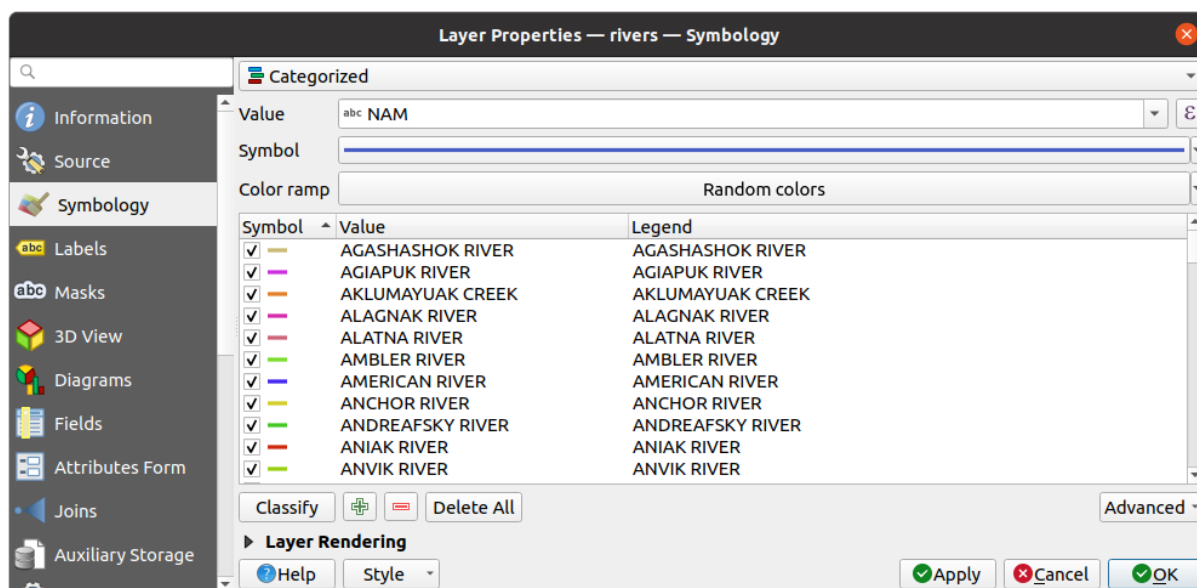



Fig. 15.4: Categorieën - opties voor symbologie

Symbologie Categorieën gebruiken voor een laag:

1. Selecteer de *Waarde* voor het classificeren: het mag een bestaand veld zijn of een *expressie* die u kunt typen in het vak of kunt bouwen met de geassocieerde knop . Expressies gebruiken voor categoriseren vermijdt de noodzaak voor het maken van een ad hoc-veld voor symbologiedoeleinden (bijv. als uw criteria voor classificeren zijn afgeleid van één of meer attributen).

De expressie die wordt gebruikt voor het classificeren van objecten mag van elk type zijn; bijv. het kan:

- een vergelijking zijn. In dit geval geeft QGIS waarden 1 (**True**) en 0 (**False**) terug. Enkele voorbeelden:

```
myfield >= 100
$id = @atlas_featureid
myfield % 2 = 0
within( $geometry, @atlas_geometry )
```

- verschillende velden combineren:

```
concat( field_1, ' ', field_2 )
```

- een berekening op velden zijn:

```
myfield % 2
year( myfield )
field_1 + field_2
substr( field_1, -3 )
```

- worden gebruikt om lineaire waarden te transformeren naar afzonderlijke klassen, bijv.:

```
CASE WHEN x > 1000 THEN 'Big' ELSE 'Small' END
```

- verscheidene afzonderlijke waarden combineren tot één enkele categorie, bijv.:


```
CASE
WHEN building IN ( 'residence', 'mobile home' ) THEN 'residential'
WHEN building IN ( 'commercial', 'industrial' ) THEN 'Commercial and
↪Industrial'
END
```

---

**Tip:** Hoewel u elk soort expressie kunt gebruiken om objecten in categorieën te plaatsen, kan het voor sommige complexe expressies eenvoudiger zijn om *Regel-gebaseerd renderen* te gebruiken.

---



2. Configureer het *Symbool*, dat zal worden gebruikt als basissymbool voor alle klassen;
3. Geef het *Kleurverloop* aan, d.i. het bereik van kleuren waaruit de kleur, die wordt toegepast op elk symbool, wordt geselecteerd.

Naast de algemene opties van de *widget Kleurverloop*, kunt u een  *Willekeurig kleurverloop* toepassen op de categorieën. U kunt klikken op het item *Willekeurig kleurverloop wisselen* om opnieuw een nieuwe set willekeurige kleuren te maken, als u niet tevreden bent.

4. Klik dan op de knop *Classificeren* om klassen te maken uit de afzonderlijke waarden van het opgegeven veld of expressie.
5. *Apply* de wijzigingen als *Live bijwerken* niet in gebruik is en elk object in het kaartvenster zal worden gerenderd met het symbool van zijn klasse.

Standaard voegt QGIS een klasse *alle andere waarden* toe aan de lijst. Hoewel leeg in het begin wordt deze klasse gebruikt als een standaardklasse voor elk object dat niet valt in een van de andere klassen (bijv. als u objecten maakt met nieuwe waarden voor het veld voor classificeren / de expressie).

Meer aanpassingen kunnen worden gemaakt aan de standaardclassificatie:

- U kunt nieuwe categorieën  *Toevoegen*, geselecteerde categorieën  *Verwijderen* of *Alles verwijderen*.
- Een klasse kan worden uitgeschakeld door het keuzevak aan de linkerkant van de naam van de klasse te deselecteren; de corresponderende objecten worden op de kaart verborgen.
- De rijen slepen-en-neerzetten om de volgorde van de klassen te wijzigen
- Dubbelklik op een item om het symbool, de waarde of de legenda van een klasse te wijzigen.

Klikken met rechts boven geselecteerd(e) item(s) geeft een contextmenu weer voor:

- *Symbool kopiëren* en *Symbool plakken*, een handige manier om de weergave van een item op andere toe te passen
- *Kleur wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Doorzicht wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Uitvoereenheid wijzigen...* van de/het geselecteerde symbo(o)l(en)
- *Grootte wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Grootte wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)
- *Hoek wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)
- *Categorieën samenvoegen*: Groepeert meerdere geselecteerde categorieën naar één enkele. Dit maakt het eenvoudiger opmaken van lagen met een groot aantal categorieën mogelijk, waar het mogelijk zou kunnen zijn een aantal afzonderlijke categorieën te groeperen naar een kleinere en beter beheersbaarder set van categorieën, die van toepassing zijn voor meerdere waarden.

---

**Tip:** Omdat het behouden symbool voor de samengevoegde categorieën dat van de bovenste geselecteerde categorie in de lijst is, wilt u misschien de categorie, waarvan u het symbool opnieuw wilt gebruiken, voor het samenvoegen verplaatsen naar de bovenste positie.

---

- *Categorieën losmaken* die eerder werden samengevoegd




Het menu *Geavanceerd* geeft toegang tot opties om het classificeren te versnellen of het renderen van de symbolen fijn af te stemmen:

- *Overeenkomst met opgeslagen symbolen*: Gebruiken van de *symbolenbibliotheek* wijst aan elke categorie een symbool toe, waarvan de naam de waarde van de classificatie van de categorie weergeeft
- *Overeenkomst met symbolen uit bestand...*: Gegeven een bestand met symbolen, wijst aan elke categorie een symbool toe, waarvan de naam de waarde van de classificatie van de categorie weergeeft
- *Symboollagen...* om de volgorde van het renderen van de symbolen te definiëren.

---


### Tip: Categorieën direct in het paneel *Lagen bewerken*

Wanneer de symbologie van een laag is gebaseerd op een modus voor symbologie *Categorieën*, *Gradueel* of *Regelgebaseerd*, kunt u elk van de categorieën bewerken vanuit het paneel *Lagen*. Klik met rechts op een sub-item van de laag en u kunt:

-  *Items schakelen* voor zichtbaarheid
-  *Alle items weergeven*
-  *Alle items verbergen*
- De kleur van het symbool aanpassen met het wiel *Kleur selecteren*
- *Symbool bewerken...*: vanuit het dialoogvenster voor *Symbool selecteren*
- *Symbool kopiëren*
- *Symbool plakken*


---

## Renderer Gradueel

De renderer  *Gradueel* wordt gebruikt om alle objecten in een laag te renderen, met behulp van één enkel gebruiker-gedefinieerd symbool waarvan de kleur of grootte de aanwijzing van een geselecteerd attribuut van het object aan een klasse weergeeft.

Net als de renderer *Categorieën* stelt de renderer *Gradueel* u in staat om rotatie en schaal voor de grootte uit gespecificeerde kolommen te definiëren.

Ook, analoog aan de renderer *Categorieën*, stelt het u in staat om te selecteren:

- De waarde (gebruik het lijstvak met velden of de functie  Waarde met expressie instellen)
- Het symbool (met het dialoogvenster *Symbool selecteren*)
- De indeling van de legenda en de precisie
- De te gebruiken methode voor het wijzigen van het symbool: kleur of grootte
- De kleuren (met behulp van het lijstvak *Kleurenbalk*) als de methode voor de kleur is geselecteerd
- De grootte (met behulp van het domein grootte en de eenheid daarvan)

Dan kunt u de tab *Histogram* gebruiken die een interactief histogram van de waarden uit het toegewezen veld of expressie weergeeft. Afbrekingen van klassen kunnen met behulp van de widget *Histogram* worden verplaatst of toegevoegd.

---

**Notitie:** U kunt een paneel *Statistisch overzicht* gebruiken om meer informatie te krijgen over uw vectorlaag. Bekijk *Paneel Statistisch overzicht*.

---

Terug op de tab *Klassen* kunt u het aantal klassen specificeren en ook de modi voor het classificeren van objecten binnen de klassen (met behulp van de lijst *Modus*). De beschikbare modi zijn:

- *Gelijk aantal (Kwantiel)*: elke klasse heeft hetzelfde aantal elementen in zich (het idee van een doosdiagram).

- Gelijke interval: elke klasse zal dezelfde grootte hebben (bijv. waarden van 1 tot en met 16 en vier klassen, elke klasse zal een grootte van vier hebben).
- Logaritmische schaal: geschikt voor gegevens met een breed bereik aan waarden. Smalle klassen voor lage waarden en brede klassen voor grote waarden (bijv. voor decimale getallen met bereik [0..100] en twee klassen, zal de eerste klasse zijn van 0 tot en met 10 en de tweede klasse van 10 tot en met 100).
- Natuurlijke grenzen (Jenks): de variantie binnen elke klasse is geminimaliseerd, terwijl de variantie tussen de klassen gemaximaliseerd is.
- Mooie grenzen: berekent een reeks van ongeveer  $n+1$  gelijk geplaatste nette waarden die het bereik bedekken van de waarden in  $x$ . De waarden worden zo gekozen dat zij 1, 2 of 5 keer een macht van 10 zijn. (gebaseerd op pretty uit de statistische omgeving R <https://www.rdocumentation.org/packages/base/topics/pretty>)
- Standaardafwijking: klassen worden afhankelijk van de standaardafwijking van de waarden opgebouwd.

De lijst in het middelste deel van de tab *Symbologie* somt de klassen op met hun bereik, labels en symbolen die voor het renderen worden gebruikt.

Klik op de knop **Classificeren** om klassen te maken met behulp van de gekozen modus. Elke klasse kan worden uitgeschakeld door het keuzevak aan de linkerkant van de naam van de klasse te deselecteren.

Dubbelklik eenvoudigweg op het item dat u wilt wijzigen om het symbool, waarde en/of label van de klasse te wijzigen.

Klikken met rechts boven geselecteerd(e) item(s) geeft een contextmenu weer voor:

- *Symbool kopiëren* en *Symbool plakken*, een handige manier om de weergave van een item op andere toe te passen
- *Kleur wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Doorzicht wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Uitvoereenheid wijzigen...* van de/het geselecteerde symbo(o)l(en)
- *Grootte wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Grootte wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)
- *Hoek wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)

Het voorbeeld in Fig. 15.5 geeft het dialoogvenster voor Gradueel renderen weer voor de laag `major_rivers` van de voorbeeld gegevensset van QGIS.

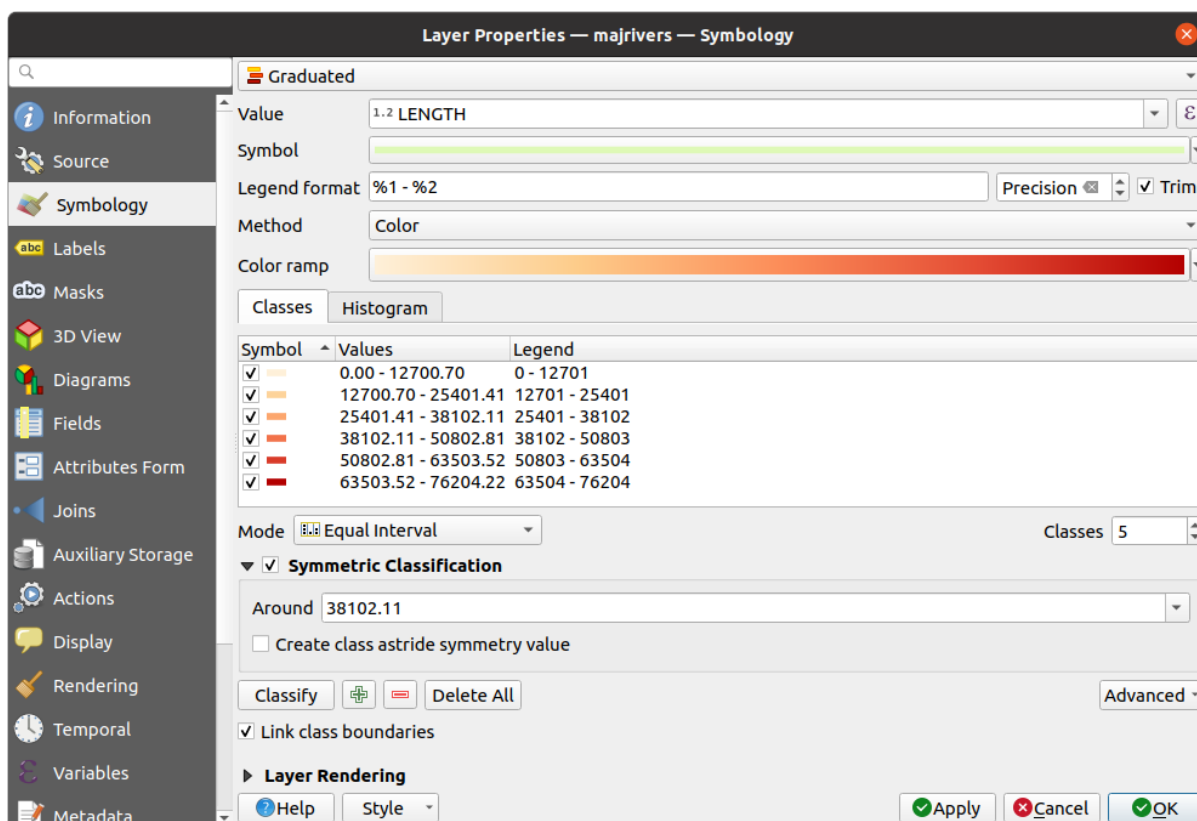


Fig. 15.5: Gradueel - opties voor symbologie

**Tip: Thematische kaarten met behulp van een uitdrukking**


Thematische kaarten van Categorieën en Gradueel kunnen worden gemaakt met behulp van het resultaat van een expressie. In het dialoogvenster Eigenschappen voor vectorlagen, zijn de keuzen voor attributen uitgebreid met een functie  $\mathcal{E}$  *Expressie voor kolom instellen*. U hoeft dus niet langer het attribuut voor de classificatie naar een nieuwe kolom in uw attributentabel weg te schrijven als u wilt dat het attribuut voor de classificatie een samenstelling is van meerdere velden of een formule van enig soort.


**Proportionele symbool en multivariatie analyse**

Proportionele symbool en multivariatie analyse zijn geen beschikbare typen voor renderen uit de keuzelijst voor renderen van Symbologie. Echter, met de opties *data-bepaalde 'override'* toegepast voor een van de eerdere opties voor renderen, stelt QGIS u in staat uw punt- en lijngegevens in een dergelijke weergave weer te geven.

**Een proportioneel symbool maken**

Een proportionele rendering toepassen:

1. Pas op de laag eerst de *renderer Enkel symbool* toe.
2. Stel dan het symbool in om toe te passen op de objecten.
3. Selecteer het item van het bovenste niveau van de boom met symbolen, en gebruik de knop  *Data-bepaalde 'override'* naast de opties *Grootte* voor puntlaag) of *Breedte* (voor lijnlaag).
4. Selecteer een veld of voer een expressie in, en QGIS zal voor elk object de waarde voor de uitvoer toepassen op de eigenschap en het symbool proportioneel op grootte brengen in het kaartvenster.


Als het nodig is, gebruik dan de optie *Assistent Grootte...* van het menu  om enige transformatie (exponentieel, Flannery...) toe te passen op het opnieuw schalen van het symbool (bekijk *Interface Assistent Data-gedefinieerde override gebruiken* voor meer details).

U kunt er voor kiezen om de proportionele symbolen weer te geven in het *paneel Lagen* en de *items voor legenda van afdruklay-out*: vouw de keuzelijst *Geavanceerd* aan de onderzijde van het dialoogvenster van de tab *Symbologie* uit en selecteer **Data-bepaalde grootte legenda...** om de items voor de legenda te configureren (bekijk *Data-bepaalde grootte legenda* voor details).

### Multivariate analyse instellen

Renderen als multivariate analyse helpt u de relatie te evalueren tussen twee of meer variabelen, bijv. één kan worden weergegeven door een kleurenbalk terwijl de andere wordt weergegeven door een grootte.

De eenvoudigste manier om multivariate analyse te maken in QGIS is om:

1. Eerst een rendering *Categorieën* of *Gradueel* toe te passen op een laag, met hetzelfde type symbool voor alle klassen.
2. Dan, een proportionele symbologie op de klassen toe te passen:
  1. Klik op de knop *Wijzigen* boven het frame voor classificeren: u krijgt het dialoogvenster *Symbool selecteren*.
  2. Breng de grootte of breedte van de symboollaag opnieuw op schaal met de widget  *data-bepaalde 'override'* zoals hierboven.

Net als het proportionele symbool, wordt het aan de grootte gerelateerde symbool toegevoegd aan de boom van lagen, boven op de symboolklassen *Categorieën* of *Gradueel* met de mogelijkheid *data-bepaalde grootte legenda*. En beide weergaven zijn ook beschikbaar in het item *Legenda* van afdruklay-out.

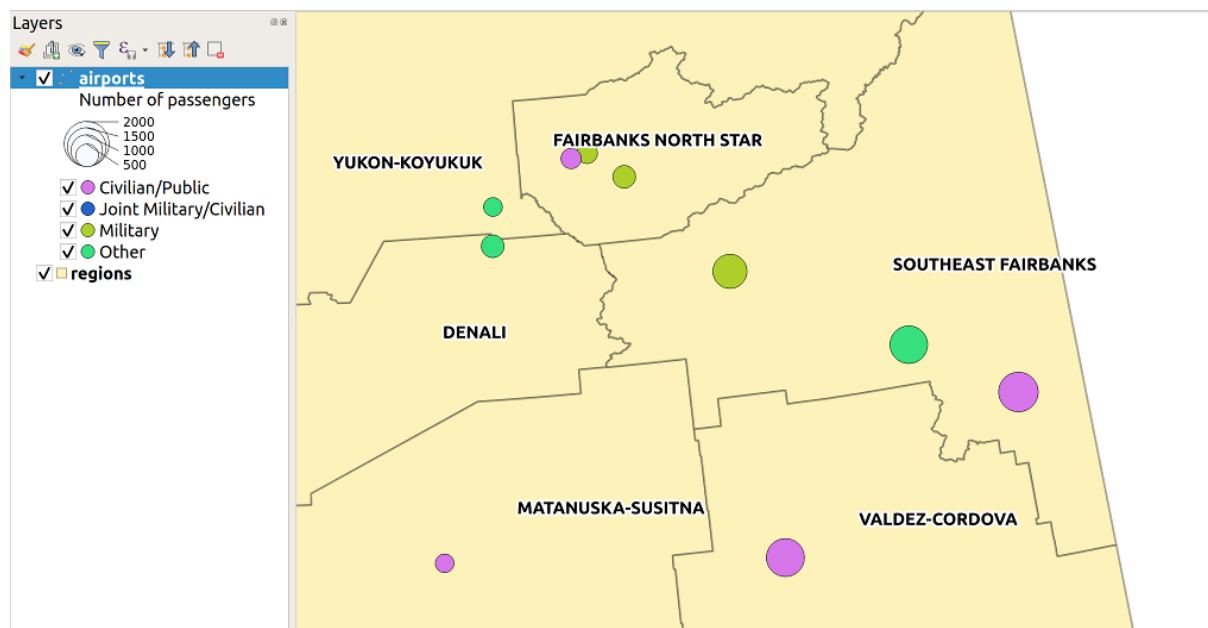








Fig. 15.6: Voorbeeld multivariatatie met geschaalde grootte Legenda

## Renderer Regel-gebaseerd

Regels zijn *expressies* voor QGIS die worden gebruikt om objecten te kunnen onderscheiden overeenkomstig hun attributen of eigenschappen om specifieke instellingen op hen toe te passen. Regels mogen worden genest, en objecten behoren tot een klasse als zij behoren tot alle bovenliggende geneste niveaus.

De renderer  *Regel-gebaseerd* is daarom ontworpen om alle objecten van een laag te renderen, met behulp van symbolen waarvan het aspect de toewijzing van een geselecteerd object aan een fijnmazige klasse reflecteert.


Een regel maken:


1. Activeer een bestaande rij door erop te dubbelklikken (standaard voegt QGIS een symbool zonder regel toe als de modus Renderen is ingeschakeld) of klik op de knop  *Huidige regel bewerken* of  *Regel toevoegen*.
2. In het dialoogvenster *Regel bewerken* dat opent, kunt u een label definiëren om u te helpen elke regel te identificeren. Dit is het label dat zal worden weergegeven in het *paneel Lagen* en ook in de legenda van afdruklay-out.
3. Voer handmatig een expressie in in het tekstvak naast de optie  *Filter*, of druk op de knop  ernaast, om het dialoogvenster voor de Expressie-string bouwer te openen.
4. Gebruik de verschaft functies en attributen van de laag om een *expressie* te bouwen om de objecten te filteren die u zou willen ophalen. Druk op de knop *Test* om het resultaat van de query te controleren.
5. U kunt een langer label invoeren om de beschrijving van de regel te voltooien.
6. U kunt de optie  *Schaal waarden* gebruiken om schalen in te stellen waarop de regel zou moeten worden toegepast.
7. Configureer tenslotte het *te gebruiken symbool* voor deze objecten.
8. En druk op *OK*.

Een nieuwe regel die de regel samenvat wordt toegevoegd aan het dialoogvenster *Laageigenschappen*. U kunt net zoveel regels maken als nodig is door de voorgaande stappen te volgen of een bestaande regel te kopiëren en te plakken. Slepen-en-neerzetten van de regels bovenop elkaar om ze te nesten en de objecten van de bovenste objecten te verfijnen in subklassen.

De renderer *Regel-gebaseerd* kan worden gecombineerd met de renderers *Categorieën* of *Gradueel*. Door het selecteren van een regel kunt u de objecten daarvan organiseren in subklassen met het keuzemenu *Geselecteerde regels verfijnen*. Verfijnde klassen verschijnen als sub-items van de regel, in een boom-hiërarchie en, net als hun ouder, kunt u de symbologie en de regel voor elke klasse instellen. Automatisch verfijnen van regels kan worden gebaseerd op:

- **schalen:** gegeven een lijst met schalen, maakt deze optie een set klassen waarvoor de verschillende gebruiker-gedefinieerde schaalbereiken van toepassing zijn. Elke nieuw op schaal gebaseerde klasse kan zijn eigen symbologie en expressie voor definitie hebben. Dit kan bijvoorbeeld een handige manier zijn om dezelfde objecten weer te geven met verschillende symbolen op verschillende schalen, of alleen een set objecten weergeven, afhankelijk van de schaal (bijv. lokale vliegvelden op een grote schaal vs internationale vliegvelden op een kleine schaal).
- **categorieën:** past een *renderer Categorieën* toe op de objecten die vallen in de geselecteerde regel.
- of **bereiken:** past een *renderer Gradueel* toe op de objecten die vallen in de geselecteerde regel.

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 het dialoogvenster *Regel bewerken* kunt u het schrijven van al die regels vermijden door gebruik te maken van de optie  *Anders* om alle objecten te vangen die niet voldoen aan een van de andere regels op hetzelfde niveau. Dit kan ook worden bereikt door `ELSE` te schrijven in de kolom *Regel* van het dialoogvenster *Laageigenschappen* ► *Symbologie* ► *Regel-gebaseerd*.

Klikken met rechts boven geselecteerd(e) item(s) geeft een contextmenu weer voor:



- *Kopiëren en Plakken*, een handige manier om nieuwe item(s) te maken, gebaseerd op bestaande item(s)
- *Symbool kopiëren en Symbool plakken*, een handige manier om de weergave van een item op andere toe te passen
- *Kleur wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Doorzicht wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Uitvoereenheid wijzigen...* van de/het geselecteerde symbo(o)l(en)
- *Grootte wijzigen...* van de geselecteerde symbolen
- *Grootte wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)
- *Hoek wijzigen...* van de/het geselecteerde puntsymbo(o)l(en)
- *Huidige regel verfijnen*: opent een submenu dat het mogelijk maakt de huidige regel te verfijnen met **schalen**, **categorieën** of **bereiken**. Hetzelfde als het selecteren van het *corresponderende menu* aan de onderzijde van het dialoogvenster.

Deselecteren van een rij in het dialoogvenster van de renderer Regel-gebaseerd verbergt de objecten van die specifieke regel en de geneste in het kaartvenster.

De gemaakte regels verschijnen ook in een boom-hiërarchie in de legenda van de kaart. Dubbelklik op een item in de legenda van de kaart om het toegewezen symbool te bewerken.

Het voorbeeld in Fig. 15.7 toont het dialoogvenster van een Regel-gebaseerde renderer voor de laag rivers van de voorbeeld gegevensset van QGIS.

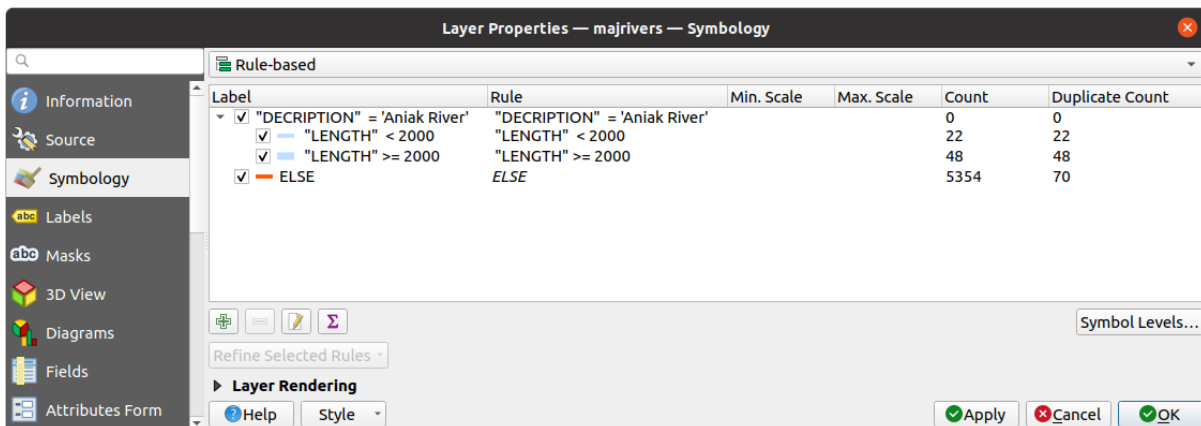



Fig. 15.7: Opties voor Regel-gebaseerde symbologie

## Renderer Puntverplaatsing

De renderer  *Puntverplaatsing* werkt om alle objecten in een puntenlaag te visualiseren, zelfs als zij dezelfde locatie hebben. De renderer neemt, om dit te doen, de punten die binnen een opgegeven tolerantie *Afstand* vallen van elkaar en plaatst ze rondom hun massacentrum aan de hand van verschillende *Methode plaatsing*:

- **Ring**: plaatst alle objecten op een cirkel waarvan de straal afhankelijk is van het aantal weer te geven objecten.
- **Concentrische ringen**: gebruikt een set concentrische cirkels om de objecten weer te geven.
- **Raster**: maakt een regelmatig raster met een puntsymbool op elke kruising.

De widget *Midden symbool* helpt u het symbool en kleur van het middelpunt aan te passen. Voor de verdeelde puntsymbolen kunt u elk van de renderers *Geen symbolen*, *Enkel symbool*, *Categorieën*, *Gradueel* of *Regel-gebaseerd* toepassen met de keuzelijst *Renderer* en ze aanpassen met de knop *Instellingen renderer...*

Waar de minimale afstand van de *Verplaatsingslijnen* afhankelijk is van de renderer van het puntsymbool kunt u nog steeds enkele van de instellingen aanpassen, zoals de *Lijndikte*, *Lijnkleur* en *Grootte aanpassen* (bijv. om meer afstand tussen de gerenderde punten toe te voegen).

Gebruik de opties van de groep *Labels* om labels voor de punten uit te voeren: de labels worden geplaatst nabij de verplaatste positie van het symbool, en niet op de echte positie van het object. Naast *Attribuut van label*, *Label lettertype* en *Labelkleur*, kunt u de *Minimale schaal kaart* instellen om de labels weer te geven.

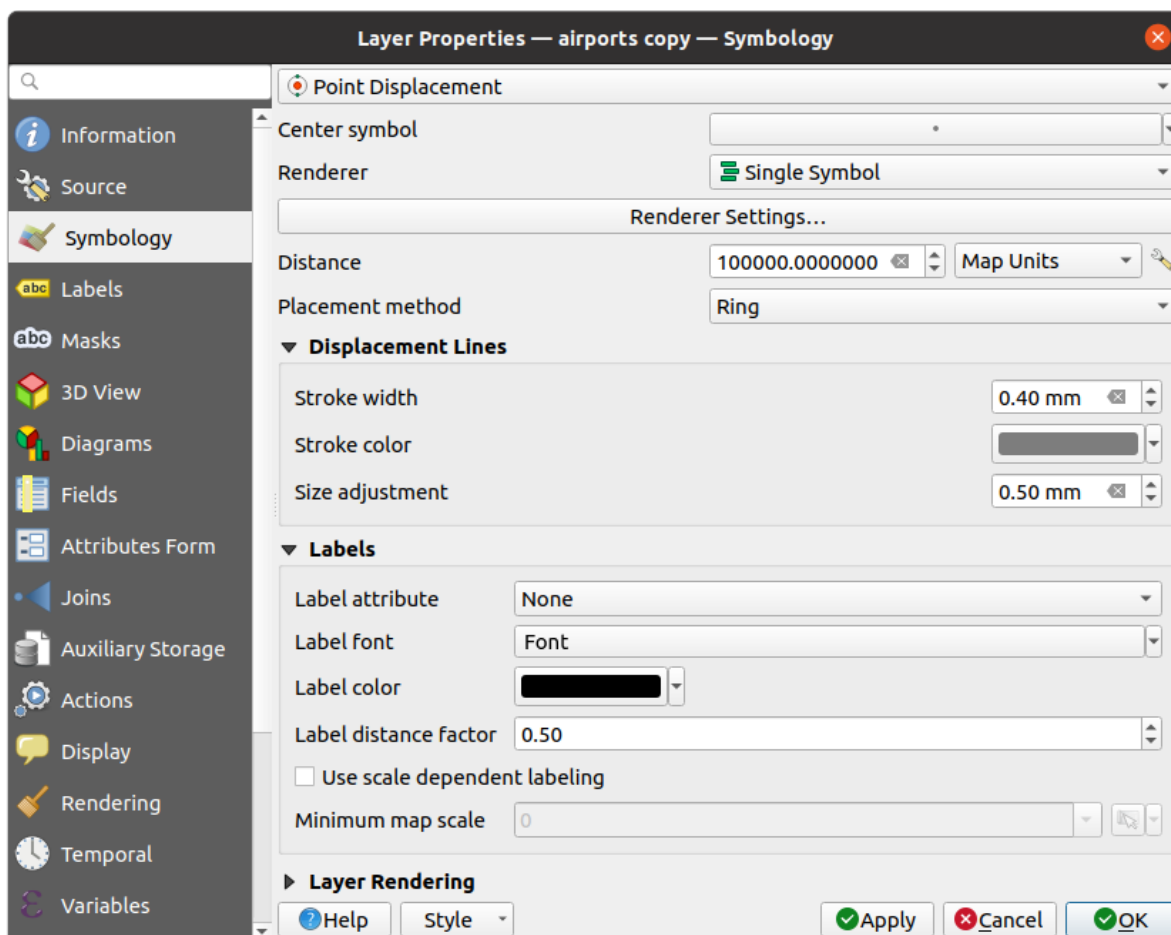




Fig. 15.8: Dialoogvenster Puntverplaatsing

**Notitie:** De renderer Puntverplaatsing verandert niet de geometrie van de objecten, wat betekent dat de punten niet van hun positie worden verplaatst. Zij zijn nog steeds geplaatst op hun initiële plaats. Wijzigingen zijn alleen visueel, voor het doel renderen. Gebruik in plaats daarvan het algoritme van Processing *Punten verplaatsen* als u verplaatste objecten wilt maken.

## Renderer Cluster punten

Anders dan de renderer  *Puntverplaatsing* die de plaatsing van overgelegde of nabije punten opblaast, groepeert de renderer  *Cluster punten* nabije punten naar één enkel gerenderd markeringssymbool. Gebaseerd op een gespecificeerde *Afstand* worden punten, die vallen binnen elkaars afstand, samengevoegd tot één enkel symbool. Bij elkaar voegen van punten is gebaseerd op de dichtstbijzijnde gevormde groep, in plaats van ze gewoon toe te wijzen aan de eerste groep binnen de zoekafstand.

Vanuit het hoofddialogvenster kunt u:

- het symbool instellen om de cluster punten weer te geven in *Symbool voor cluster*; de standaardrendering geeft het aantal samengevoegde objecten weer door de *variabele* @cluster\_size op de symboollaag Lettertypemarkering.
- de keuzelijst *Renderer* gebruiken om een van de andere type rendering voor objecten toe te passen op de laag (Enkel, Categorieën, Regel-gebaseerd...). Druk dan op de knop *Instellingen renderer...* om de symbologie voor de objecten in te stellen zoals gewoonlijk. Onthoud dat deze renderer alleen zichtbaar is voor objecten die niet zijn geclusterd. Ook, als de symboolkleur hetzelfde is voor alle puntobjecten in een cluster, stelt die kleur de variabele @cluster\_color voor de cluster in.

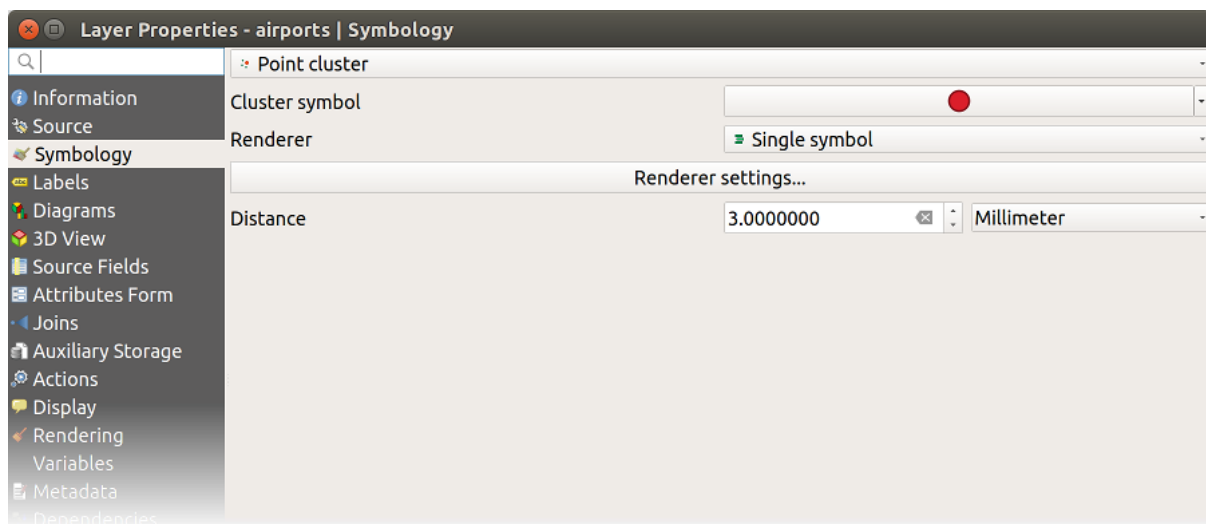




Fig. 15.9: Dialoogvenster Cluster punten

**Notitie:** De renderer Cluster punten verandert niet de geometrie van de objecten, wat betekent dat de punten niet van hun positie worden verplaatst. Zij zijn nog steeds geplaatst op hun initiële plaats. Wijzigingen zijn alleen visueel, voor het doel renderen. Gebruik in plaats daarvan de algoritmes van Processing *Clusteren K-gemiddelde* of *DBSCAN clusteren* als u op clusters gebaseerde objecten wilt maken.

## Renderer Samengevoegde objecten

De renderer  *Samengevoegde objecten* maakt het mogelijk gebieds- en lijnobjecten “op te lossen” tot één enkel object, voorafgaande aan het renderen om er voor te zorgen dat complexe symbolen of overlappende objecten worden weergegeven door een uniform en doorlopend cartografisch symbool.

## Renderer Geïnverteerde polygonen

De renderer  *Geïnverteerde polygonen* stelt de gebruiker in staat een symbool te definiëren om het gebied buiten de polygonen op de laag te vullen. Zoals hierboven kunt u subrenderers selecteren, namelijk Enkel symbool, Gradueel, Categorieën, Regel-gebaseerd of de 2.5D renderer.

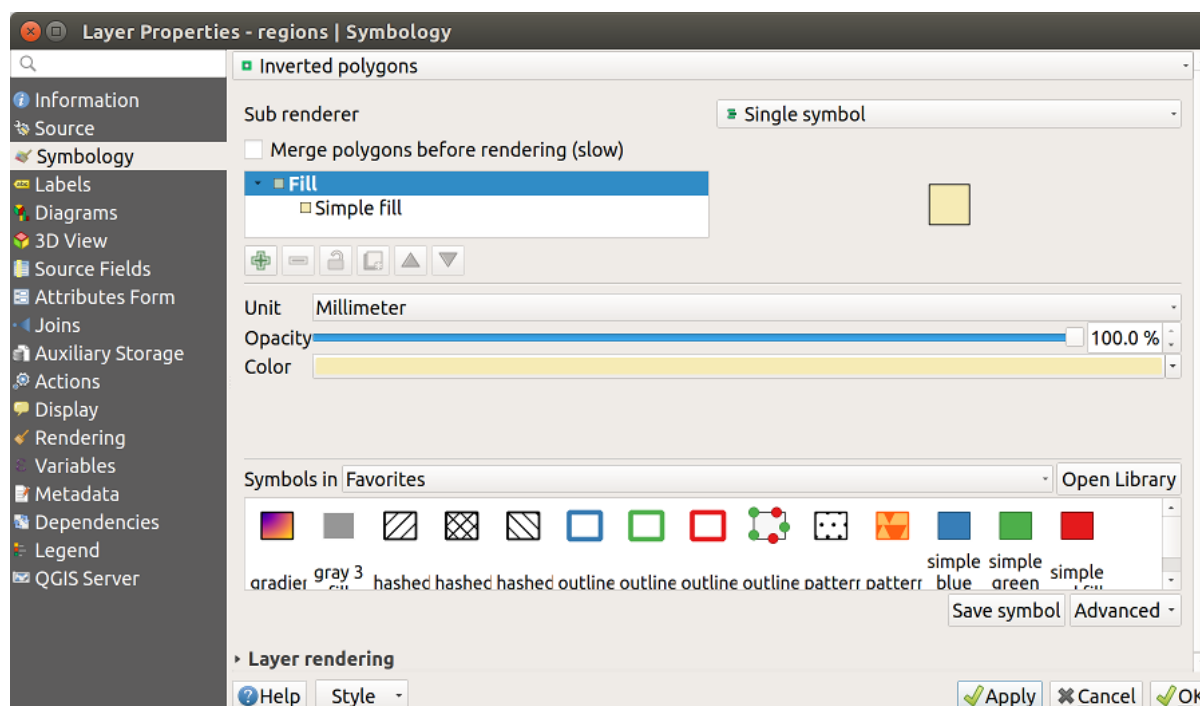



Fig. 15.10: Dialoogvenster Geïnverteerde polygonen

## Renderer Heatmap

Met de renderer  *Heatmap* kunt u live dynamische heatmaps maken voor (multi)puntlagen. U kunt de radius voor de heatmap specificeren in millimeters, punten, pixels, kaartenheden of inches, een kleurenbalk kiezen voor de stijl van de heatmap en een schuifbalk gebruiken voor het selecteren van een verhouding tussen snelheid van renderen en kwaliteit. U kunt ook een grens voor de maximale waarde definiëren en een gewicht aan punten geven met behulp van een veld of een expressie. Wanneer een object wordt toegevoegd of verwijderd werkt de renderer voor de heatmap de stijl voor de heatmap automatisch bij.

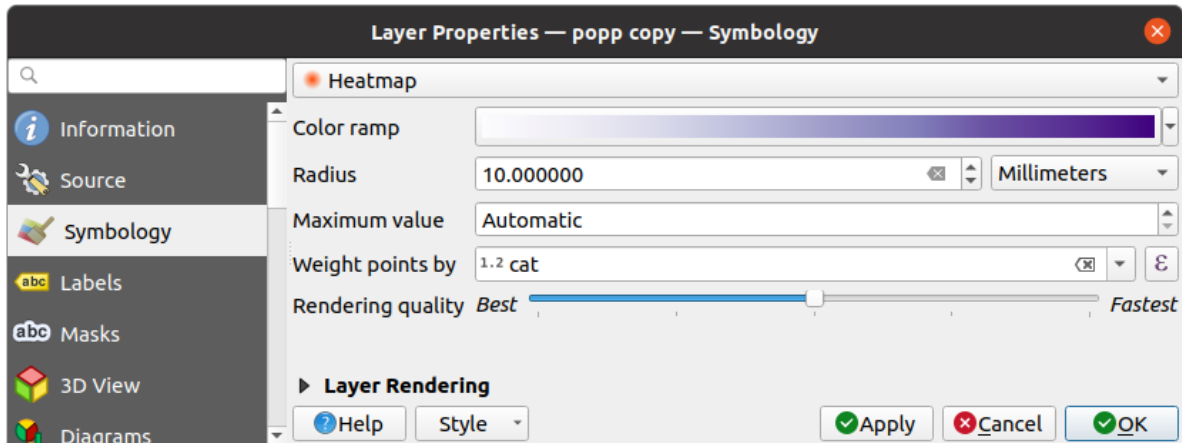



Fig. 15.11: Dialoogvenster Heatmap

### 2.5D-renderer

Met behulp van de renderer  2.5D is het mogelijk om een 2.5D-effect op de objecten van uw lagen toe te passen. U begint door een waarde *Hoogte* te kiezen (in kaarteenheden). Daarvoor kunt u een vaste waarde gebruiken, één of meer velden uit uw laag, of een expressie. U dient ook een *Hoek* (in graden) te kiezen om de positie van het kijken opnieuw te bepalen (0° betekent West, groeiend tegen de klok in). Gebruik gevorderde opties voor configuratie om de *Kleur dak* en *Kleur muur* in te stellen. Indien u zonschijn zou willen simuleren op de wanden van de objecten, zorg er dan voor om het keuzevak voor de optie  *Muren voorzien van schaduw, gebaseerd op aspect* te selecteren. U kunt ook een schaduw simuleren door een *Kleur* en *Grootte* (in kaarteenheden) in te stellen.

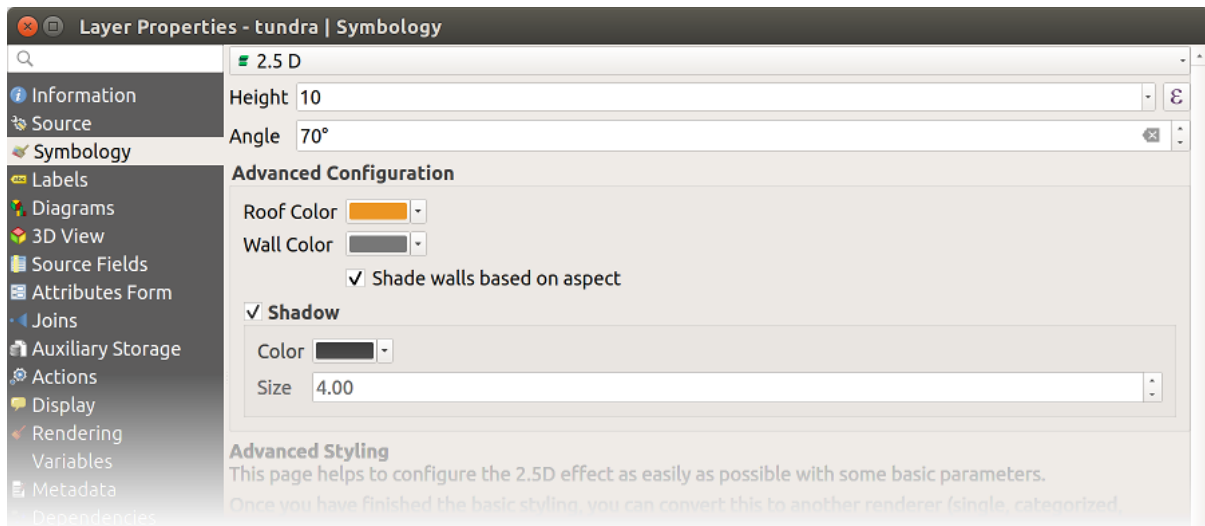


Fig. 15.12: dialoogvenster 2.5D

**Tip: 2.5D-effect gebruiken met andere renderers**

Als u eenmaal het instellen van de basisstijl hebt voltooid voor de renderer 2.5D, kunt u deze converteren naar een andere renderer (Enkel, Categorieën, Gradueel). De 2.5D-effecten zullen worden behouden en alle andere specifieke opties voor de renderer zullen beschikbaar zijn om ze fijn af te stemmen (op deze manier kunt u bijvoorbeeld gecategoriseerde symbolen met een keurige 2.5D-weergave krijgen of enige extra opmaak toe te voegen aan uw 2.5D-symbolen). U moet misschien Symboollagen ( *Geavanceerd* ► *Symboollagen...*) inschakelen om er voor te

zorgen dat de schaduw en de “building” zelf niet interfereren met andere objecten in de nabijheid. De 2.5Dwaarden voor hoogte en hoek worden opgeslagen in de variabelen van de laag, dus u kunt ze later nog bewerken op de tab Variabelen van het dialoogvenster Laageigenschappen.



---

### Renderer Ingebedde symbolen

De renderer *Ingebedde symbolen* maakt het mogelijk om de ‘eigen’ symbologie van een verschaftedatabron weer te geven. Dit is meestal het geval met gegevenssets van KML en TAB die een vooraf gedefinieerde symbologie hebben.

### Renderen van lagen

Vanaf de tab Symbologie kunt u ook enkele opties instellen die altijd acteren op alle objecten van de laag:

- *Doorzichtbaarheid* : U kunt hiermee onderliggende lagen zichtbaar maken in het kaartvenster. Gebruik de schuifbalk om de transparantie van de geselecteerde vectorlaag aan te passen naar uw behoeften. U kunt ook een precieze definitie voor het percentage voor de transparantie invullen in het menu naast de schuifbalk.
- *Meng-modus* op de niveaus *Laag* en *Object*: Met dit gereedschap kunt u speciale effecten op de kaart toepassen, die eerder alleen bekend waren van grafische programma's. De pixels van de overliggende en onderliggende lagen worden vermengd volgens de instellingen zoals beschreven in *Meng-modi*.
- Toepassen van *tekeneffecten* op alle objecten van de laag met de knop *Tekeneffecten*.
- *Volgorde van renderen van objecten beheren* stelt u in staat, met behulp van attributen van objecten, de Z-volgorde te definiëren waarin zij zullen worden gerenderd. Activeer het keuzevak en klik op de knop . U krijgt dan het dialoogvenster *Volgorde definiëren* waarin u:
  1. Een veld kunt kiezen of een expressie kunt bouwen om op de objecten van de laag toe te passen.
  2. Instellen in welke volgorde de opgehaalde objecten zouden moeten worden gesorteerd, d.i. als u de volgorde **Oplopend** kiest, zullen de objecten met een lagere waarde onder die met een hogere waarde staan.
  3. Definiëren dat als objecten NULL-waarde teruggeven zij moeten worden gerenderd, als: **eerste** (beneden) of **laatste** (boven).
  4. Herhaal bovenstaande stappen net zo vaak als het aantal regels dat u wilt gebruiken.

De eerste regel wordt toegepast op alle objecten in de laag, in de Z-volgorde overeenkomstig de door hen teruggegeven waarde. Dan, voor elke groep objecten met dezelfde waarde (inclusief die met de waarde NULL) en dus hetzelfde niveau Z, wordt de volgende regel toegepast om de items te sorteren. Enzovoort...

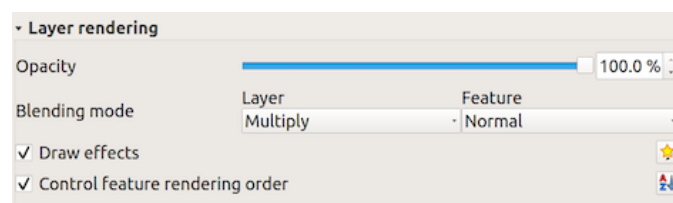


Fig. 15.13: Opties voor renderen van de laag

## Andere instellingen

### Symboollagen

Voor renderers die gestapelde symboollagen toestaan (alleen Heatmap doet dat niet) is er een optie om de volgorde van renderen van elke symboollaag te beheren.

Voor de meeste renderers krijgt u toegang tot de optie Symboollagen door te klikken op de knop *Geavanceerd* onder de opgeslagen lijst met symbolen en te kiezen voor *Symboollagen*. Voor de *Renderer Regel-gebaseerd* is de optie direct beschikbaar via de knop *Symboollagen*, terwijl het voor de renderer *Renderer Puntverplaatsing* dezelfde knop is in het dialoogvenster *Instellingen 'renderer'*.

Selecteer  *Symboollagen tonen* om de symboollagen te activeren. Elke rij zal worden weergegeven als een klein voorbeeld van het gecombineerde symbool, het label ervan en de individuele symboollaag opgedeeld in kolommen met een getal ernaast. De nummers vertegenwoordigen het niveau van volgorde van renderen waarin de symboollaag zal worden getekend. Lagere waarden worden eerst getekend, blijven onderop, terwijl hogere waarden later worden getekend, bovenop de andere.

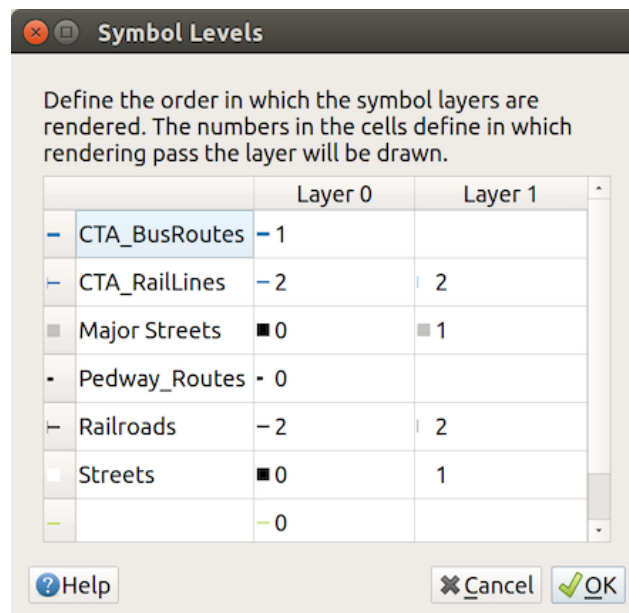


Fig. 15.14: Dialoogvensters Symboollagen

**Notitie:** Als symboollagen zijn uitgeschakeld, zullen volledige symbolen worden getekend overeenkomstig hun respectievelijke volgorde als object. Overlappende symbolen zullen eenvoudigweg worden verborgen door andere eronder. Daarnaast zullen soortgelijke symbolen niet met elkaar worden “samen gevoegd”.

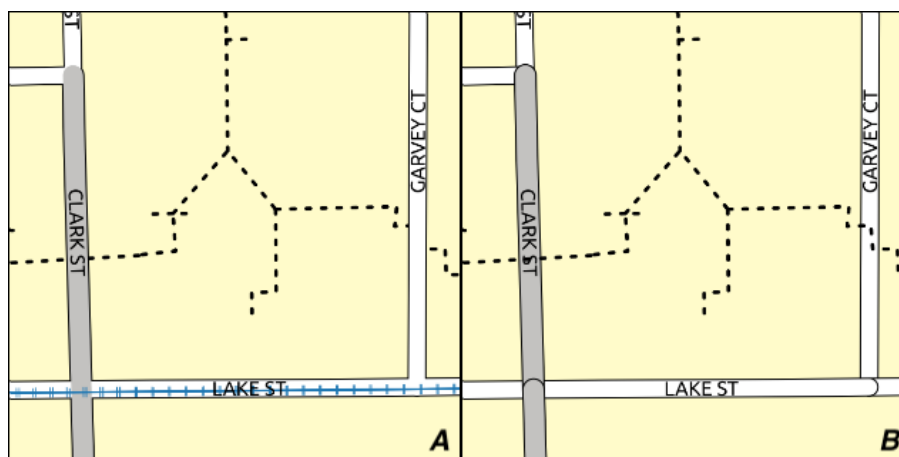


Fig. 15.15: Geactiveerde symboollagen (A) en uitgeschakelde (B) verschil

### Data-bepaalde grootte legenda

Wanneer een laag is gerenderd met de *proportioneel symbool of de multivariate rendering* of wanneer een *diagram met geschaalde grootte* is toegepast op de laag, kunt u toestaan dat de geschaalde symbolen worden weergegeven in zowel het *paneel Lagen* als de *legenda van afdruklay-out*.

Selecteer de eponiem-optie in de knop *Geavanceerd* onder de lijst met opgeslagen symbolen om het dialoogvenster *Data-bepaalde grootte Legenda* in te schakelen om symbologie te renderen. Voor diagrammen is de optie beschikbaar op de tab *Legenda*. Het dialoogvenster verschaft de volgende opties om:

- het type legenda te selecteren:  *Legenda niet ingeschakeld*,  *Afzonderlijke items legenda* en  *Samengevouwen legenda*. Voor de laatste optie kunt u selecteren of de items moeten worden uitgelijnd **Onder** of **Centreren**;
- het *te gebruiken symbool* voor weergave in de legenda te bekijken;
- de titel in de legenda invoeren;
- de grootte van de te gebruiken klassen wijzigen: standaard verschaft QGIS u een legenda met vijf klassen (gebaseerd op natuurlijke nette grenzen), maar u kunt uw eigen classificatie toepassen met de optie  *Handmatige grootte klassen*. Gebruik de knoppen  en  om uw aangepaste waarden en labels voor de klassen in te stellen.
- Voor ingeklapte legenda's, is het mogelijk om:
  - *Symbolen uitlijnen* in het midden of onderaan
  - het horizontale leidende *Lijnsymbool* configureren van het symbool naar de corresponderende tekst in de legenda.

Een voorbeeld van de legenda wordt weergegeven in het rechterpaneel van het dialoogvenster en bijgewerkt als u de parameters instelt.



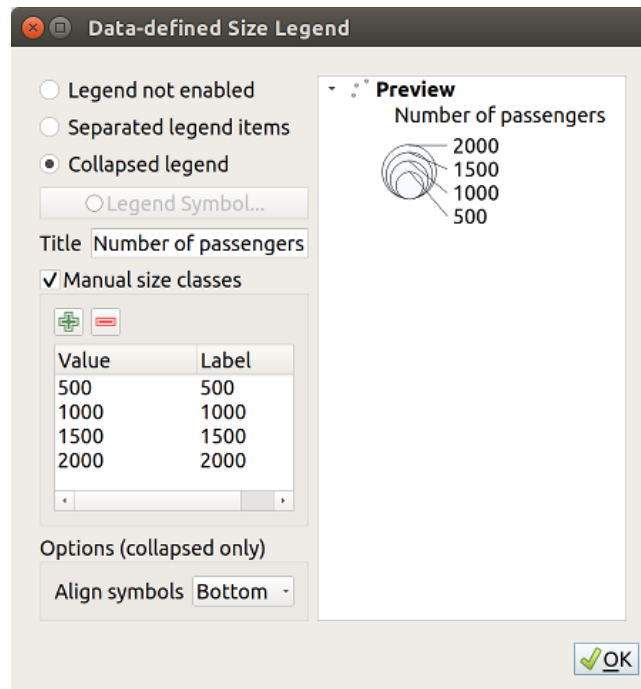





Fig. 15.16: Grootte geschaalde legenda instellen

**Notitie:** Momenteel kan data-bepaalde grootte legenda voor symbologie van de laag alleen worden toegepast op een puntlaag met symbologie Enkel symbool, Categorieën of Gradueel.

## Tekeneffecten

Voor het verbeteren van het renderen van lagen en om het gebruiken van andere software voor het uiteindelijke renderen van kaarten te vermijden (of ten minste te verminderen), verschaft QGIS een andere krachtige functionaliteit: de opties  *Tekeneffecten* die tekeneffecten toevoegen voor het aanpassen van de visualisatie van vectorlagen.

De optie is beschikbaar in het dialoogvenster *Laageigenschappen* ► *Symbologie*, onder de groep *Renderen van lagen* (die wordt toegepast op de gehele laag) of in *eigenschappen van symboollagen* (wordt toegepast op de overeenkomende objecten). U mag de beide gebruikswijzen combineren.

Tekeneffecten kunnen worden geactiveerd door de optie  *Tekeneffecten* te selecteren en te klikken op de knop  *Effecten aanpassen*. Dat zal het dialoogvenster *Eigenschappen effecten* openen (zie Fig. 15.17). De volgende typen effecten, met opties om ze aan te passen, zijn beschikbaar:

- **Bron:** Tekent de originele stijl van het object overeenkomstig de configuratie van de eigenschappen van de laag. De *Doorzichtbaarheid* van de stijl ervan kan worden aangepast als ook de *Meng-modus* en *Tekenmodus*. Dit zijn algemene eigenschappen voor alle typen effecten.

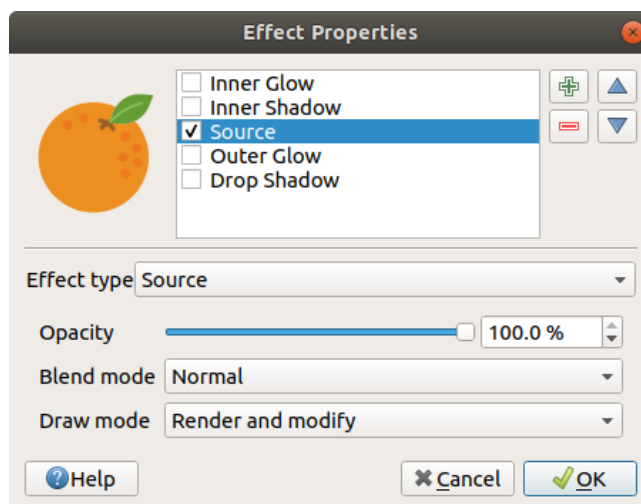


Fig. 15.17: Tekeneffecten: dialoogvenster Bron

- **Vervagen:** Voegt het effect van vervagen toe aan de vectorlaag. De opties die men kan wijzigen zijn het *Type vervagen* (*Stapel vervagen (snel)* of *Gaussiaans vervagen (kwaliteit)*) en de *Sterkte vervagen*.

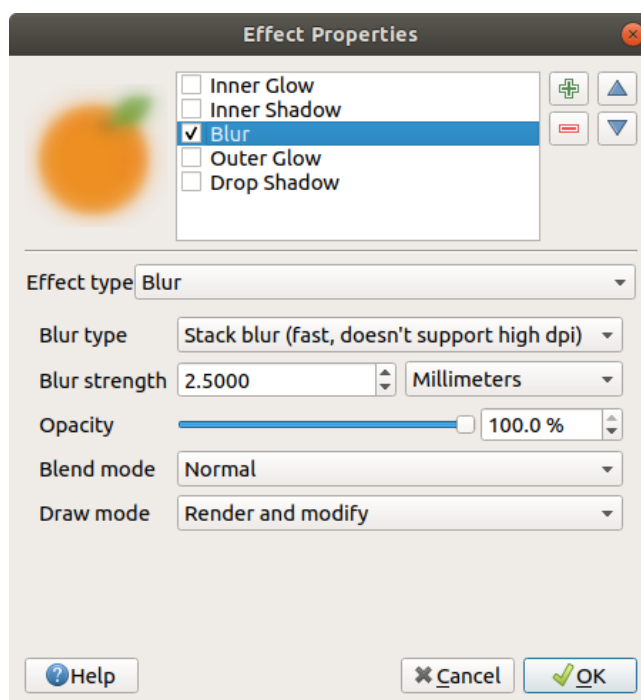


Fig. 15.18: Tekeneffecten: dialoogvenster Vervagen

- **Kleuren:** Dit effect kan worden gebruikt om een versie van de stijl te maken met één enkele tint. De basis zal altijd een versie in grijs tinten van het symbool zijn en u kunt:
  - De *Grijstinten* gebruiken om te selecteren hoe gemaakt moet worden: opties zijn 'Lichtsterkte van', 'Helderheid van', 'Gemiddelde van' en 'Uit'.
  - Als *Kleuren* is geselecteerd, zal het mogelijk zijn een andere kleur te mengen en te kiezen hoe sterk die zou moeten zijn.
  - De niveaus van *Helderheid*, *Contrast* en *Saturatie* van het resulterende symbool te beheren.

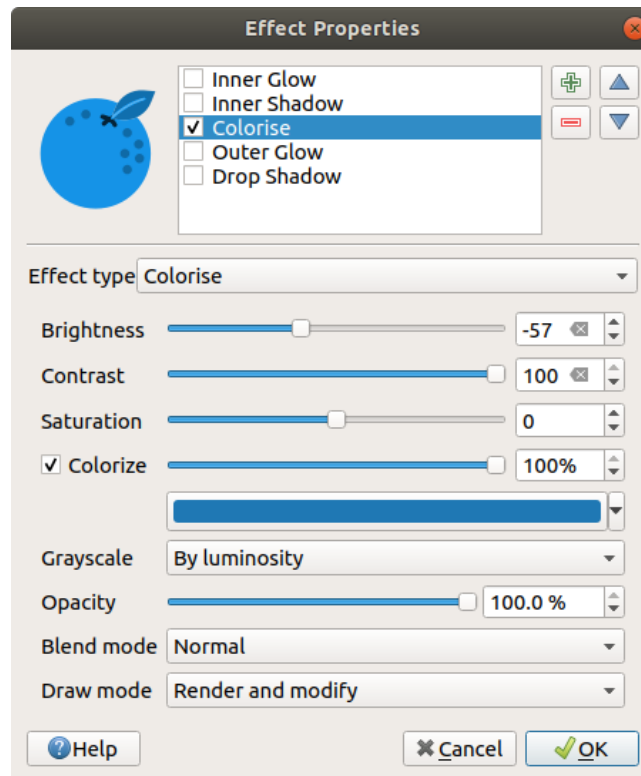


Fig. 15.19: Tekeneffecten: dialoogvenster Kleuren

- **Valschaduw:** Gebruiken van dit effect voegt een schaduw toe aan het object, wat er uitziet als het toevoegen van een extra dimensie. Dit effect kan worden aangepast door de graden en afstand van de *Verspringing* te wijzigen, te bepalen waar de schaduw naartoe moet verschuiven en de nabijheid van het bronobject. *Valschaduw* heeft ook de optie om de straal van vervagen, de transparantie en de kleur van het effect te wijzigen.

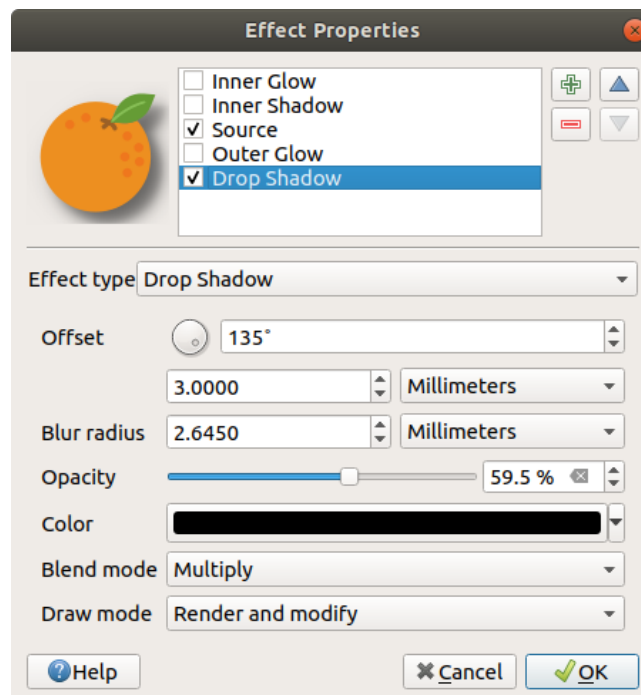


Fig. 15.20: Tekeneffecten: dialoogvenster Valschaduw

- **Binnenschaduw:** Dit effect is soortgelijk aan het effect *Valschaduw*, maar het voegt ook het schadueffect toe aan de binnenkant van de randen van het object. De beschikbare opties voor het aanpassen zijn dezelfde als voor het effect *Valschaduw*.

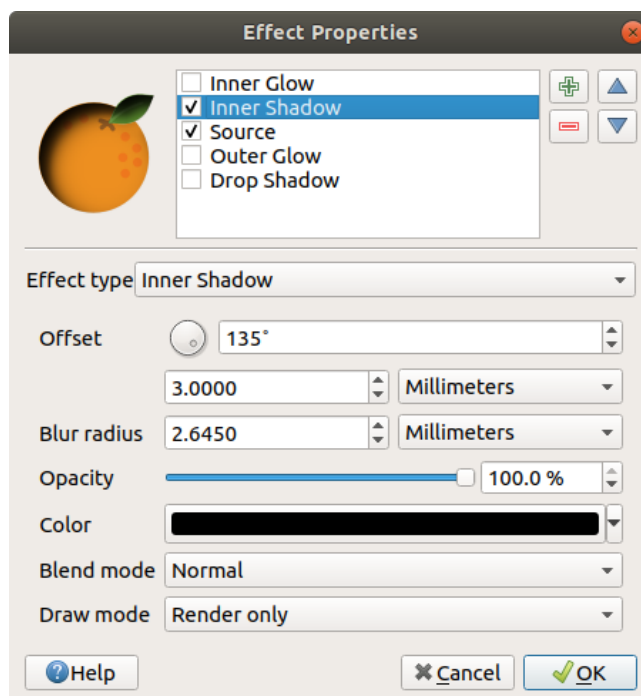


Fig. 15.21: Tekeneffecten: dialoogvenster Binnenschaduw

- **Binnenste gloed:** Voegt het effect van een gloed toe aan de binnenkant van het object. Dit effect kan worden aangepast door de *Verdeling* (breedte) van de gloed, of de *Straal van vervinging*. De laatste specificeert de nabijheid vanaf de rand van het object waar u wilt dat de vervinging wordt toegepast. Aanvullend zijn er opties om de kleur van de gloed aan te passen met één *Enkele kleur* of een *Kleurverloop*.

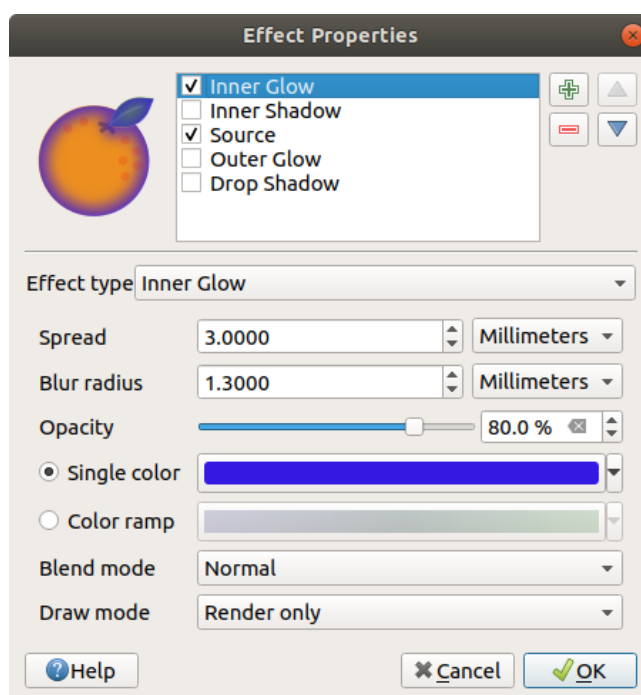


Fig. 15.22: Tekeneffecten: dialoogvenster Binnenste gloed

- **Buitenste gloed:** Dit effect is soortgelijk aan het effect *Binnenste gloed*, maar het voegt ook het schaduweffect toe aan de buitenkant van de randen van het object. De beschikbare opties voor het aanpassen zijn dezelfde als voor het effect *Binnenste gloed*.

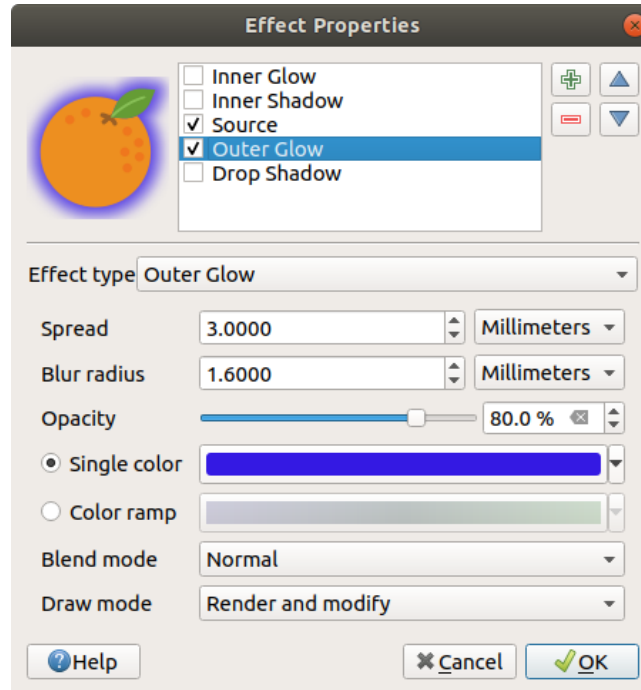


Fig. 15.23: Tekeneffecten: dialoogvenster Buitenste gloed

- **Transformeren:** Voegt de mogelijkheid tot het transformeren van de vorm van het symbool toe. De eerste beschikbare opties voor aanpassen zijn *Horizontaal reflecteren* en *Verticaal reflecteren*, die in feite een reflectie maken op de horizontale en/of verticale assen. De andere opties zijn:
  - *X,Y schuin trekken:* Trekt het object schuin langs de X- en/of Y-as.
  - *X,Y op schaal brengen:* Vergroot of verkleint het object langs de X- en/of Y-as met het opgegeven percentage.
  - *Rotatie:* Draait het object langs zijn middelpunt.
  - en *X, Y vertalen* wijzigt de positie van het item, gebaseerd op een opgegeven afstand voor de X- en/of Y-as.

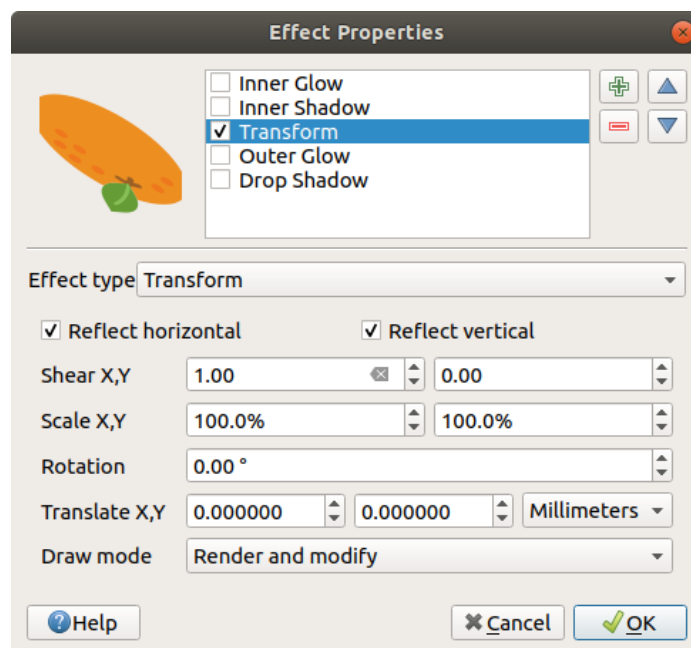


Fig. 15.24: Tekeneffecten: dialoogvenster Transformeren

Eén of meer typen tekeneffecten kunnen tegelijkertijd gebruikt worden. U kunt een effect (de)activeren met zijn keuzevak in de lijst met effecten. U kunt het geselecteerde type effect wijzigen door de optie *Type effect* te gebruiken. U kunt de volgorde van de effecten wijzigen met behulp van de knoppen Naar boven en Naar beneden en ook effecten toevoegen/verwijderen met de knoppen Nieuw effect toevoegen en Effect verwijderen.

Er zijn enkele algemene opties beschikbaar voor alle typen tekeneffecten. De opties *Doorzichtbaarheid* en *Mengmodus* werken soortgelijk aan die welke zijn beschreven in *Renderen van lagen* en kunnen worden gebruikt voor alle tekeneffecten, met uitzondering van die van Transformeren.

Er is ook een optie *Tekenmodus* beschikbaar voor elk effect, en u kunt er voor kiezen om het symbool te renderen en/of aan te passen door enkele regels te volgen:



- Effecten renderen van boven naar beneden.
- Modus *Alleen renderen* betekent dat het effect zichtbaar zal zijn.
- Modus *Alleen aanpassen* betekent dat het effect niet zichtbaar zal zijn, maar de wijzigingen die het toepast zullen worden doorgegeven aan het volgende effect (het er direct onder).
- De modus *Renderen en aanpassen* zal het effect zichtbaar maken en eventuele wijzigingen doorgeven aan het volgende effect. Als het effect boven in de lijst met effecten staat of als het effect er direct boven niet in de modus *Aanpassen* staat, dan zal het het originele bronsymbool uit de eigenschappen van de laag gebruiken (soortgelijk aan de bron).

### 15.1.4 Labeleigenschappen

De eigenschappen *Labels* verschaffen u alle benodigde en van toepassing zijnde mogelijkheden voor het slim labelen voor vectorlagen. Dit dialoogvenster is ook toegankelijk via het paneel *Laag opmaken*, of door de knop *Laag-label opties* op de **werkbalk Labels** te gebruiken.

De eerste stap is om de methode voor labelen te kiezen vanuit de keuzelijst. Beschikbare methoden zijn:

- *Geen labels*: de standaardwaarde, geeft geen labels op de laag weer
- *Enkele labels*: Geeft labels weer op de kaart met behulp van één attribuut of een expressie

-  *Regel-gebaseerd labelen*
- en  *Blokkeren*: maakt het mogelijk een laag slechts in te stellen als een obstakel voor labels van andere lagen zonder labels van zichzelf te renderen.

Voor de volgende stappen nemen we aan dat u de optie  *Enkele labels* selecteert, wat het volgende dialoogvenster opent.

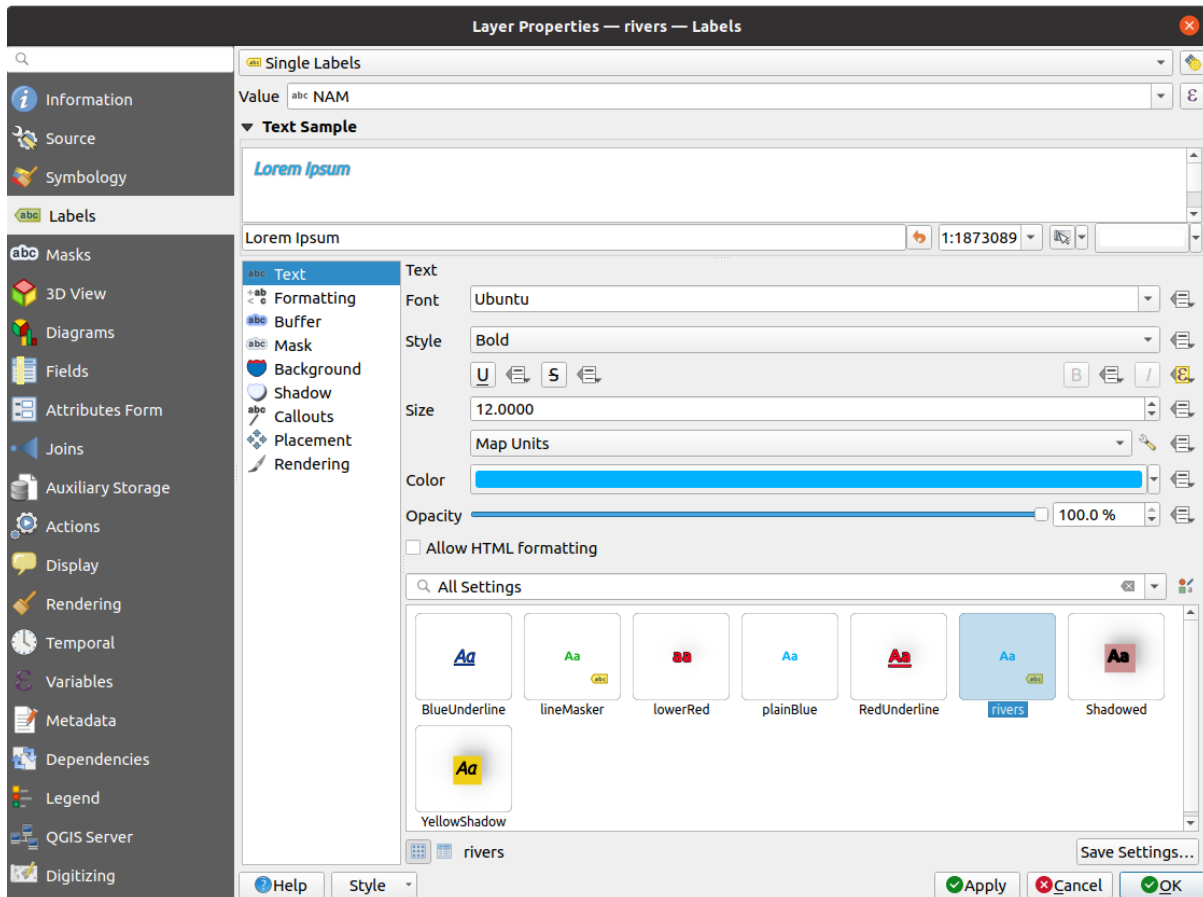








Fig. 15.25: Instellingen Laag labelen - Enkele labels

Aan de bovenzijde van het dialoogvenster is een keuzelijst *Waarde* ingeschakeld. U kunt een attributenkolom selecteren om te gebruiken voor het labelen. Standaard wordt het *veld weergave* gebruikt. Klik op  als u labels wilt definiëren, gebaseerd op expressies - Zie *Labels definiëren die zijn gebaseerd op expressies*.

**Notitie:** Labels met hun opmaak kunnen worden weergegeven als items in de legenda's, indien ingeschakeld op de tab *Legenda*.


Hieronder worden opties weergegeven om de labels aan te passen, op verschillende tabs:

-  *Tekst*
-  *Opmaak*
-  *Buffer*
-  *Masker*
-  *Achtergrond*

-  *Schaduw*
-  *Tekstballonnen*
-  *Plaatsing*
-  *Renderen*

Een beschrijving van hoe elke eigenschap in te stellen wordt weergegeven op [Een label instellen](#).

## Instellen van de automatische plaatsing

U kunt de automatische instellingen voor plaatsing gebruiken om een project-niveau en geautomatiseerd gedrag voor de labels te configureren. In de rechterbovenhoek van de tab *Labels*, klik op de knop  Automatische instellingen voor plaatsing (van toepassing op alle lagen), dat een dialoogvenster opent met de volgende opties:

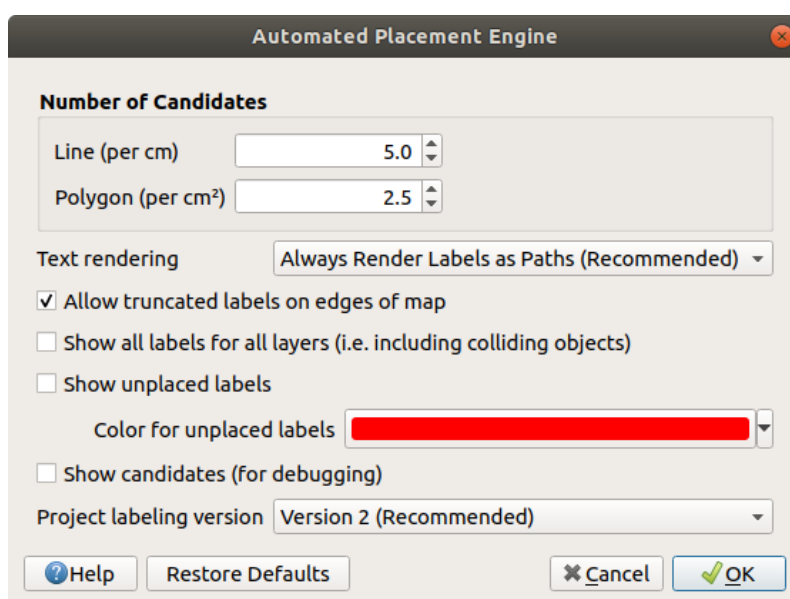




Fig. 15.26: Instellingen voor automatische plaatsing

- *Aantal kandidaten*: berekent en wijst aan objecten lijn en polygoon het aantal mogelijk plaatsingen voor labels toe, gebaseerd op hun grootte. Hoe langer of breder een object is, des te meer kandidates het heeft, en de labels ervan kunnen beter worden geplaatst, zonder risico op botsingen.
- *Tekst renderen*: stelt de standaardwaarde in voor widgets voor renderen van labels bij *exporteren van een kaartvenster* of *een lay-out* naar PDF of SVG. Als *Labels altijd als tekst renderen* is geselecteerd dan kunnen labels worden bewerkt in externe toepassingen (bijv. Inkscape) als normale tekst. MAAR het bijeffect is dat de kwaliteit van het renderen verminderd, en dat er problemen met renderen zijn wanneer er bepaalde instellingen voor de tekst, zoals buffers, van kracht zijn. Dat is de reden waarom *Labels altijd als paden renderen (aanbevolen)*, wat labels exporteert als omtrekken, wordt aanbevolen.
-  *Afgebroken labels aan rand van kaart toestaan*: beheert of van labels, die gedeeltelijk buiten het kaartbereik vallen, het toegestane bereik zou moeten worden gerenderd. Indien geselecteerd zullen deze labels worden weergegeven (wanneer er geen manier is om ze volledig binnen het zichtbare gebied te plaatsen). Indien niet geselecteerd dan zullen gedeeltelijk zichtbare labels worden overgeslagen. Onthoud dat deze instelling geen effect heeft op de weergave van labels in het *lay-out kaartitem*.
-  *Alle labels voor alle lagen weergeven (d.i. inclusief conflicterende objecten)*. Onthoud dat deze instelling ook per laag kan worden ingesteld (zie [Tab Renderen](#))





- *Niet geplaatste labels weergeven*: maakt het mogelijk om te bepalen of belangrijke labels ontbreken in de kaarten (bijv. vanwege overlappingsen of andere beperkingen). Zij worden weergegeven in een aan te passen kleur.
- *Kandidaten weergeven (om te debuggen)*: beheert of vakken op de kaart zouden moeten worden getekend die alle kandidaten weergeven die zijn gemaakt voor het plaatsen van labels. Zoals het label al zegt is het alleen nuttig voor debuggen en het testen van de effecten die verschillende instellingen voor labelen hebben. Dit zou handig kunnen zijn voor beter handmatig plaatsen met gereedschappen van de *werkbalk Label*.
- *Versie voor labelen van project*: QGIS ondersteunt twee verschillende versies voor automatisch plaatsen van labels:
  - *Versie 1*: het oude systeem (gebruikt door QGIS versies 3.10 en eerder, en bij het openen in QGIS 3.12 of later van projecten die zijn gemaakt in die eerdere versies). Versie 1 behandelt prioriteiten voor labels en obstakels alleen als “ruwe richtlijnen”, en het is mogelijk dat in deze versie een label met lage prioriteit zal worden geplaatst boven een obstakel met hoge prioriteit. Daarom kan het moeilijk zijn om de gewenste resultaten voor labelen te verkrijgen bij het gebruiken van deze versie en wordt die dus alleen aanbevolen voor compatibiliteit met oudere projecten.
  - *Versie 2 (aanbevolen)*: dit is het standaardsysteem in nieuwe projecten die zijn gemaakt in QGIS 3.12 of later. In versie 2 is de logica, die dicteert wanneer het labels is toegestaan om *obstakels* te overlappen, opnieuw bewerkt. De nieuwere logica verbiedt labels om obstakels te overlappen die een groter gewicht voor obstakels hebben, vergeleken met de prioriteit van de labels. Als resultaat hiervan heeft deze versie veel beter te voorspellen en gemakkelijker te begrijpen resultaten voor labelen.

## Regel-gebaseerd labelen

Met Regel-gebaseerd labelen kunnen meerdere configuraties voor labels worden gedefinieerd en selectief worden toegepast op basis van filters van expressies, zoals in *Regel-gebaseerd renderen*.

Een regel maken:

1. Selecteer de optie  **Regel-gebaseerd labelen** in de hoofdkeuzelijst van de tab *Labels*
2. Klik op de knop  *Regel toevoegen* aan de onderzijde van het dialoogvenster.
3. Vul het nieuwe dialoogvenster met:
  - *Omschrijving*: een tekst die wordt gebruikt om de regel te identificeren op de tab *Labels* en als een *item voor de labellegenda* in de legenda van de afdruklay-out
  - *Filter*: een expressie om de objecten te selecteren waarop de instellingen voor het label van toepassing zijn
  - Als er al regels zijn ingesteld kan de optie *Anders* worden gebruikt om alle objecten te selecteren die niet voldoen aan een van de regels in dezelfde groep.
4. U kunt een *schaalbereik* instellen waarin de regel voor het label zou moeten worden toegepast.
5. De beschikbare opties onder het groepsvak *Labels* zijn de normale *instellingen voor labels*. Configureer ze en druk op *OK*.

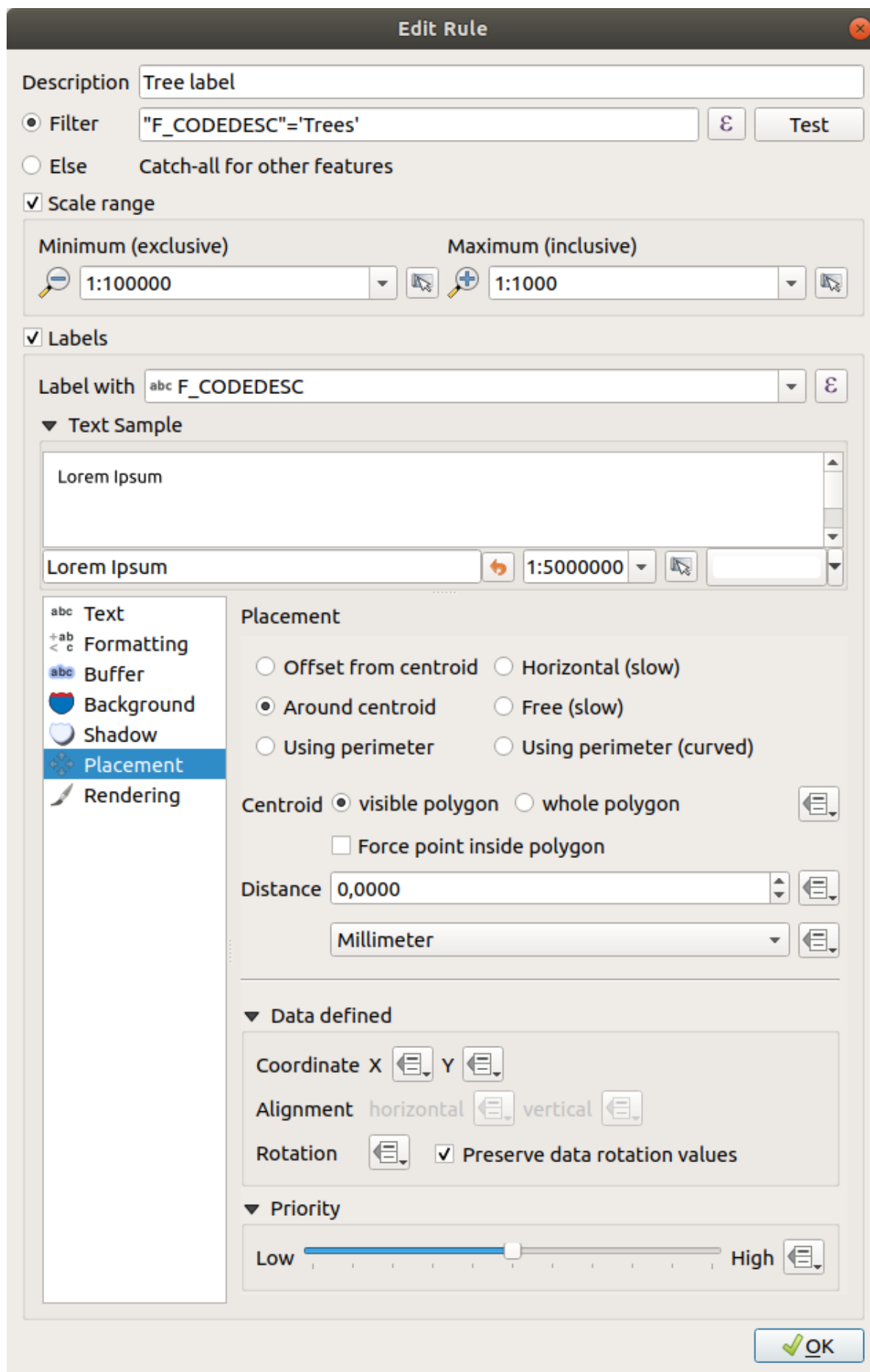




Fig. 15.27: Instellingen regels

Een overzicht van de bestaande regels wordt weergegeven in het hoofddialogvenster (bekijk Fig. 15.28). U kunt meerdere regels toevoegen, de volgorde wijzigen of ze dakpansgewijze leggen met slepen en neerzetten. U kunt ze ook verwijderen met de knop  of ze bewerken met de knop  of een dubbelklik.

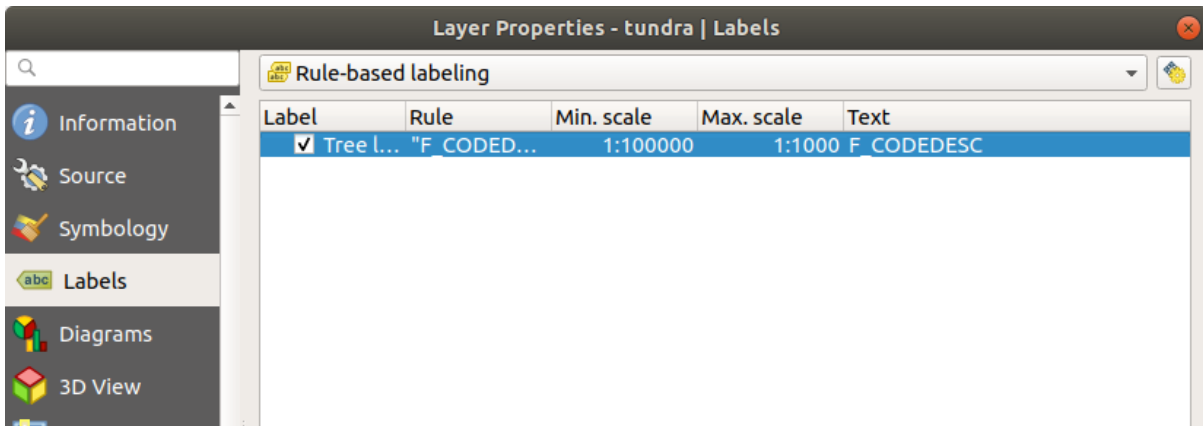




Fig. 15.28: Paneel Regel-gebaseerd labelen

### Labels definiëren die zijn gebaseerd op expressies

Of u nu kiest voor het type enkel of op regel gebaseerd labelen, QGIS staat toe om objecten te labelen met expressies.

Er van uitgaande dat u de methode *Enkele labels* gebruikt, klik op de knop  nabij de keuzelijst *Waarde* op de tab  *Labels* van het dialogvenster Laageigenschappen.

In Fig. 15.29 ziet u een voorbeeld van een expressie om de laag met bomen in Alaska te labelen met type boom en gebied, gebaseerd op het veld 'VEGDESC', enige beschrijvende tekst, en de functie \$area in combinatie met format\_number() om het er netter uit te laten zien.

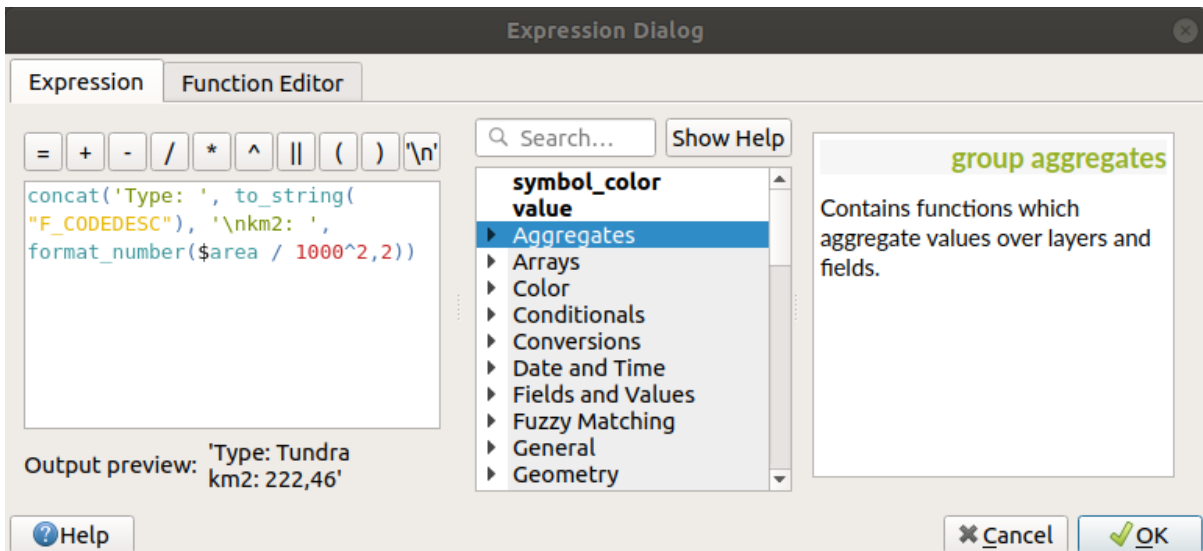


Fig. 15.29: Expressies gebruiken voor labelen

Labelen gebaseerd op expressie is eenvoudig om mee te werken. Waar u rekening mee moet houden is:

- U moet misschien alle elementen (tekenreeksen, velden en functies) combineren met een functie voor het samenvoegen van tekenreeksen, zoals concat, + of ||. Onthoud dat in sommige situaties (als null of numerieke waarden zijn betrokken) niet al deze gereedschappen aan uw wensen zullen voldoen.

- Tekenreeksen zouden moeten worden omsloten door ‘enkele aanhalingstekens’.
- Velden moeten worden omsloten door “dubbele aanhalingstekens” of zonder enig aanhalingsteken.

Laten we eens naar enkele voorbeelden kijken:

1. Labels, gebaseerd op twee velden ‘name’ en ‘place’, met een komma als scheidingsteken:

```
"name" || ', ' || "place"
```

Geeft terug:

```
John Smith, Paris
```

2. Labels, gebaseerd op twee velden ‘name’ en ‘place’, met andere teksten:

```
'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")
```

Geeft terug:

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

3. Labels, gebaseerd op twee velden ‘name’ en ‘place’, met andere teksten en gecombineerde functies samenvoegen:

```
concat('My name is ', name, ' and I live in ' || place)
```

Geeft terug:

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

Of, als het veld ‘place’ NULL is, geeft terug:

```
My name is John Smith
```

4. Labels met meerdere regels, gebaseerd op twee velden ‘name’ en ‘place’, met een beschrijvende tekst:

```
concat('My name is ', "name", '\n', 'I live in ', "place")
```

Geeft terug:

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

5. Label, gebaseerd op een veld en de functie \$area, om de naam van de plaats weer te geven en de afgeronde grootte van het gebied in een geconverteerde eenheid:

```
'The area of ' || "place" || ' has a size of '  
|| round($area/10000) || ' ha'
```

Geeft terug:

```
The area of Paris has a size of 10500 ha
```

6. Maak een voorwaarde CASE ELSE. Als de waarde van de bevolking in het veld *population* is  $\leq 50000$  is het een kleine stad, anders is het een stad:

```
concat('This place is a ',  
CASE WHEN "population" <= 50000 THEN 'town' ELSE 'city' END)
```

Geeft terug:

```
This place is a town
```

7. Geef de naam voor de steden weer en geen label voor de andere objecten (bekijk het voorbeeld hierboven voor de context van “city”):


```
CASE WHEN "population" > 50000 THEN "NAME" END
```

Geeft terug:

```
Paris
```

Zoals u kunt zien in de expressiebouwer heeft u honderden functies beschikbaar om eenvoudige en zeer complexe expressies te maken om uw gegevens in QGIS te labelen. Bekijk het hoofdstuk *Expressies* voor meer informatie en voorbeelden over expressies.

### Data gedefinieerd labelen gebruiken

Met de functie  Data-bepaalde ‘override’ worden de functies voor de labels overschreven door items uit de attributentabel of expressies die daarop zijn gebaseerd. Deze mogelijkheid kan worden gebruikt om waarden in te stellen voor de meeste hierboven vermelde opties voor labelen.



Laten we, als voorbeeld, de QGIS voorbeeld gegevens voor Alaska gebruiken om de laag `airports` te labelen met hun naam, gebaseerd op hun militaire `USE`, d.i. of het vliegveld toegankelijk is voor:

- militairen, en het dan weergeven in een grijze kleur, grootte 8;
- anderen, en het dan weergeven in een blauwe kleur, grootte 10.

Om dit te doen, nadat u het labelen hebt ingeschakeld op het veld `NAME` van de laag (bekijk *Een label instellen*):

1. Activeer de tab *Tekst*.
2. Klik op het pictogram  naast de eigenschap *Grootte*.
3. Selecteer *Bewerken...* en typ:

```
CASE
  WHEN "USE" like '%Military%' THEN 8 -- because compatible values are
  ↳ 'Military'                               -- and 'Joint Military/Civilian'
  ELSE 10
END
```

4. Druk op *OK* om het door te voeren. Het dialoogvenster sluit en de knop  wordt  wat betekent dat een regel wordt uitgevoerd.
5. Klik dan op de knop naast de eigenschap *Kleur*, typ de expressie hieronder en voer die door:

```
CASE
  WHEN "USE" like '%Military%' THEN '150, 150, 150'
  ELSE '0, 0, 255'
END
```


Op dezelfde manier kunt u elke andere eigenschap van het label opmaken zoals u dat wilt. Bekijk meer details in de beschrijving van de widget  Data-bepaalde ‘override’ en het bewerken ervan in het gedeelte *Data-bepaalde ‘override’ instellen*.



Fig. 15.30: Labels van vliegvelden zijn opgemaakt gebaseerd op hun attributen

**Tip: Gebruik de Data-bepaalde ‘override’ om elk deel van samengestelde objecten te labelen**

Er is een optie om het labelen voor meerdelige objecten onafhankelijk in te stellen van uw eigenschappen voor labels.

Kies *Renderen*, *Opties* object, ga naar de knop Data-bepaalde ‘override’ naast het keuzevak  *Elk deel van een samengesteld object labelen* en definieer de labels zoals beschreven in *Data-bepaalde ‘override’ instellen*.






**De werkbalk Label**

De werkbalk *Label* verschaft enkele gereedschappen om labels te bewerken (inclusief hun *tekstballon*) of *diagram* eigenschappen:



Fig. 15.31: De werkbalk Label

- Vastgezette labels, diagrammen en tekstballonnen accentueren. Als de vectorlaag van het item is te bewerken, dan is de kleur van het accentueren groen, anders blauw.
- Schakel weergave van niet geplaatste labels: Maakt het mogelijk om te bepalen of belangrijke labels ontbreken in de kaarten (bijv. vanwege overlappingsen of andere beperkingen). Zij worden weergegeven in een aan te passen kleur (bekijk *Instellen van de automatische plaatsing*).


-  Labels en diagrammen vastzetten/losmaken. Door te klikken op of een gebied te slepen zet u overgelegde items vast. Als u klikt of sleept met een gebied met de **Shift**-toets ingedrukt, worden de items losgemaakt. Tenslotte kunt u ook klikken of slepen met een gebied met de **Ctrl**-toets ingedrukt om hun status van vastzetten/losmaken te schakelen.
-  Labels en diagrammen tonen/verbergen. Als u klikt op de items, of klikt en een gebied sleept met de **Shift**-toets ingedrukt, worden zij verborgen. Wanneer een item is verborgen, hoeft u slechts op het object te klikken om de zichtbaarheid te herstellen. Als u een gebied sleept zullen alle items in het gebied worden hersteld.
-  Verplaatst een label, diagram of tekstballon: klik om het item te selecteren en klik om het naar de gewenste plaats te verplaatsen. De nieuwe coördinaten worden opgeslagen in *hulpvelden*. Selecteren van het item met dit gereedschap en drukken op de toets **Delete** zal de opgeslagen waarde voor de positie verwijderen.
-  Roteer een label. Klik om het label te selecteren en klik opnieuw om de gewenste rotatie toe te passen. Op dezelfde wijze wordt de nieuwe hoek opgeslagen in een hulpveld. Selecteren van een label met dit gereedschap en drukken op de toets **Delete** zal de waarde voor het roteren van dit label verwijderen.
-  Label-eigenschappen wijzigen. Het opent een dialoogvenster om de geklikte eigenschappen van het label te wijzigen; dat kan het label zelf zijn, zijn coördinaten, hoek, lettertype, grootte, uitlijnen van meerdere regels..., zolang als deze eigenschap maar is verbonden met een veld. Hier kunt u de optie instellen voor  *Elk deel van een object labelen*.



**Waarschuwing: Gereedschappen voor label overschrijven huidige veldwaarden**

Het gebruiken van de *werkbalk Label* om het labelen aan te passen schrijft in feite de nieuwe waarde voor de eigenschap naar het toegewezen veld. Wees daarom voorzichtig om niet per ongeluk gegevens te vervangen die u later misschien nog nodig hebt!

**Notitie:** Het mechanisme *Eigenschappen Hulpopslag* kan worden gebruikt om het labelen aan te passen (positie, enzovoort) zonder de onderliggende gegevensbron aan te passen.

**De labels aanpassen vanuit het kaartvenster**

Gecombineerd met de *werkbalk Label*, helpt de instelling Data-bepaalde override u labels te manipuleren in het kaartvenster (verplaatsen, bewerken, roteren). We beschrijven nu een voorbeeld met de functie Data-bepaalde override voor de functie  Verplaatst een label, diagram of tekstballon (bekijk Fig. 15.32).

1. Importeer `lakes.shp` uit de voorbeeld gegevensset van QGIS.
2. Dubbelklik op de laag om de Laageigenschappen te openen. Klik op *Labels* en *Plaatsing*. Selecteer  *Op afstand van centroide*.
3. Ga naar de items *Data bepaald*. Klik op het pictogram  om te bepalen welk veld gebruikt moet worden voor *Coördinaat*. Kies `xlabel` voor X en `ylabel` voor Y. De pictogrammen worden nu geel geaccentueerd.

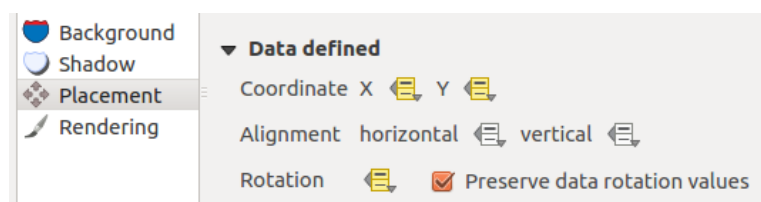




Fig. 15.32: Labelen van polygoon vectorlagen met data-bepaalde 'override's

4. Zoom in op een meer.
5. Stel het bewerken van de laag in met behulp van de knop  Bewerken aan/uitzetten.
6. Ga naar de werkbalk Label en klik op het pictogram . Nu kunt u het label handmatig naar een andere positie verplaatsen (zie Fig. 15.33). De nieuwe positie van het label wordt opgeslagen in de kolommen `xlabel` en `ylabel` van de attributentabel.
7. Het is ook mogelijk een lijn toe te voegen die de meren verbindt met hun verplaatste label met behulp van:
  - de *eigenschap Tekstballon* van het label
  - of de *geometriegenerator symboollaag* met de expressie hieronder:

```
make_line( centroid( $geometry ), make_point( "xlabel", "ylabel" ) )
```

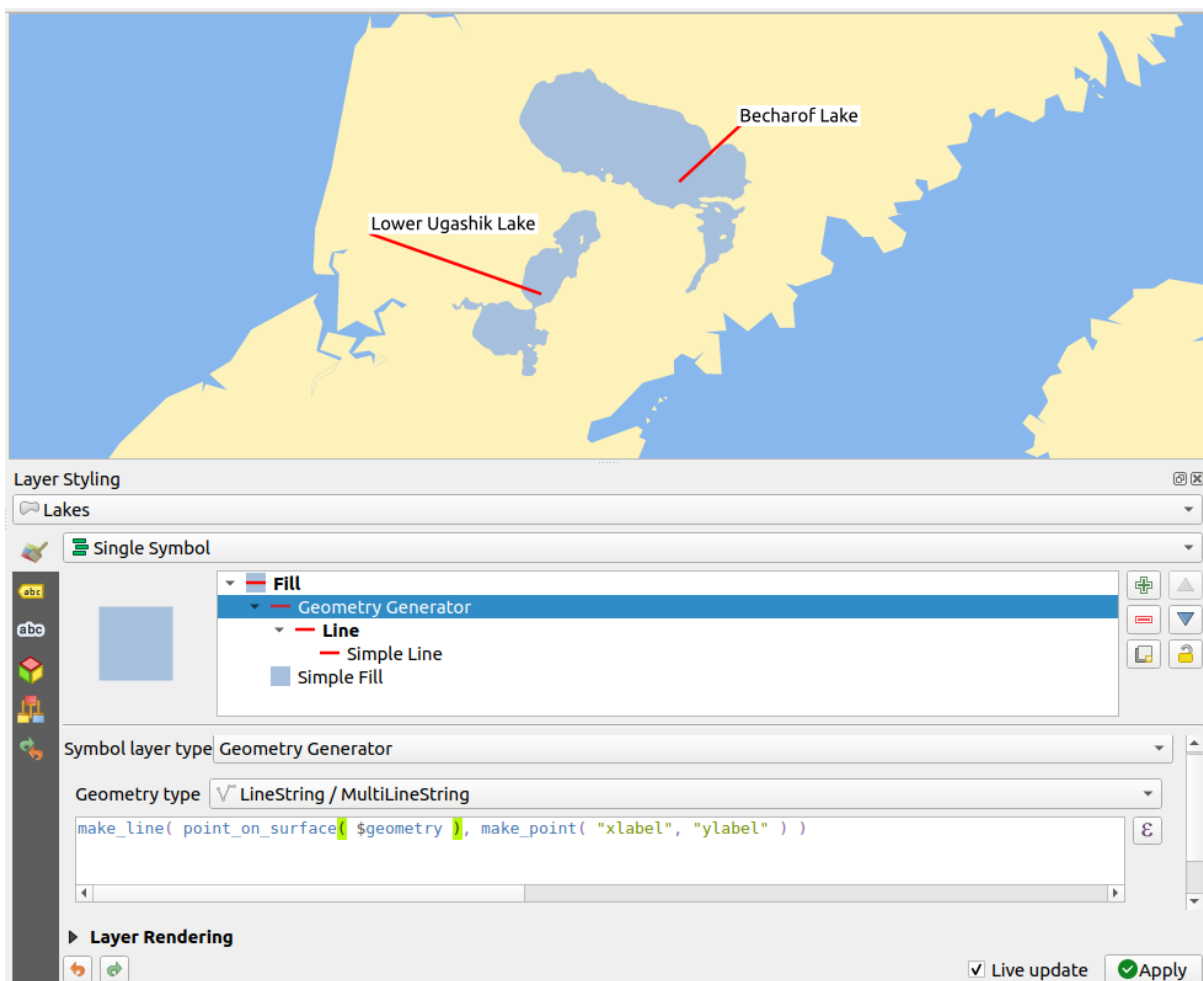


Fig. 15.33: Verplaatste labels

**Notitie:** Het mechanisme *Eigenschappen Hulpopslag* kan met data-bepaalde eigenschappen worden gebruikt zonder een te bewerken gegevensbron te hebben.









## 15.1.5 Eigenschappen diagrammen



De tab *Diagrammen* stelt u in staat diagrammen in een vectorlaag te plaatsen (zie Fig. 15.34).

De huidige bron-implementatie voor diagrammen verschaft ondersteuning voor:

-  *Geen diagrammen*: de standaardwaarde waarbij geen diagrammen worden weergegeven over de objecten;
-  *Taartdiagram*, een cirkelvormige statistische grafiek opgedeeld in stukken om de numerieke verhouding weer te geven. De lengte van de boog van elk stuk is proportioneel aan de hoeveelheid die het weergeeft;
-  *Tekstdiagram*, een horizontaal gedeelde cirkel waarin de statistische waarden worden weergegeven;
-  *Histogram*, balken in verschillende kleuren voor elk attribuut, naast elkaar uitgelijnd
-  *Kolommen*, Gestapelde kolommen van verschillende kleuren voor elk attribuut, verticaal of horizontaal bovenop elkaar

In de rechterbovenhoek van de tab *Diagrammen* verschaft de knop  Automatische instelling voor plaatsing (van toepassing op alle lagen) manieren om de *plaatsing van labels* voor het diagram in het kaartvenster te beheren.

---

### Tip: Snel tussen typen diagram schakelen


Gegeven het feit dat instellingen nagenoeg algemeen zijn voor de verschillende typen diagram, kunt u, bij het ontwerpen van uw diagram, eenvoudig het type diagram wisselen en controleren welke beter toe te passen voor uw gegevens, zonder enig verlies.

---

Voor elk type diagram zijn de eigenschappen verdeeld over verscheidene tabs:

- *Attributen*
- *Rendering*
- *Grootte*
- *Plaatsing*
- *Opties*
- *Legenda*

### Attributen

*Attributen* definieert welke variabelen moeten worden weergegeven in het diagram. Gebruik de knop  Item toevoegen om de gewenste velden te selecteren voor het paneel 'Toegekende attributen'. Gegenereerde attributen met *Expressies* kunnen ook worden gebruikt.

U kunt, om te sorteren hoe attributen worden weergegeven, elke rij naar boven of beneden verplaatsen met klikken en slepen. U kunt ook het label in de kolom 'Legenda' wijzigen of de kleur van het attribuut door te dubbelklikken op het item.

Dit label is de standaardtekst die wordt weergegeven in de legenda van afdruklay-out of de boom met lagen.

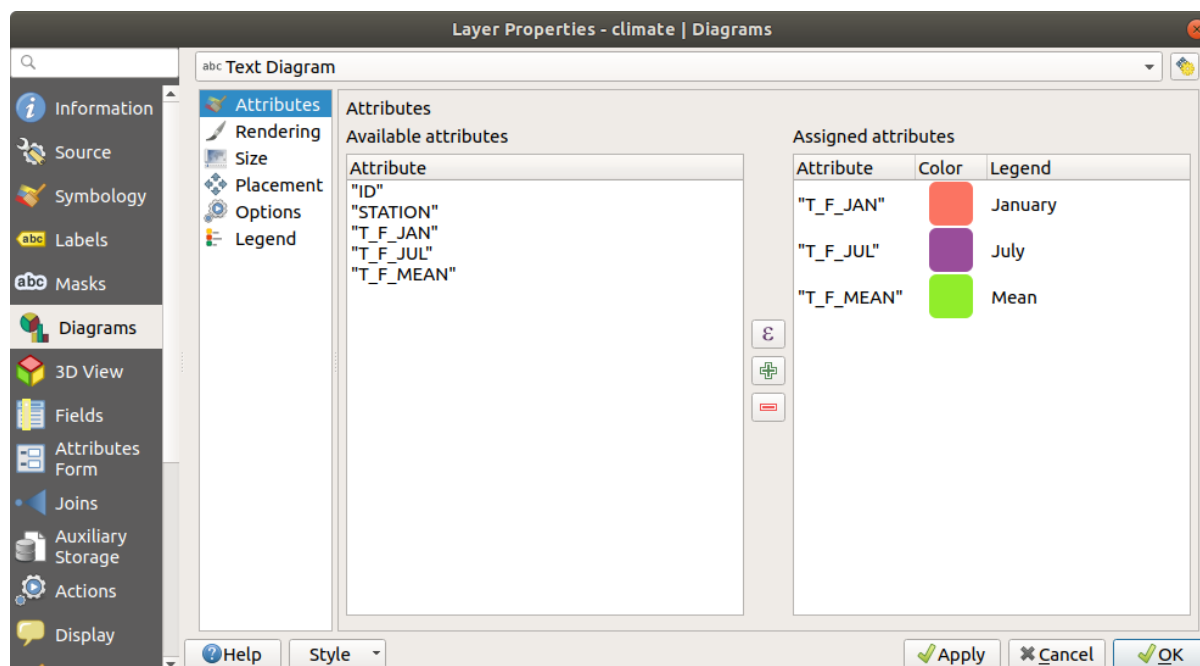


Fig. 15.34: Diagrammen - tab Attributen

## Rendering

*Rendering* definieert hoe het diagram er uitziet. Het verschaft algemene instellingen die geen invloed hebben op de statistische waarden zoals:

- de transparantie van de grafiek, de omtrek, breedte en kleur ervan;
- afhankelijk van het type diagram:
  - voor histogram en kolommen, de breedte van de balk en de afstand tussen de balken. U wilt misschien de afstand voor kolommen instellen op 0. Meer nog, het *Symbool aslijn* kan zichtbaar worden gemaakt in het kaartvenster en worden aangepast met *Eigenschappen lijnsymbool*.
  - voor tekstdiagram worden de kleur van de achtergrond van de cirkel en het *lettertype* gebruikt voor teksten;
  - voor taartdiagrammen, de *Beginhoek* van het eerste stuk en zijn *Richting* (met de klok mee of niet).
- het gebruiken van *tekeneffecten* op de grafieken.

Op deze tab kunt u ook de zichtbaarheid van het diagram beheren en fijn afstemmen met verschillende opties:

- *Diagram Z-index*: beheert hoe diagrammen boven elkaar en boven labels worden getekend. Een diagram met een hogere index wordt getekend boven diagrammen en labels;
- *Alle diagrammen tonen*: geeft alle diagrammen weer, zelfs als zij elkaar overlappen;
- *Diagram weergeven*: staat toe dat alleen specifieke diagrammen worden gerenderd;
- *Toon altijd*: selecteert specifieke diagrammen om altijd te renderen, zelfs als zij andere diagrammen of labels overlappen;
- instellen van de *Schaalafhankelijke zichtbaarheid*;

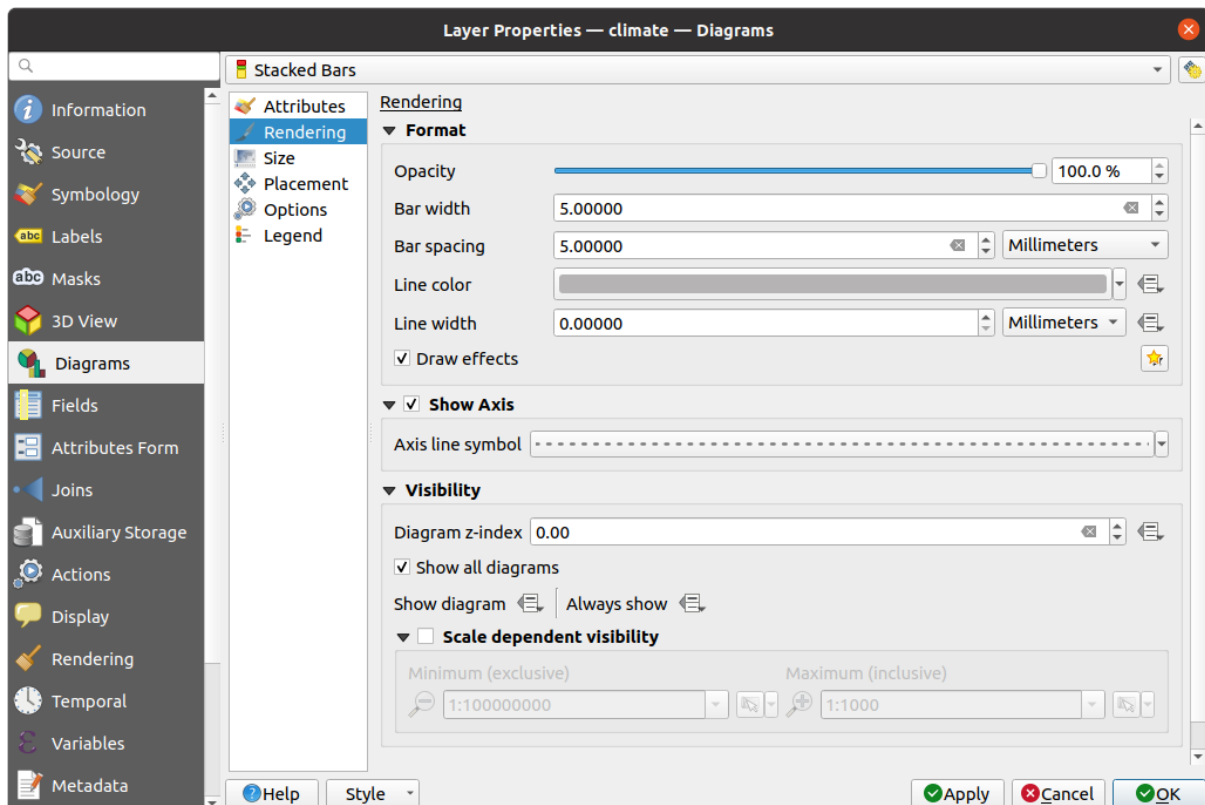


Fig. 15.35: Diagrammen - tab Rendering

## Grootte

*Grootte* is de hoofdtab om in te stellen hoe de geselecteerde statistieken worden weergegeven. De *eenheid* voor grootte van het diagram mag 'Millimeters', 'Punten', Pixels, 'Kaarteenheden' of 'Inches' zijn. U kunt gebruiken :

- *Vaste grootte*, een unieke grootte om de grafiek van alle objecten weer te geven (niet beschikbaar voor histogram)
- of *Geschaalde grootte*, gebaseerd op een expressie met behulp van attributen van de laag:
  1. Selecteer, in *Attribuut*, een veld of bouw een expressie
  2. Klik op *Vind* om de *Maximale waarde* terug te geven van het attribuut of voer een aangepaste waarde in de widget in.
  3. Voor histogram en kolommen, voer een waarde *Lengte balk* in, gebruikt om de *Maximale waarde* van de attributen weer te geven. Voor elk object zal de lengte van de balk dan lineair op schaal worden gebracht om deze overeenkomst te behouden.
  4. Voor taart- en tekstdiagram, voer een waarde *Grootte* in, gebruikt om de *Maximale waarde* van de attributen weer te geven. Voor elk object zal het cirkelgebied of de diameter dan lineair op schaal worden gebracht om deze overeenkomst te behouden (vanaf 0). Een *Minimale grootte* kan echter ook worden ingesteld voor kleine diagrammen.

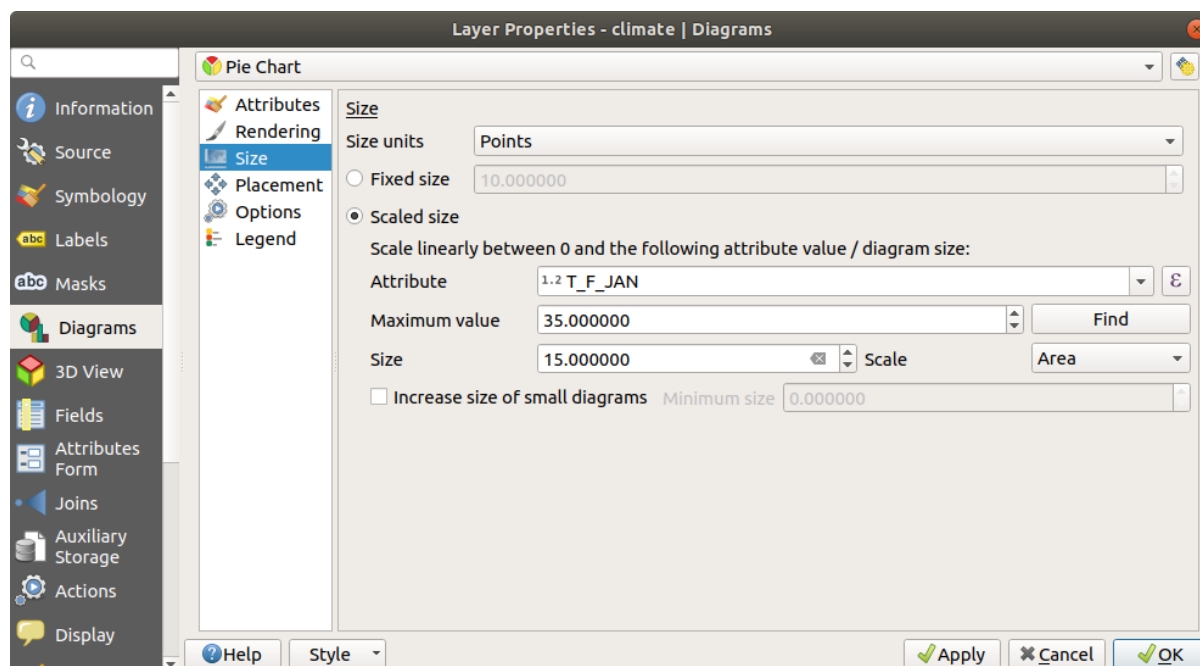


Fig. 15.36: Diagrammen - tab Grootte

## Plaatsing

*Plaatsing* definieert de positie van het diagram. Afhankelijk van het type geometrie voor de laag biedt het verschillende opties voor de plaatsing (meer details op [Plaatsing](#)):

- *Random punt* of *Boven punt* voor geometrie punt. De eerste variabele vereist een straal om te volgen.
- *Random lijn* of *Boven lijn* voor geometrie lijn. Net als bij een puntobject vereist de eerste variabele een afstand om te respecteren en de gebruiker kan de plaatsing van het diagram specificeren, relatief aan het object ('boven', 'op' en/of 'onder' de lijn). Het is mogelijk om verscheidene opties in één keer te selecteren. In dat geval zal QGIS zoeken naar de optimale positie voor het diagram. Onthoud dat u hier ook de oriëntatie van de lijn kunt gebruiken voor de positie van het diagram.
- *Random zwaartepunt* (met een ingestelde afstand), *Boven zwaartepunt*, *Omtrek gebruiken* en ergens *Binnen polygoon* zijn de opties voor objecten polygoon.

De groep *Coördinaten* verschaft direct beheer over het plaatsen van diagrammen, op een object-per-object basis, gebruik makend van hun attributen of een expressie om de X- en Y-coördinaat in te stellen. De informatie mag ook worden ingevuld met het gereedschap [Labels en diagrammen verplaatsen](#).

In het gedeelte *Prioriteit* kunt u de prioriteit voor elk diagram definiëren, d.i. als er verschillende kandidaatlabels of -diagrammen voor dezelfde locatie zijn, zal het item met de hogere prioriteit worden weergegeven en de andere zullen worden weggelaten.

*Voorkomen dat diagrammen en labels objecten bedekken*: definieert objecten om als *obstakels* te gebruiken, d.i. QGIS zal proberen geen diagrammen of labels over deze objecten te plaatsen. De prioriteit zal worden gebruikt om te evalueren of een diagram zou kunnen worden weggelaten vanwege een object met een hoger gewicht als obstakel.

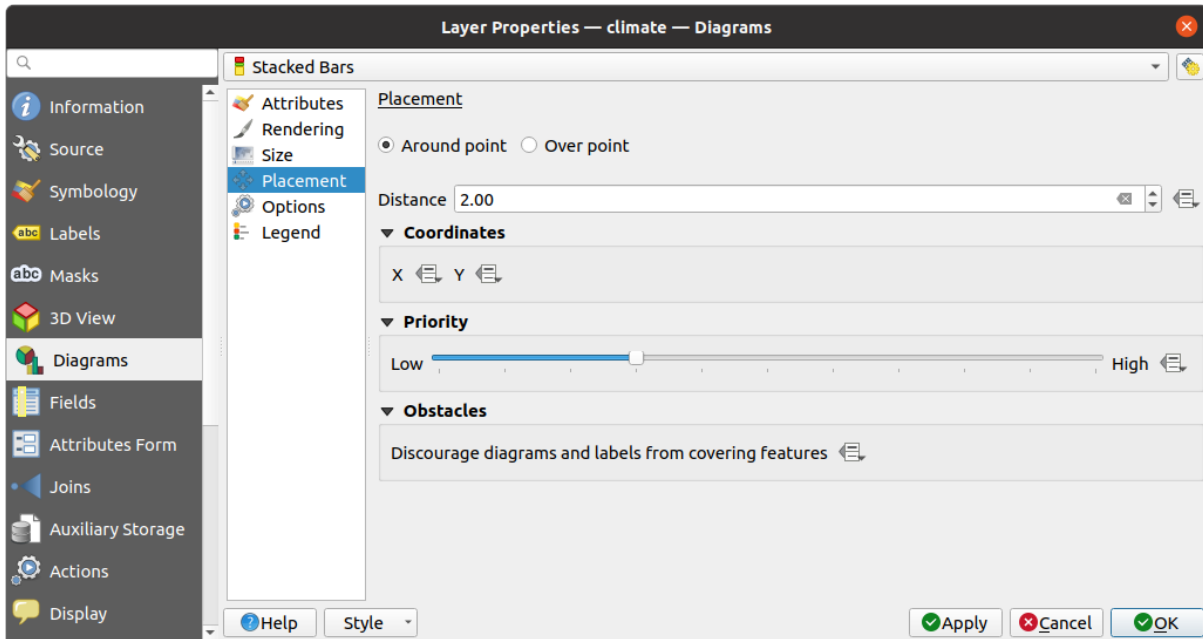


Fig. 15.37: Dialoogvenster Vectoreigenschappen met Diagrammen, tab Plaatsing

## Opties

De tab *Opties* heeft alleen instellingen voor histogram en kolommen. U kunt er voor kiezen of de *Kolom-oriëntatie* zou moeten zijn 'Omhoog', 'Naar beneden', 'Rechts' en 'Links', voor horizontale en verticale diagrammen.


## Legenda

Op de tab *Legenda* kunt u kiezen welke items van het diagram moeten worden weergegeven in het *paneel Legen*, en in de *legenda van de afdruklay-out*, naast de symbologie van de laag:

- selecteer *Legenda-items voor attributen van diagram weergeven* om weer te geven in de eigenschappen *Kleur* en *Legenda* van de *Legenda*, zoals eerder toegewezen op de tab *Attributen*;
- en, als een *geschaalde grootte* wordt gebruikt voor de diagrammen, druk op de knop *Items voor legenda voor grootte diagram...* om de ligging van de symbolen voor de diagrammen in de legenda's te configureren. Dit opent het dialoogvenster *Data-bepaalde grootte legenda* waarvan de opties worden beschreven in *Data-bepaalde grootte legenda*.

Indien ingesteld zijn de items van de legenda (attributen met kleur en grootte diagram) van het diagram ook beschikbaar in de legenda van afdruklay-out, naast de symbologie van de laag.

## 15.1.6 Eigenschappen Maskers

 De tab *Maskers* helpt u de huidige laag-symbolen van de overleg met andere symboollagen of labels te configureren, vanuit elke laag. Dit is bedoeld om de leesbaarheid van symbolen en labels, waarvan de kleuren dicht bij elkaar liggen en die moeilijk te ontcijferen zouden kunnen zijn bij overlappen, te verbeteren; het voegt een aangepast en transparant masker toe rondom de items om delen van de symboollagen van de huidige laag "te verbergen".

U moet eerst, om maskers op de actieve laag toe te kunnen passen, in het project inschakelen ofwel *Gemaskeerde symboollagen* of *Labels Masker*. Selecteer dan op de tab *Maskers*:

- de *Gemaskeerde symboollagen*: vermeldt in een boomstructuur alle symboollagen van de huidige laag. Daar kunt u het item voor de symboollaag selecteren dat u transparant zou willen "uitsnijden" wanneer zij de geselecteerde bronnen van het masker overlappen

- de *Bronnen masker*: vermeldt alle maskers voor labels en gemaskeerde symboollagen die zijn gedefinieerd in het project. Selecteer de items die het masker over de geselecteerde gemaskeerde symboollagen zouden moeten maken

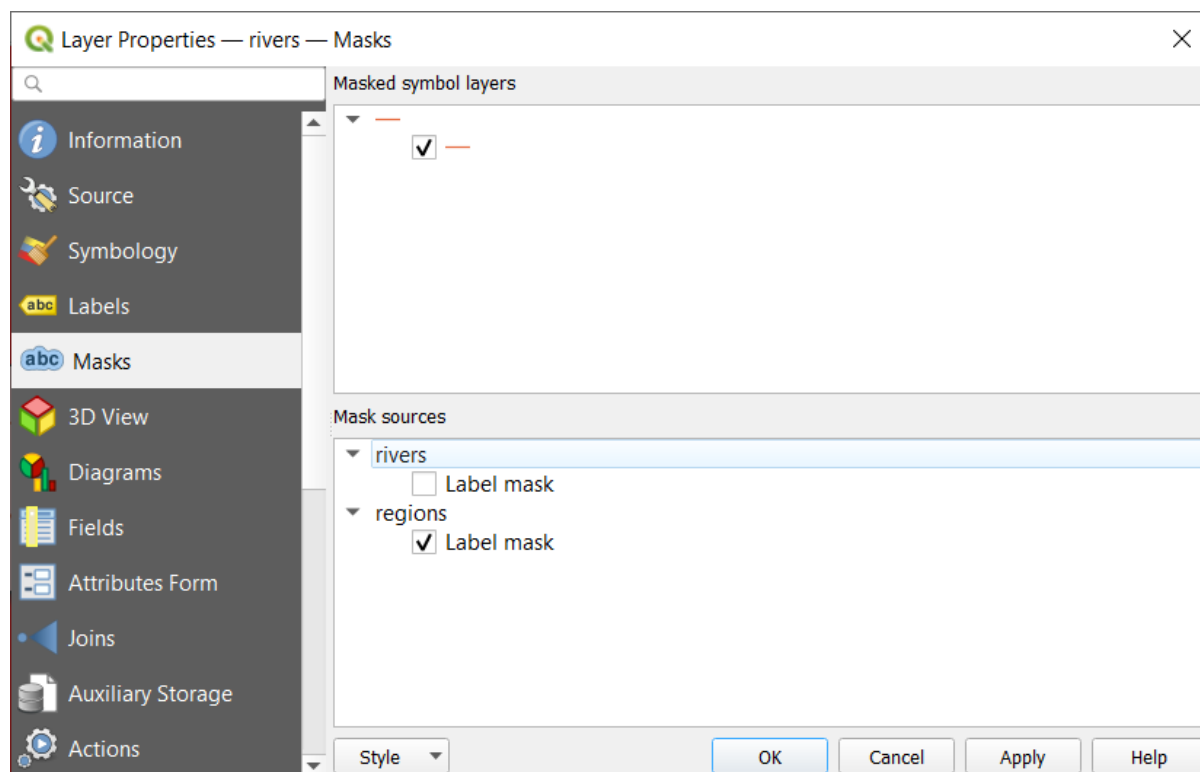




Fig. 15.38: Laag-eigenschappen - tab Maskers

### 15.1.7 Eigenschappen 3D-weergave

 De tab *3D-weergave* verschaft instellingen voor vectorlagen die zouden moeten worden weergegeven in het gereedschap *3D-kaartweergave*.

Voor een betere uitvoering worden gegevens vanuit vectorlagen geladen op de achtergrond, met multithreading, en gerenderd in tegels waarvan de grootte kan worden beheerd in het gedeelte *Renderen van lagen* van de tab:

- *Aantal zoomniveaus*: bepaalt hoe diep de quadtree zal zijn. Bijvoorbeeld: één zoomniveau betekent dat er één enkele tegel voor de gehele laag zal zijn. Drie zoomniveaus betekent dat er 16 tegels zullen zijn op het bladniveau (elk extra zoomniveau vermenigvuldigt dat met 4). De standaard is 3 en het maximum is 8.
-  *Begrenzingsvakken van tegels weergeven*: in het bijzonder nuttig als er problemen zijn met tegels die niet worden weergegeven terwijl dat wel zou moeten

Een laag weergeven in 3D, selecteer uit het combinatievak aan de bovenzijde van de tab, ofwel:

- *Enkel symbool*: objecten worden gerenderd met een algemeen 3D-symbool waarvan de eigenschappen *data-bepaald* kunnen zijn of niet. Lees details in *een 3D-symbool instellen* voor elk type geometrie van de laag.
- *Regel-gebaseerd*: meerdere configuraties voor symbolen kunnen worden gedefinieerd en selectief worden toegepast, gebaseerd op expressiefilters en schaalbereik. Meer details over hoe in *Regel-gebaseerd renderen*.

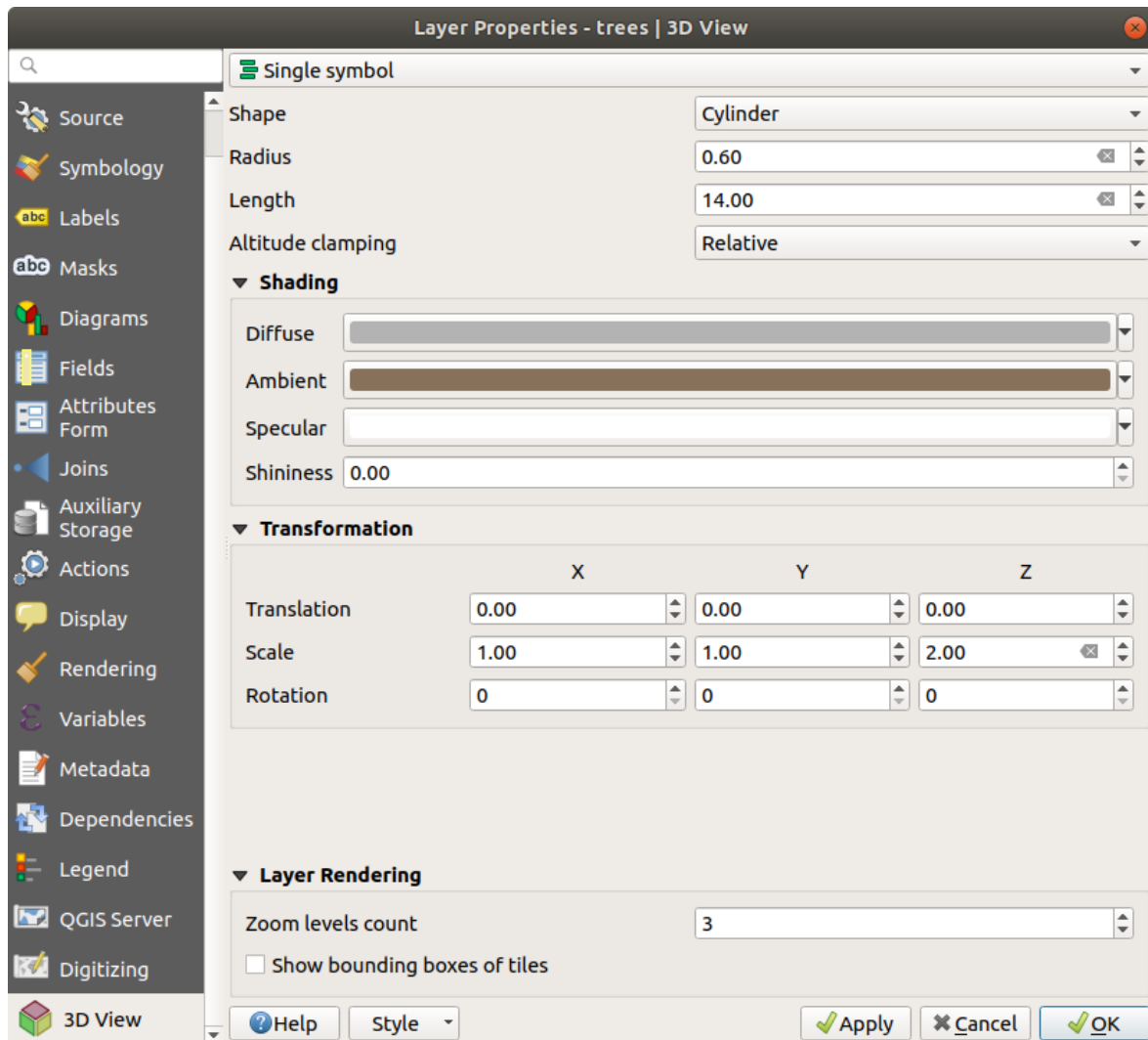






Fig. 15.39: 3D-eigenschappen van een puntenlaag

## 15.1.8 Eigenschappen Velden

 De tab *Velden* verschaft informatie over velden, gerelateerd aan de laag, en helpt u ze te organiseren.

De laag kan *bewerkbaar* worden gemaakt met  *Bewerken aan/uitzetten*. Op dit moment kunt u de structuur aanpassen met de knoppen  *Nieuw veld* en  *Veld verwijderen*.

U kunt ook velden hernoemen door te dubbelklikken op de naam van het veld. Dit wordt alleen ondersteund voor gegevensproviders zoals PostgreSQL, Oracle, geheugenlaag en enkele lagen van OGR, afhankelijk van de indeling van de gegevens en de versie van OGR.

Indien ingesteld in de onderliggende gegevensbron of in de *formuliereigenschappen*, wordt het alias van het veld ook weergegeven. Een alias is een voor mensen te lezen veldnaam die u in het objectformulier of de attributentabel kunt gebruiken. Aliassen worden opgeslagen in het projectbestand.

Anders dan de velden die zijn opgenomen in de gegevensset, vermeldt de tab *Velden*, inclusief *virtuele velden* en *Hulpopslag*, ook velden uit eventuele *samengevoegde lagen*. Afhankelijk van de origine van het veld, wordt een andere achtergrond erop toegepast.

Voor elk vermeld veld, vermeld het dialoogvenster ook alleen-lezen karakteristieken, zoals het *Type*, *Type naam*, *Lengte* en *Precisie*.

Afhankelijk van de gegevensprovider kunt u een opmerking koppelen aan een veld, bijvoorbeeld bij het maken ervan. Deze informatie wordt opgehaald en weergegeven in de kolom *Opmerking* en wordt later weergegeven als u met de muis over het veldlabel gaat in een objectformulier.

In de kolom *:guilabel:* Configuratie kunt u instellen hoe het veld zich zou moeten gedragen onder bepaalde omstandigheden:

- Niet te doorzoeken: selecteer deze optie als u niet wilt dat dit veld wordt bevraagd door de *zoek Locatiebalk*
- Niet weergeven via WMS: selecteer deze optie als u dit veld niet wilt weergeven als de laag wordt gereserveerd als WMS vanuit QGIS server
- Niet weergeven via WFS: selecteer deze optie als u dit veld niet wilt weergeven als de laag wordt gereserveerd als WFS vanuit QGIS server

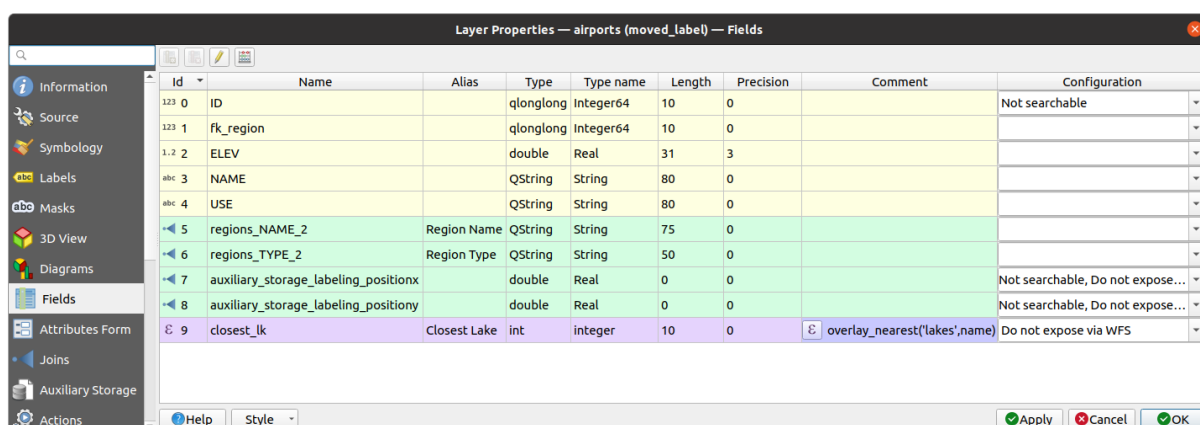


Fig. 15.40: Tab Veldeigenschappen

### 15.1.9 Eigenschappen Formulier attributen

De tab *Formulier attributen* helpt u het formulier in te stellen dat wordt weergegeven bij het maken van nieuwe objecten of het bevragen van bestaande. U kunt definiëren:

- het uiterlijk en gedrag van elk veld in het objectformulier of de attribuentabel (label, widget, beperkingen...);
- de structuur van het formulier (aangepast of automatisch gemaakt):
- extra logica in Python om interactie met het formulier of de widgets voor de velden af te handelen.

Aan de rechterbovenzijde van het dialoogvenster kunt u instellen of het formulier standaard moet worden geopend bij het maken van nieuwe objecten. Dit kan worden geconfigureerd per laag of globaal met de optie *Voorkom tonen van attributenformulier na intekenen object* in het menu *Extra ► Opties ► Digitaliseren*.

#### Een formulier voor uw gegevens aanpassen

Standaard, als u klikt op een object met het gereedschap  *Objecten identificeren* of de attribuentabel schakelt naar de modus *Formulierweergave*, geeft QGIS een formulier weer met vooraf gedefinieerde widgets (meestal waardenvakken en tekstvakken — elk veld wordt weergegeven op een toegewezen rij door zijn label naast het widget). Als *relaties* op de laag zijn ingesteld, worden velden, uit de lagen waarnaar verwezen wordt, weergegeven in een ingebed frame aan de onderzijde van het formulier, met dezelfde basisstructuur.

Deze rendering is het resultaat van de standaardwaarde *Automatisch genereren* van de instelling *Attribuutlay-out bewerker* op de tab *Laageigenschappen ► Formulier attributen*. Deze eigenschap bevat drie verschillende waarden:

- *Automatisch genereren*: behoudt de basisstructuur van “één rij - één veld” voor het formulier, maar staat aanpassen toe van elk corresponderend widget.



- **Ontwerper Slepen en neerzetten:** anders dan aanpassen van de widgets, kan de structuur van het formulier meer complex worden gemaakt, bijv. met widgets die zijn ingebed in groepen en tabs.
- **Geef een UI-bestand op:** maakt het mogelijk een bestand van Qt Designer te gebruiken, en dus een potentieel meer complex en volledig uitgerust sjabloon, als objectformulier.

### Het automatisch gemaakte formulier

Als de optie **Automatisch genereren** is ingeschakeld geeft het paneel *Beschikbare widgets* de lijst met velden weer (van de laag en zijn relaties) die in het formulier zouden worden weergegeven. Selecteer een veld en u kunt het uiterlijk en het gedrag ervan configureren in het rechterpaneel:

- *aangepaste labels en geautomatiseerde controles* aan het veld toevoegen;
- instellen om een *bepaald widget* te gebruiken.

### De ontwerper Slepen en neerzetten

De ontwerper Slepen en neerzetten stelt u in staat een formulier te maken met verscheidene containers (tabs of groepen) om de attribuutvelden te presenteren of anderewidgets die niet direct zijn gekoppeld aan een bepaald veld (zoals de HTML/QML-widgets of de *acties* gedefinieerd voor de laag), zoals bijvoorbeeld weergegeven in Fig. 15.41.

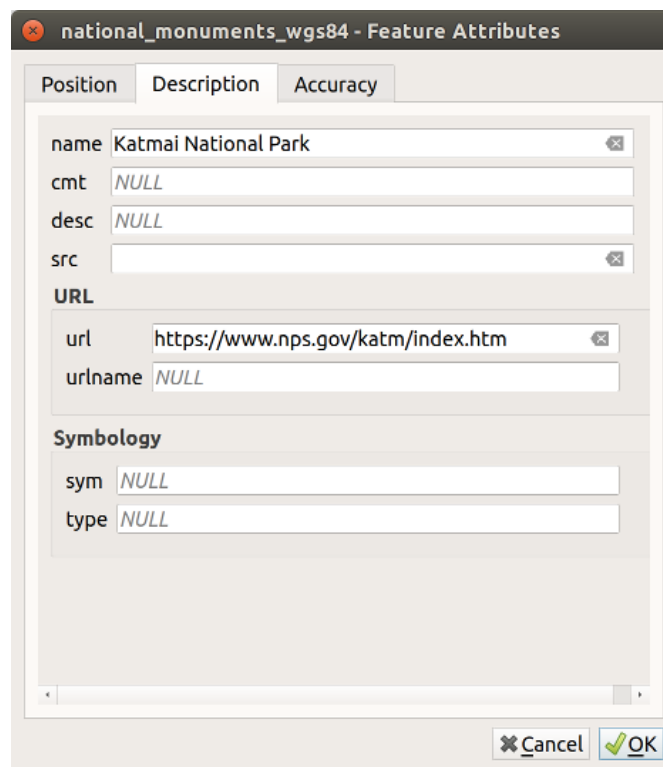





Fig. 15.41: Resultaat ingebouwd formulier met tabs en benoemde groepen

1. Kies **Ontwerper Slepen en neerzetten** uit het combinatievak *Attribuutlay-outbewerker selecteren*. Dit schakelt het paneel *Lay-out formulier* in naast het paneel *Beschikbare widgets*, gevuld met bestaande velden. Het geselecteerde veld geeft zijn *eigenschappen* weer in een derde paneel.
2. Selecteer velden die u niet wilt gebruiken in uw paneel *Formulier lay-out* en druk op de knop  om ze te verwijderen. U kunt ook de selectie schakelen met de knop  *Selectie omdraaien*.
3. Sleep en zet velden neer vanuit het eerste paneel naar het paneel `:guilabel`Formulier lay-out`` om ze opnieuw toe te voegen. Hetzelfde veld mag meerdere keren worden toegevoegd.

4. Sleep velden en zet ze neer in het paneel *Lay-out formulier* om de volgorde van de positie aan te passen.
5. Voeg containers (tab- of groepsframes) om velden, die tot dezelfde categorie behoren, met elkaar te associëren en het formulier beter te structureren.
  1. De eerste stap is om het pictogram  te gebruiken om een tab te maken waarin velden en groepen zullen worden weergegeven
  2. Stel dan de eigenschappen voor de container in, d.i.:
    - de naam
    - het type, d.i. een *tab* of een *groep in container* (een groep binnen een tab of een andere groep)
    - en het *aantal kolommen* waarover de ingebedde velden zouden moeten worden verdeeld

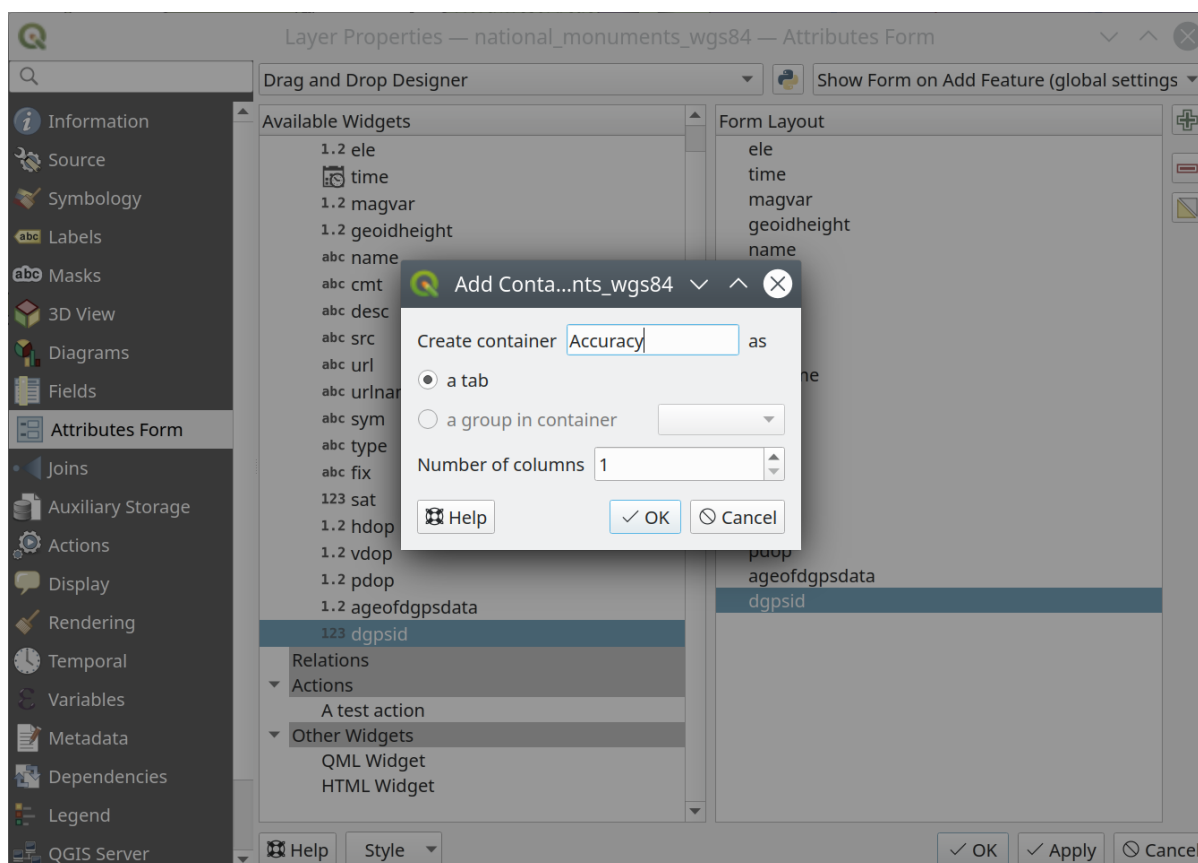




Fig. 15.42: Dialoogvenster om containers te maken met de **Attribuutlay-outbewerker**

Deze, en andere eigenschappen kunnen later worden bijgewerkt door het item te selecteren, en, uit het derde paneel:

- het label van de container te verbergen of weer te geven
- de container weer te geven als een groepsvak (alleen beschikbaar voor tabs).
- de container te hernoemen
- het aantal kolommen in te stellen
- een expressie in te voeren om de zichtbaarheid van de container te beheren. De expressie zal opnieuw worden geëvalueerd, elke keer als waarden in het formulier wijzigen, en de tab of groepsvak overeenkomstig weergeven/verbergen
- een achtergrondkleur toevoegen

3. U kunt net zoveel containers maken als u wilt; druk opnieuw op het pictogram  om een andere tab of een groepsframe te maken onder een bestaande tab.
6. De volgende stap is om de relevante velden toe te wijzen aan elke container, door eenvoudigweg te slepen en neer te zetten. Groepen en tabs kunnen ook op dezelfde manier worden verplaatst.
7. *De widget aanpassen* voor de gebruikte velden
8. In het geval dat de laag is opgenomen in een *één-tot-veel relatie*, sleep en zet de naam van de relatie neer vanuit het paneel *Beschikbare widgets* naar het paneel *Formulier lay-out*. Het geassocieerde attributenformulier voor de laag zal worden ingebed op de gekozen plaats in het formulier van de huidige laag. Net als voor de andere items, selecteer het label van de relatie om enkele eigenschappen te configureren:
  - het label van de relatie te verbergen of weer te geven
  - de knop om te koppelen weer te geven
  - de knop om te ontkoppelen weer te geven
9. In het geval dat voor de laag één of meer *acties* zijn ingeschakeld voor het bereik *Laag* of *Object*, zullen de acties zijn vermeld onder *Acties* en u kunt ze slepen en neerzetten, net als met de andere velden. De geassocieerde actie zal worden ingebed op de gekozen plaats in het huidige formulier voor de laag.
10. Het dialoogvenster *Laageigenschappen* toe te passen
11. Open een attributenformulier van een object (bijv. met het gereedschap  *Objecten identificeren*) en het zou het nieuwe formulier moeten weergeven.

## Aangepast UI-bestand gebruiken

De optie 'Geef een UI-bestand op' stelt u in staat veel complexere dialoogvensters te gebruiken die zijn gemaakt met de Qt-Designer. Het gebruik van een UI-bestand geeft veel meer vrijheid om een dialoogvenster te maken. Onthoud dat, om de grafische objecten (tekstvak, combinatievak...) te kunnen koppelen aan de velden van de laag, u ze dezelfde naam dient te geven.

Gebruik *UI voor bewerken* om het pad te definiëren van het te gebruiken bestand.

UI-bestanden mogen ook worden gehost op een server op afstand. In dat geval moet u de URL van het formulier invullen in plaats van het bestandspad in *UI voor bewerken*.

U kunt enkele voorbeelden vinden in de les *Een nieuw formulier maken van de QGIS-training-manual-index-reference*. Voor meer gevorderde informatie, bekijk <https://woostuff.wordpress.com/2011/09/05/qgis-tips-custom-feature-forms-with-python-logic/>.

## Uw formulier verbeteren met aangepaste functies

Formulieren van QGIS mogen een Python-functie hebben die wordt aangeroepen als het dialoogvenster wordt geopend. Gebruik deze functie om extra logica aan uw dialoogvensters toe te voegen. De code voor het formulier kan op drie verschillende manieren gespecificeerd worden:

- *laden uit de omgeving*: een functie gebruiken, bijvoorbeeld in een `startup.py` of vanuit een geïnstalleerde plug-in
- *laden uit een extern bestand*: een bestandskiezer stelt u in staat een bestand voor Python te selecteren uit uw bestandssysteem of een URL in te voeren voor een bestand op afstand.
- *laden met in-regelige code*: een bewerker voor Python zal verschijnen waar u direct de te gebruiken functie kunt typen

In alle gevallen moet u de naam invoeren van de functie die moet worden aangeroepen (open in het voorbeeld hieronder).

Een voorbeeld is (in module `MyForms.py`):

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

Verwijs als volgt naar de Python-functie Init: open

### Het gedrag van velden configureren

Het hoofdgedeelte van de tab *Formulier attributen* helpt u het te gebruiken type widget instellen om waarden van het veld in te vullen of weer te geven, in de attributentabel of het objectformulier: u kunt definiëren doe de gebruiker werkt met elk veld en de waarden of bereik van waarden die aan elk zouden kunnen worden toegevoegd.

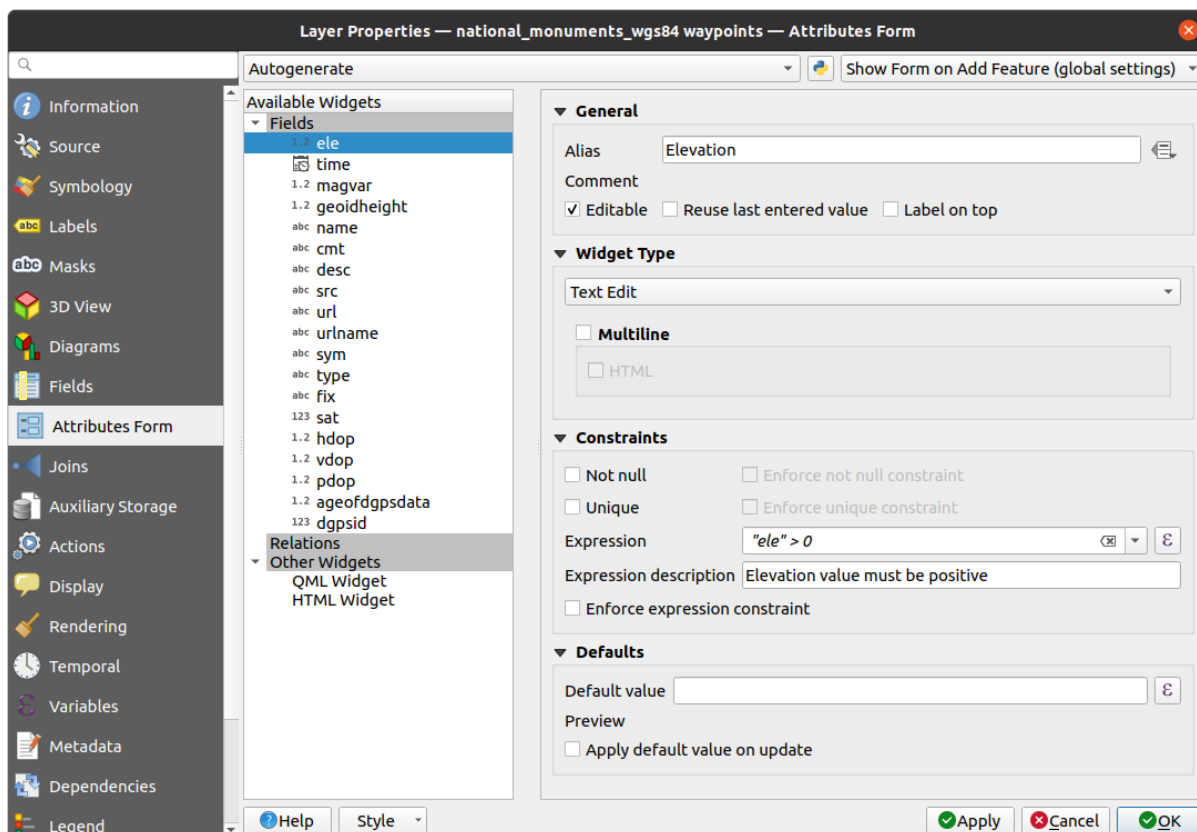


Fig. 15.43: Dialoogvenster om een widget voor bewerken te kiezen voor een attribuutveld

## Algemene instellingen

Ongeacht het op het veld toegepaste type widget zijn er enkele algemene eigenschappen die u in kunt stellen om te beheren of en hoe een veld kan worden bewerkt.

### Widget weergeven

*Label weergeven*: geeft aan of de veldnaam in het formulier zou moeten worden weergegeven (alleen in de modus *Slepen en neerzetten* ontwerper).

### Algemene opties

- *Alias*: een door mensen te lezen naam om te gebruiken voor velden. Het alias zal worden weergegeven in het objectformulier, de attributentabel, of in het paneel *Identificatieresultaten*. Het kan ook worden gebruikt als vervanging voor de veldnaam in de *Expressiebouwer*, wat het begrijpen en beoordelen van expressies gemakkelijker maakt. Aliassen worden opgeslagen in het projectbestand.
- *Opmerking*: geeft de opmerking voor het veld weer, zoals weergegeven op de tab *Velden*, in een status Alleen-lezen. Deze informatie wordt weergegeven als Helptip bij het over het veldlabel gaan in een formulier van het object.
- *Aanpasbaar*: deselecteer deze optie om het veld in te stellen als Alleen-lezen (niet handmatig aan te passen) als de laag in modus Bewerken staat. Onthoud dat deze instelling niet een door de provider ingestelde beperking voor bewerken overschrijft.
- *Laatst ingevoerde waarde gebruiken*: onthoudt de laatste ingevoerde waarde die is ingevoerd in dit veld en gebruikt het als standaard voor het volgende object dat wordt bewerkt in de laag.
- *Labels bovenaan*: plaatst de veldnaam boven of naast de widget in het objectformulier.

### Standaard waarden

- *Standaardwaarde*: voor nieuwe objecten, vult standaard automatisch het veld met een vooraf gedefinieerde waarde of een *die op een expressie is gebaseerd*. U kunt bijvoorbeeld:
  - `$x`, `$length`, `$area` gebruiken om automatisch een veld te vullen met de X-coördinaat, lengte, gebied of andere geometrische informatie van een object bij het maken ervan;
  - een veld met 1 verhogen voor elk nieuw object met `maximum("field")+1`;
  - de datetime van het maken van het object opslaan met `now()`;
  - *variabelen* in expressies gebruiken, wat het gemakkelijker maakt om bijvoorbeeld de naam van de gebruiker in te vullen (`@user_full_name`), het volledige pad naar het projectbestand (`@project_path`), ...

Een voorbeeld van de resulterende standaardwaarde wordt weergegeven aan de onderzijde van de widget.

---



**Notitie:** De optie *Standaardwaarde* is zich niet bewust van de waarden in enig ander veld van het te maken object, dus is het niet mogelijk een expressie te gebruiken die enkele van deze waarden combineert, d.i. gebruiken van een expressie als `concat(field1, field2)` zou niet kunnen werken.

---


- *Standaardwaarde toepassen bij bijwerken*: elke keer als het attribuut of de geometrie van het object wordt gewijzigd, wordt de waarde opnieuw berekend. Dit zou handig kunnen zijn om waarden op te slaan zoals de laatste gebruiker die wijzigingen in de gegevens maakt, laatste keer dat het werd gewijzigd...

### Beperkingen

U kunt de in het veld in te voegen waarde beperken. Deze beperking mag zijn:

-  *Niet null*: eist van de gebruiker om een waarde in te vullen
-  *Uniek*: garandeert dat de ingevoerde waarde voor het gehele veld uniek zal zijn;
- gebaseerd op een aangepaste *expressie*: bijv. `not regexp_match(col0, 'A-Za-z')` zal er voor zorgen dat de waarde van het veld *col0* alleen alfabetische letters mag hebben. Een korte beschrijving kan worden toegevoegd om u te helpen de beperking te onthouden.

Elke keer als een waarde wordt toegevoegd aan of bewerkt in een veld, wordt het doorgegeven aan de bestaande beperkingen en:

- als het voldoet aan alle vereisten, wordt een groen vinkje weergegeven naast het veld in het formulier;
- als het niet voldoet aan alle vereisten, dan wordt het veld geel of oranje gekleurd weergegeven en een overeenkomend kruis wordt weergegeven naast de widget. U kunt over het kruis gaan met de muis om er achter te komen welke beperkingen zijn toegepast op het veld en de waarde te repareren:
  - Een geel kruis verschijnt als de beperking waaraan niet voldaan wordt er een is die niet geforceerd kan worden afgedwongen en het belet u niet om de wijzigingen met de “verkeerde” waarden op te slaan;
  - Een oranje kruis kan niet worden genegeerd en staat u dus niet toe de wijzigingen op te slaan, totdat zij voldoen aan de beperkingen. Het verschijnt als de optie  *Beperking voor expressie forceren* is geselecteerd.

### Widgets bewerken

Gebaseerd op het type veld bepaalt QGIS automatisch en wijst er een standaardtype widget toe. U kunt dan de widget vervangen door elk widget dat compatibel is met dat veldtype. De beschikbare widgets zijn:

- **Keuzevak**: Geeft een keuzevak weer waarvan de status definieert welke waarde moet worden ingevoerd.
- **Classificatie**: Alleen beschikbaar als een *symbologie Categorieën* is toegepast op de laag, geeft een combinatievak weer met de waarden van de klassen.
- **Kleur**: Geeft een *widget Kleur* weer dat het mogelijk maakt een kleur te selecteren, de waarde van de kleur wordt opgeslagen als een HTML-notatie in de attributentabel.
- **Datum/Tijd**: Geeft een regelveld weer dat een widget van een kalender kan openen om een datum, een tijd of beide in te voeren. Het type kolom moet tekst zijn. U kunt een aangepaste indeling kiezen, een kalender op laten komen, etc.
- **Enumeratie**: Opent een combinatievak met vooraf gedefinieerde waarden die zijn opgehaald uit de database. Dit wordt momenteel alleen ondersteund voor de provider PostgreSQL voor velden van het type `enum`.
- **Bijlage**: Gebruikt een dialoogvenster “Bestand openen” om het bestandspad op te slaan in een relatieve of absolute modus. Het kan worden gebruikt om een hyperlink weer te geven (naar het pad van het document), een afbeelding of een webpagina. De gebruiker kan ook een *extern opslagsysteem* configureren om bronnen op te halen/op te slaan.
- **Verborgen**: Een verborgen attribuut is niet zichtbaar. De gebruiker kan de inhoud ervan niet zien.
- **Sleutel/waarde**: Geeft een tabel met twee kolommen weer om sets van paren van sleutels en waarden op te slaan binnen één enkel veld. Dit wordt momenteel alleen ondersteund voor de provider PostgreSQL voor velden van het type `hstore`.
- **JSON-weergave**: Geeft gegevens voor JSON weer in een syntaxis accentuerende tekstbewerker of in een boomweergave. Dit widget is momenteel alleen-lezen. Verschillende opties zijn beschikbaar om de manier waarop de gegevens worden weergegeven te wijzigen. ‘Standaard weergave’ specificeert of de widget zou moeten verschijnen in de modus Tekst of Boom. ‘JSON opmaken’ heeft drie opties die alleen zijn gerelateerd aan de weergave Boom:

- **Inspringen:** Geeft gegevens weer in een voor mensen leesbare vorm met nieuwe regels en vier tekens spatie voor inspringen.
  - **Compact:** Geeft gegevens weer in éénregelige grote, geoptimaliseerde tekenreeks zonder nieuwe regels of spaties.
  - **Uitgeschakeld:** Geeft gegevens weer zoals die zijn verschaft door de provider.
  - **Lijst:** Geeft een tabel met één enkele kolom weer om verschillende waarden toe te voegen aan één enkel veld. Dit wordt momenteel alleen ondersteund voor de provider PostgreSQL voor velden van het type `array`.
  - **Bereik:** Maakt het mogelijk numerieke waarden in te stellen binnen een specifiek bereik. het hulpmiddel voor bewerking kan een schuifbalk of een draaiknop zijn
  - **Relatieverwijzing:** Dit is de standaard widget die is toegewezen aan het verwijzingsveld (d.i. de vreemde sleutel in de kind-laag) wanneer een *relatie* is ingesteld. Het verschaft directe toegang tot het formulier met ouder-objecten dat op zijn beurt de lijst en het formulier bevat van al zijn kinderen.
  - **Tekst bewerken** (standaard): Dit opent een tekstveld waarin u meerdere regels tekst kunt ingeven. Als u voor meerdere regels kiest, kunt u ook HTML-inhoud kiezen.
  - **Unieke waarden:** U kunt één van de al in de attributentabel gebruikte waarden kiezen. Als 'Aanpasbaar' is geactiveerd wordt een hulpmiddel voor bewerken getoond met ondersteuning voor automatisch aanvullen, anders wordt een combinatievak gebruikt.
  - **UUID-generator:** Genereert een veld alleen-lezen UUID (Universele Unieke IDentificatie), indien leeg.
  - **Aanwezige waarden:** Een combinatievak met vooraf gedefinieerde items. De waarde is opgeslagen in het attribuut, de omschrijving wordt weergegeven in het combinatievak. U kunt waarden handmatig definiëren of laden vanuit een laag of een CSV-bestand.
  - **Waarde relatie:** Biedt waarden uit een gerelateerde tabel in een combinatievak. U kunt laag, kolom voor sleutel en kolom voor waarde selecteren. Verscheidene opties zijn beschikbaar om het standaardgedrag te wijzigen: Null-waarden toestaan, volgorde op waarde, meerdere selecties toestaan en automatisch aanvullen gebruiken. De formulieren zullen ofwel een keuzelijst of een veld voor tekst bewerken weergeven als het keuzevak voor automatisch aanvullen is ingeschakeld.
- Als een laag, die is opgeslagen in PostgreSQL, GeoPackage of Spatialite, is geconfigureerd om een widget Waarde relatie te gebruiken, maar de laag is nog niet geladen in het project, zal QGIS automatisch zoeken naar de laag in dezelfde database/verbinding.

---

**Tip: Relatieve pad in widget Bijlage**

Indien het pad dat is geselecteerd met de bestandsbrowser is geplaatst in dezelfde map als het projectbestand `.qgs` of lager, worden paden geconverteerd naar relatieve paden. Dit verhoogt de portabiliteit van een project `.qgs` met aangehechte informatie voor multimedia.


---

## 15.1.10 Eigenschappen van koppelingen



De tab *Koppelingen* stelt u in staat objecten van de huidige laag (genaamd *Doellaag*) te associëren met objecten uit een andere geladen vectorlaag (of tabel). De koppeling is gebaseerd op een attribuut dat door de lagen wordt gedeeld. De lagen mogen zonder geometrie zijn (tabellen) of wel, maar hun attribuut voor het koppelen zou van hetzelfde type moeten zijn.

Een koppeling maken:

1. Klik op de knop  *Nieuwe koppeling maken*. Het dialoogvenster *Vectorkoppeling toevoegen* verschijnt.
2. Selecteer de *Koppellaag* waarmee u de doelvectorlaag wilt verbinden
3. Specificeer het *Koppelveld* en het *Doelveld*, dat voorkomt in zowel de koppellaag als de doellaag
4. Druk op *OK* en een overzicht van de geselecteerde parameters wordt toegevoegd aan het paneel *Koppelingen*.

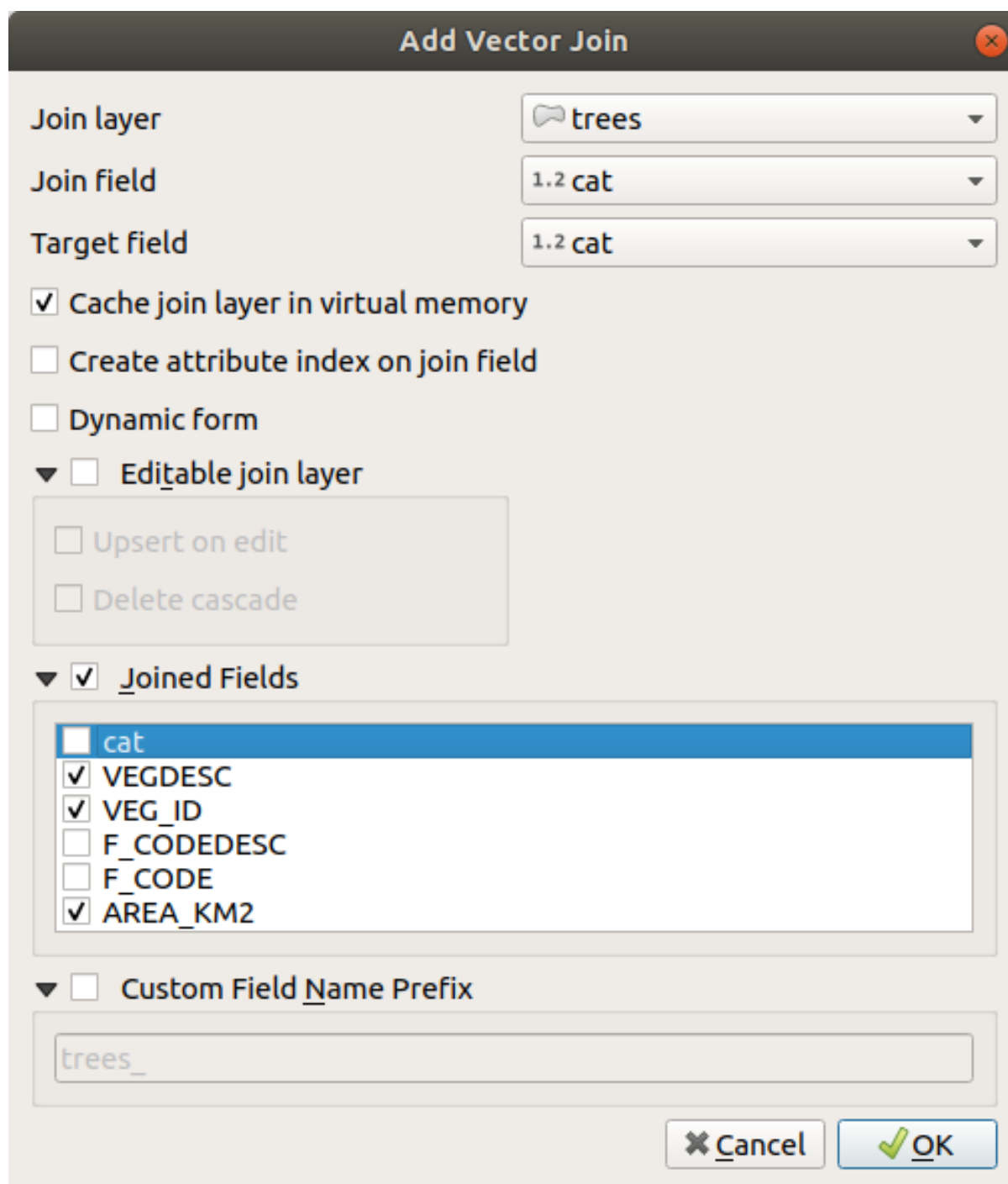





Fig. 15.44: Een attributentabel koppelen aan een bestaande vectorlaag

De stappen hierboven zullen een koppeling maken waar **ALLE** attributen, van het eerste overeenkomende object in de koppellaag, worden toegevoegd aan het object van de doellaag. QGIS verschaft meer opties om de koppeling aan te passen:

- *Koppellaag in virtueel geheugen 'cachen'*: stelt u in staat waarden in het geheugen te cachen (zonder geometrieën) uit de gekoppelde laag om zoekacties te versnellen.
- *Index voor attributen aanmaken op het koppelveld*
- *Dynamisch formulier*: helpt om de koppelvelden direct te synchroniseren, overeenkomstig het *Doelveld*. Op deze manier worden ook beperkingen voor de koppelvelden ook correct bijgewerkt. Onthoud dat het standaard



is uitgeschakeld, omdat het heel tijdrovend kan zijn als u heel veel objecten hebt of ontelbare koppelingen.

- Als de doellaag bewerkbaar is, dan zullen enkele pictogrammen worden weergegeven in de attributentabel naast velden, om te informeren over hun status:
  - : de koppellaag is niet geconfigureerd om te worden bewerkt. Als u in staat wilt zijn om gekoppelde objecten uit de attributentabel van het doel te bewerken, dan moet u de optie  *Bewerkbare samengevoegde laag* selecteren.
  - : de koppellaag is wel geconfigureerd om te worden bewerkt, maar de huidige status is Alleen-lezen.
  - : de koppellaag is te bewerken, maar het mechanismen voor synchroniseren zijn niet geactiveerd. Als u automatisch een object wilt toevoegen in de koppellaag als een object in de doellaag wordt gemaakt, dan moet u de optie  *Bijwerken bij bewerken* selecteren. Symmetrisch, de optie  *Stapel verwijderen* moet worden geactiveerd als u automatisch gekoppelde objecten wilt verwijderen.
- *Gekoppelde velden*: in plaats van het toevoegen van alle velden uit de gekoppelde laag, kunt u een subset specificeren.
- *Voorvoegsel voor naam aangepast veld* voor gekoppelde velden, om botsingen tussen namen van velden te vermijden

QGIS heeft momenteel ondersteuning voor het koppelen van niet-ruimtelijke tabelindelingen, ondersteund door OGR (bijv. CSV, DBF en Excel), tekengescheiden tekst en de provider PostgreSQL.

### 15.1.11 Eigenschappen Hulpopslag

De normale manier om opmaak en labels aan te passen is door data-bepaalde eigenschappen te gebruiken, zoals beschreven in *Data-bepaalde 'override' instellen*. Dat zou echter niet mogelijk kunnen zijn als de onderliggende gegevens Alleen-lezen zijn. Meer nog zou het configureren van deze data-bepaalde eigenschappen veel tijd kunnen vergen of niet gewenst zijn! Als u bijvoorbeeld volledig de kaartgereedschappen wilt gebruiken die staan op *De werkbalk Label*, dan dient u meer dan 20 velden toe te voegen en te configureren in uw originele gegevensbron (X- en Y-posities, rotatiehoek, opmaak lettertype, kleur enzovoort).

Het mechanisme Hulpopslag verschaft de oplossing voor deze beperkingen en vervelende configuraties. Hulpvelden zijn een omweg om automatisch deze data-bepaalde eigenschappen (labels, diagram, symbologie...) te beheren en op te slaan in een database voor SQLite, dankzij bewerkbare koppelingen. Dit stelt u in staat eigenschappen op te slaan voor lagen die niet bewerkbaar zijn.

Een tab is beschikbaar in het dialoogvenster voor vector-eigenschappen om de Hulpopslag te beheren:

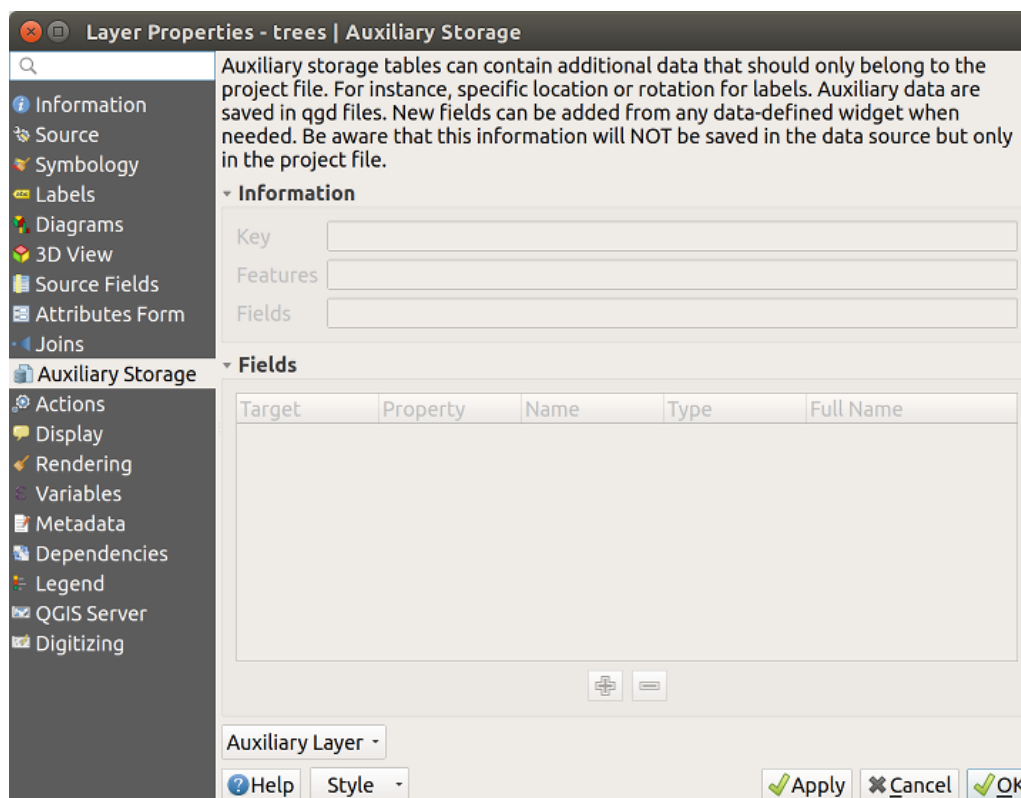


Fig. 15.45: Tab Hulpopslag

## Labelen

Overwegende dat de gegevensbron kan worden aangepast dankzij data-bepaalde eigenschappen zonder bewerkbaar te zijn, zijn de gereedschappen voor labelen, zoals beschreven in *De werkbalk Label*, altijd beschikbaar zodra labelen wordt geactiveerd.

In feite heeft het systeem voor hulpopslag een hulplaatje nodig om deze eigenschappen op te slaan in een database van SQLite (bekijk *Database Hulpopslag*). Het proces van maken wordt uitgevoerd als u de eerste keer klikt op de kaart terwijl een gereedschap voor labelen van de kaart momenteel is geactiveerd. Dan wordt een venster weergegeven dat u in staat stelt de te gebruiken primaire sleutel te selecteren voor het koppelen (om er voor te zorgen dat objecten uniek geïdentificeerd worden):

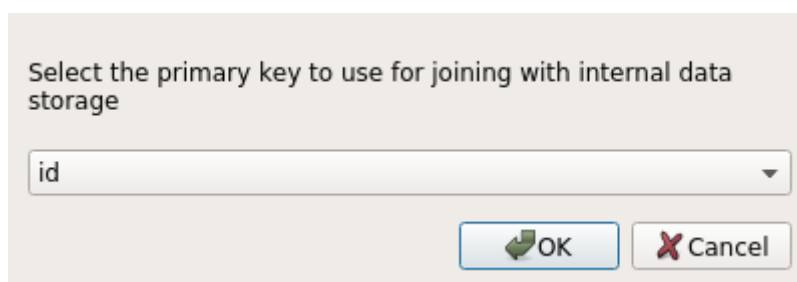


Fig. 15.46: Dialoogvenster Hulplaatje maken

Zodra een hulplaatje is geconfigureerd voor de huidige gegevensbron, kunt u de informatie ervan ophalen op de tab:

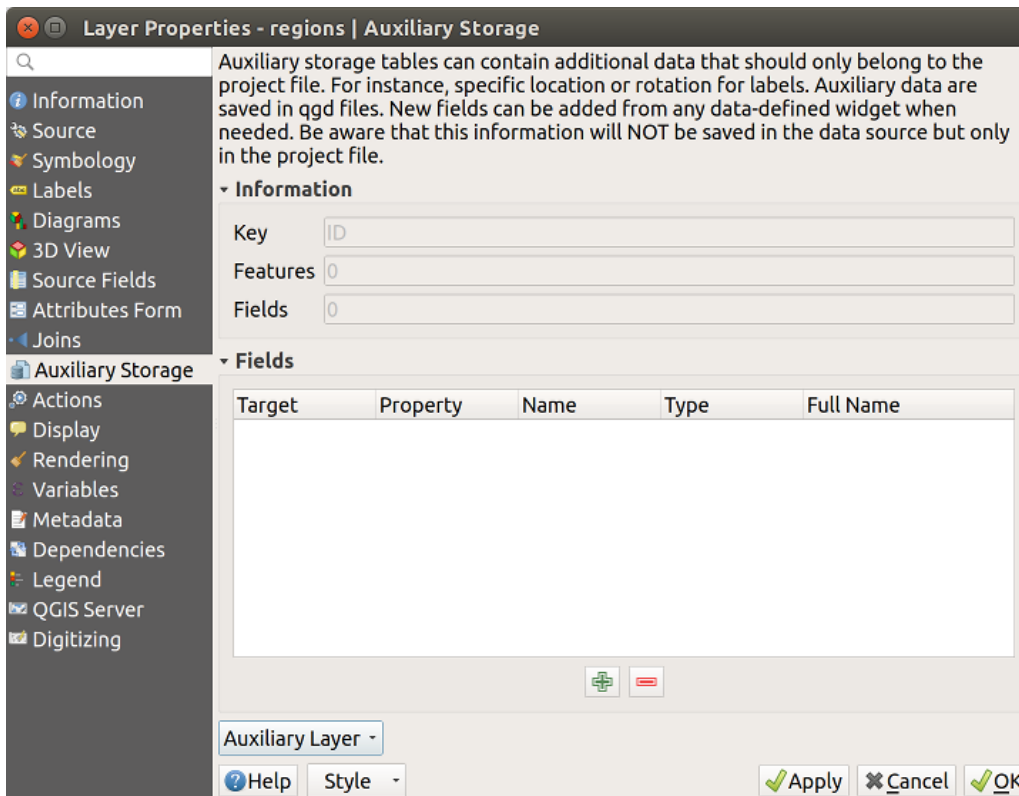



Fig. 15.47: Sleutel hulplaat

De hulplaat heeft nu deze karakteristieken:

- de primaire sleutel is ID,
- er zijn 0 objecten die een hulpveld gebruiken,
- er zijn 0 hulpvelden.

Nu de hulplaat is gemaakt kunt u de labels van de laag bewerken. Klik op een label terwijl het gereedschap  is geactiveerd, dan kunt u eigenschappen voor opmaak bijwerken zoals de grootte, kleuren, enzovoort. De corresponderende data-bepaalde eigenschappen worden gemaakt en kunnen worden opgehaald:

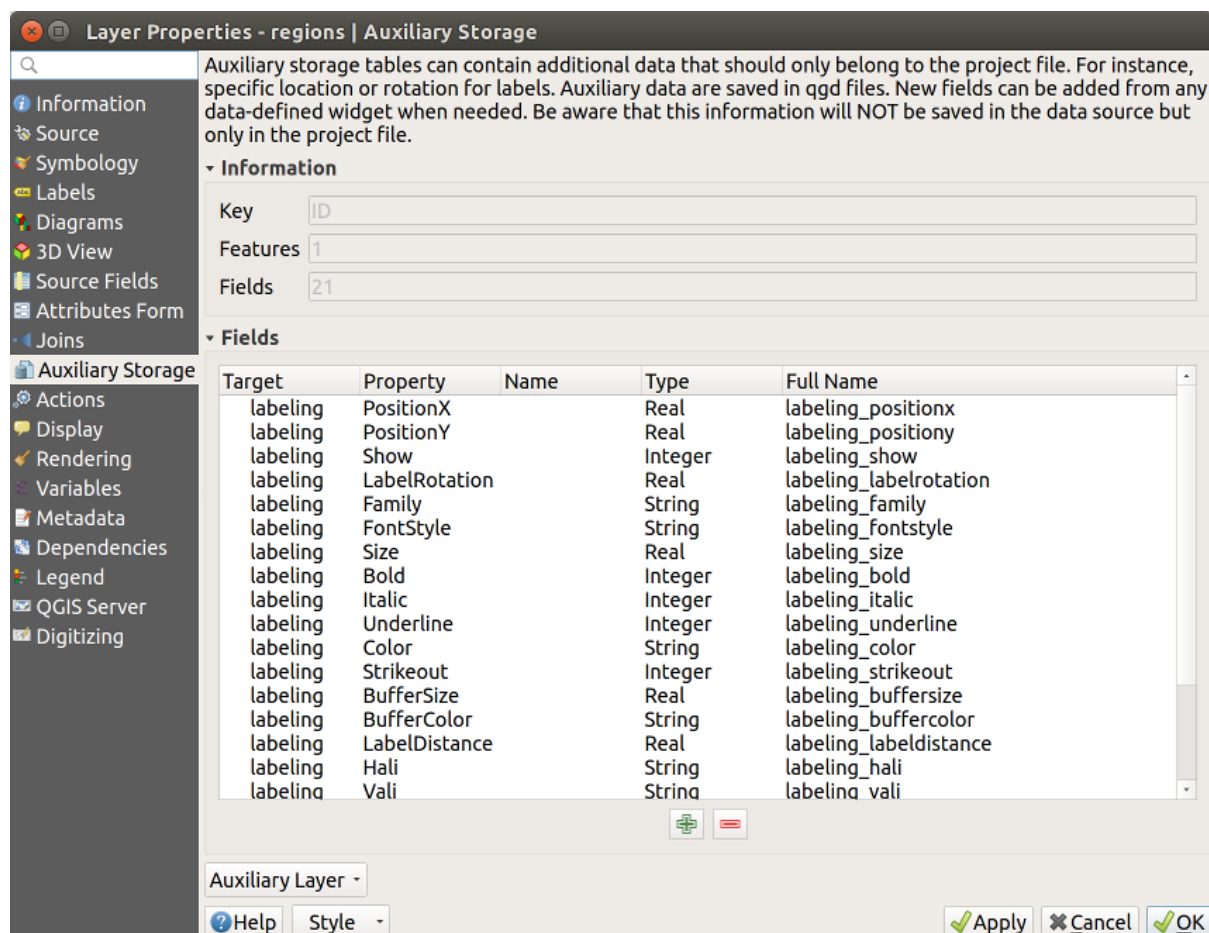



Fig. 15.48: Hulpvelden

Zoals u kunt zien in de afbeelding hierboven zijn 21 velden automatisch gemaakt en geconfigureerd voor labels. Bijvoorbeeld het type voor hulpveld `FontStyle` is een `String` en is genaamd `labeling_fontstyle` in de onderliggende database van SQLite. Er is ook 1 object dat momenteel deze hulpvelden gebruikt.

Merk op dat het pictogram  wordt weergegeven op de tab *Labels*, wat aangeeft dat de opties voor data-bepaalde 'override' correct zijn ingesteld:

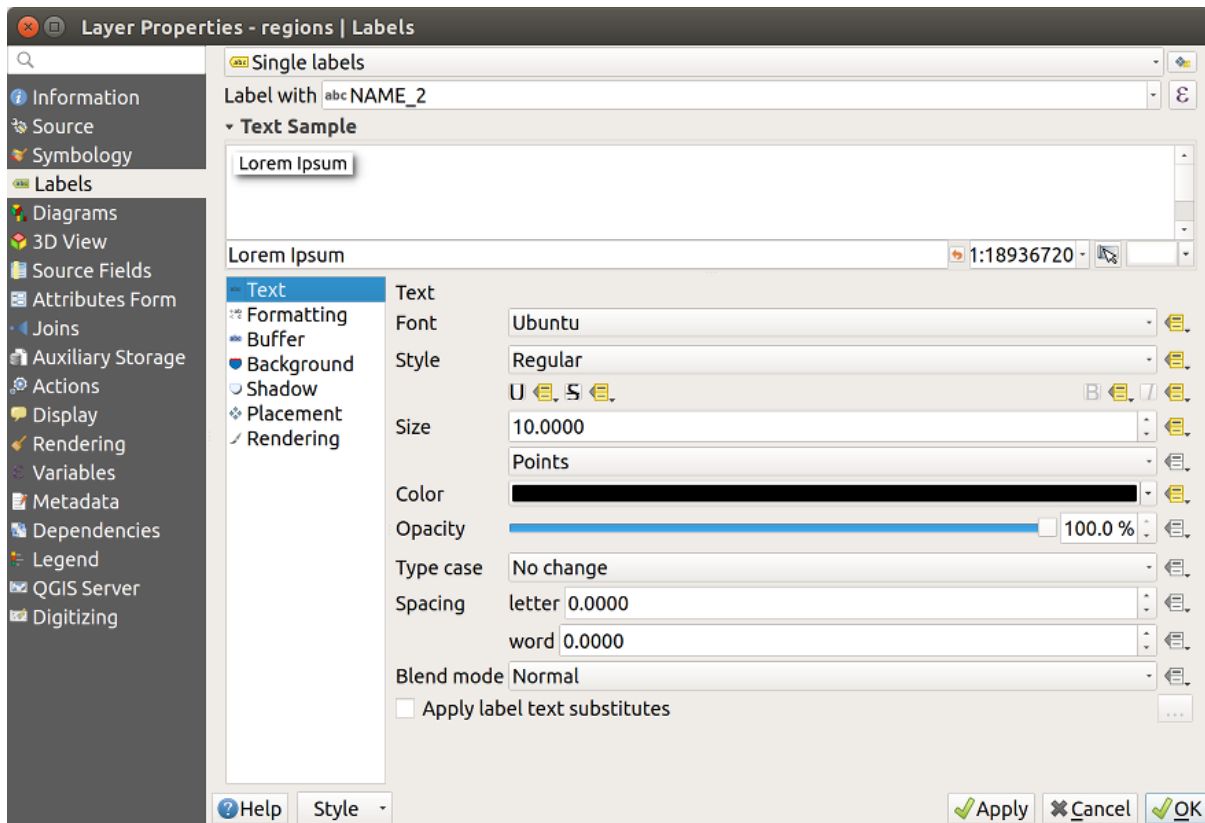




Fig. 15.49: Data-bepaalde eigenschappen automatisch gemaakt

Anders is er nog een andere manier om een hulpveld te maken voor een specifieke eigenschap, dankzij de knop  'data-bepaalde override'. Door te klikken op *Gegevens opslaan in het project* wordt automatisch een hulpveld gemaakt voor het veld *Doorzichtbaarheid*. Als u op deze knop klikt en de hulplaat nog niet is gemaakt, zal eerst een venster [Fig. 15.46](#) worden weergegeven om de primaire sleutel te kiezen voor het koppelen.

## Symbologie

Net zoals de hierboven beschreven methode voor het aanpassen van labels, kunnen hulpvelden ook worden gebruikt om symbolen en diagrammen op te maken. Klik, om dat te doen, op  'Data-bepaalde override' en selecteer *Gegevens opslaan in het project* voor een specifieke eigenschap. Bijvoorbeeld het veld *Vulkleur*:

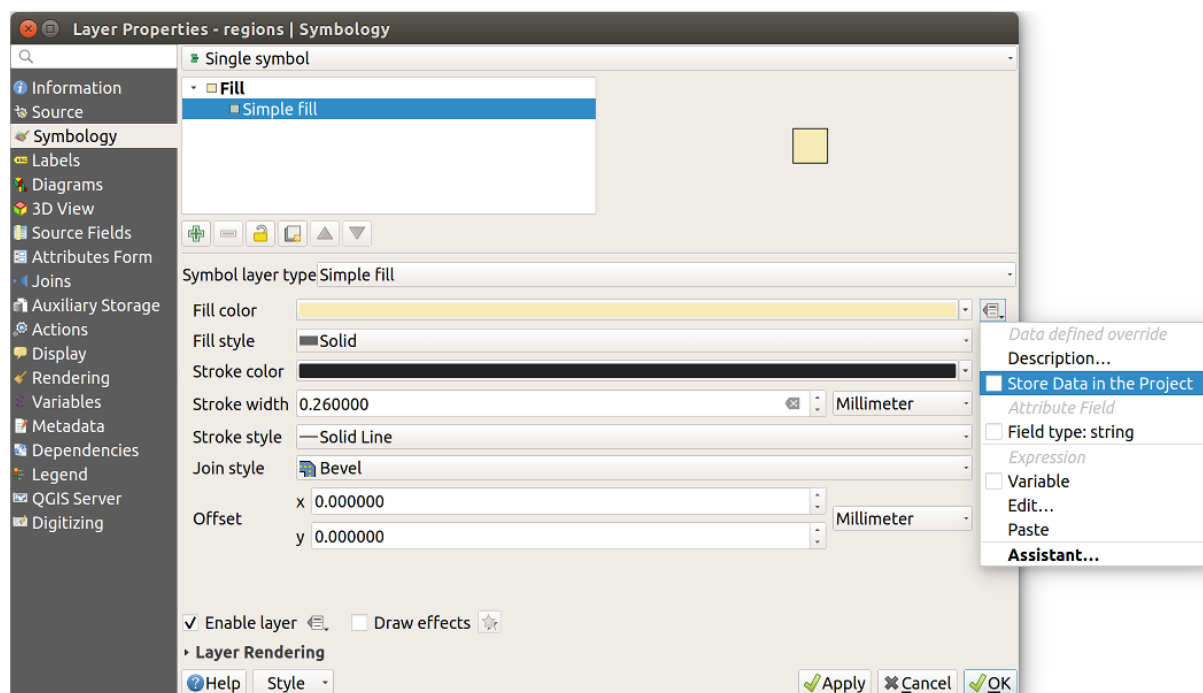


Fig. 15.50: Menu Data-bepaalde eigenschappen voor symbool

Er zijn verschillende attributen voor elk symbool (bijv. opmaak vulling, vulkleur, randkleur, etc. ...), dus elk hulpveld dat een attribuut vertegenwoordigt vereist een unieke naam om conflicten te voorkomen. Na het selecteren van *Gegevens opslaan in het project*, opent een venster en geeft het *Type* veld weer en vraagt u een unieke naam in te voeren voor het hulpveld. Bijvoorbeeld bij het maken van een hulpveld *Vulkleur* opent het volgende venster:

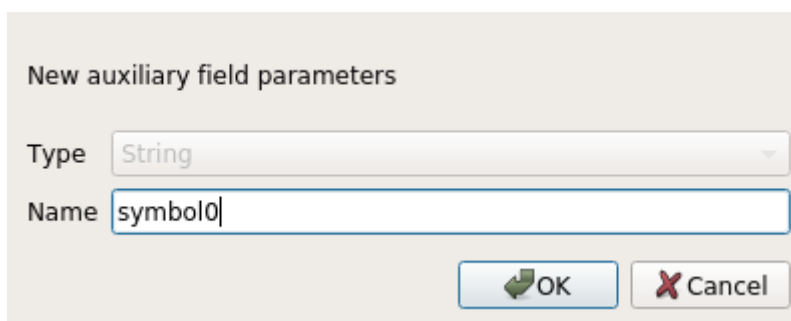


Fig. 15.51: Naam van het hulpveld voor een symbool

Enmaal gemaakt kan het hulpveld worden opgehaald vanaf de tab Hulpopslag:

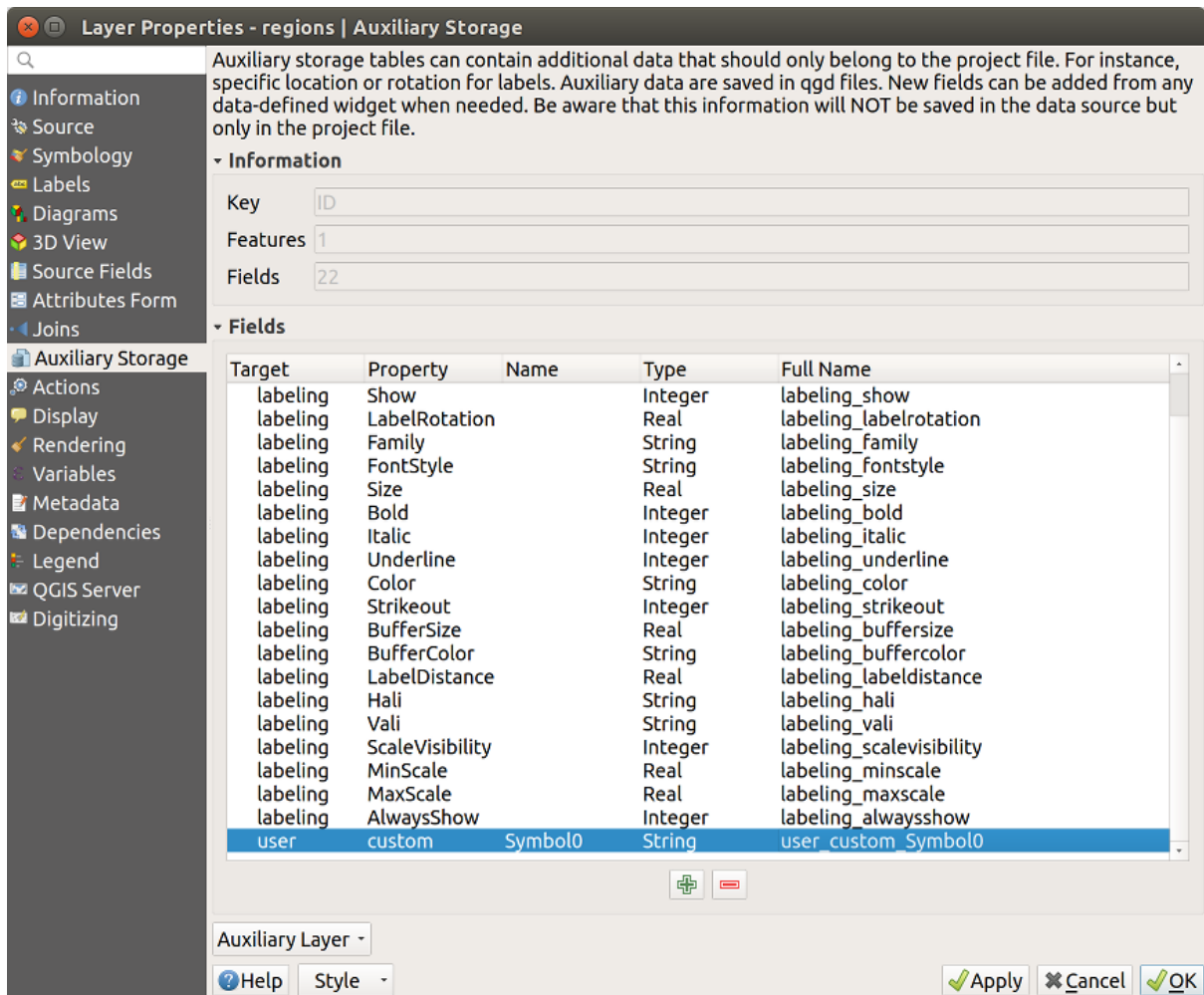


Fig. 15.52: Hulpveld symbool

### Attributentabel en widgets

Hulpvelden kunnen worden bewerkt met de *attributentabel*. Echter, niet alle hulpvelden zijn initieel zichtbaar in de attributentabel.

Hulpvelden die attributen weergeven van de symbologie, labelen, uiterlijk of diagrammen van een laag zullen automatisch in de attributentabel verschijnen. De uitzondering zijn attributen die aangepast kunnen worden met de *werkbalk Label* die standaard zijn verborgen. Hulpvelden die een *Kleur* weergeven hebben standaard een widget **Kleur** ingesteld, anders hebben hulpvelden standaard een widget **Tekst bewerken**.

Hulpvelden die attributen weergeven die kunnen worden aangepast met de *werkbalk Label* zijn standaard **Verborgen** in de attributentabel. Open de *tab Formulier attributen* en wijzig de waarde van een hulpveld *Widget Type* van **Verborgen** naar een andere relevante waarde om een veld zichtbaar te maken. Wijzig bijvoorbeeld **auxiliary\_storage\_labeling\_size** naar **Tekst bewerken** of wijzig **auxiliary\_storage\_labeling\_color** naar de widget **Kleur**. Deze velden zullen nu zichtbaar zijn in de attributentabel.

Hulpvelden in de attributentabel zullen er uitzien zoals in de volgende afbeelding:

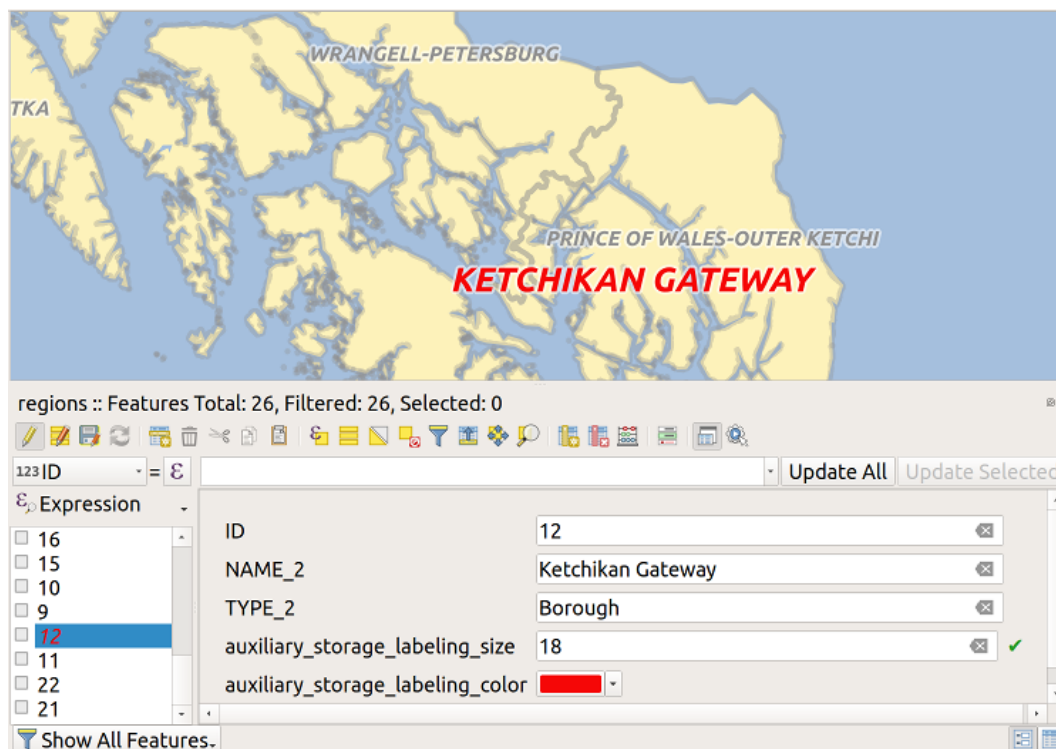


Fig. 15.53: Formulier met hulpvelden

## Beheer

Het menu *Hulplaag* stelt u in staat de hulpvelden te beheren:



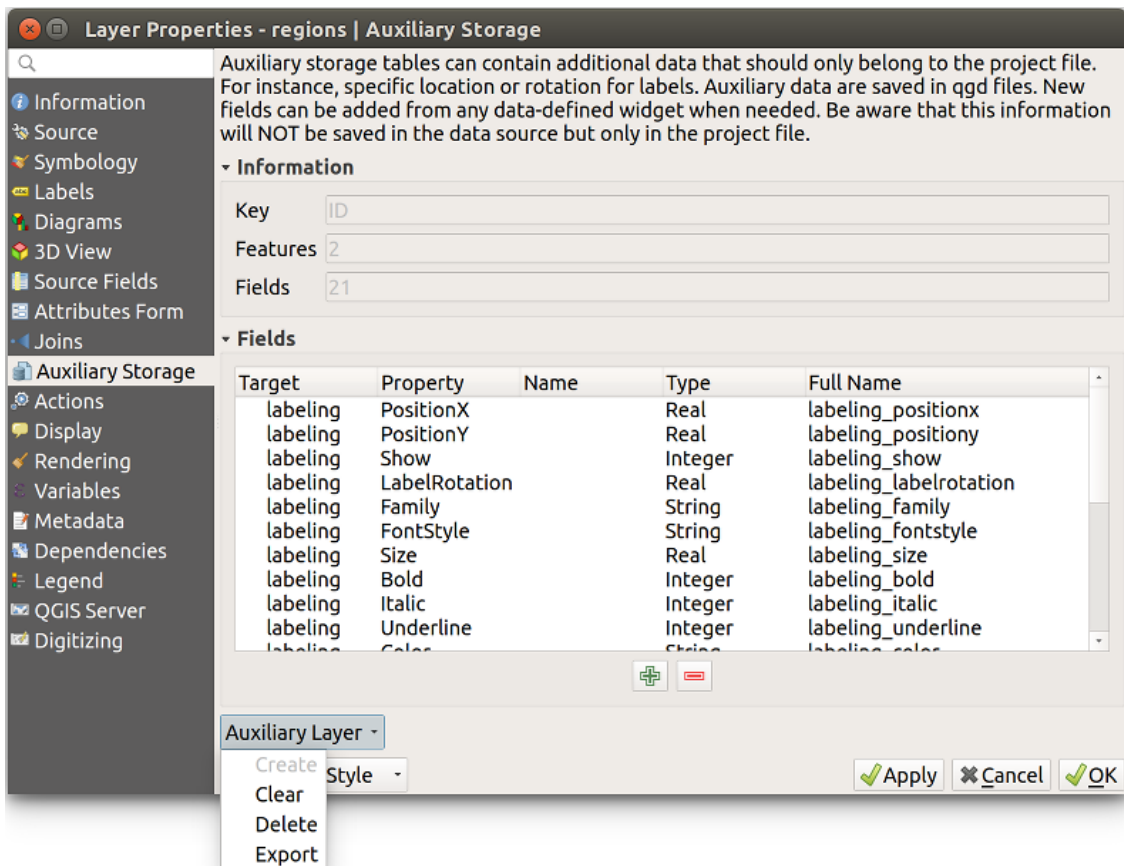


Fig. 15.54: Beheer hulplaat

Het eerste item *Maken* is in dit geval uitgeschakeld omdat de hulplaat al is gemaakt. Maar in het geval van een verse start kunt u deze actie gebruiken om een hulplaat te maken. Zoals uitgelegd in *Labelen* is dan een primaire sleutel nodig.

De actie *Leegmaken* stelt u in staat alle hulpvelden te behouden maar de inhoud ervan te verwijderen. Op deze manier zal het aantal objecten dat deze velden zal gebruiken terugvallen naar 0.

De actie *Verwijderen* verwijdert de hulplaat volledig. Met andere woorden: de corresponderende tabel wordt uit de onderliggende database van SQLite verwijderd en aanpassingen aan eigenschappen gaan verloren.

Tenslotte maakt de actie *Exporteren* het mogelijk de hulplaat op te slaan als een *nieuwe vectorlaag*. Onthoud dat geometrieën niet worden opgeslagen in hulpopslag. In dit geval worden geometrieën echter ook geëxporteerd vanuit de originele gegevensbron.

## Database Hulpopslag

Wanneer u uw project opslaat in de indeling `.qgs`, wordt de database van SQLite, die wordt gebruikt voor de hulpopslag, opgeslagen op dezelfde plaats, maar met de extensie `.qgd`.

Voor het gemak kan in plaats daarvan een archief worden gebruikt, dankzij de indeling `.qgz`. In dit geval worden zowel de bestanden `.qgd` als `.qgs` ingebed in het archief.

### 15.1.12 Acties



QGIS geeft de mogelijkheid om een actie te starten waarbij gebruik wordt gemaakt van attribuutwaarden. U kunt meerdere acties per vectorlaag aanmaken waarmee u bijvoorbeeld een ander programma kunt aanroepen waarbij u attribuutwaarden als argumenten meegeeft.

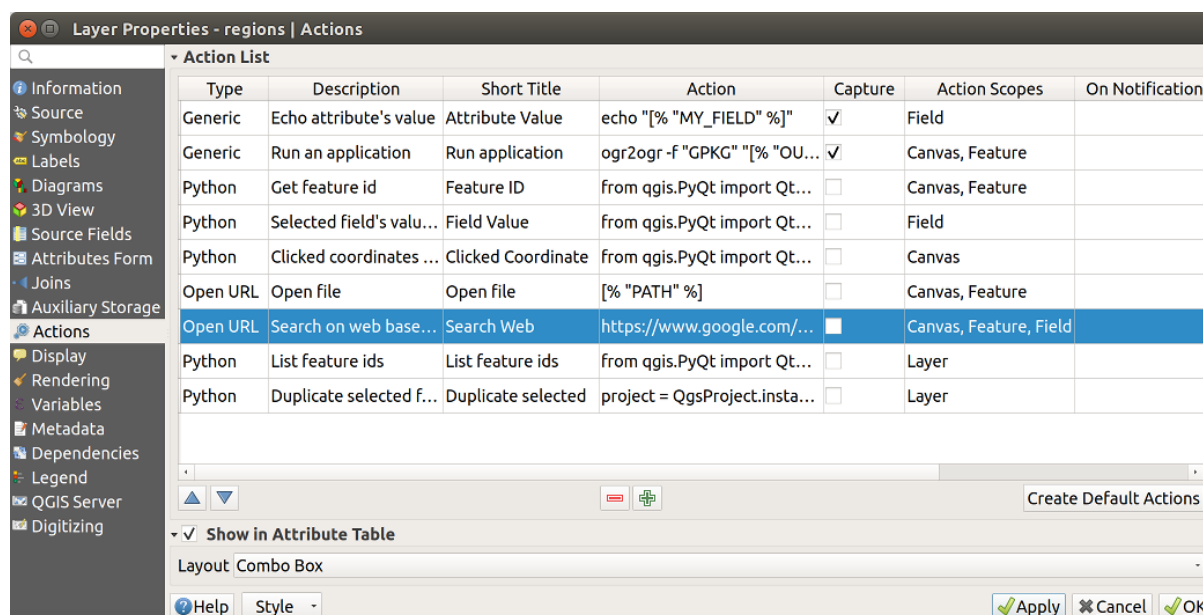


Fig. 15.55: Overzicht dialoogvenster Acties met enkele voorbeeldacties


Acties zijn erg handig wanneer u regelmatig een extern programma wilt uitvoeren of een webpagina wilt bekijken die is gebaseerd op een of meer waarden in uw vectorlaag. Zij zijn onderverdeeld in 6 typen die als volgt gebruikt kunnen worden:

- De acties Algemeen, Mac, Windows en Unix starten een extern proces.
- De actie Python voert een expressie in Python uit.
- Acties Algemeen en Python zijn overal zichtbaar.
- De acties Mac, Windows en Unix zijn alleen zichtbaar op die specifieke besturingssystemen (u kunt bijv. drie acties 'Bewerken' maken om een bewerkingsprogramma te openen, maar de gebruikers kunnen alleen de actie 'Bewerken' voor hun platform zien en uitvoeren om het bewerkingsprogramma uit te voeren).

Er zijn verscheidene voorbeelden opgenomen in het dialoogvenster. U kunt deze laden door te klikken op *Standaard acties maken*. Dubbelklik op een rij om een van de voorbeelden te bewerken. Eén voorbeeld is een zoekactie gebaseerd op een waarde van een attribuut. Dit concept is gebruikt in volgende bespreking.

*In attributentabel weergeven* maakt het voor u mogelijk de op geselecteerde objecten gerichte acties in de attributentabel weer te geven, ofwel als *Combinatievak* of als *Afzonderlijke knoppen* (bekijk *De kolommen configureren*).

## Acties definiëren

Open, om een actie voor een attribuut te definiëren, het vectordialogvenster *Laageigenschappen* en klik op de tab *Acties*. Klik, op de tab *Acties*, op  Een nieuwe actie toevoegen om het dialogvenster *Actie bewerken* te openen.

Selecteer het *Type* voor de actie en geef een beschrijvende naam voor de actie. De actie zelf moet de naam van de toepassing bevatten die moet worden uitgevoerd als de actie wordt gestart. U kunt één of meer waarden van velden met attributen als argumenten toevoegen voor de toepassing. Wanneer de actie wordt gestart, zal elke set tekens die begint met een %, gevolgd door de naam van een veld, worden vervangen door de waarde van dat veld. De speciale tekens %% zullen worden vervangen door de waarde van het veld dat werd geselecteerd uit de resultaten van de identificatie of de attribuentabel (zie *using\_actions* hieronder). Dubbele aanhalingstekens kunnen worden gebruikt om tekst te groeperen naar één enkel argument voor het programma, script of de opdracht. Dubbele aanhalingstekens zullen worden genegeerd indien zij worden voorafgegaan door een backslash.

De *Bereiken actie* maken het voor u mogelijk te definiëren *waar* de actie beschikbaar zou moeten zijn. U heeft 4 verschillende keuzes:

1. *Bereik van object*: actie is beschikbaar bij met rechts klikken in de cel in de attribuentabel.
2. *Bereik van veld*: actie is beschikbaar bij met rechts klikken in de cel in de attribuentabel, in het objectformulier en in de standaard actieknop van de hoofdwerkbalk.
3. *Bereik voor laag*: actie is beschikbaar in de actieknop op de werkbalk Attribuentabel. Onthoud dat dit type actie de gehele laag betreft en niet alleen de enkele objecten.
4. *Kaartvenster*: actie is beschikbaar in de hoofd actieknop op de werkbalk.

Wanneer u veldnamen gebruikt waarvan de naam een deel vormt van een andere veldnaam (bijv. `col1` en `col10`) zou u dat moeten aangeven door rechte haken om de veldnaam (en het % teken) te plaatsen (bijv. `[\%col10]`). Dit voorkomt dat het veld `%col10` wordt gelezen als veld `%col1` met daarachter de tekst `0`. De rechte haken zullen door QGIS worden verwijderd bij het vervangen door de veldwaarde. Als u echter wilt dat het te vervangen veld wordt omgeven door rechte haken, gebruik dan een tweede paar, bijvoorbeeld: `[[\%col10]]`.

Met behulp van het gereedschap *Objecten identificeren* kunt u het dialogvenster *Identificatieresultaten* openen. Dit heeft een deel (*Afgeleid*) dat informatie bevat die relevant is voor dit type vectorlaag. Toegang tot de waarden in dit item kan worden verkregen op een soortgelijke wijze als tot andere velden door de naam van het afgeleide veld vooraf te laten gaan door (*Afgeleid*) .. Een puntenlaag heeft bijvoorbeeld de afgeleide velden *X* en *Y* en de waarden van die velden kunnen in een actie worden gebruikt als `%(Afgeleid).X` en `%(Afgeleid).Y`. De afgeleide waarden zijn alleen beschikbaar vanuit het dialogvenster *Identificatieresultaten* niet uit het dialogvenster *Attribuentabel*.

Twee voorbeeldacties worden hieronder weergegeven:



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

In het eerste voorbeeld wordt de webbrowser Konqueror gestart en een URL ingegeven als argument. Er wordt een zoekactie via Google uitgevoerd op de waarde van het veld `nam` van onze vectorlaag. Let er op dat de toepassing wel in het pad staat, anders moet u ook het volledige pad ingeven. We zouden het eerste voorbeeld kunnen herschrijven als: `/opt/kde3/bin/konqueror https://www.google.com/search?q=\%nam` om zeker te zijn. Dit zal er voor zorgen dat de toepassing Konqueror zal worden uitgevoerd wanneer de actie wordt gestart.


Het tweede voorbeeld gebruikt de notatie `%%`, die niet afhankelijk is van een bepaald veld voor zijn waarde. Wanneer de actie wordt gestart, zal `%%` worden vervangen door de waarde van het geselecteerde veld in Identificatieresultaten of de Attribuentabel.

### Acties gebruiken

QGIS biedt vele manieren om acties uit te voeren die u op een laag hebt ingeschakeld. Afhankelijk van hun instellingen zijn zij beschikbaar:

- in het keuzemenu van de knop  *Object-actie uitvoeren* op de werkbalk *Attributen* of het dialoogvenster *Attributentabel*;
- bij met rechts klikken op een object met het gereedschap  *Objecten identificeren* (bekijk *Objecten identificeren* voor meer informatie);
- vanuit het paneel *Identificatieresultaten* onder het gedeelte *Acties*;
- als items van een kolom *Acties* in het dialoogvenster *Attributentabel*.

Wanneer u een actie start die de notatie %% gebruikt, selecteer dan eerst het veld, dat u wilt meegeven als argument, in het venster *Identificatieresultaten* of het dialoogvenster *Attributentabel*, zodat de waarde van dat veld wordt meegegeven aan de actie.


Hier volgt nog een voorbeeld dat gegevens uit een vectorlaag haalt en die met behulp van bash en de opdracht `echo` naar een bestand schrijft (dit werkt dus alleen onder  en misschien ook onder **X**). De betrokken laag heeft velden met de soortnaam `taxon_name`, de breedtegraad `lat` en de lengtegraad `long`. We zouden een ruimtelijke selectie willen maken van locaties en de veldwaarden voor de geselecteerde records willen exporteren naar een tekstbestand (in geel weergegeven in het kaartvenster van QGIS). Hier volgt de actie om dat te bereiken:

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

Na het selecteren van een aantal objecten en het aanroepen van de actie ziet de inhoud van het uitvoerbestand er ongeveer zo uit:

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

Als oefening kunnen we een actie maken voor de laag `lakes` waarbij we gegevens opzoeken met Google. Eerst moeten we bepalen wat de URL is waarmee we met een zoekterm kunnen zoeken. Dat doen we door naar Google te gaan en een simpele zoekopdracht uit te voeren en vervolgens uit de adresregel van de webbrowser de gebruikte URL over te nemen. Met deze kleine inspanning zien we dat de indeling van de URL is: <https://www.google.com/search?q=QGIS>, waarbij in dit geval QGIS de zoekterm is. Gewapend met deze kennis kunnen we doorgaan:

1. Eerst moet de laag `lakes` zijn geladen.
2. Open het dialoogvenster *Laageigenschappen* door in de legenda te dubbelklikken op de laag of door met rechts te klikken en *Eigenschappen* te selecteren uit het pop-upmenu.
3. Klik op de tab *Acties*.
4. Klik op  *Een nieuwe actie toevoegen*.
5. Kies het type actie *Open*,
6. Geef een naam voor de actie bijvoorbeeld `Google Search`.
7. Aanvullend kunt u een *Verkorte naam* of zelfs een *Pictogram* toevoegen.
8. Kies het *Bereik* voor de actie. Bekijk *Acties definiëren* voor meer informatie. Laat voor dit voorbeeld de standaardinstellingen staan.
9. Voor de actie moeten we de opdracht geven waarmee de webbrowser wordt opgestart. In dit geval gebruiken we Firefox. Wanneer het programma niet rechtstreeks kan worden opgestart met alleen de programmanaam dan dient het volledige pad te worden meegegeven.
10. Geef, na de naam van de externe toepassing, de URL in waarmee we gaan zoeken in Google, maar zonder de zoekterm: `https://www.google.com/search?q=`

11. De tekst in het veld *Actie* zou er nu als volgt uit moeten zien: `https://www.google.com/search?q=`
12. Klik op de keuzelijst die veldnamen voor de vectorlaag `lakes` bevat. Deze keuzelijst staat links van de knop *Toevoegen*.
13. Selecteer `NAMES` in de keuzelijst en klik op de knop *Toevoegen*.
14. De tekst van actie ziet er nu als volgt uit:  
`https://www.google.com/search?q=[%NAMES%]`
15. Klik op de knop *OK* om de actie te voltooien en de actie toe te voegen.

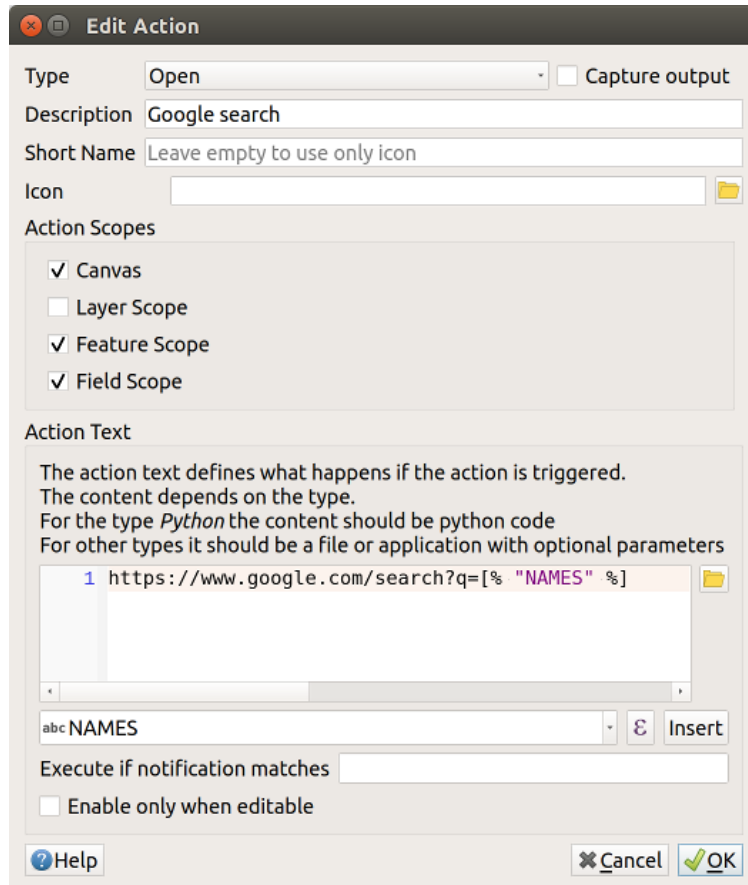


Fig. 15.56: Overzicht dialoogvenster Acties bewerken met de voorbeeldacties

Hiermee is de actie aangemaakt en klaar om te gebruiken. De uiteindelijke tekst van de actie zou er zo uit moeten zien:

`https://www.google.com/search?q=[%NAMES%]`

We kunnen deze actie nu gebruiken. Sluit het dialoogvenster *Laageigenschappen*. Zorg er voor dat de laag `lakes` geselecteerd is in de legenda en start de functie *Objecten identificeren*. Na het selecteren van een meer zie je dat de actie beschikbaar is in het resultaat:

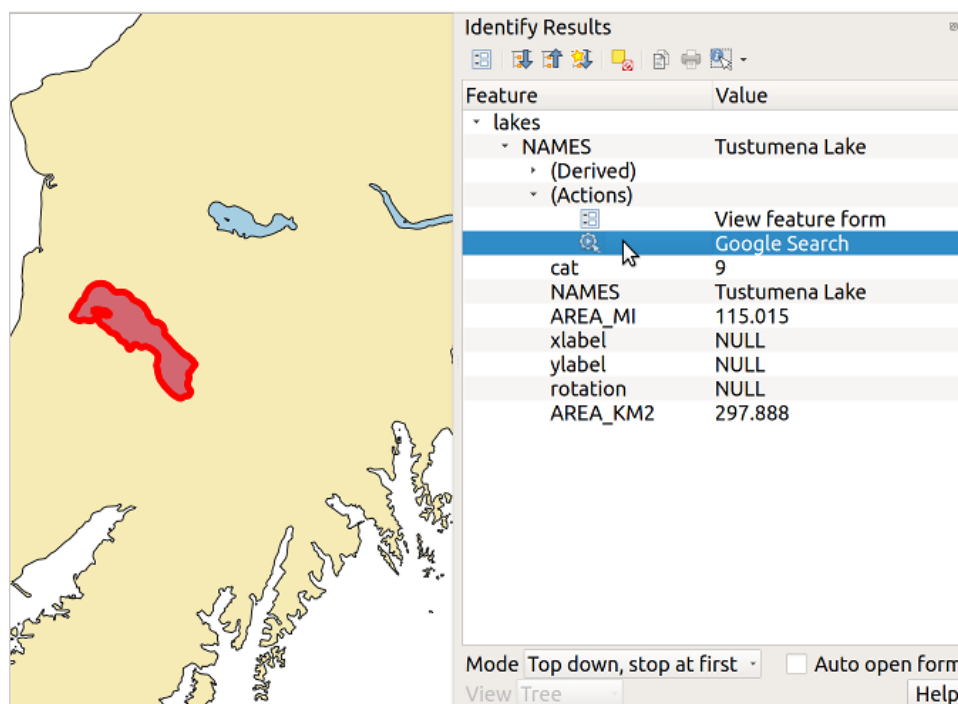


Fig. 15.57: Selecteer een object en kies een actie

Wanneer we op de actie klikken, zal deze Firefox opstarten en navigeren naar de URL <https://www.google.com/search?q=Tustumena>. Het is ook mogelijk om nog meer attributvelden aan de zoekterm toe te voegen. Daartoe kunt u aan het einde van de tekst van de actie een '+' toevoegen, een ander veld te selecteren en te klikken op *Toevoegen*. Voor dit voorbeeld is er echter geen veld beschikbaar dat zin zou hebben om op te zoeken.

U kunt meerdere acties voor een laag definiëren en elk daarvan zal worden weergegeven in het dialoogvenster *Identificatieresultaten*.

U kunt ook acties activeren vanuit de attribuentabel door een rij te selecteren en met rechts te klikken en dan de actie te kiezen uit het pop-upmenu.

U kunt allerlei toepassingen voor acties bedenken. Als u bijvoorbeeld een puntenlaag heeft die locaties van afbeelding of foto's bevat met een bestandsnaam, zou u een actie kunnen maken om een viewer te starten om de afbeelding weer te geven. U zou ook acties kunnen gebruiken op web-gebaseerde rapporten voor een attributveld of combinatie van velden te starten, die u op dezelfde specificeert als we met ons zoekvoorbeeld voor Google hebben gedaan.

We kunnen ook meer complexe acties maken, bijvoorbeeld door gebruik te maken van acties van **Python**.

Normaal gebruiken we, als we een actie maken om een bestand met een externe toepassing te openen, absolute paden of eventueel relatieve paden. In het tweede geval is het pad relatief ten opzichte van de locatie van de externe toepassing. Maar wat wanneer we een relatief pad moeten gebruiken, relatief ten opzichte van de geselecteerde laag (een op een bestand gebaseerde laag, zoals een Shapefile of een Spatialite)? De volgende code geeft een mogelijke oplossing:

```

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 moeten eenvoudigweg onthouden dat de actie van het type *Python* is en de variabelen *command* en *imagerelpath* moeten worden gewijzigd om aan onze behoeften te voldoen.

Maar wat als het relatieve pad relatief moet zijn ten opzichte van het (opgeslagen) projectbestand? De code van de Python-actie zou dan zijn:

```
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 ] )
```

Een ander voorbeeld van een Python-actie is die welke ons in staat stelt nieuwe lagen toe te voegen aan het project. Bijvoorbeeld: de volgende voorbeelden zullen respectievelijk een vector- en een rasterlaag aan het project toevoegen. De namen van de bestanden die toegevoegd zullen worden, evenals de namen die gegeven worden aan de lagen, zijn reeds geladen gegevens (*filename* en *layername* zijn kolomnamen van de attributentabel van de vectorlaag waarmee de actie werd gemaakt).

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


Het wordt, om een rasterbestand toe te voegen (in dit voorbeeld een TIF-afbeelding):

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

### 15.1.13 Tonen



De tab *Tonen* helpt u velden te configureren om te gebruiken bij het identificeren van objecten:

- De *Naam*: gebaseerd op een veld of een *expressie*. Dit is:
  - het weergegeven label boven de informatie over het object in de resultaten van het gereedschap *Objecten identificeren*;
  - het veld dat wordt gebruikt in de *werkbalk Lokaliseren* bij het zoeken naar objecten op alle lagen
  - de identificatie voor het object in de *formulierweergave* van de attributentabel
  - de identificatie voor het object wanneer de kaart of lay-out wordt geëxporteerd naar een gelaagde indeling voor uitvoer, zoals GeoPDF
  - de informatie voor de kaarttip, d.i. het bericht dat wordt weergegeven in het kaartvenster als met de muis over een object op de actieve laag wordt gegaan terwijl het pictogram  *Kaarttips weergeven* is ingedrukt. Van toepassing als geen *HTML-kaarttip* is ingesteld.
- De *HTML-kaarttip* is specifiek gemaakt voor de kaarttips: het is een meer complexe en volledige HTML-tekst die een mix is van velden, expressies en HTML-tags (meerregelig, lettertypen, afbeeldingen, hyperlink...).

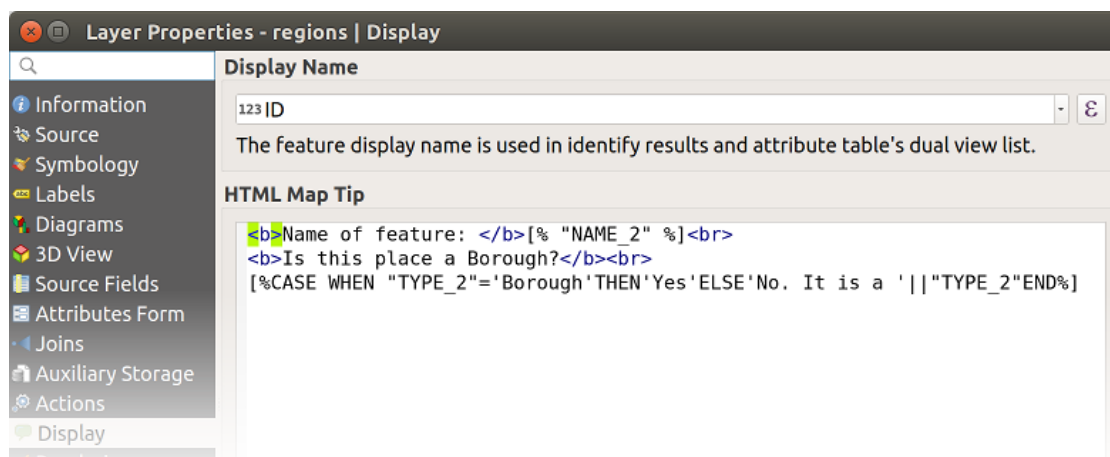


Fig. 15.58: HTML-code voor tip op kaart



Selecteer, om Kaarttips te activeren, de menuoptie *Beeld* ► *Kaarttips weergeven* of klik op het pictogram  op de *werkbalk Attributen*. Kaarttips is een doorlopende mogelijkheid voor sessies, wat betekent dat als het eenmaal is ingeschakeld dat zo blijft en wordt toegepast op elke laag in elk project, zelfs in toekomstige sessies van QGIS, totdat het wordt uitgeschakeld.



Fig. 15.59: Tip voor kaart gemaakt met HTML-code

## 15.1.14 Rendering

### Schaalafhankelijke zichtbaarheid

U kunt de schaal *Maximum (inclusief)* en *Minimum (exclusief)* instellen, wat een bereik van schalen definieert waarin de objecten zichtbaar zullen zijn. Buiten dit bereik is hij verborgen. De knop  Op huidige schaal kaartvenster instellen helpt u de schaal van het huidige kaartvenster te gebruiken als grens voor de zichtbaarheid van het bereik. Bekijk *Schaalafhankelijk renderen* voor meer informatie.



## Geometrie vereenvoudigen

QGIS biedt ondersteuning voor directe generalisatie voor het object. Dit kan de tijd voor het renderen verbeteren bij het tekenen van vele complexe objecten op kleine schalen. Deze mogelijkheid kan in de instellingen voor de laag worden in- of uitgeschakeld met behulp van de optie  *Vereenvoudig geometrie*. Er is ook een nieuwe globale instelling die generalisatie standaard inschakelt voor nieuw toegevoegde lagen (bekijk [globale vereenvoudiging](#) voor meer informatie).

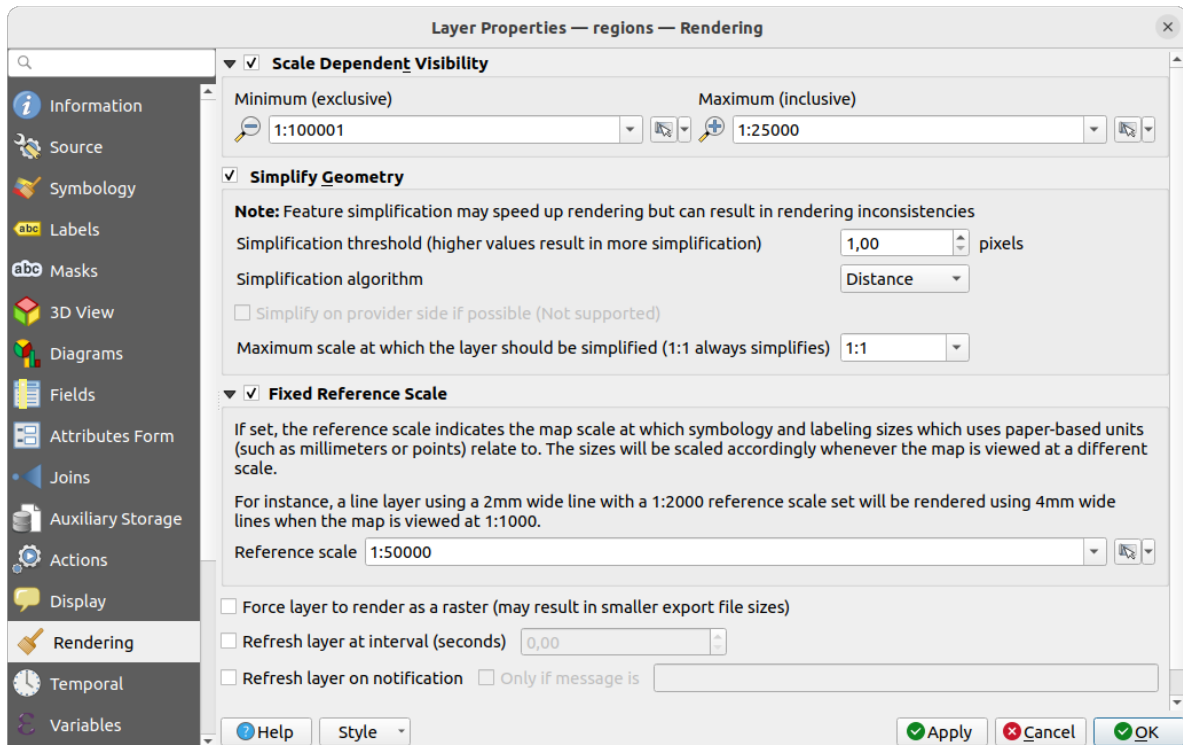


Fig. 15.60: Dialoogvenster Geometrie voor laag vereenvoudigen

**Notitie:** Objectgeneralisatie kan in sommige gevallen artefacten in uw gerenderde uitvoer veroorzaken. Dit kunnen versplinteringen zijn tussen polygonen en niet nauwkeurig renderen bij het gebruiken van op verplaatsing gebaseerde symboollagen.

Bij het renderen van extreem gedetailleerde lagen (bijv. polygoonlagen met een zeer groot aantal knopen), kan dit zorgen voor extreem grote export naar de indelingen PDF/SVG in afdruklay-out omdat alle knopen worden opgenomen in het geëxporteerde bestand. Dit kan er ook voor zorgen dat het resulterende bestand erg langzaam wordt om mee te werken/te openen in andere programma's.

Selecteren van  *Laag forceren om te renderen als een raster* forceert deze lagen om te worden gerasterd zodat de geëxporteerde bestanden niet alle knopen behoeven te bevatten die zijn opgenomen in deze lagen en het renderen wordt daardoor sneller.

U kunt dit ook doen door afdruklay-out te dwingen om als een raster te exporteren, maar dat is een alles-of-niets oplossing, gegeven het feit dat het rasteren wordt toegepast op alle lagen.

*Laag bijwerken met interval (seconden):* een tijd instellen om individuele lagen automatisch te vernieuwen op een overeenkomende interval. Bijwerken van het kaartvenster wordt uitgesteld om veelvuldig vernieuwen te vermijden indien meer dan één laag een interval heeft ingesteld voor automatisch bijwerken.

Afhankelijk van de gegevensprovider (bijv. PostgreSQL), kunnen notificaties worden verzonden naar QGIS als wijzigingen worden toegepast op de gegevensbron, buiten QGIS. Gebruik de optie  *Laag vernieuwen na notificeren*

om bijwerken af te dwingen. U kunt ook het vernieuwen van de laag beperken tot een specifiek bericht, ingesteld in het tekstvak  *Alleen als het bericht is*.

## Vaste verwijzingschaal

Indien ingesteld geeft de verwijzingschaal de schaal voor de kaart aan waarop grootten van symbologie en labelen die op papier gebaseerde eenheden gebruiken (zoals millimeters of punten) zich baseren. De grootten zullen op schaal worden gebracht. elke keer als de kaart op een andere schaal wordt bekeken.

Bijvoorbeeld een lijnlaag met een 2mm brede lijn en een ingestelde verwijzingschaal van 1:2000 zal worden gerenderd met 4mm brede lijnen als de kaart wordt bekeken op de schaal 1:1000.

## 15.1.15 Eigenschappen Tijdbeheer

De tab  *Tijdbeheer* verschaft opties om het renderen van de laag in de tijd te beheren. Dergelijk dynamisch renderen vereist dat de *Navigatie voor Tijdbeheer* is ingeschakeld in het kaartvenster.

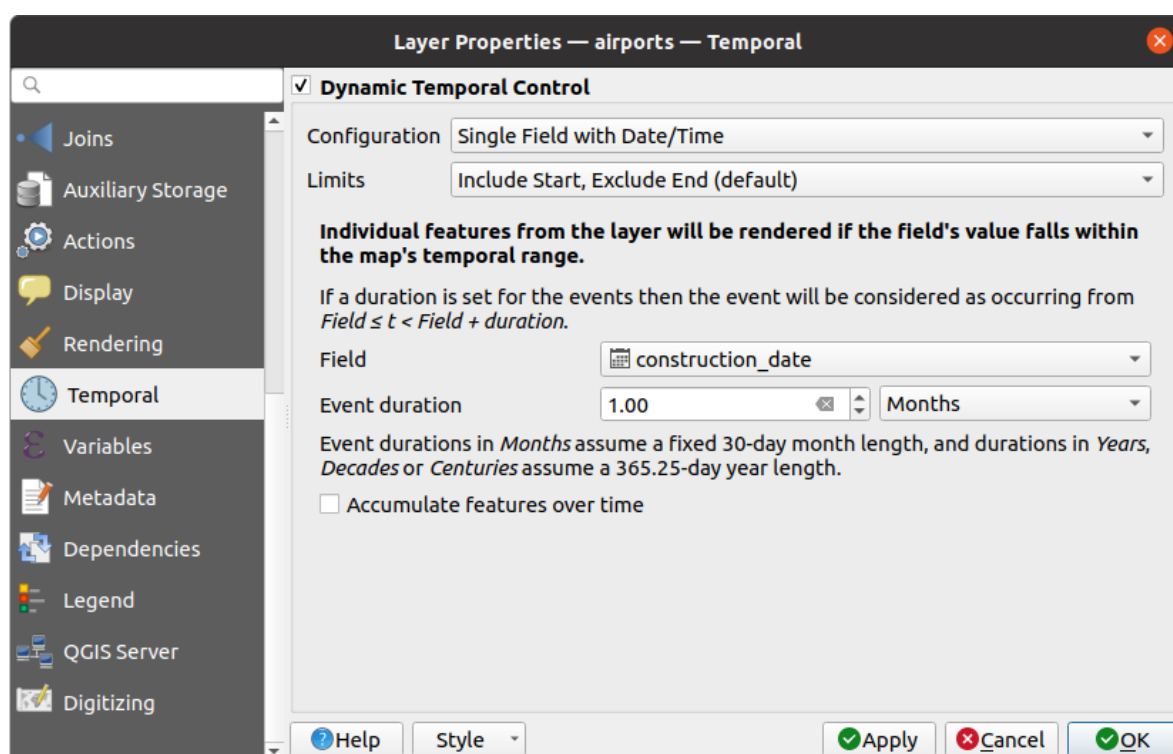


Fig. 15.61: Dialoogvenster Eigenschappen Tijdbeheer vectorlaag

Selecteer de optie  *Dynamisch Tijdbeheer* om het renderen met Tijdbeheer voor de laag te configureren. Afhankelijk van de structuur van uw gegevensset, wilt u misschien een van de meegeleverde opties voor *Configuratie* gebruiken:


- *Vaste tijdsperiode*: alle objecten worden gerenderd als het tijdframe in het kaartvenster het opgegeven bereik tussen *Startdatum* en *Einddatum* overlapt.
- *Enkel veld met datum/tijd*: objecten worden gerenderd als hun waarde van het *Veld* valt binnen het tijdframe in het kaartvenster. Een *Duur gebeurtenis* kan worden ingesteld. Door de optie *Objecten over tijd accumuleren* te selecteren zullen alle objecten, die voorkomen vóór of in het tijdbereik van de kaart, blijven worden gerenderd. De *Duur gebeurtenis* wordt dus genegeerd.



- *Afzonderlijke velden voor start en einde Datum/Tijd*: objecten worden gerenderd als het bereik dat wordt gespecificeerd door de waarden van hun *Veld Start* en *Einde veld* de tijdsperiode van het kaartvenster overlappen.
- *Afzonderlijke velden voor start en Duur gebeurtenis*: objecten worden gerenderd als het bereik dat wordt gespecificeerd door de waarden van hun *Veld Start* en *Veld Duur gebeurtenis* de tijdsperiode van het kaartvenster overlappen.
- *Start en einde Datum/Tijd uit expressies*: objecten worden gerenderd als de tijdsperiode, die wordt gespecificeerd door de velden *Expressie Start* en *Expressie Einde*, die van Tijdbeheer in het kaartvenster overlapt.
- *Alleen laag opnieuw tekenen*: de laag wordt opnieuw getekend bij elke nieuw frame voor de animatie, maar er wordt geen op tijd gebaseerd filteren toegepast op de objecten. Het is nuttig als de laag waarden van expressies gebruikt, die zijn gebaseerd op tijd, voor instellingen van renderen (bijv. data-bepaalde symbologie).

Het is ook mogelijk de *Limieten* voor de tijdsperiode van de objecten in te stellen als:

- *Inclusief Start, exclusief Einde*
- *Inclusief Start, inclusief Einde*


### 15.1.16 Variabelen

 De tab *Variabelen* vermeldt alle variabelen die beschikbaar zijn op het niveau van de laag (inclusief alle globale en projectvariabelen).


Het stelt de gebruiker ook in staat om variabelen op het niveau van de laag te beheren. Klik op de knop  om een nieuwe aangepaste variabele op het niveau van de laag toe te voegen. Selecteer op dezelfde wijze een aangepaste variabele op het niveau van de laag en klik op de knop  om hem te verwijderen.

Meer informatie over het gebruiken van variabelen in het gedeelte *Waarden opslaan in Variabelen*.

### 15.1.17 Metadata

De tab  *Metadata* verschaft u opties om een rapport met metadata voor uw laag te maken en te bewerken. Bekijk *Metadata* voor meer informatie.



### 15.1.18 Afhankelijkheden

 De tab *Afhankelijkheden* maakt het mogelijk afhankelijkheden voor gegevens te declareren tussen lagen. Een afhankelijkheid voor gegevens treedt op bij bewerken van gegevens in een laag, niet door direct aanpassen door de gebruiker kan gegevens van andere lagen bewerken. Dit is bijvoorbeeld het geval als de geometrie van een laag wordt bijgewerkt door een trigger van de database, of een aangepast script van PyQGIS, na het aanpassen van de geometrie van een andere laag.

Op de tab *Afhankelijkheden* kunt u lagen selecteren die extern de gegevens op de huidige laag zouden kunnen wijzigen. Correct gespecificeerde afhankelijke lagen stellen QGIS in staat om caches voor deze laag ongeldig te verklaren als de afhankelijke lagen worden gewijzigd.

### 15.1.19 Legenda

 De tab *Legenda* verschaft u geavanceerde instellingen voor het *paneel Lagen* en/of de *legenda voor afdruklay-out*. Deze opties omvatten:

- Afhankelijk van de op de laag toegepaste symbologie, zou u kunnen eindigen met verscheidene items in de legenda, niet noodzakelijkerwijze leesbaar/nuttig om weer te geven. De *Plaatsvervangende afbeelding legenda* helpt u *een afbeelding selecteren* voor vervanging daarvan, weergegeven zowel in het paneel *Lagen* als in de legenda van de afdruklay-out.
-  *Labellegenda weergeven*: Geeft overzichten van de verschillende instellingen voor labels als items in de legenda's. De *labelstijl* wordt als voorbeeld gegeven, naast de omschrijving.
-  *Tekst op symbolen*: In sommige gevallen kan het nuttig zijn om extra informatie aan de symbolen in de Legenda toe te voegen. Met dit frame kunt u een symbool dat wordt gebruikt in de symbologie voor de laag voorzien van een tekst die over het symbool wordt weergegeven, in zowel het paneel *Lagen* als de legenda van afdruklay-out. Deze teksten worden gemaakt door elke tekst in te typen naast het symbool in de widget tabel of door de tabel te vullen met de knop *Labels instellen vanuit expressie*. Het uiterlijk van de tekst wordt afgehandeld door de widgets Lettertype en Kleur van de knop *Tekst opmaken*.

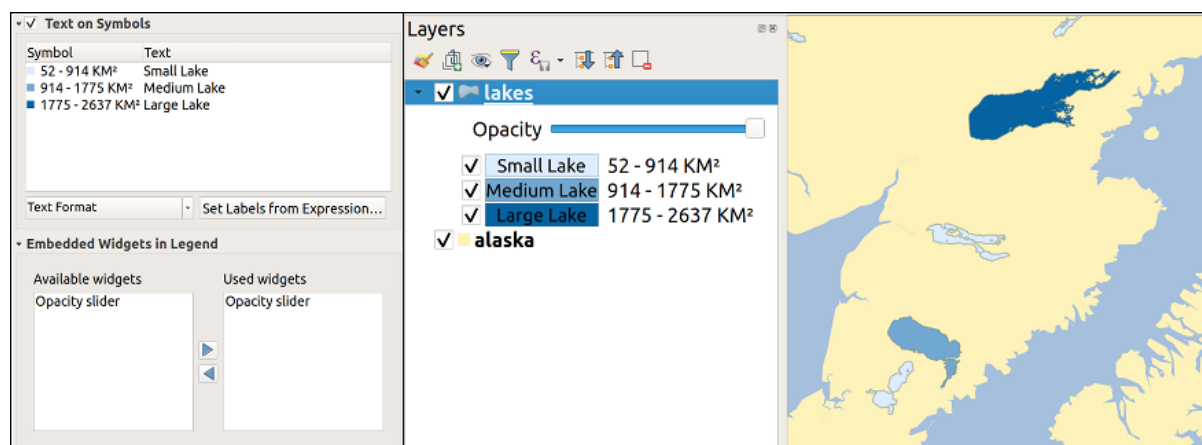


Fig. 15.62: Instellen van tekst op symbolen (links) en het renderen ervan in het paneel *Lagen* (rechts)

- een lijst met widgets die u in de boom van lagen in het paneel *Lagen* kunt inbedden. Het idee erachter is om een manier te hebben om snel toegang te krijgen tot acties die vaak op de laag worden gebruikt (instellen van de transparantie, filteren, selectie, stijl of andere dingen...).

Standaard verschaft QGIS de widget voor transparantie, maar dit kan worden uitgebreid door plug-ins die hun eigen widgets registreren en aangepaste acties toewijzen aan de lagen die zij beheren.

### 15.1.20 QGIS Server

 De tab *QGIS Server* bestaat uit de gedeelten *Omschrijving*, *Namsvermelding*, *URL metadata*, en *Legenda URL*.

Vanuit het gedeelte *Omschrijving* kunt u de *Korte naam* wijzigen die wordt gebruikt als verwijzing naar de laag in verzoeken (lees *services\_basics\_short\_name* om meer te leren over korte namen). U kunt ook een *Titel* en *Abstract* toevoegen voor de laag of die bewerken, of hier een *Sleutelwoordenlijst* definiëren. Deze sleutelwoordenlijst kan worden gebruikt in een catalogus voor metadata. Als u een titel wilt gebruiken uit een XML-metadatabestand, moet u een link invoeren in het veld *URL gegevens*.

Gebruik *Naamsvermelding* om gegevens van attributen uit een catalogus met XML-metadata te halen.

In *URL metadata* kunt u de algemene paden naar de XML catalogus voor metadata toevoegen. Deze informatie zal worden opgeslagen in het QGIS projectbestand voor opvolgende sessies en zal worden gebruikt voor QGIS Server.

In het gedeelte *Legenda URL* kunt u de URL opgeven van een afbeelding voor de legenda in het veld URL. U kunt het keuzemenu *Indeling* gebruiken om de van toepassing zijnde indeling van de afbeelding toe te passen. Momenteel worden de indelingen voor afbeeldingen png, jpg en jpeg ondersteund.

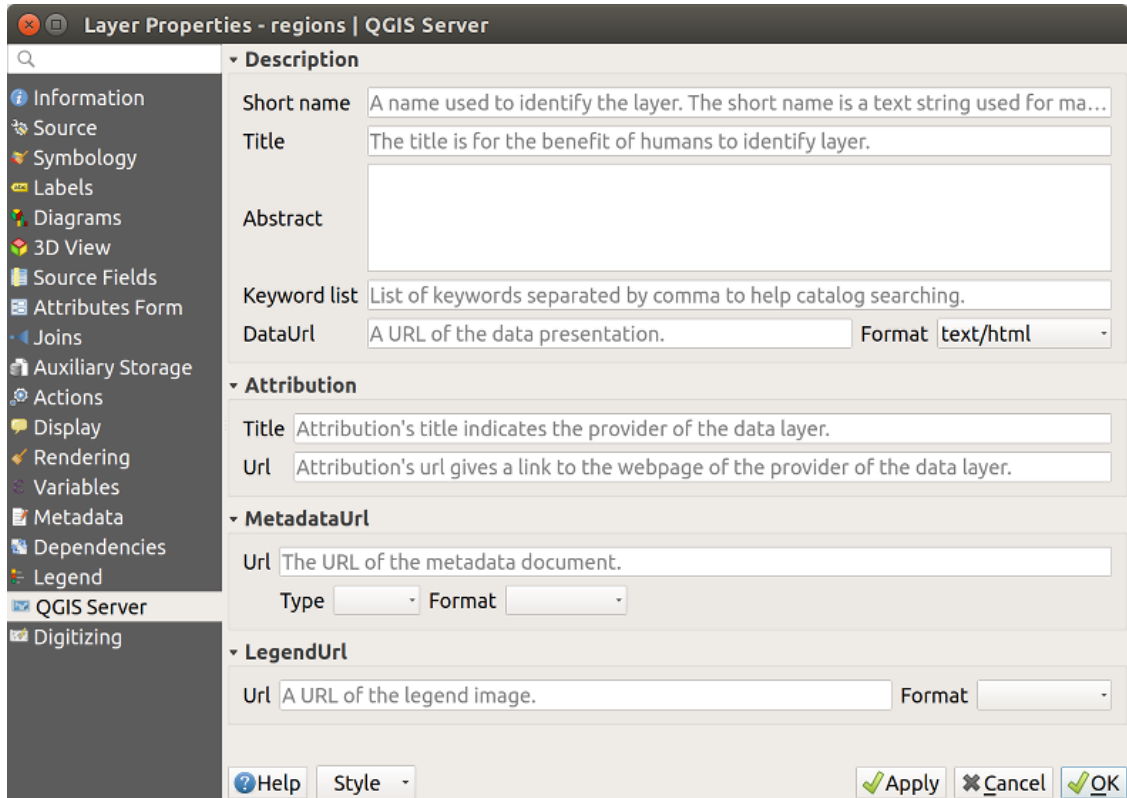



Fig. 15.63: Tab QGIS Server in dialoogvenster Laageigenschappen

Lees de QGIS-Server-manual om meer te leren over QGIS Server.

### 15.1.21 Digitaliseren

 De tab *Digitaliseren* geeft toegang tot opties die helpen bij het bewaken van de kwaliteit van gedigitaliseerde geometrieën.

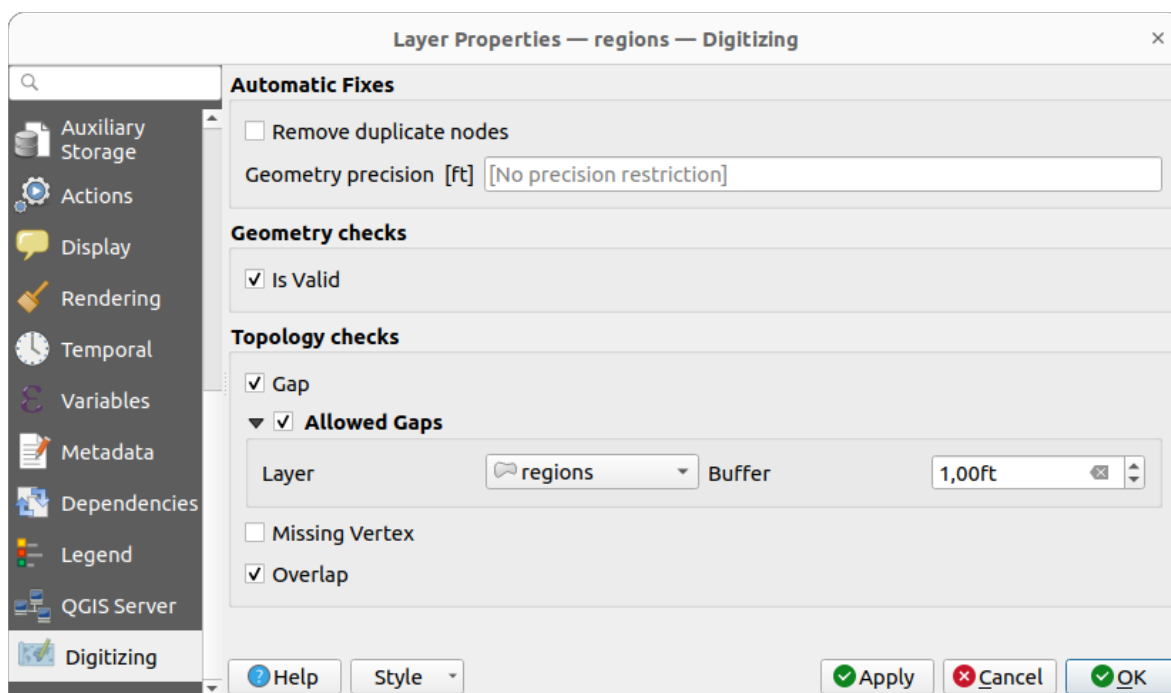


Fig. 15.64: Tab Digitaliseren in dialoogvenster Laageigenschappen

### Automatisch repareren

Opties in het gedeelte *Automatisch repareren* zullen de punten van een geometrie die wordt toegevoegd of gewijzigd direct beïnvloeden. Als de optie  *Duplicaatknopen verwijderen* is geselecteerd, zullen tweede opeenvolgende punten, die exact dezelfde coördinaten hebben, worden verwijderd. Als de *Precisie voor geometrie* is ingesteld, zullen alle punten worden afgerond naar het dichtstbijzijnde veelvoud van de geconfigureerde precisie voor de geometrie. Het afronden vindt plaats in het coördinaten referentiesysteem voor de laag. waarden Z en M worden niet afgerond. Met veel kaartgereedschappen kan een raster worden weergegeven in het kaartvenster bij het digitaliseren.

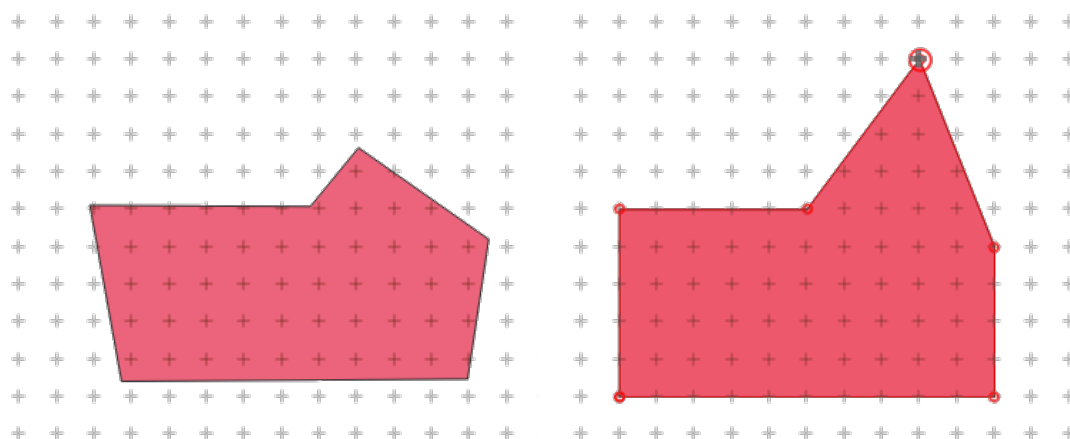


Fig. 15.65: Verplaatsen van het bovenste punt snapt alle punten aan het raster

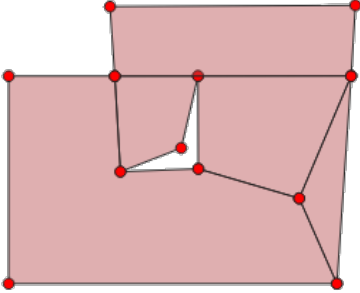
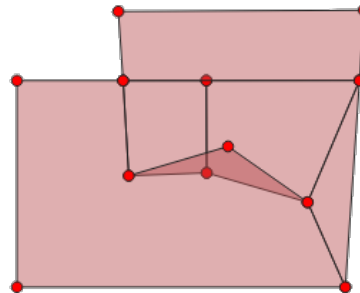
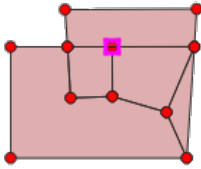
## Controles voor geometrie

In het gedeelte *Controles voor geometrie* kunnen aanvullende validaties op een per-geometrie basis worden geactiveerd. Onmiddellijk na enige aanpassing aan een geometrie wordt het mislukken van deze controles gerapporteerd aan de gebruiker in het paneel *valideren geometrie*. Zo lang als een controle mislukt, is het niet mogelijk de laag op te slaan.

De controle  *Is geldig* controleert op basiscontroles voor geldigheid, zoals zelf kruisend op geometrieën.

## Controles topologie

In het gedeelte *Controles topologie* kunnen aanvullende controles voor valideren van topologie worden geactiveerd. Controles voor topologie zullen worden uitgevoerd wanneer de gebruiker de laag opslaat. Fouten in de topologie zullen worden gerapporteerd in het paneel *Valideren geometrie*. Zo lang als er fouten bij het valideren aanwezig zijn, kan de laag niet worden opgeslagen. Controles voor topologie worden uitgevoerd in het gebied van het begrenzingsvak van de aangepaste objecten. Omdat andere objecten in hetzelfde gebied aanwezig kunnen zijn, worden topologische fouten met betrekking tot deze objecten ook gerapporteerd als fouten die in de huidige sessie van bewerken werden geïntroduceerd.

Optie Controles topologie	Illustratie
<p>De controle <input checked="" type="checkbox"/> <i>Gap</i> zal controleren op gaten tussen naburige polygonen.</p>	
<p>De controle <input checked="" type="checkbox"/> <i>Overlap</i> zal controleren op overlappingsen tussen naburige polygonen.</p>	
<p>De controle <input checked="" type="checkbox"/> <i>Missing vertex</i> zal controleren op gedeelde grenzen van naburige polygonen waar één grens een punt mist dat wel aanwezig is op de andere.</p>	

### Uitzonderingen controle Gaten

Soms is het gewenst om gaten binnen een gebied in een polygoonlaag te hebben dat anders volledig zou worden bedekt door polygonen. Een laag voor landgebruik zou bijvoorbeeld te accepteren gaten voor meren mogen hebben. Het is mogelijk gebieden te definiëren die zullen worden genegeerd bij de controle van gaten. Omdat gaten binnen deze gebieden zijn toegestaan, zullen we naar ze verwijzen als gebieden *Toegestane gaten*.

In de opties voor de controles van gaten onder *Toegestane gaten*, kan een *Laag met toegestane lagen* worden geconfigureerd.

Elke keer als de controle voor gaten wordt uitgevoerd, worden gaten die worden bedekt door één of meer polygonen in de *Laag met toegestane gaten* niet gerapporteerd als topologiefouten.

Het is ook mogelijk een aanvullende *Buffer* te configureren. Deze buffer wordt toegepast op elke polygoon op de *Laag met toegestane gaten*. Dit maakt het mogelijk de testen minder ontvankelijk te maken voor kleine wijzigingen in de omtrekken aan de grenzen of gaten.



Als *Toegestane gaten* zijn ingeschakeld, is een aanvullende knop (*Toegestaan gat toevoegen*) voor gedetecteerde fouten met gaten beschikbaar in het venster voor validatie van de geometrie, waar gaten worden gerapporteerd tijdens het digitaliseren. Als op de knop *Toegestaan gat toevoegen* wordt gedrukt, zal een nieuwe polygoon met de geometrie van het gedetecteerde gat worden ingevoegd in de *Laag met toegestane gaten*. Dit maakt het mogelijk gaten snel als toegestaan te vlaggen.

### Paneel Valideren geometrie

Het paneel *Valideren geometrie* wordt geactiveerd als een van de hierboven vermelde controles een fout vindt. Het dialoogvenster verschaft u een lijst met fouten en hun beschrijving, en u kunt door de lijst bladeren met de pijlen op het toetsenbord of de toegewezen pijlen.

U zult alle problemen moeten oplossen voordat u bewerkingen aan de laag kunt opslaan. Om dat te doen:

1. Selecteer een fout en dan is het mogelijk om:

-  *Zoomen naar object(en)*
-  *Zoom naar probleem*

2. Kies de gebruikelijke *gereedschappen voor digitaliseren* om het probleem te repareren.

## 15.2 Werken met de attributentabel

De attributentabel geeft informatie over de objecten van een geselecteerde laag weer. Elke regel in de tabel geeft één object (met of zonder geometrie) weer en elke kolom bevat een bepaald stukje informatie over het object. Objecten in de tabel kunnen worden opgezocht, geselecteerd, verplaatst of zelfs bewerkt.




### 15.2.1 Voorwoord: Ruimtelijke en niet ruimtelijke tabellen

QGIS stelt u in staat ruimtelijke en niet-ruimtelijke lagen te laden. Dit omvat momenteel ook tabellen die worden ondersteunt door OGR en gescheiden tekst, als ook de providers PostgreSQL, MSSQL, Spatialite en Oracle. Alle geladen lage worden vermeld in het paneel *Lagen*. Of een laag ruimtelijk ingeschakeld is of niet bepaalt of u interactie kunt uitvoeren op de kaart.

Niet ruimtelijke tabellen kunnen gebladerd worden en ze kunnen worden bewerkt met de tabelweergave voor de attributen. Verder kunnen zij worden gebruikt voor het opzoeken van velden. Als voorbeeld kunt u kolommen van een niet ruimtelijke tabel gebruiken om waarden voor attributen te definiëren of een bereik van toegestane waarden die mogen worden toegevoegd aan een specifieke vectorlaag tijdens het digitaliseren. Bekijk de widget voor bewerken in *Eigenschappen Formulier attributen* wat nader voor meer informatie.



## 15.2.2 Introductie van de interface van de Attributentabel

Activeer, om de attributentabel voor een vectorlaag te openen, de laag door deze te selecteren in het *Paneel Lagen*. Open dan de attributentabel vanuit het menu *Kaartlagen*, kies  *Attributentabel openen*. Het is ook mogelijk door met de rechter muisknop op een laag in de legenda te klikken en  *Attributentabel openen* te kiezen uit het contextmenu of door te klikken op de knop  *Attributentabel openen* op de werkbalk Attributen. Als u liever met sneltoetsen werkt: **F6** zal de attributentabel openen. **Shift+F6** zal de attributentabel openen, maar gefilterd tot de geselecteerde objecten en **Ctrl+F6** zal de attributentabel openen, maar gefilterd tot de zichtbare objecten.

Dit zal een nieuw venster openen dat de attributen voor de objecten van de laag weergeeft (*figure\_attributes\_table*). Overeenkomstig de instelling in het menu *Extra ► Opties ► Databronnen*, zal de attributentabel openen in een vastgezet venster of een normaal venster. Het totale aantal objecten op de laag en het aantal momenteel geselecteerde/gefilterde objecten wordt weergegeven in de titel van de attributentabel en ook of de laag ruimtelijk beperkt is.

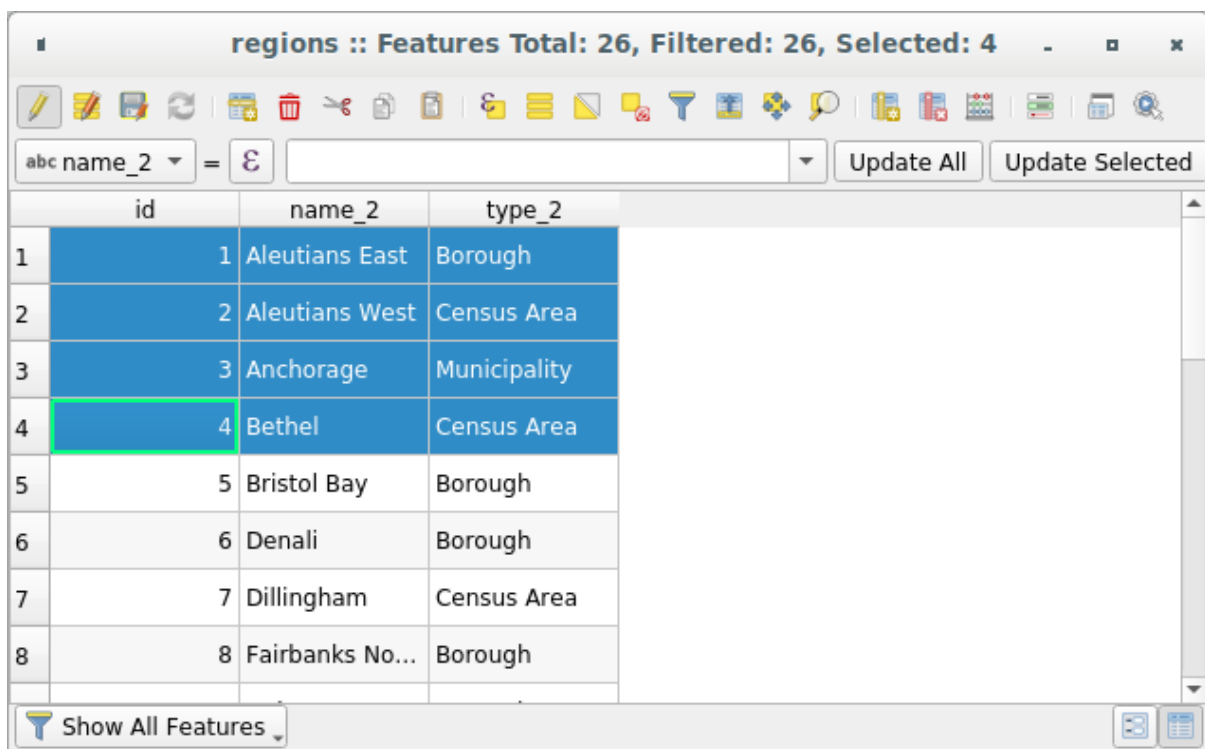


























Fig. 15.66: Attributentabel voor de laag regions

De knoppen boven in het venster van de attributentabel bieden de volgende functionaliteiten:


Tabel 15.1: Beschikbare gereedschappen

Pictogram	Label	Doel
	Bewerken aan/uitzetten	Schakel functionaliteiten voor Bewerken in
	Schakelen naar modus Meervoudige bewerkingen	Meerdere velden van veel objecten bijwerken
	Bewerkingen opslaan	Huidige aanpassingen opslaan
	De tabel opnieuw laden	
	Object toevoegen	Object zonder geometrie toevoegen
	Geselecteerde objecten verwijderen	Geselecteerde objecten op de laag verwijderen

Tabel 15.1 – Vervolgd van vorige pagina



Pictogram	Label	Doel
	Geselecteerde objecten naar klembord knippen	
	Geselecteerde objecten naar klembord kopiëren	
	Objecten vanaf klembord plakken	Nieuwe objecten vanuit gekopieerde invoegen
	Objecten selecteren m.b.v. reguliere expressie	
	Alles selecteren	Alle objecten op de laag selecteren
	Selectie omdraaien	De huidige selectie van de laag omdraaien
	Alles deselecteren	Alle objecten op de huidige laag deselecteren
	Objecten filteren/selecteren met behulp van formulier	
	Geselecteerde naar boven verplaatsen	Geselecteerde rijen naar boven in de tabel verplaatsen
	Kaart naar de geselecteerde rijen verschuiven	
	Kaart naar de geselecteerde rijen zoomen	
	Nieuw veld	Nieuw veld aan de gegevensbron toevoegen
	Veld verwijderen	Een veld uit de gegevensbron verwijderen
	Kolommen schikken	Velden in de attributentabel weergeven/verbergen
	Veldberekening openen	Veld voor veel objecten in een rij bijwerken
	Voorwaardelijke opmaak	Opmaak voor de tabel inschakelen
	Attributentabel vast zetten	Maakt het mogelijk de attributentabel vast te zetten/los te maken
	Acties	Vermeldt de aan de laag gerelateerde acties

**Notitie:** Afhankelijk van de indeling van de gegevens en de bibliotheek van OGR die is gebouwd met uw versie van QGIS, zouden sommige gereedschappen niet beschikbaar kunnen zijn.

Onder deze knoppen staat de werkbalk Veldberekening (alleen ingeschakeld in de *modus Bewerken*), die het mogelijk maakt berekeningen snel toe te passen op ofwel alle of de geselecteerde attributen in de tabel. Deze werkbalk gebruikt dezelfde *expressies* als  Veldberekening (zie *Attribuutwaarden bewerken*).




### Tabelweergave vs Formulierweergave

QGIS verschaft twee weergaven om eenvoudig gegevens in de attributentabel te bewerken:

- De  Tabelweergave geeft waarden van meerdere objecten weer in een tabulaire modus, elke rij geeft een object weer en elke kolom een veld. Een klik met rechts op de kolomkop stelt u in staat de *weergave van de tabel te configureren* terwijl een klik met rechts op een cel *interactie met het object* verschaft.
- De  Formulierweergave geeft *identificaties voor objecten* weer in een eerste paneel en geeft alleen de attributen van de aangeklikte identificatie weer in het tweede paneel. Er is een keuzemenu aan de bovenzijde van het eerste paneel waar de “identificatie” kan worden gespecificeerd met een attribuut (*Voorbeeld kolom*) of een *Expressie*. Het keuzemenu bevat ook de laatste 10 expressies om die opnieuw te kunnen gebruiken. Formulierweergave gebruikt de configuratie van de velden van de laag (see *Eigenschappen Formulier attributen*).

U kunt door de identificaties van de objecten bladeren met de pijlen aan de onderzijde van het eerste paneel. De attributen van de objecten worden in het tweede paneel bijgewerkt terwijl u daar naartoe gaat. Het is ook

mogelijk om het actieve object in het kaartvenster te identificeren of te verplaatsen door op een van de knoppen aan de onderzijde te drukken:

-  Huidige object op de kaart aaccentueren indien zichtbaar in het kaartvenster
-  Automatisch verschuiven naar huidige object
-  Automatisch zoomen naar huidige object

U kunt van de ene naar de andere modus schakelen door te klikken op het corresponderende pictogram aan de rechteronderzijde van het dialoogvenster.

U kunt ook de modus *Standaard weergave* specificeren voor het openen van de attributentabel in het menu *Extra ► Opties ► Gegevensbronnen*. Het kan de ‘Laatste weergave onthouden’, ‘Tabelweergave’ of ‘Formulierweergave’ zijn.

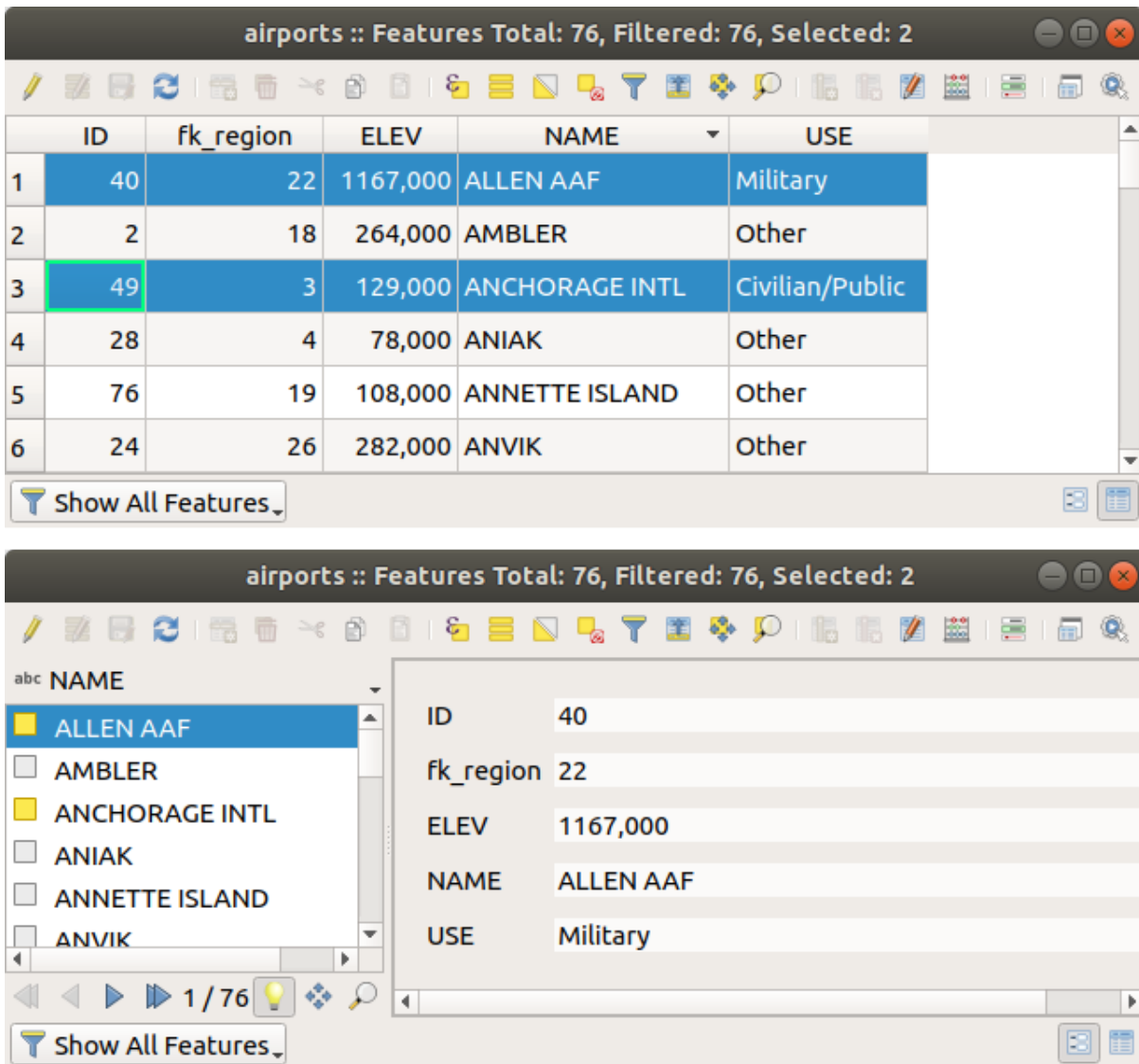


Fig. 15.67: Attributentabel in tabelweergave (boven) vs formulierweergave (onder)

### De kolommen configureren

Klik met rechts op een kolomkop in de Tabelweergave om toegang te krijgen tot gereedschappen die u helpen beheren:

- de *kolomgrootte*
- de *zichtbaarheid en volgorde van kolommen*
- de *sorteervolgorde van de gegevens*


### Breedte kolommen wijzigen

De breedte van kolommen kan worden ingesteld met een klik met rechts op de kolomkop en ofwel te selecteren:

- *Breedte instellen...* om de gewenste waarde in te voeren. Standaard wordt in de widget de huidige waarde weergegeven
- *Alle kolombreedten instellen...* op dezelfde waarde
- of *Autom. grootte* om te wijzigen naar de best passende grootte voor de kolom.
- *Automatische grootte alle kolommen*

Een grootte van een kolom kan ook worden gewijzigd door de begrenzing aan de rechterkant van de kop te slepen. De nieuwe grootte van de kolom wordt voor de laag behouden, en hersteld bij het opnieuw openen van de attribuentabel.


### Kolommen verbergen en beheren en acties inschakelen

Door met rechts te klikken op een kolomkop, kunt u kiezen voor *Kolom verbergen* in de attribuentabel (in modus “Tabelweergave”). Voor meer geavanceerd beheer, druk op de knop  *Kolommen beheren...* op de werkbalk van het dialoogvenster of kies *Kolommen beheren...* in het contextmenu van een kolomkop. In het nieuwe dialoogvenster kunt u:

- kolommen selecteren/deselecteren die u wilt weergeven of verbergen: een verborgen kolom zal verdwijnen uit elke instantie van het dialoogvenster van de attribuentabel totdat hij actief wordt hersteld.
- items slepen en neerzetten om de volgorde van de kolommen in de attribuentabel te wijzigen. Onthoud dat deze wijziging slechts is bestemd voor het renderen van de tabel en niet de veldvolgorde in de gegevensbron van de laag wijzigt
- een nieuwe virtuele kolom *Acties* toevoegen die in elke rij een keuzemenu of knoppenlijst met ingeschakelde acties weergeeft. Bekijk [Acties](#) voor meer informatie over acties.

### Kolommen sorteren

De tabel kan worden gesorteerd op elke kolom, door te klikken op de kolomkop. Een kleine pijl geeft de sorteervolgorde aan (naar beneden wijzend betekent aflopende waarden vanaf de bovenste rij naar beneden, naar boven wijzend betekent oplopende waarden vanaf de bovenste rij naar beneden). U kunt er ook voor kiezen de rijen te sorteren met de optie *Sorteren...* van het contextmenu van de kolomkop en een expressie schrijven. Om bijvoorbeeld de rijen te sorteren op meerdere kolommen kunt u schrijven `concat (col0, col1)`.

In formulierweergave kan de ID van de objecten worden gesorteerd met behulp van de optie  *Op expressie voor weergave sorteren*.

---

#### Tip: Sorteren gebaseerd op kolommen van verschillende typen


Een attribuentabel proberen te sorteren op kolommen van tekenreeksen of numerieke typen zou kunnen leiden tot onverwachte resultaten omdat de expressie `concat ("USE", "ID")` waarden als tekenreeksen teruggeeft (d.i.



'Borough105' < 'Borough6'). U kunt daar omheen werken door bijv. `concat("USE", lpad("ID", 3, 0))` te gebruiken, dat 'Borough105' > 'Borough006' teruggeeft.

## Opmaken van tabelcellen met voorwaarden

Instellingen voor voorwaardelijke opmaak kunnen worden gebruikt om objecten in de attributentabel, waarop u een bijzonder focus wilt zetten, te accentueren met behulp van aangepaste voorwaarden op de object:

- geometrie (bijv. identificeren van meerdelige objecten, zeer kleine gebieden of in een gedefinieerd kaartbereik...);
- of veldwaarde (bijv. waarden vergelijken met een drempel, lege cellen identificeren...).

U kunt het paneel Voorwaardelijke opmaak inschakelen door te klikken op  aan de rechterbovenkant van het venster Attributen in de tabelweergave (niet beschikbaar in de formulierweergave).

Het nieuwe paneel stelt de gebruiker in staat om nieuwe regels toe te voegen voor de opmaak van het renderen van het  *Veld* of de  *Volledige rij*. Toevoegen van een nieuwe regel opent een formulier om te definiëren:

- de naam van de regel;
- een voorwaarde met behulp van een van de functies van *Expressie-string bouwer*;
- de opmaak: die kan worden gekozen uit een lijst met vooraf gedefinieerde opmaak of gemaakt worden, gebaseerd op eigenschappen zoals:
  - achtergrond- en tekstkleuren;
  - gebruik van pictogram;
  - vet, cursief onderstreept, of doorgehaald;
  - lettertype.

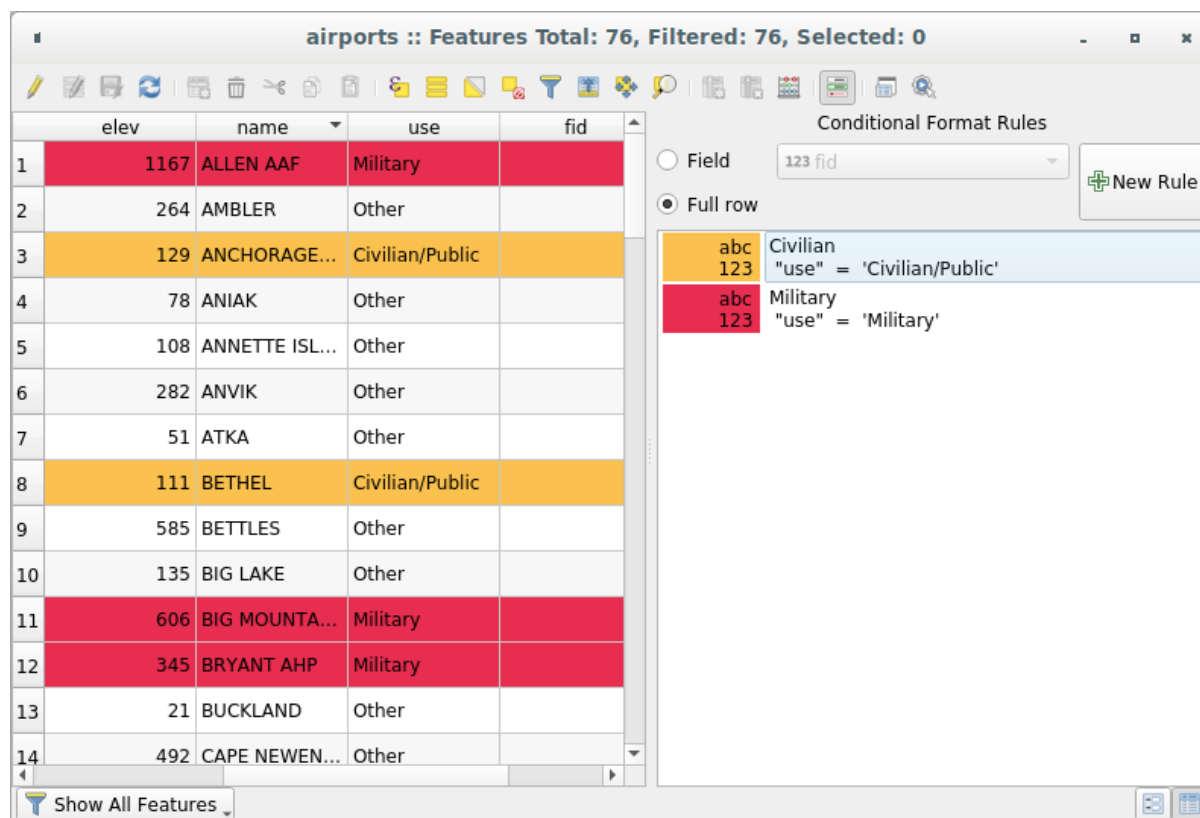


Fig. 15.68: Voorwaardelijke opmaak van een attributentabel

### 15.2.3 Werken met objecten in een attributentabel

#### Objecten selecteren

In tabelweergave geeft elke regel in de attributentabel de attributen van een uniek object in de laag weer. Selecteren van een rij selecteert het object en soortgelijk, selecteren van een object in het kaartvenster (in het geval van een laag met ingeschakelde geometrie) selecteert de rij in de attributentabel. Als de set geselecteerde objecten in het kaartvenster (of attributentabel) wordt gewijzigd, dan wordt die selectie ook overeenkomstig bijgewerkt in de attributentabel (of het kaartvenster).






Rijen kunnen worden geselecteerd door te klikken op het rijnummer aan de linkerkant. **Meerdere rijen** kunnen worden geselecteerd met de **Ctrl**-toets ingedrukt gehouden. Een **Opvolgende selectie** kan worden gemaakt door de **Shift**-toets in te drukken en een rijnummer aan de linkerkant. Alle rijen tussen de rij waarin zich de cursor bevindt en de aangeklikte rij worden geselecteerd. Het veranderen van de cursorpositie, door in een andere cel van de tabel te klikken, zal de selectie niet aanpassen. Het wijzigen van de selectie in het kaartvenster, zal niet de cursorpositie in de attributentabel wijzigen.

In de formulierweergave van de attributentabel worden objecten standaard geïdentificeerd in het linkerpaneel aan de hand van hun weergegeven veld (zie *Tonen*). Deze identificatie kan worden vervangen met behulp van de keuzelijst aan de bovenzijde van het paneel, ofwel door een bestaand veld te kiezen of door een aangepaste expressie te gebruiken. U kunt er ook voor kiezen de lijst met objecten te sorteren vanuit de keuzelijst.

Klik op een waarde in het linkerpaneel om de attributen van het object in het rechter weer te geven. U dient binnen het vierkant aan de linkerkant van de identificatie te klikken om een object te selecteren. Standaard zal het symbool geel kleuren. Net zoals in de tabelweergave kunt u meervoudig selecteren van objecten uitvoeren met behulp van de reeds eerder weergegeven combinaties voor het toetsenbord.

Naast het selecteren van objecten met de muis, kunt u automatische selecties uitvoeren, gebaseerd op de attributen van het object met behulp van de beschikbare gereedschappen in de werkbalk van de attributentabel, zoals (zie gedeelte





*Automatisch selecteren* en volgende voor meer informatie en gebruikgevallen):

-  *Objecten selecteren m.b.v. een reguliere expressie*
-  *Objecten selecteren d.m.v. waarde...*
-  *Objecten deselecteren van huidige actieve laag*
-  *Alle objecten selecteren*
-  *Selectie van objecten omdraaien*

Het is ook mogelijk objecten te selecteren met behulp van *Objecten filteren en selecteren met formulieren*.

## Objecten filteren

Als u eenmaal objecten hebt geselecteerd in de attributentabel, wilt u misschien alleen die records in de tabel weergeven. Dat kan eenvoudig worden gedaan met behulp van het item *Geselecteerde objecten weergeven* uit de keuzelijst aan de linkeronderzijde van het dialoogvenster Attributentabel. Deze lijst biedt de volgende filters:

-  *Alle objecten tonen*
-  *Geselecteerde objecten tonen* - hetzelfde als het gebruiken van *Attributentabel openen (Geselecteerde objecten)* vanuit het menu *Kaartlagen* of de *Werkbalk Attributen* of te drukken op `Shift+F6`
-  *Op kaart zichtbare objecten tonen* - hetzelfde als het gebruiken van *Attributentabel openen (Zichtbare objecten)* vanuit het menu *Kaartlagen* of de *Werkbalk Attributen* of te drukken op `Ctrl+F6`
-  *Bewerkte en nieuwe objecten tonen* - hetzelfde als het gebruiken van *Attributentabel openen (Bewerkte en nieuwe objecten)* vanuit het menu *Kaartlagen* of de *Werkbalk Attributen*
- *Veldfilter* - stelt de gebruiker in staat te filteren op basis van een waarde van een veld: kies een kolom uit een lijst, typ of selecteer een waarde en druk op `Enter` om te filteren. Daarna worden alleen de objecten die overeenkomen met de expressie `num_field = value` of `string_field ilike '%value%'` weergegeven in de attributentabel. U kunt  *Case sensitive* selecteren om minder mogelijkheden in teksttekenreeksen toe te staan.
- *Geavanceerd filter (Expressie)* - Opent het dialoogvenster voor de Expressie-string bouwer. Daarin kunt u *complexe expressies* maken waaraan rijen van de tabel moeten voldoen. U kunt, bijvoorbeeld, de tabel filteren met behulp van meer dan één veld. Indien toegepast verschijnt de expressie van het filter aan de onderzijde van het formulier.
- *Opgeslagen filterexpressies* ►: een sneltoets naar *opgeslagen expressies* frequent gebruikt voor het filteren van uw attributentabel.

Het is ook mogelijk *objecten te filteren met formulieren*.

---

**Notitie:** Filteren van records uit de attributentabel filtert niet de objecten uit de laag weg; zij worden eenvoudigweg tijdelijk verborgen in de tabel en er kan toegang tot verkregen worden vanuit het kaartvenster of door het filter te verwijderen. Voor filters die wel objecten van de laag verbergen, gebruik de *Querybouwer*.

---





---

**Tip: Gegevensbron bijwerken door te filteren met** *Op kaart zichtbare objecten tonen*

Indien om redenen van uitvoering objecten die worden weergegeven in de attributentabel ruimtelijk zijn beperkt tot het kaartvenster bij het openen (zie *Instellingen voor databronnen* voor een how-to), zal selecteren van *Op kaart zichtbare objecten tonen* op een nieuw kaartbereik de ruimtelijke beperking bijwerken.


---

## Filterexpressies opslaan

Expressies die u gebruikt voor het filteren van de attributentabel kunnen worden opgeslagen voor toekomstig gebruik. Bij het gebruiken van de items *Veldfilter* of *Geavanceerd filter (expressie)* wordt de gebruikte expressie weergegeven in een widget Tekst aan de onderzijde van het dialoogvenster van de attributentabel. Druk op  Expressie opslaan met tekst als naam naast het vak om de expressie in het project op te slaan. Drukken op het keuzemenu naast de knop maakt het mogelijk de expressie op te slaan met een aangepaste (*Expressie opslaan als...*). Wanneer een opgeslagen expressie wordt weergegeven, wordt de knop  geactiveerd en het keuzemenu daarvan stelt u in staat om *Expressie bewerken* en een naam te geven, of *Opgeslagen expressie verwijderen*.

Opgeslagen filterexpressies worden opgeslagen in het project en zijn beschikbaar via het menu *Opgeslagen filterexpressies* van de attributentabel. Zij zijn anders dan de *gebruikersexpressies*, die worden gedeeld door alle projecten van het actieve gebruikersprofiel.

## Objecten filteren en selecteren met formulieren

Klikken op  Objecten met behulp van formulier filteren/selecteren of drukken op **Ctrl+F** in het dialoogvenster van de attributentabel zal dat schakelen naar de formulierweergave en elk widget vervangen door zijn variant om te zoeken.

Vanaf dit punt is de functionaliteit van dit gereedschap soortgelijk aan die welke werd beschreven in *Objecten selecteren d.m.v. waarde*, waar u beschrijvingen kunt vinden van alle operatoren en modi voor selecteren.

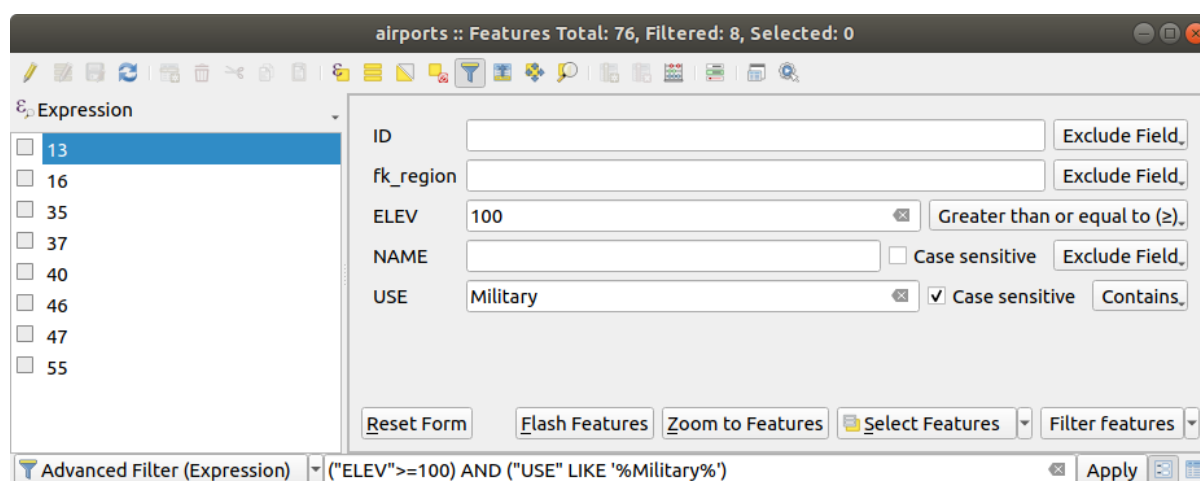


Fig. 15.69: Attributentabel gefilterd door het filterformulier

Bij het selecteren / filteren van objecten in de attributentabel is er een knop *Objecten filteren* die het mogelijk maakt filters te definiëren en te verfijnen. Gebruiken ervan activeert de optie *Geavanceerd filter (Expressie)* en geeft de overeenkomende expressie voor het filteren weer in een bewerkbaar tekstwidget aan de onderzijde van het formulier.

Indien er al gefilterde objecten zijn, kunt u het filter verfijnen met behulp van de keuzelijst naast de knop *Objecten filteren*. De opties zijn:

- *Filteren binnen* (“AND”)
- *Filter uitbreiden* (“OR”)

Selecteer, om het filter op te heffen, ofwel de optie *Alle objecten tonen* uit de keuzelijst aan de linkeronderzijde, of maak de expressie leeg en klik op *Apply* of druk op **Enter**.



## 15.2.4 Acties op objecten gebruiken

Gebruikers hebben verscheidene mogelijkheden om objecten te bewerken met het contextmenu, zoals:

- *Alles selecteren* (Ctrl+A) alle objecten selecteren;
- De inhoud van een cel naar het klembord te kopiëren met *Celinhoud kopiëren*;
- *Naar object inzoomen* zonder het eerst te hebben geselecteerd;
- *Naar object verplaatsen* zonder het eerst te hebben geselecteerd;
- *Flitsmogelijkheid*, om het in het kaartvenster te accentueren;
- *Formulier openen*: Het schakelt de attributentabel naar formulierweergave met de focus op het aangeklikte object.

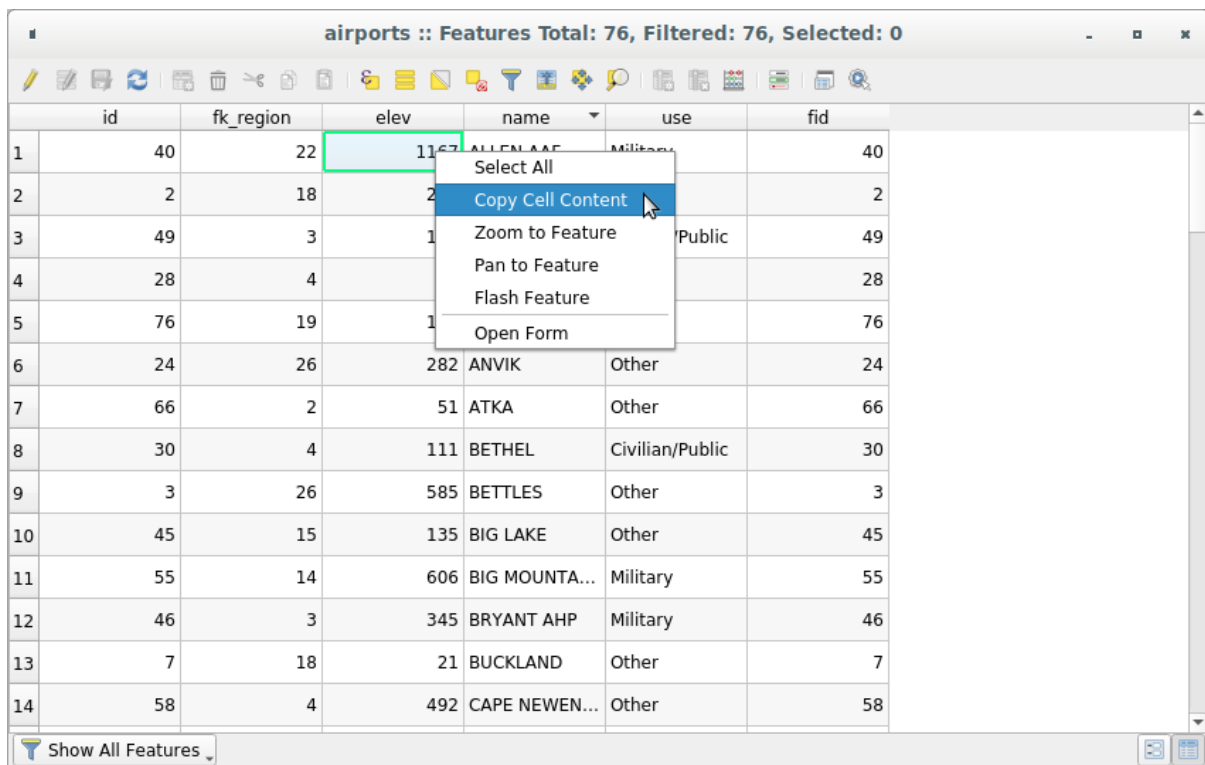



Fig. 15.70: Knop Celinhoud kopiëren

Indien u gegevens van attributen wilt gebruiken in externe programma's (zoals Excel, LibreOffice, QGIS of een eigen webtoepassing), selecteer één of meer rij(en) en gebruik de knop  Geselecteerde rijen naar klembord kopiëren of druk op Ctrl+C.

In het menu *Extra* ► *Opties* ► *Databronnen* kunt u uit de keuzelijst de opmaak definiëren die moet worden geplakt met *Objecten kopiëren als*:

- Platte tekst, geen geometrie,
- Platte tekst, WKT-geometrie,
- GeoJSON

U kunt ook een lijst met acties weergeven in dit contextmenu. Dit wordt ingeschakeld op de tab *Laageigenschappen* ► *Acties*. Bekijk [Acties](#) voor meer informatie over acties.

## Geselecteerde objecten als nieuwe laag opslaan


De geselecteerde objecten kunnen worden opgeslagen in alle door OGR ondersteunde vectorindelingen en ook worden omgezet naar een ander Coördinaten ReferentieSysteem (CRS). In het contextmenu van de laag uit het paneel *Lagen*, klik op *Exporteren* ► *Geselecteerde objecten opslaan als...* om vervolgens een naam voor het uitvoer gegevensbestand op te geven, de gewenste indeling en het CRS (zie het gedeelte *Nieuwe lagen uit een bestaande laag maken*). U zult zien dat het keuzevak  *Alleen geselecteerde objecten opslaan* is geselecteerd. Het is ook mogelijk om opties voor het maken van OGR op te geven in het dialoogvenster.

## 15.2.5 Attribuutwaarden bewerken

Bewerken van waarden van attributen kan worden gedaan door:

- het direct typen van de nieuwe waarde in de cel, zowel in de tabel als in de formulierweergave. Wijzigingen worden daarom per cel uitgevoerd, object na object;
- met *Veldberekening*: bijwerken van een rij van een veld dat al kan bestaan of dat kan worden gemaakt, maar voor meerdere objecten. Het kan worden gebruikt om virtuele velden te maken;
- met de *werkbalk Snelle veldberekening*: hetzelfde als hierboven maar alleen voor bestaande velden;
- of met de modus *Meervoudige bewerkingen*: meerdere velden voor meerdere objecten bijwerken in een rij.

### Veldberekening gebruiken

De knop  *Veldberekening* in de attributentabel geeft de mogelijkheid om berekeningen uit te voeren van bestaande waarden van attributen of gedefinieerde functies, bijvoorbeeld om de lengte of oppervlakte van objecten geometrie te berekenen. De resultaten kunnen worden gebruikt om een bestaand veld bij te werken of worden geschreven naar een nieuw veld (dat een *virtueel veld* mag zijn).

Veldberekening is beschikbaar op elke laag die bewerken ondersteunt. Wanneer u op het pictogram *Veldberekening* klikt opent het dialoogvenster (zie Fig. 15.71). Als de laag niet in de modus *Bewerken* staat, wordt een waarschuwing weergegeven en het gebruiken van *Veldberekening* zal er voor zorgen dat de laag in de modus *Bewerken* wordt gezet vóórdat de berekening wordt uitgevoerd.

Gebaseerd op het dialoogvenster *Expressie-string bouwer*, biedt het dialoogvenster *Veldberekening* een volledige interface om een expressie te definiëren en die toe te passen op een bestaand of nieuw gemaakt veld. U moet eerst, om *Veldberekening* te kunnen gebruiken, selecteren:

1. berekening toepassen op de gehele laag of alleen op de geselecteerde objecten
2. een nieuw veld voor de berekening maken of een bestaand veld bijwerken.

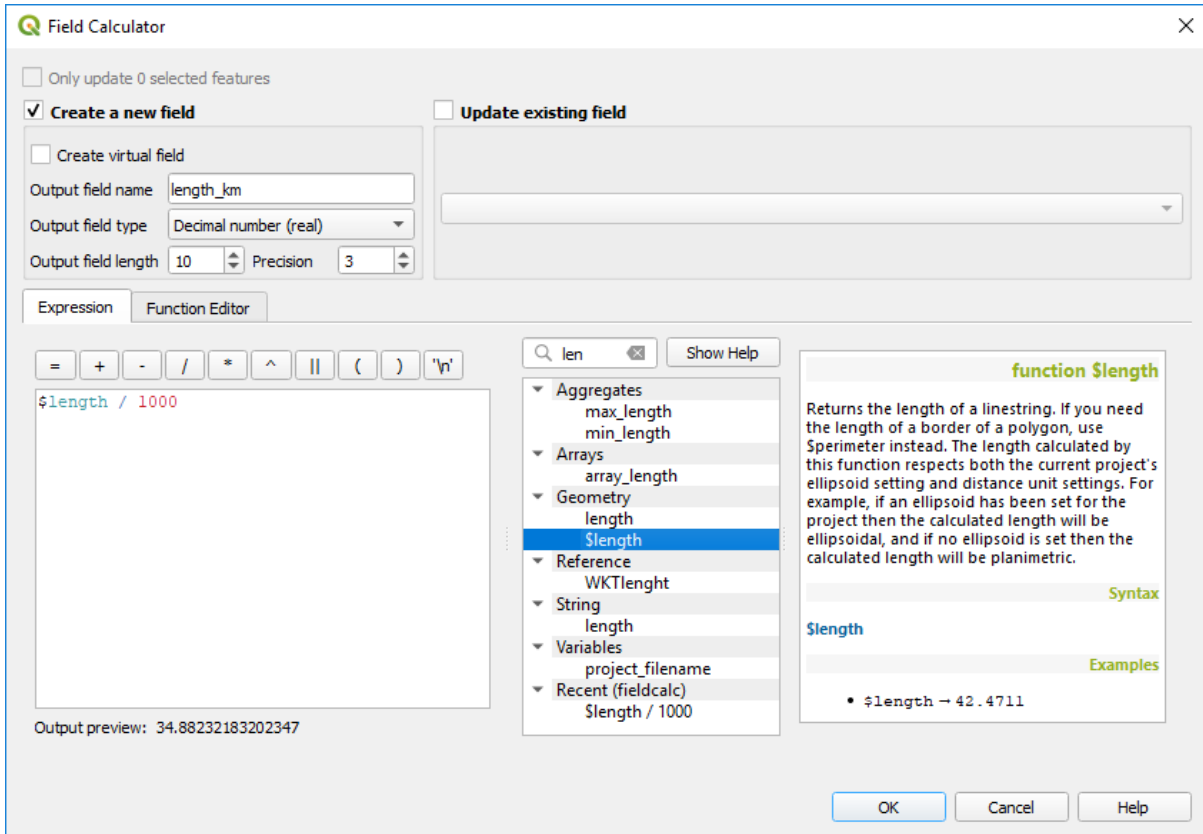





Fig. 15.71: Veldberekening

Als u er voor kiest een nieuw veld toe te voegen, dient een veldnaam, een veldtype (geheel getal, decimaal getal, datum of tekst) en, indien nodig, de totale veldlengte en de precisie te worden opgegeven. Als u bijvoorbeeld voor een veldlengte van 10 en een precisie van 3 kiest, betekent dit dat u ruimte heeft voor 7 tekens voor de punt, en 3 tekens voor het decimale gedeelte.

Een kort voorbeeld illustreert het gebruik van Veldberekening bij het gebruiken van de tab *Expressie*. We willen de lengte van de laag *railroads* van de voorbeeld dataset van QGIS berekenen in km:

1. Laad het shapefile *railroads.shp* in QGIS en selecteer  *Attributentabel openen*.
2. Klik op  *Bewerken aan/uitzetten* en open het dialoogvenster  *Veldberekening*.
3. Selecteer het keuzevak  *Nieuw veld aanmaken* om berekeningen op te slaan in het nieuwe veld.
4. Stel *Naam voor veld* in op *length\_km*
5. Selecteer *Decimaal getal (real)* als *Type voor veld*
6. Stel de *Lengte van veld voor uitvoer* in op 10 en de *Precisie* op 3
7. Dubbelklik nu op de *\$length* in de groep *Geometrie* om de lengte van de geometrie toe te voegen aan het vak voor de expressie van de Veldberekening.
8. Voltooi de expressie compleet door “/1000” in te typen in het vak voor de expressie van de berekening en druk op *OK*.
9. U zult nu een nieuw veld *length\_km* in de attributentabel terugvinden.

## Een virtueel veld maken


Een virtueel veld is een veld dat is gebaseerd op een direct berekende expressie, wat betekent dat zijn waarde automatisch wordt bijgewerkt zodra een onderliggende parameter wijzigt. De expressie wordt één keer ingesteld; u hoeft het veld niet langer elke keer opnieuw te berekenen als de onderliggende waarde wijzigt. U zou, bijvoorbeeld, een virtueel veld willen gebruiken als u gebieden wilt laten evalueren bij het digitaliseren van objecten of om automatisch een duur te laten berekenen tussen datums die zouden kunnen wijzigen (bijv. bij het gebruiken van de functie `now()`).

### Notitie: Virtuele velden gebruiken

- Virtuele velden staan niet permanent in de attributen van de laag, wat betekent dat zij alleen worden opgeslagen en beschikbaar zijn in het projectbestand waarin zij zijn gemaakt.
- Een veld kan allen virtueel worden ingesteld bij het maken. Virtuele velden zijn gemarkeerd met een paarse achtergrond op de tab Velden van het dialoogvenster Laageigenschappen om ze te kunnen onderscheiden van normale fysieke of samengestelde velden. Hun expressie kan later worden bewerkt door te drukken op de knop Expressie in de kolom Opmerking. Een venster voor het bewerken van de expressie zal worden geopend om de expressie van het virtuele veld aan te kunnen passen.

## De werkbalk Snelle veldberekening gebruiken

Waar Veldberekening altijd beschikbaar is, is de werkbalk Snelle veldberekening, boven in de attribuentabel, alleen zichtbaar als de laag in de modus Bewerken staat. Dankzij het programma voor de expressie, biedt het snelle toegang voor het bewerken van een reeds bestaand veld:

1. Selecteer het bij te werken veld in de keuzelijst.
2. Vul het tekstvak met een waarde, een expressie die u direct schrijft of bouwt met de knop voor de expressie 
3. Klik op de knop *Alles bijwerken*, *Geselecteerde bijwerken* of *Gefilterde bijwerken*, overeenkomstig uw wensen.

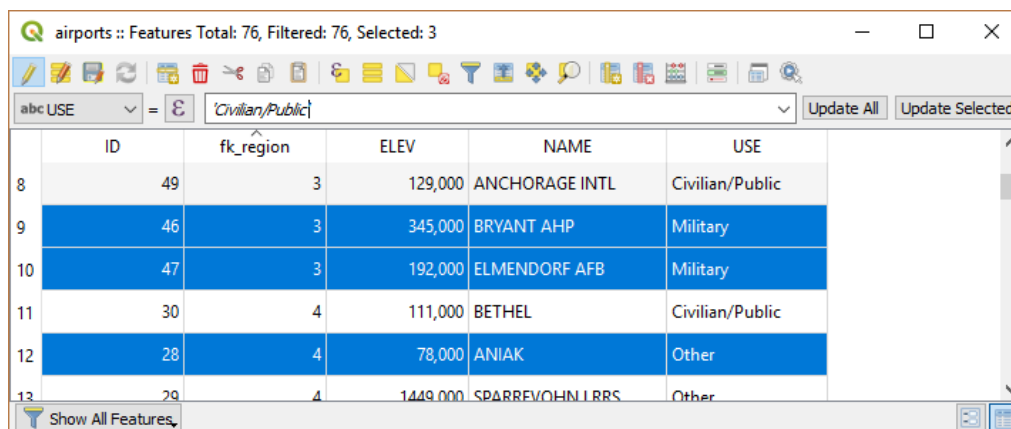




Fig. 15.72: De werkbalk Snelle veldberekening

## Meerdere velden bewerken

Anders dan met de vorige gereedschappen, staat de modus Meervoudige bewerkingen toe dat meerdere attributen van verschillende objecten tegelijkertijd worden bewerkt. Wanneer de laag is geschakeld naar de modus Bewerken, zijn mogelijkheden voor Meervoudige bewerkingen toegankelijk:





- met de knop  Schakelen naar modus Meervoudige bewerkingen vanaf de werkbalk binnen het dialoogvenster Attribuentabel;
- of door het selecteren van het menu *Bewerken* ►  *Attributen van geselecteerde objecten aanpassen*.

---

**Notitie:** Anders dan het gereedschap vanuit de attribuentabel zal drukken op de optie *Bewerken* ► *Attributen van geselecteerde objecten aanpassen* u een modaal dialoogvenster verschaffen om wijzigingen aan de attributen in te vullen. Daarom is het selecteren van objecten vereist vóór het uitvoeren.

---

Om meerdere velden in één rij te bewerken:

1. Selecteer de objecten die u wilt bewerken.
2. Klik, op de werkbalk van de Attribuentabel, op de knop . Dit zal het dialoogvenster naar de formulierweergave schakelen. Selecteren van objecten zou ook in deze stap gedaan kunnen worden.
3. Aan de rechterkant van de attribuentabel worden velden (en waarden) van geselecteerde objecten weergegeven. Nieuwe widgets verschijnen naast elk veld, wat het mogelijk maakt de huidige status voor Meervoudige bewerkingen weer te geven:
  -  Het veld bevat verschillende waarden voor de geselecteerde objecten. Het wordt leeg weergegeven en elk object behoudt zijn originele waarde. U kunt de waarde van het veld herstellen uit de keuzelijst van de widget.
  -  Alle geselecteerde objecten hebben dezelfde waarde voor dit veld en de weergegeven waarde in het formulier zal worden behouden.
  -  Het veld is bewerkt en de ingevoerde waarde zal worden toegepast op alle geselecteerde objecten. Er verschijnt een bericht aan de bovenzijde van het dialoogvenster dat u zal vragen uw wijziging toe te passen of te herstellen.

Klikken op een van deze widgets stelt u in staat ofwel de huidige waarde voor het veld in te stellen of de originele waarde te herstellen, wat betekent dat u wijzigingen kunt terugdraaien op een veld-na-veld-basis.

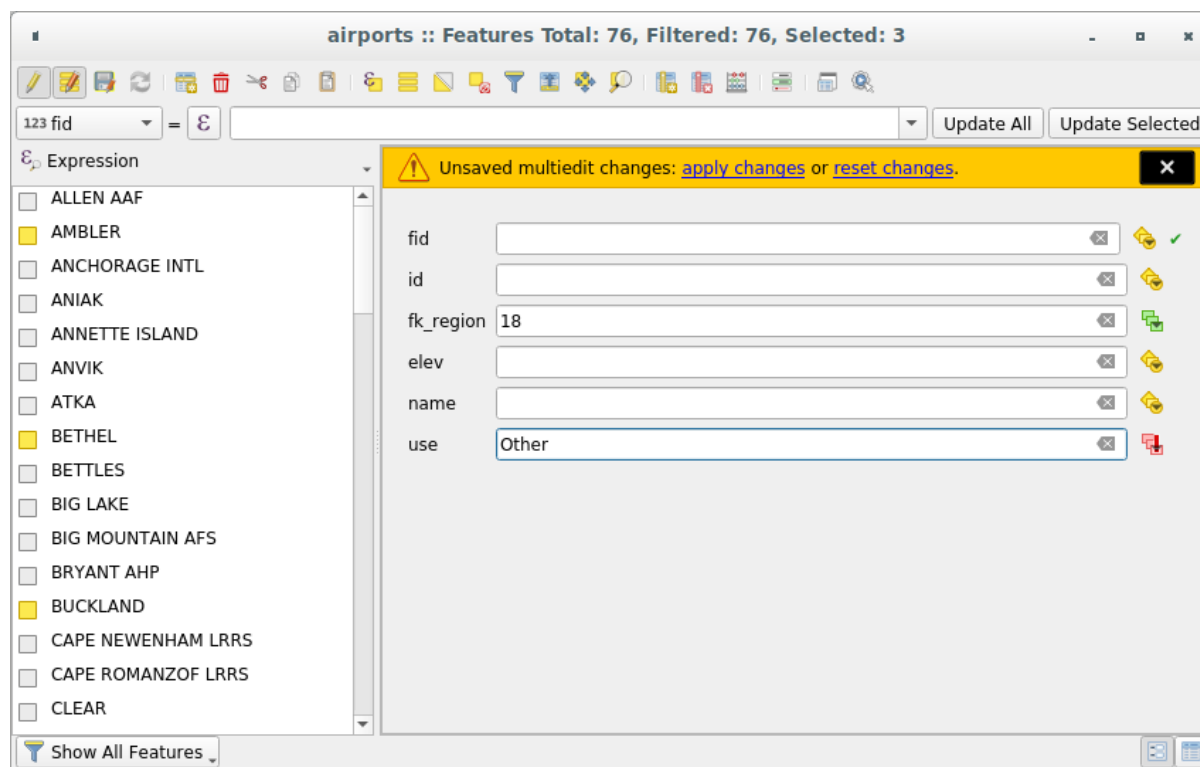



Fig. 15.73: Velden van meerdere objecten bewerken

4. Maak de wijzigingen in de velden die u wilt.
5. Klik op **Wijzigingen toepassen** in het bericht bovenaan of enig ander object in het linkerpaneel.

Wijzigingen zullen worden toegepast op **alle geselecteerde objecten**. Indien er geen object is geselecteerd wordt de gehele tabel met uw wijzigingen bijgewerkt. Aanpassingen worden gemaakt als één enkele opdracht tot bewerken. Het drukken op  **Ongedaan maken** zal dus de wijzigingen aan de attributen voor alle objecten in één keer terugdraaien.

**Notitie:** Modus Meervoudige bewerkingen is alleen beschikbaar voor automatisch gegenereerde en formulieren van Slepen en neerzetten (zie *Een formulier voor uw gegevens aanpassen*); het wordt niet ondersteund in aangepaste formulieren voor de UI.

## 15.2.6 Een tot veel- of veel-tot-veel-relaties maken

Relaties zijn een techniek die veel gebruikt wordt in databases. Het concept is dat objecten (rijen) van verschillende lagen (tabellen) aan elkaar kunnen behoren.

### 1-N-relaties introduceren

Als voorbeeld heeft u een laag met alle regio's van Alaska (polygoon) die verschillende attributen verschaft over de naam ervan en het type regio en een unieke ID (die dient als primaire sleutel).

Dan krijgt u een andere laag met punten of tabel met informatie over vliegvelden die in de regio's liggen en u wilt ook deze bijhouden. Als u ze wilt toevoegen aan de laag van de regio's, dient u een één tot veel-relatie te maken met behulp van secundaire sleutels, omdat er meerdere vliegvelden in de meeste regio's liggen.



Fig. 15.74: Regio Alaska met vliegvelden

## Lagen in 1-N-relaties


QGIS maakt geen verschil tussen een tabel en een vectorlaag. In feite is een vectorlaag een tabel met een geometrie. Dus kunt u uw laag tabel als een vectorlaag toevoegen. U kunt, om de 1-N-relatie te demonstreren, het shapefile `regions` laden en de csv-tabel `airports` dat een veld voor een secundaire sleutel (`fk_region`) voor de laag `regions` heeft. Dit betekent dat elk vliegveld tot precies één regio behoort terwijl elke regio een onbepaald aantal vliegvelden kan hebben (een typische een tot veel-relatie).

## Vreemde sleutels in 1-N-relaties

In aanvulling op de reeds bestaande attributen in de attributentabel van de vliegvelden heeft u nog een ander veld `fk_region` nodig dat optreedt als een secundaire sleutel (als u een database heeft, wilt u er waarschijnlijk een voorwaarde aan verbinden).

Dit veld `fk_region` zal altijd een ID van een regio bevatten. Het kan worden gezien als een verwijzing naar de regio waartoe het behoort. En u kunt een aangepaste vorm voor bewerken ontwerpen en QGIS zorgt dan voor de instellingen. Het werkt voor verschillende providers (dus u kunt het ook gebruiken met Shapefile- en csv-bestanden) en alles wat u hoeft te doen is QGIS de relaties tussen uw tabellen te vertellen.

## 1-N-relaties definiëren

Het eerste dat gaan we doen is om QGIS in kennis te stellen van de relaties tussen de lagen. Dit wordt gedaan in *Project ► Eigenschappen...* Open de tab *Relaties* en klik op  *Relatie toevoegen*.

- **Naam** zal worden gebruikt als de titel. Het zou een door mensen te lezen tekenreeks moeten zijn, die beschrijft waar de relatie voor wordt gebruikt. We zullen het in dit geval eenvoudigweg **vliegveld\_relatie** noemen.
- **Referentielaag (Ouder)**, ook wel beschouwd als de ouderlaag, is die waarnaar de primaire sleutel verwijst, dus hier is het de laag `regions`. U moet de primaire sleutel voor de referentielaag definiëren, dus is het `ID`.
- **Referentielaag (Kind)**, ook wel beschouwd als de kindlaag, is die met het veld voor de vreemde sleutel erop. In ons geval is dit de laag `airports`. Voor deze laag dient u een verwijzingsveld toe te voegen dat naar de andere laag verwijst, dus is dit `fk_region`.

**Notitie:** Soms heeft u meer dan één enkel veld nodig om objecten op een laag uniek te kunnen identificeren. Maken van een relatie met een dergelijke laag vereist een **samengestelde sleutel**, d.i. meer dan één enkel

paar van overeenkomende velden. Gebruik de knop  Nieuw veldpaar toevoegen als deel van een samengestelde sleutel om net zoveel paren toe te voegen als nodig is.

- **ID** zal worden gebruikt voor interne doeleinden en moet uniek zijn. U zou mogelijk *aangepaste formulieren* moeten maken. Als u het leeg laat zal er een voor u worden gegenereerd maar u kunt er zelf een toewijzen om er een te krijgen die voor u eenvoudiger is.
- **Sterkte relatie** stelt de sterkte in van de relatie tussen de ouder- en kindlaag. Het standaard type *Associatie* betekent dat de ouderlaag *eenvoudig* is gekoppeld aan de kindlaag, terwijl het type *Compositie* u in staat stelt ook de kindobjecten te dupliceren bij het dupliceren van die van de ouderlaag en bij het verwijderen van een object ook de kinderen worden verwijderd, resulterend in trapsgewijze over alle niveaus (wat betekent dat kinderen van kinderen van... ook worden verwijderd).

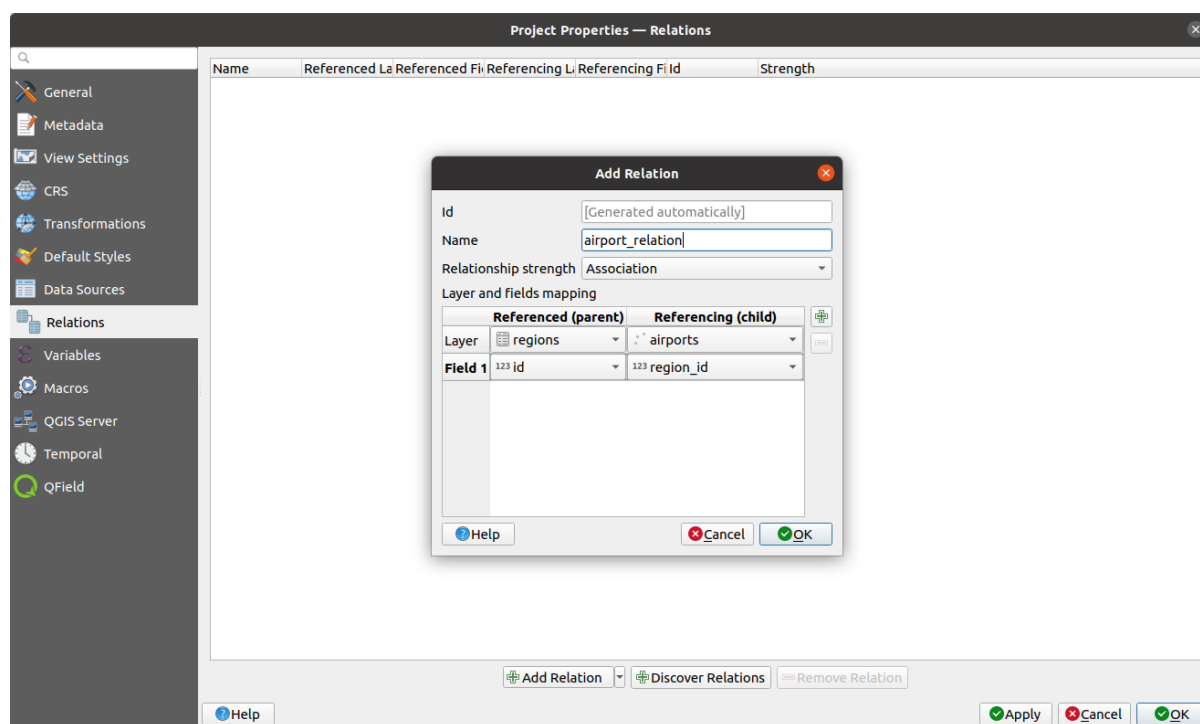


Fig. 15.75: Toevoegen van een relatie tussen de lagen regions en airports

Op de tab *Relaties* kunt u ook drukken op de knop  *Relaties ontdekken* om de beschikbare relaties van de geladen lagen op te halen. Dit is mogelijk voor lagen die zijn opgeslagen in gegevensproviders zoals PostgreSQL of SpatialLite.



## Formulieren voor 1-N-relaties

Nu QGIS van de relatie weet zal het worden gebruikt om de formulieren te verbeteren die het genereert. Als we de standaardmethode voor het formulier niet wijzigden (automatisch gegenereerd) zal het eenvoudigweg een nieuw widget in ons formulier maken. Dus laten we de laag regions selecteren in de legenda en het gereedschap Objecten identificeren gebruiken. Afhankelijk van uw instellingen zou het formulier direct kunnen openen of u moet het kiezen om het openen in het dialoogvenster Identificatieresultaten onder Acties.

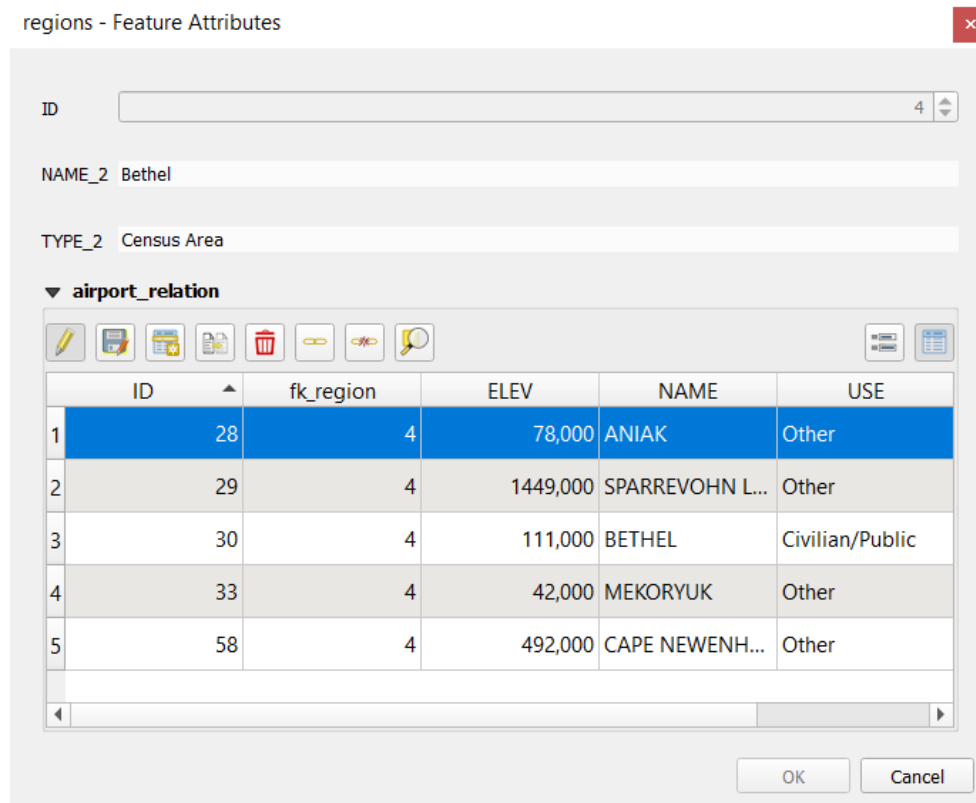













Fig. 15.76: Dialoogvenster Identificatieresultaten regions met relatie naar vliegvelden

Zoals u kunt zien worden de vliegvelden die tot deze bepaalde regio zijn toegewezen weergegeven in een tabel. En er zijn ook enkele knoppen beschikbaar. Laten we die even kort bekijken:

- De knop  is voor het aan of uitzetten van het bewerken. Onthoud dat het de modus Bewerken voor de laag airports schakelt, hoewel we in het objectformulier van een object uit de laag regions staan, maar de tabel geeft objecten weer uit de laag airports.
- De knop  is voor het opslaan van alle bewerkingen in de kindlaag (airport).
- De knop  laat u de geometrie van het vliegveld digitaliseren in het kaartvenster en wijst het nieuwe object standaard toe aan de huidige regio. Merk op dat het pictogram zal wijzigen, overeenkomstig het type geometrie.
- De knop  voegt een nieuw record in de attribuentabel van de laag airports in en wijst het nieuwe object standaard toe aan de huidige regio. De geometrie kan later worden getekend met het gereedschap voor digitaliseren *Deel toevoegen*.
- De knop  maakt het voor u mogelijk om één of meer kind-objecten te kopiëren en te plakken in de kindlaag. Zij kunnen later worden toegewezen aan een ander ouder-object of hun attributen kunnen worden aangepast.
- De knop  verwijdert het/de geselecteerde vliegveld(en) permanent.

- Het symbool  opent een nieuw dialoogvenster waar u een bestaand vliegveld kunt selecteren dat dan zal worden toegewezen aan de huidige region. Dit zou handig kunnen zijn als u het vliegveld per ongeluk in de verkeerde region maakte.
- Het symbool  ontkoppelt het/de geselecteerde vliegveld(en) van de huidige region, hen effectief laten staan als niet toegewezen (de vreemde sleutel wordt ingesteld op NULL).
- Met de knop  kunt u op de kaart inzoomen op de geselecteerde kindobjecten.
- De twee knoppen  en  aan de rechterkant schakelen tussen de *tabel- en formulierweergave* van de gerelateerde kind-objecten.

Als u de *Ontwerper Slepen en neerzetten* gebruikt voor het object regions, kunt u selecteren welke gereedschappen beschikbaar zijn. U kunt zelfs beslissen of een nieuw formulier moet worden geopend wanneer een nieuw object wordt toegevoegd met de optie *Formulier verbergen bij toevoegen object*. Onthoud dat deze optie impliceert dat attributen niet Null een geldige waarde moeten hebben om correct te werken.

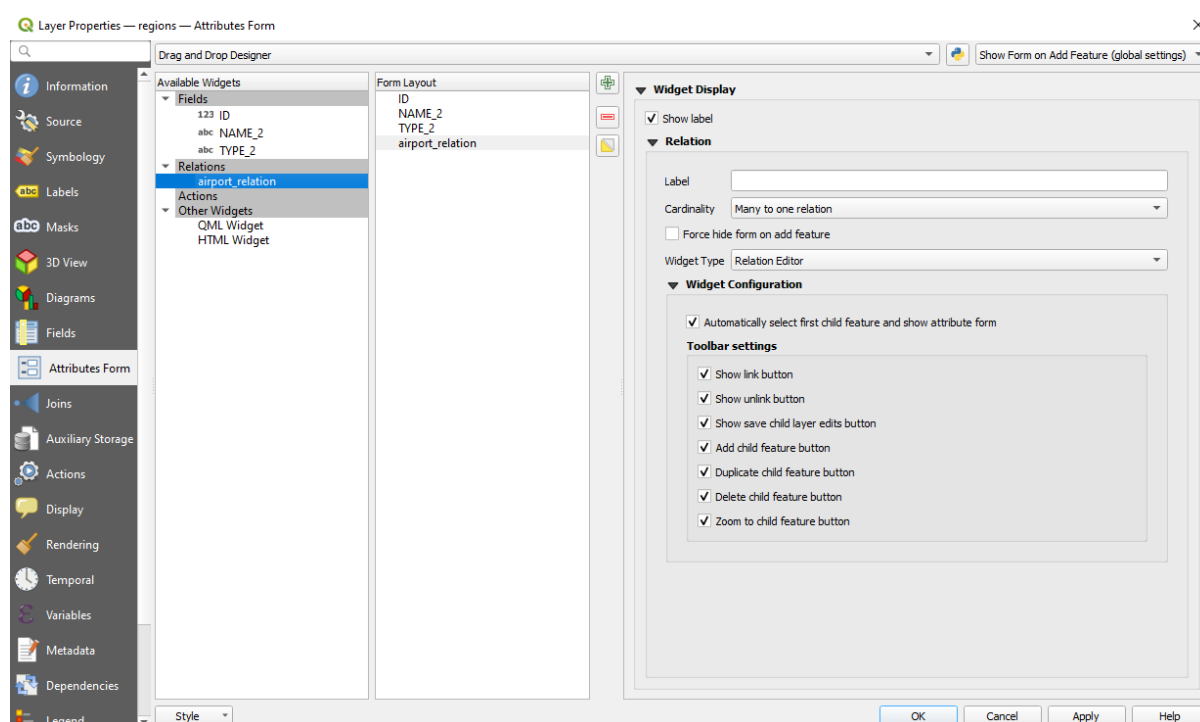



Fig. 15.77: Ontwerper Slepen en neerzetten voor het configureren van gereedschappen voor relaties regions-airports

In het bovenstaande voorbeeld heeft de verwijzingslaag geometrieën (en is het niet slechts een alfanumerieke tabel), dus zullen de bovenvermelde stappen een item maken in de attributentabel van de laag dat geen overeenkomend geometrisch object heeft. De geometrie toevoegen:

1. Kies  *Attributentabel openen* voor de referentilaag.
2. Selecteer het record dat eerder werd toegevoegd in het objectformulier van de verwijzingslaag.
3. Gebruik het gereedschap voor digitaliseren  *Deel toevoegen* om een geometrie te verbinden met het geselecteerde record van de attributentabel.

Als u werkt met de tabel Airports is de widget Relatie-verwijzing automatisch ingesteld voor het veld `fk_region` (dat werd gebruikt om de relatie te maken), bekijk *widget Relatie-verwijzing*.

In het formulier Airports zult u de knop  zien aan de rechterkant van het veld `fk_region`: als u op de knop klikt zal het formulier van de laag Regions worden geopend. Dit widget stelt u in staat eenvoudig en snel de formulieren

van de gekoppelde ouderobjecten te openen.

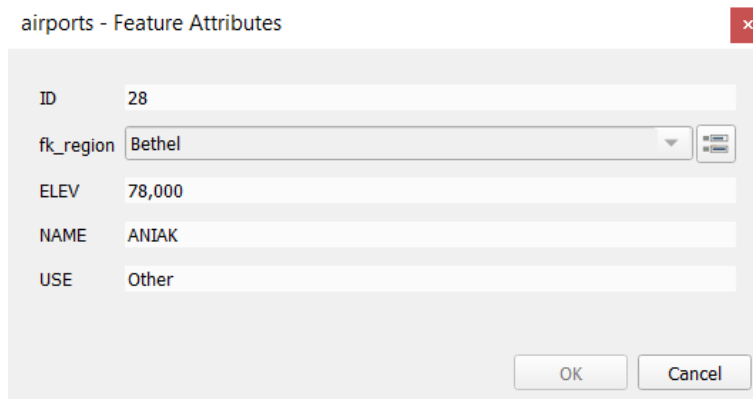
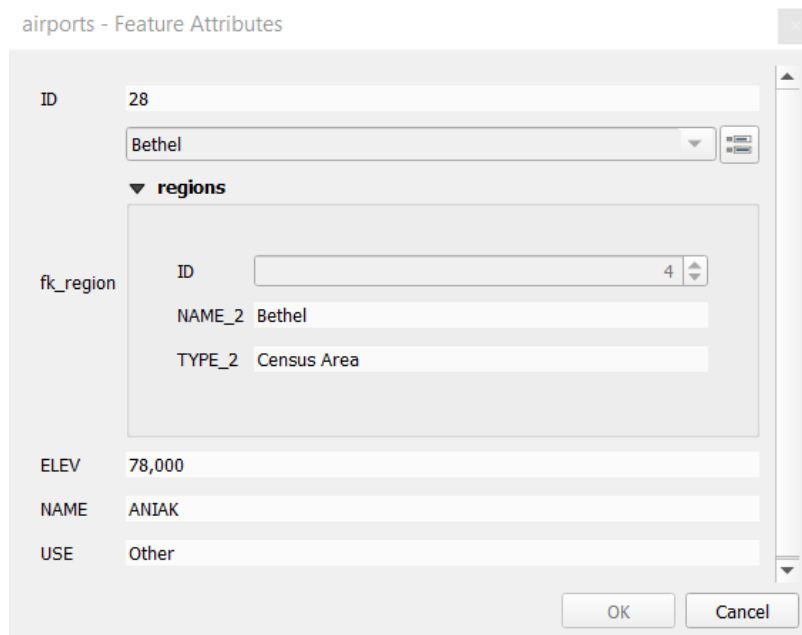



Fig. 15.78: Dialoogvenster Identificatieresultaten Airports met relatie naar Regions

De widget Relatie-verwijzing heeft ook een optie om het formulier van de ouderlaag in te bedden in de kindlaag. Het is beschikbaar in het menu *Eigenschappen* ► *Formulier attributen* van de laag Airports: selecteer het veld `fk_region` en selecteer de optie *Ingebed formulier weergeven*.

Als u nu kijkt naar het dialoogvenster van het object, zult u zien dat het formulier van de regio nu is ingebed in het formulier van de vliegvelden en zelfs een combinatievak zal hebben, wat u in staat stelt het huidige vliegveld aan een andere regio toe te wijzen.



Meer nog, als u schakelt met de modus *Bewerken* van de laag airports, heeft het veld `fk_region` ook een functie automatisch aanvullen: tijdens het typen zult u alle waarden zien van het veld `id` van de laag regions. Hier is het mogelijk een polygoon te digitaliseren voor de laag regions met de knop  als u kiest voor de knop *Toevoegen* nieuwe objecten toestaan in het menu *Eigenschappen* ► *Formulier attributen* van de laag airports.

De kindlaag kan ook worden gebruikt in het gereedschap *Objecten selecteren d.m.v. waarde* om objecten van de ouderlaag te selecteren, gebaseerd op attributen van hun kinderen.

In Fig. 15.79 zijn alle regio's, waarvan de gemiddelde hoogte van de vliegvelden groter is dan 500 meter boven zeeniveau, geselecteerd.

U zult merken dat veel verschillende functies voor samenvoegen in het formulier beschikbaar zijn.

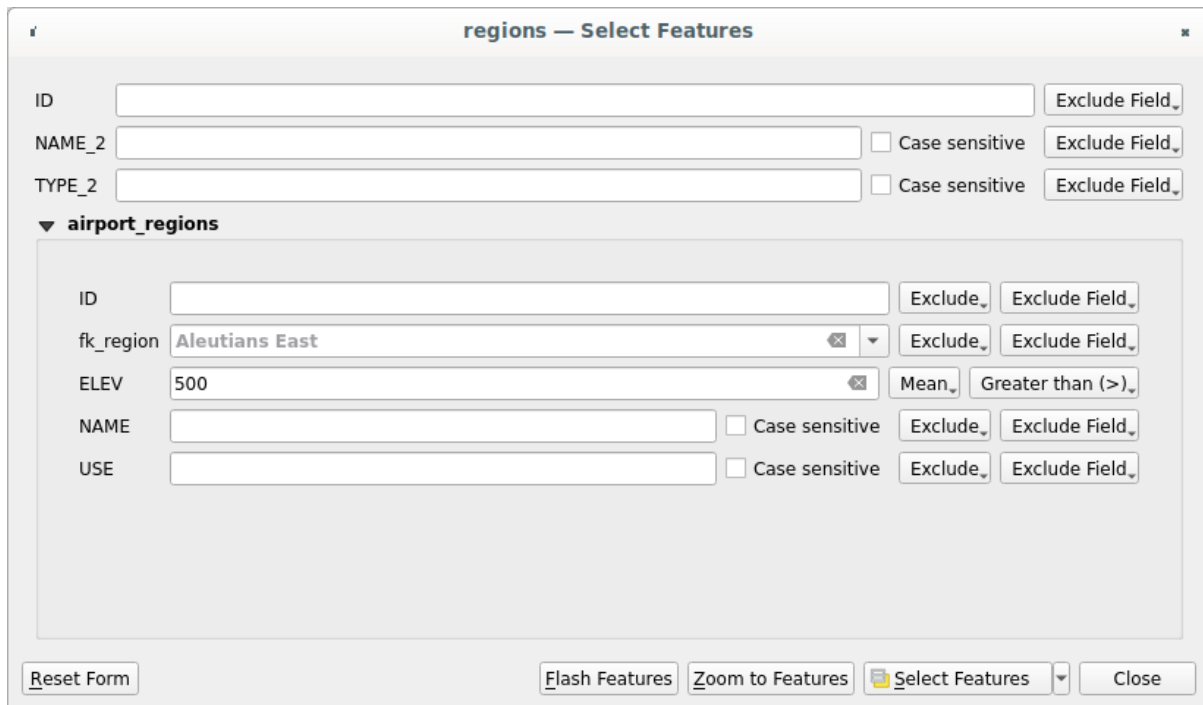


Fig. 15.79: Ouderobjecten selecteren met waarden van hun kind

### Introduceren van relaties veel-tot-veel (N-M)

N-M-relaties zijn veel-tot-veel-relaties tussen twee tabellen. Bijvoorbeeld voor de lagen `airports` en `airlines`: een vliegveld ontvangt verscheidene luchtvaartmaatschappijen en een luchtvaartmaatschappij vliegt naar verscheidene vliegvelden.

Deze code voor SQL maakt de drie tabellen die we nodig hebben voor een relatie N-M in schema voor PostgreSQL/PostGIS, genaamd `locations`. U kunt de code uitvoeren met *Database ► DB Manager...* voor PostGIS of met externe programma's als `pgAdmin`. De tabel `airports` slaat de laag `airports` op en de tabel `airlines` slaat de laag `airlines` op. In beide tabellen worden voor helderheid enkele velden gebruikt. Het *moeilijke* gedeelte is de tabel `airports_airlines`. We dienen er voor te zorgen dat die alle `airlines` voor alle `airports` vermeld (of vice versa). Dit soort tabel staat bekend als een *draaitabel*. De *voorwaarden* in deze tabel forceren dat een airport alleen kan worden geassocieerd met een airline als beide al in hun lagen bestaan.

```
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)
);
```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

```

CREATE INDEX airlines_geom_idx ON locations.airlines USING gist (geom);

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
);

```

In plaats van PostgreSQL kunt u ook GeoPackage gebruiken. In dit geval kunnen de drie tabellen handmatig worden gemaakt met *Database ► DB Manager...* In GeoPackage zijn geen schema's, dus het voorvoegsel *locations* is niet nodig.

Voorwaarden voor secundaire sleutels in de tabel *airports\_airlines* kunnen niet worden gemaakt met *Tabel ► Tabel maken...* of *Tabel ► Tabel bewerken...* dus zouden zij moeten worden gemaakt met *Database ► SQL-venster...* GeoPackage ondersteunt geen argumenten *ADD CONSTRAINT*, dus de tabel *airports\_airlines* zou in twee stappen moeten worden gemaakt:

1. Maak de tabel met alleen het veld ID met *Tabel ► Tabel maken...*
2. Met *Database ► SQL-venster...*, typ en voer deze code voor SQL uit:

```

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;

```

Dan, in QGIS, zou u twee *een-tot-veel relaties* moeten instellen zoals hierboven uitgelegd:

- een relatie tussen de tabel *airlines* en de draaitabel;
- en een tweede tussen de tabel *airports* en de draaitabel.

Een gemakkelijker manier om dit te doen (alleen voor PostgreSQL) is met *Relaties ontdekken* in *Project ► Eigenschappen ► Relaties*. QGIS zal automatisch alle relaties in uw database lezen en u hoeft alleen de twee te kiezen die u nodig hebt. Vergeet niet eerst de drie tabellen in het project van QGIS in te lezen.

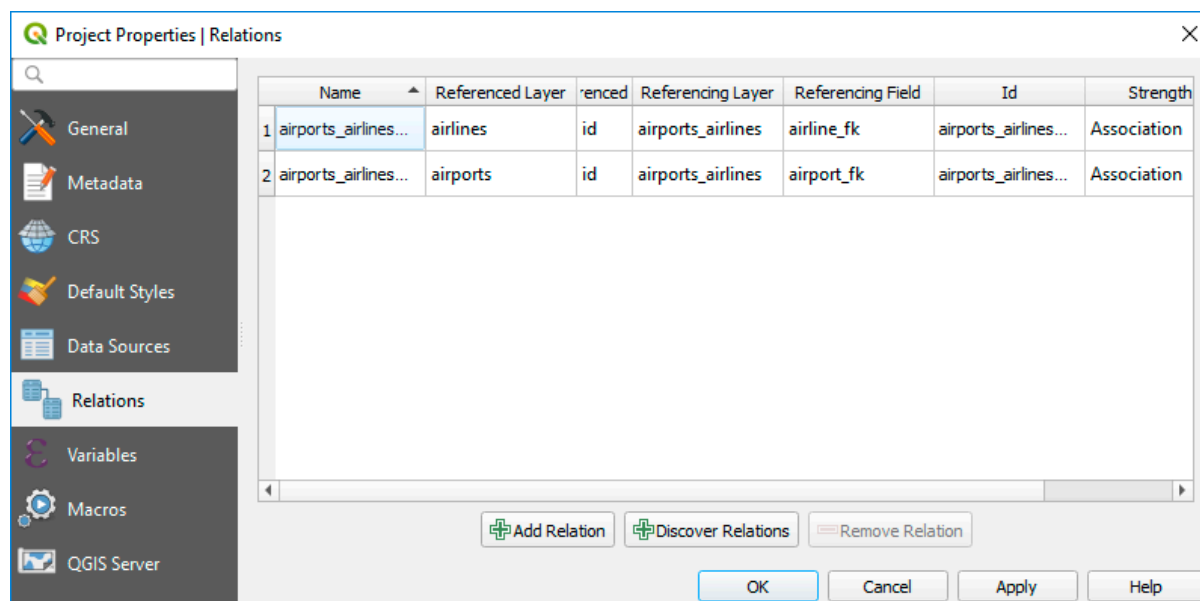


Fig. 15.80: Relaties en automatisch ontdekken

In het geval u een airport of een airline wilt verwijderen, zal QGIS het/de geassocieerde record(s) in de tabel airports\_airlines niet verwijderen. Deze taak zal door de database worden uitgevoerd als we de juiste voorwaarden specificeren bij het maken van de draaitabel, zoals in het huidige voorbeeld.

**Notitie: N-M-relatie combineren met automatische transactie groep**

U zou de modus voor transacties in moeten schakelen in *Eigenschappen* ► *Databronnen* ► bij het werken met een dergelijke context. QGIS zou in staat moeten zijn rij(en) in alle tabellen (airlines, airports en de draaitabel) toe te voegen en bij te werken.

Tenslotte moeten we de juiste kardinaliteit selecteren in *Laageigenschappen* ► *Attributen formulier* voor de lagen airports en airlines. Voor de eerste zouden we de optie **airlines (id)** kiezen en voor de tweede de optie **airports (id)**.

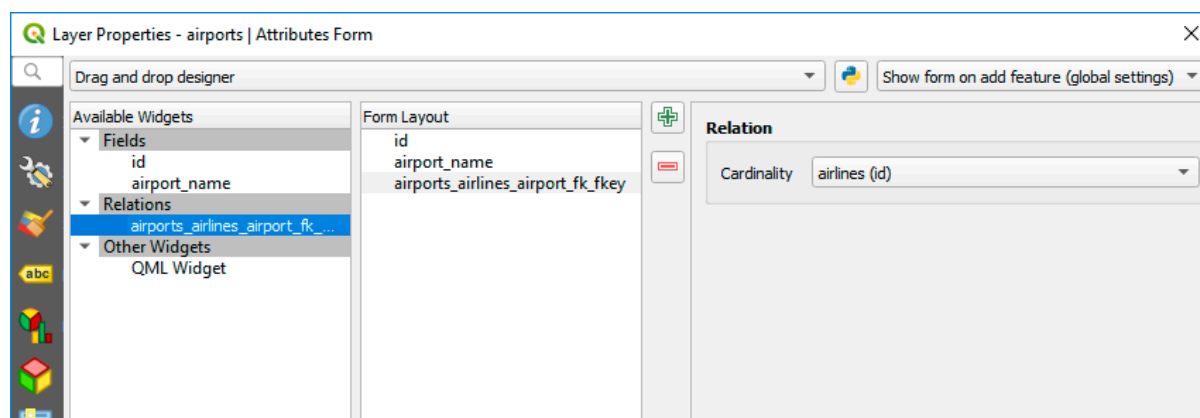


Fig. 15.81: Kardinaliteit relatie instellen

Nu kunt u een airport aan een airline koppelen (of een airline aan een airport) met *Kindobject toevoegen* of *Bestaand kindobject koppelen* in de subformulieren. Een record zal automatisch worden ingevoegd in de tabel airports\_airlines.

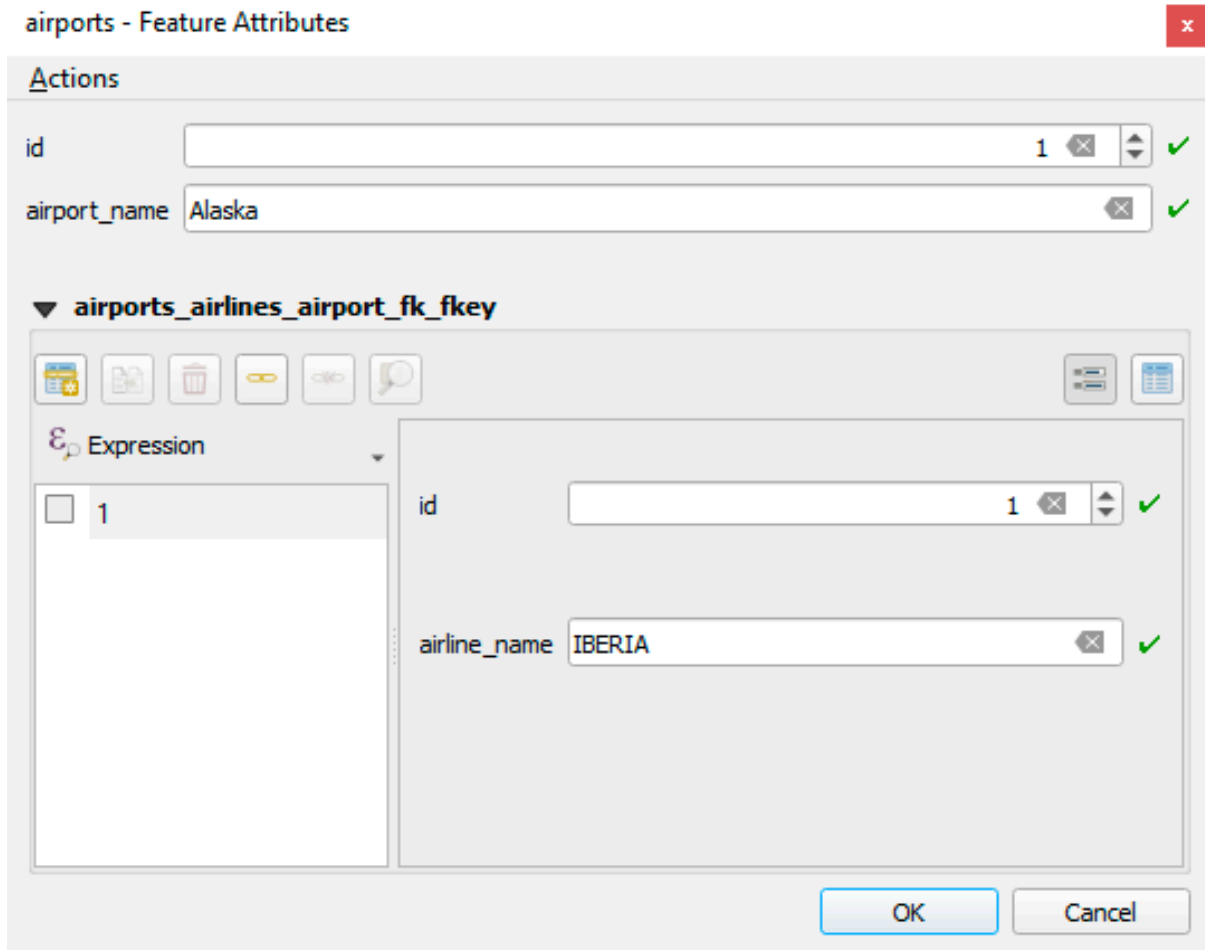


Fig. 15.82: N-M-relaties tussen airports en airlines

**Notitie:** Kardinaliteit **Veel-tot één-relatie** gebruiken

Soms is het verbergen van de draaitabel in een N-M-relatie niet gewenst. Voornamelijk omdat er attributen in de relatie kunnen staan die alleen waarden hebben als er een relatie is. Als uw tabellen lagen zijn (een veld geometrie hebben) zou het interessant kunnen zijn om de optie *Op kaart identificeren (Laageigenschappen ► Formulier attributen ► Beschikbare widgets ► Velden)* te activeren voor de velden met secundaire sleutels in de draaitabel.

**Notitie: Primaire sleutel draaitabel**

Vermijd het gebruiken van meerdere velden voor de primaire sleutel in een draaitabel. QGIS gaat uit van één enkele sleutel, dus een voorwaarde als `constraint airports_airlines_pkey primary key (airport_fk, airline_fk)` zal niet werken.

### Polymorfische-relaties introduceren


Polymorfische relaties zijn een speciaal geval van 1-N-relaties, waar één enkele verwijzings- (document)laag de objecten bevat voor meerdere lagen waarnaar verwezen wordt. Dit verschilt van normale relaties die een verschillende verwijzingslaag vereisen voor elke laag waarnaar verwezen wordt. Één enkele verwijzings- (document)laag kan worden verkregen door een aanvullende kolom `layer_field` toe te voegen in de verwijzings- (document)laag die informatie opslaat om de laag waarnaar verwezen wordt te identificeren. In zijn meest eenvoudige vorm zal de verwijzings- (document)laag eenvoudigweg de laagnaam, van de laag waarnaar verwezen wordt, in dit veld invoegen.

Om meer precies te zijn, een polymorfische relatie is een set van normale relaties die dezelfde verwijzingslaag hebben, maar hebben de laag waarnaar verwezen wordt dynamisch gedefinieerd. De polymorfische instelling van de laag wordt opgelost door een expressie te gebruiken die overeen moet komen met enkele eigenschappen van de laag waarnaar verwezen wordt, zoals de naam van de tabel, laag-ID, laagnaam.

Stel u voor dat we naar het park gaan en foto's willen nemen van verschillende soorten `plants` en `animals` die we daar zien. Elke plant of dier heeft meerdere foto's aan zich verbonden, dus als we de normale 1:N-relaties zouden gebruiken om de foto's op te slaan, zouden we twee afzonderlijke tabellen nodig hebben, `animal_images` en `plant_images`. Dit zou misschien geen probleem zijn voor 2 tabellen, maar stel u voor dat we afzonderlijke foto's willen maken van paddenstoelen, vogels etc.

Polymorfische relaties lossen dit probleem op omdat alle objecten waarnaar verwezen wordt zijn opgeslagen in dezelfde tabel `documents`. Voor elk object wordt de laag waarnaar verwezen wordt opgeslagen in het veld `referenced_layer` en het verwezen object-ID in het veld `referenced_fk`.

### Polymorfische-relaties definiëren

Eerst moeten we QGIS laten weten van de polymorfische relaties tussen de lagen. Dat wordt gedaan in *Project ► Eigenschappen....* Open de tab *Relaties* en klik op de kleine pijl die naar beneden wijst naast de knop  *Relatie toevoegen*, zodat u de optie *Polymorfische relatie toevoegen* kunt selecteren in het nieuw verschenen keuzemenu.



**Add Polymorphic Relation**

Id: [Generated automatic...]

Referencing layer: documents

Layer field: abc referenced\_layer

Layer field expression: @layer\_name

Relationship strength: Association

Referenced layers: plants, animals


	Referenced (parent)	Referencing (child)
Field 1	fid	abc referenced_id

Polymorphic relations are for advanced usage where a set of standard relations have the same referencing layer but the referenced layer is calculated from an expression.

Buttons: Help, Cancel, OK

Fig. 15.83: Toevoegen van een polymorfische relatie door een laag `documents` als verwijzing en `animals` en `plants` als lagen waarnaar verwezen wordt.

- **ID** zal worden gebruikt voor interne doeleinden en moet uniek zijn. U zou mogelijk *aangepaste formulieren* moeten maken. Als u het leeg laat zal er een voor u worden gegenereerd maar u kunt er zelf een toewijzen om er een te krijgen die voor u eenvoudiger is.
- **Referentielaag (Kind)**, ook wel beschouwd als de kindlaag, is die met het veld voor de vreemde sleutel erop. In ons geval is dit de laag `documents`. Voor deze laag dient u een verwijzingsveld toe te voegen dat naar de andere laag verwijst, dus is dit `referenced_fk`.

**Notitie:** Soms heeft u meer dan één enkel veld nodig om objecten op een laag uniek te kunnen identificeren. Maken van een relatie met een dergelijke laag vereist een **samengestelde sleutel**, d.i. meer dan één enkel paar van overeenkomende velden. Gebruik de knop  Nieuw veldpaar toevoegen als deel van een samengestelde sleutel om net zoveel paren toe te voegen als nodig is.

- **Veld laag** is het veld in de verwijzings tabel dat het resultaat van de expressie voor de geëvalueerde laag opslaat, wat de verwijzings tabel is waartoe dit object behoort. In ons voorbeeld zou dit het veld `referenced_layer` zijn.
- **Expressie veld laag** evalueert naar een unieke identificatie van de laag. Dit mag zijn de laagnaam

@layer\_name, de laag-ID @layer\_id, de naam van de tabel van de laag decode\_uri(@layer, 'table') of elk ander ding dat een laag uniek kan identificeren.

- **Sterkte relatie** stelt de sterkte in van de gemaakte relaties tussen de ouder- en kindlaag. Het standaard type *Associatie* betekent dat de ouderlaag *eenvoudig* is gekoppeld aan de kindlaag, terwijl het type *Compositie* u in staat stelt ook de kindobjecten te dupliceren bij het dupliceren van die van de ouderlaag en bij het verwijderen van een object ook de kinderen worden verwijderd, resulterend in traspgewijze over alle niveaus (wat betekent dat kinderen van kinderen van... ook worden verwijderd).
- **Verwezen lagen** ook wel beschouwd als ouderlagen, zijn die waar de primaire sleutel naartoe wijst, dus hier zouden dat de lagen `plants` en `animals` zijn. U moet de primaire sleutel definiëren van de verwezen lagen vanuit de keuzelijst, dus is het `fid`. Onthoud dat de definitie van een geldige primaire sleutel vereist dat alle verwezen lagen een veld hebben met die naam. Als er niet zo'n veld is, kunt u geen polymorfische relatie opslaan.

Enmaal toegevoegd kan de polymorfische relatie worden bewerkt via het menu-item *Polymorfische relatie bewerken*.

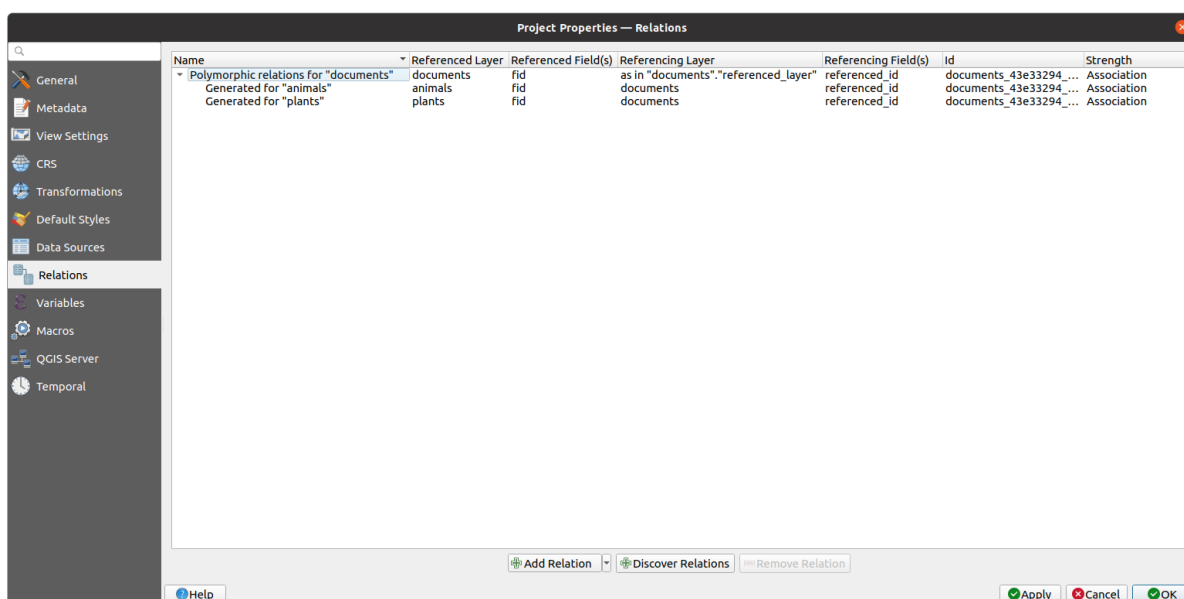


Fig. 15.84: Voorbeeld van de nieuw gemaakte polymorfische relatie en zijn kind-relaties voor animals en plants.

Het voorbeeld hierboven gebruikt het volgende databaseschema:

```
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)
);
```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

```

CREATE INDEX plants_geom_idx ON park.plants USING gist (geom);

CREATE TABLE park.documents
(
  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 Een externe bron opslaan en ophalen

Een veld kan als doel een bron hebben die is opgeslagen op een extern opslagsysteem. Formulier attributen kunnen worden geconfigureerd zodat zij acteren als een cliënt voor een extern opslagsysteem om deze bronnen op te slaan en op te halen, op aanvraag van de gebruiker, direct vanuit de formulieren.

### Een externe opslag configureren

Voor het instellen van een externe opslag, moet u het eerst configureren vanuit de vector *eigenschappen Formulier attributen* en de widget *Bijlage* selecteren.



Fig. 15.85: Bewerken van een WebDAV externe opslag voor een bepaald veld

In de widget *Bijlage* moet u eerst het *Type opslag* selecteren:

- *Bestaand bestand selecteren*: De doel-URL die al bestaat. Wanneer u een bron selecteert, wordt geen bewerking voor opslaan uitgevoerd, het attribuut wordt eenvoudigweg bijgewerkt met de URL.
- *Eenvoudig kopiëren*: Slaat een kopie van de bron op een bestemming op een bestandsschijf op (wat een lokaal of een gedeeld netwerk-systeem zou kunnen zijn) en het attribuut wordt bijgewerkt met het te kopiëren pad.
- *WebDAV-opslag*: De bron wordt gepusht naar een HTTP-server die het protocol [WebDAV](#) ondersteunt en het attribuut wordt bijgewerkt met de URL daarvan. [Nextcloud](#), [Pydio](#) of andere software voor het hosten van bestanden ondersteunen dit protocol.

Dan moet u de parameter *URL opslaan* instellen, die de te gebruiken URL verschaft als een nieuwe bron moet worden opgeslagen. Het is mogelijk om een expressie in te stellen met de *widget Data-bepaalde override* om specifieke waarden te krijgen, overeenkomstig attributen van de objecten.

De variabele `@selected_file_path` zou in die expressie kunnen worden gebruikt en het absolute bestandspad weergeven van het door de gebruiker geselecteerde bestand (met bestandsselectie of slepen-en-neerzetten).

---

**Notitie:** Bij het gebruiken van de **WebDAV** externe opslag, als de URL eindigt op een “/”, wordt het beschouwd als een map en zal de geselecteerde bestandsnaam worden toegevoegd om de uiteindelijke URL te verkrijgen.

---

Als het externe opslagsysteem dat nodig heeft, is het mogelijk een *authenticatie* te configureren.

### Een externe opslag gebruiken

Eenmaal geconfigureerd kunt u een lokaal bestand selecteren met de knop ... bij het bewerken van een attribuut van een object. Afhankelijk van het geconfigureerde *type opslag*, zal het bestand worden opgeslagen op het externe opslagsysteem (behalve wanneer *Bestaand bestand selecteren* werd geselecteerd) en het veld zal worden bijgewerkt met de nieuwe URL van de bron.

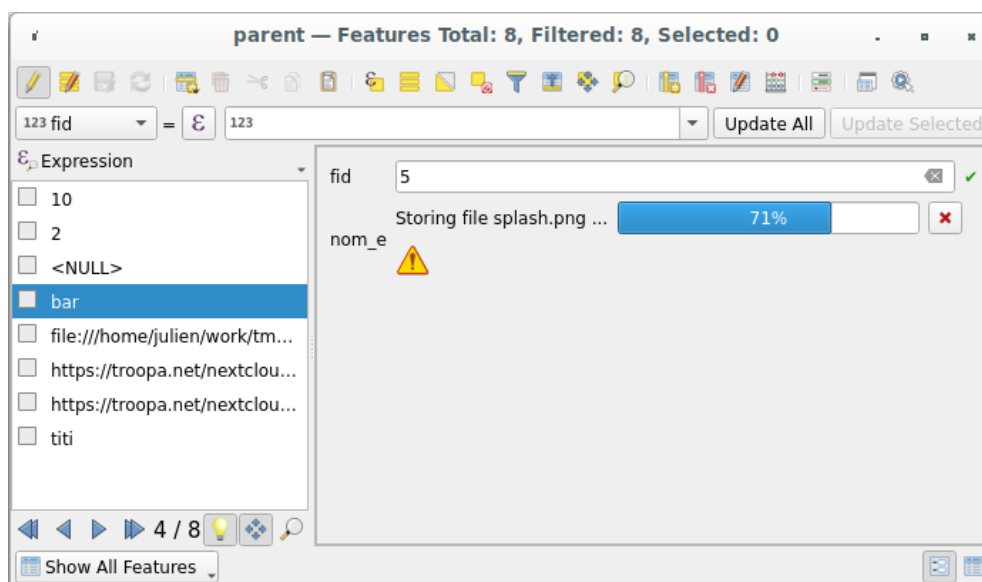




Fig. 15.86: Een bestand opslaan op een WebDAV externe opslag

---

**Notitie:** De gebruiker kan hetzelfde resultaat ook bereiken als hij een bestand sleept en neerzet in de widget Bijlage.

---

Gebruik de knop  *Annuleren* om het proces van opslaan af te breken. Het is mogelijk om een viewer te configureren met een *Geïntegreerde documentviewer* zodat de bron automatisch zal worden opgehaald vanaf het externe opslagsysteem en wordt weergegeven direct onder de URL. Het bovenstaande pictogram  geeft aan dat de bron niet kan worden opgehaald van het externe opslagsysteem. In dat geval zouden meer details kunnen verschijnen in het *Paneel Logboekmeldingen*.

## 15.3 Bewerken

QGIS heeft diverse mogelijkheden voor het bewerken van vectorlagen en tabellen van OGR, SpatiaLite, PostGIS, MSSQL Spatial en Oracle Spatial.

**Notitie:** De procedure voor het bewerken van GRASS vectorlagen is anders - zie *Digitaliseren en bewerken van een GRASS vectorlaag* voor details.

### Let op: Tegelijk bewerken

Deze versie van QGIS houdt niet bij of iemand anders hetzelfde object bewerkt, terwijl u doet ook doet. De laatste persoon, die de bewerkingen opslaat, wint.

### Tip: Bewerkingen valideren

Doorlopend valideren kan worden geactiveerd op een basis per laag in het *Laag-eigenschappen* ► *tab Digitaliseren*. Meer op *:ref:digitizingmenu*.

### 15.3.1 Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen

Onder het menu *Extra* ► *Opties...* ► *Digitaliseren* verschaft QGIS een aantal parameters om het standaard gedrag voor gereedschappen om te bewerken te configureren. Meere informatie op *Instellingen voor digitaliseren*.

Voor optimaal en nauwkeurig bewerken van geometrieën van vectorlagen moeten we een toepasselijke waarde instellen voor de tolerantie voor snappen en de zoekradius voor punten van objecten. De groep *Snapping* verschaft gerelateerde opties, namelijk de afhandeling van de tolerantie voor snappen en de zoekradius.

- **Tolerantie voor snappen:** Wanneer u een nieuw punt toevoegt of een bestaand verplaatst is de tolerantie voor snappen de afstand die QGIS gebruikt om te zoeken naar het dichtstbijzijnde punt of segment waaraan u probeert te verbinden. Indien niet binnen de tolerantie voor snappen zal QGIS het punt daar laten waar u de muisknop loslaat, in plaats van het te snappen aan een bestaand punt of segment.


De instellingen voor de tolerantie beïnvloeden alle gereedschappen die werken met snappen en worden standaard toegepast op nieuwe lagen en projecten. Het kan echter worden overschreven op laag-niveau (bekijk *Opties voor snappen en digitaliseren*).

- **Zoekradius:** *Zoekradius voor hoekpuntaanpassingen* is de afstand die QGIS gebruikt om te zoeken naar het te selecteren punt als u op de kaart klikt. Als u niet binnen de zoekradius bent, zal QGIS geen punt vinden en selecteren om te bewerken.

Afstand voor snappen en zoekradius worden ingesteld in kaarteenheden of pixels. U zou misschien iets moeten experimenteren om ze juist ingesteld te krijgen. Als u een tolerantie instelt die te groot is, zou QGIS het aan een verkeerd punt kunnen snappen, speciaal als u al met een groot aantal punten op korte afstand van elkaar werkt. Hoe kleiner de zoekradius, hoe moeilijker het zal worden om te raken wat u wilt verplaatsen.

### 15.3.2 Opties voor snappen en digitaliseren

Globale *instellingen voor snappen en digitaliseren* (modus Snappen, waarde voor tolerantie, en eenheden...) kunnen worden overschreven in het project vanuit het menu *Project* ► *Opties voor snappen...* menu. In de *Opties voor snappen en digitaliseren* kunt u ook enkele andere eigenschappen configureren (snappen in lagen, begrenzing schaal, topologie...) De guilabel: *Werkbalk Snappen* geeft toegang tot de meeste van deze mogelijkheden.

Standaard is snappen in een project uitgeschakeld totdat u drukt op de knop  *Snappen inschakelen* of drukt op *S*. De modus Snappen, waarde voor tolerantie, en eenheden kunnen ook met deze werkbalk worden geconfigureerd.

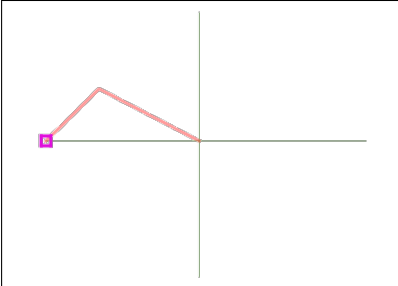
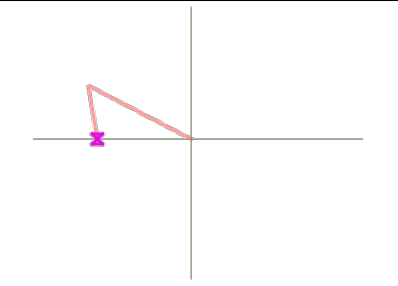
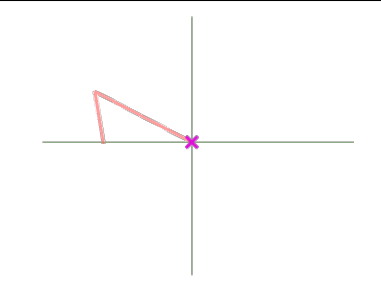
#### Eigenschappen voor snappen

Er zijn drie opties om de la(a)g(en) te selecteren om aan te snappen:

- *Alle lagen*: snel instellen voor alle zichtbare lagen in het project, zodat de aanwijzer snapt aan alle punten en/of segmenten. In de meeste gevallen is het voldoende om deze modus voor snappen te gebruiken, maar wees voorzichtig bij het te gebruiken voor projecten met veel vectorlagen, omdat het de uitvoering kan beïnvloeden.
- *Actieve laag*: alleen de actieve laag wordt gebruikt, een handige manier om te zorgen voor topologische consistentie binnen de laag die bewerkt wordt.
- *Gevorderde configuratie*: stelt u in staat modus Snappen, tolerantie en eenheden, overlappingen en schalen voor snappen in te schakelen en aan te passen op een per-laag basis (bekijk Fig. 15.87). Als u een laag moet bewerken en zijn punten aan een ander snapt, zorg er dan voor dat de doellaag is geselecteerd en vergroot de tolerantie voor snappen naar een hogere waarde. Snappen zal niet gebeuren in een laag die niet is geselecteerd in het dialoogvenster van de Opties voor snappen.

Voor de modus Snappen kunt u kiezen tussen *Hoekpunt*, *Segment*, *Gebied*, *Centroïde*, *Midden* van segmenten en *Lijn-eindpunten*.

QGIS zal verschillende pictogrammen voor *snappen* weergeven, afhankelijk van het soort *snappen*:

		
Snappen aan een punt: pictogram vak	Snappen aan een segment: pictogram zandloper	Snappen aan een kruising: pictogram kruis

Onthoud dat het mogelijk is om de kleur van deze pictogrammen te wijzigen in het gedeelte *Digitaliseren* van de globale instellingen.

De waarden voor tolerantie kunnen ofwel worden ingesteld in de *kaarteenheden* van het project of in *pixels*. Het voordeel van het kiezen van *pixels* is dat het het snappen constant houdt op verschillende kaartschalen. 10 tot en met 12 pixels is normaal gesproken een goede waarde, maar het is afhankelijk van de DPI van uw scherm. Gebruiken van *kaarteenheden* maakt het mogelijk de tolerantie te relateren aan echte afstanden op de grond. Bijvoorbeeld als u een minimum afstand hebt tussen elementen, kan deze optie nuttig zijn om er voor te zorgen dat u geen punten toevoegt die te dicht op elkaar staan.

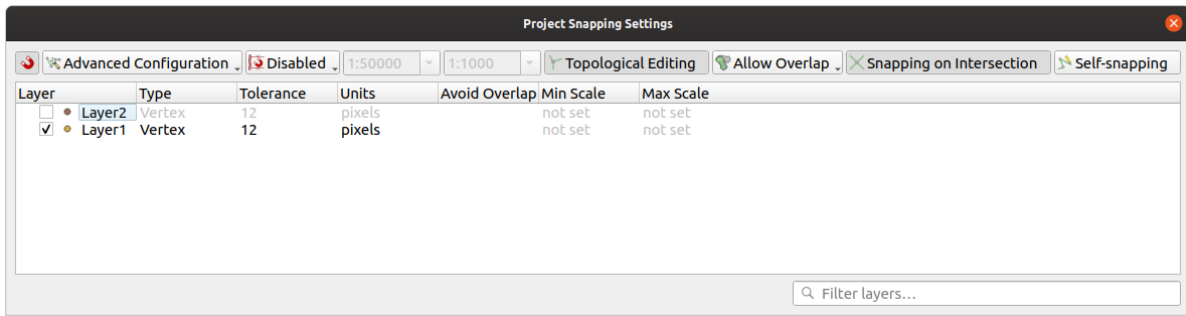


Fig. 15.87: Opties voor snappen (modus Gevorderde configuratie)

**Notitie:** Standaard kunnen alleen zichtbare objecten (de objecten waarvan de stijl wordt weergegeven, met uitzondering van lagen waarvoor de symbologie is “Geen symbolen”), worden gesnapt. U kunt het snappen voor onzichtbare objecten inschakelen door te selecteren  *Snappen aan niet-zichtbare objecten inschakelen* op de tab *Extra ► Opties ► Digitaliseren*.

#### Tip: Snappen standaard inschakelen

U kunt instellen dat snappen standaard is ingeschakeld voor alle nieuwe projecten op de tab *Extra ► Opties ► Digitaliseren*. U kunt ook de standaardmodus voor snappen instellen, de waarde voor tolerantie en de eenheden, die aanwezig zijn in het dialoogvenster *Opties voor snappen*.

#### Snappen op snijpunten aanzetten

Een andere beschikbare optie is om  *Snappen op snijpunten* te gebruiken, wat de mogelijkheid geeft te ‘snappen’ aan snijpunten van geometrieën op voor snappen ingeschakelde lagen, zelfs wanneer er geen punt aanwezig is op de snijpunten.

#### Snappen beperken tot een schaalbereik

In sommige gevallen kan snappen heel traag worden. Dit wordt vaak veroorzaakt door de hoeveelheid objecten in sommige lagen die een zware index vereisen om te berekenen en te onderhouden. Er zijn enkele parameters die snappen alleen inschakelen als de kaartweergave binnen een relevant schaalbereik is. Dit maakt het mogelijk alleen de kostbare berekening van de index uit te voeren, gerelateerd aan snappen op een schaal waar tekenen relevant is.


Beperken van de schaal voor snappen wordt geconfigureerd in *Project ► Opties voor snappen...* Beperken van snappen is alleen beschikbaar in modus *Gevorderde configuratie*.

Voor snappen beperken tot een schaalbereik hebt u drie modi beschikbaar:

- *Uitgeschakeld:* Snappen is ingeschakeld, ongeacht de huidige schaal van de kaart. Dit is de standaardmodus.
- *Globaal:* Snappen is beperkt en alleen ingeschakeld als de huidige schaal van de kaart tussen een globale minimum- en een globale maximumwaarde is. Bij het selecteren van deze modus komen twee widgets beschikbaar om het bereik van schalen te configureren waarvoor snappen ingeschakeld wordt.
- *Per laag:* De beperking voor het schaalbereik voor snappen wordt voor elke laag gedefinieerd. Bij het selecteren van deze modus komen twee kolommen beschikbaar om de minimum en maximum schalen voor elke laag te configureren.

Onthoud dat de minimum en maximum schalen de conventie van QGIS volgen: minimumschaal is de meest “uigezoomde” schaal, terwijl maximumschaal de meest “ingezoomde” is. Een minimum of maximum schaal die is ingesteld op “0” of “niet ingesteld” wordt gezien als zonder beperking.

### Zelf-snappen

De optie  Zelf-snappen stelt u in staat te snappen aan de geometrie die wordt bewerkt. Gecombineerd met het *paneel Geavanceerd digitaliseren*, verschaft dit een handige manier om nieuwe randen te digitaliseren, relatief ten opzichte van eerder randen of punten. Zelf-snappen kan ongeldige geometrieën veroorzaken, gebruik het voorzichtig.


### Snappen aan aangepast raster

Een afstand voor snappen kan ook worden aangepast op een per-laag basis op de tab *Digitaliseren* van het dialoogvenster Laageigenschappen. Door de afstand *Geometrie precisie* in te stellen schakelt u een gestippeld raster in dat zichtbaar is in het kaartvenster op een coherente schaal voor weergave. Snappen kan dan worden uitgevoerd op de stippen van het raster: een toegevoegde of aangepaste geometrie zal al zijn punten automatisch hebben gesnapt aan de dichtstbijzijnde knoop van het raster. Meer informatie op *Digitaliseren*.

## 15.3.3 Topologische bewerkingen

In aanvulling op deze opties voor snappen, stellen het dialoogvenster *Opties voor snappen...* (*Project ► Opties voor snappen*) en de werkbalk *Snappen* u in staat enkele andere topologische functionaliteiten in / uit te schakelen.

### Topologisch bewerken aanzetten




De knop  Topologisch werken helpt bij het werken en onderhouden van objecten met gedeelde grenzen. Met deze optie ingeschakeld, zal QGIS gedeelde grenzen 'detecteren'. Wanneer u gedeelde punten/segmenten verplaatst, zal QGIS ze ook verplaatsen in de geometrieën van de naburige objecten.

Topologisch bewerken werkt met objecten uit verschillende lagen, zo lang als de lagen zichtbaar zijn en in modus Bewerken staan.

Op een laag met waarden Z zal topologisch bewerken de waarde Z van het punt interpoleren, gebaseerd op de waarde van de rand die wordt gebruikt voor de verbinding.

### Overlappen beheren

Overlappen voorkomen dat u nieuwe objecten kunt tekenen die bestaande overlappen in de geselecteerde laag, wat digitaliseren van aanliggen polygoon versnelt. Het kan worden beheerd door het gereedschap Overlappen. Drie modi zijn beschikbaar:

1.  *Overlappen toestaan* (standaard)
2.  *Overlappen vermijden op actieve laag*: voorkomt overlappen door andere objecten op de bewerkte laag. Digitaliseer de nieuwe geometrieën zodat zij hun burens overlappen en QGIS zal de overlappende delen van de nieuwe geometrieën afsnijden en ze snappen aan de grens van de bestaande objecten. Het voordeel is dat u niet de gemeenschappelijke punten op de grens hoeft te digitaliseren.
3.  *Gevorderde configuratie volgen*: maakt het mogelijk de instelling voor overlappen op een per-laag basis kan worden ingesteld in de weergavemodus *Gevorderde configuratie*.

---

**Notitie:** Als de nieuwe geometrie totaal wordt bedekt door bestaande, wordt het opgeschoond en zal QGIS een foutmelding weergeven.

---




**Waarschuwing: Gebruik de optie *Overlapping voorkomen met zorg***

Omdat deze optie nieuwe overlappende geometrieën van elke polygoonlaag zal afsnijden, kunt u onverwachte geometrieën krijgen, als u vergeet ze niet te selecteren als u ze niet langer nodig hebt.


## Automatisch traceren

Gewoonlijk dient u, bij het gebruiken van gereedschappen voor het vastzetten van objecten (object toevoegen, deel toevoegen, ring toevoegen, vervormen en splitsen), op elk punt van het object te klikken. Met de modus Automatisch traceren kunt u het proces van digitaliseren versnellen omdat u niet langer handmatig alle punten hoeft te plaatsen bij het digitaliseren:

1. Schakel het gereedschap  Traceren (op de werkbalk *Snappen*) in, door te drukken op het pictogram of op de toets T.
2. *Snap aan* een punt of segment van een object waarlangs u wilt traceren.
3. Verplaats de muis over een ander punt of segment waaraan u zou willen snappen en, in plaats van de normale rechte lijn, het elastiek van het digitaliseren geeft een pad weer van het laatste punt waaraan u snapte tot de huidige positie. Het gereedschap werkt ook met gebogen geometrieën.

QGIS gebruikt in feite de topologie van de onderliggende objecten om het kortste pad te bouwen naar de twee punten. Traceren vereist dat snappen is geactiveerd in lagen waarop getraceerd kan worden om het pad te bouwen. U zou ook kunnen snappen aan een bestaand punt of segment tijdens het digitaliseren en er voor zorgen dat de twee knopen topologisch aan elkaar te verbinden zijn door bestaande objecten te volgen, anders is QGIS niet in staat om ze te verbinden en traceert dus een enkele rechte lijn.

4. Klik en QGIS plaatst de tussenliggende punten, die het weergegeven pad volgen.

Vouw het pictogram  Traceren inschakelen uit en stel de optie *Verschuiving* in om een pad te digitaliseren, parallel aan de objecten, in plaats van hen te traceren. Een positieve waarde verschuift de nieuw getekende naar de linkerkant van de richting van traceren en een negatieve waarde doet het tegenovergestelde.

---

### Notitie: Kaartschaal of instellingen voor snappen aanpassen voor optimaal traceren

Als er teveel objecten in de kaartweergave staan, wordt traceren uitgeschakeld om het voorbereiden van potentieel lange structuren voor traceren en enorme belasting van het geheugen te vermijden. Na inzoomen of uitschakelen van enkele lagen wordt traceren weer ingeschakeld.

---

### Notitie: Voegt geen topologische punten toe

Dit gereedschap voegt geen punten toe aan bestaande geometrieën polygoon, zelfs niet als *Topologisch bewerken* is ingeschakeld. Als precisie voor de geometrie is geactiveerd op de bewerkte laag, zou de resulterende geometrie niet exact een bestaande geometrie hoeven te volgen.

---

### Tip: Automatisch traceren snel in- of uitschakelen door te drukken op de toets T

Door te drukken op de toets T kan traceren altijd worden ingeschakeld / uitgeschakeld (zelfs tijdens het digitaliseren van een object), zo is het mogelijk delen van het object te digitaliseren met traceren ingeschakeld en andere delen met traceren uitgeschakeld. Gereedschappen gedragen zich als gewoonlijk als traceren is uitgeschakeld.

---

### Tip: Traceren converteren naar gebogen geometrieën

Door *Extra ► Opties ► Digitaliseren ► Traceren* te gebruiken kunt u gebogen geometrieën maken tijdens het digitaliseren. Zie *opties voor digitaliseren options*.

### 15.3.4 Het digitaliseren van een bestaande kaartlaag

















Standaard laadt QGIS lagen als alleen-lezen. Dit is een veiligheidsmaatregel die voorkomt dat u een laag gaat wijzigen als u per ongeluk uitschiet met de muis. U kunt er echter voor kiezen elke laag te wijzigen, zolang de provider van de gegevens dat ondersteunt (zie *Gegevensindelingen en velden verkennen*), en wanneer u, op bestandsniveau, schrijfrechten hebt voor die bestanden (d.i. als de bestanden niet alleen-lezen zijn).

**Tip: Rechten voor bewerken beperken op lagen in een project**

Vanuit de tabel *Project ► Eigenschappen... ► Databronnen ► Service-mogelijkheden laag* kunt u er voor kiezen elke laag alleen-lezen te maken, ongeacht eventuele toestemming van de provider. Dit kan, in een omgeving met meerdere gebruikers, een handige manier zijn om te voorkomen dat niet geautoriseerde gebruikers per ongeluk lagen bewerken (bijv. Shapefile), daarbij potentieel gegevens kunnen beschadigen. Onthoud dat deze instelling alleen van toepassing is binnen het huidige project.

In het algemeen zijn gereedschappen voor het bewerken van vectorlagen verdeeld over een werkbalk Digitaliseren en een werkbalk Geavanceerd digitaliseren, beschreven in het gedeelte *Geavanceerd digitaliseren*. U kunt beide selecteren en deselecteren onder *Beeld ► Werkbalken ►*.

Met het gebruiken van de basisgereedschappen voor digitaliseren kunt u de volgende functies uitvoeren:

Pictogram	Doel	Pictogram	Doel
	Toegang tot opslaan, terugdraaien of annuleren van wijzigingen tegelijkertijd in alle of geselecteerde lagen		Status voor bewerken van geselecteerde la(a)g(en) in of uit schakelen, gebaseerd op de status van de actieve laag
	Bewerkingen opslaan naar de actieve laag		
	Nieuw record toevoegen		Object punt toevoegen
	Object lijn toevoegen		Object polygoon toevoegen
	Gereedschap Punten (Alle lagen)		Gereedschap Punten (Huidige laag)
	De attributen van alle geselecteerde objecten tegelijkertijd aanpassen		
	Geselecteerde objecten op de actieve laag verwijderen		Objecten van de actieve laag knippen
	Geselecteerde objecten op de actieve laag kopiëren		Objecten op de actieve laag plakken
	Wijzigingen op de actieve laag ongedaan maken		Wijzigingen op de actieve laag opnieuw uitvoeren

De functies van de werkbalk ‘Digitaliseren’


Onthoud dat bij het gebruiken van een van de gereedschappen voor Digitaliseren, u nog steeds kunt *zoomen of verschuiven* in het kaartvenster zonder de focus van het gereedschap te verliezen.

Alle sessies voor bewerken beginnen door de optie  *Bewerken aan-/uitzetten* te kiezen, te vinden in het contextmenu van een bepaalde laag, vanuit het dialoogvenster van de attribuentabel, de werkbalk Digitaliseren of het menu *Laag*.

Als de laag eenmaal in de modus Bewerken staat, zullen aanvullende gereedschappen op de werkbalk Bewerken beschikbaar komen en markeringen zullen verschijnen op de punten van alle objecten, tenzij de optie *Markeringen*


alleen gebruiken voor geselecteerde objecten onder het menu *Extra ► Opties... ► Digitaliseren* is geselecteerd.

**Tip: Regelmatig opslaan**

Vergeet niet om de knop  *Wijzigingen laag opslaan* regelmatig te gebruiken. Deze zal ook controleren of u uw gegevens nog naar de gegevensbron kunt schrijven.

**Objecten toevoegen**


Afhankelijk van het type laag kunt u de pictogrammen , *Record toevoegen*, , *Object punt toevoegen*, , *Object lijn toevoegen* of , *Object polygoon toevoegen* op de werkbalk gebruiken om nieuwe objecten aan de huidige laag toe te voegen.

Klik, om een object zonder geometrie toe te voegen, op de knop  *Object toevoegen* en u kunt attributen invoeren in het objectformulier dat opent.

U moet eerst de geometrie digitaliseren en dan de attributen ervan invoeren om objecten te maken met de ingeschakelde ruimtelijke gereedschappen. Digitaliseren van de geometrie:

1. Klik met links op het kaartgebied om het eerste punt van uw nieuwe object te maken. Voor objecten punt zou dit genoeg moeten zijn en, indien gewenst, het objectformulier moeten activeren om de attributen in te vullen.
2. Voor geometrieën lijn of polygoon, blijf met links klikken voor elk aanvullend punt dat u wilt vastleggen. U kunt vertrouwen op de opties *snappen aan objecten*, de *snappen-aan-raster* of het paneel *Geavanceerd digitaliseren* voor het nauwkeurig plaatsen van elk punt.

Naast het plaatsen van knopen klik na klik, kunnen lijnen en polygoon worden:

- *automatisch getraceerd*, het digitaliseren versnellend. Dit zal opeenvolgende rechte lijnen maken tussen de punten die u plaatst.
- *vrije-hand gedigitaliseerd*, druk op R of activeer  *Stroom digitaliseren* op de *Werkbalk Geavanceerd digitaliseren*.

**Notitie:** Drukken op de toetsen *Delete* of *Backspace* verwijdert de laatste knoop die u toevoegde.



3. Wanneer u voldoende punten hebt toegevoegd, klik dan met rechts ergens in het kaartvenster om te bevestigen dat u gereed bent met het invoeren van de geometrie van dat object.

**Notitie:** Tijdens het digitaliseren van geometrieën lijn of polygoon kunt u heen en weer schakelen tussen de lineaire gereedschappen *Object toevoegen* en de *cirkel tekenreeks gereedschappen* om samengestelde gebogen geometrieën te maken.

**Tip: Het elastiek voor digitaliseren aanpassen**

Bij het vastleggen van polygoon kan het, standaard rode, elastiek onderliggende objecten verbergen op plaatsen waar u een punt zou willen vastleggen. Dit kan worden opgelost door een instelling van een lagere lichtdichtheid (of alfa-kanaal) voor de *Kleur vulling* van het elastiek in het menu *Extra ► Opties ► Digitaliseren*. U kunt ook het gebruiken van het elastiek vermijden door te selecteren *Elastiek niet bijwerken gedurende bewerken van knoop*.

4. Voor objecten lijn zal het drukken op *Shift* + klik met rechts de lijn automatisch sluiten.
5. Het venster *Attributen* zal verschijnen, wat het u mogelijk maakt de informatie voor het nieuwe object in te voeren. *Fig. 15.88* geeft het instellen van attributen weer voor een denkbeeldige nieuwe rivier. Echter, in het menu *Digitaliseren* onder het menu *Extra ► Opties*, kunt u ook:

-  *Voorkom tonen van attributenformulier na intekenen object* om het openen van het formulier te vermijden;
- of  *Laatst ingevoerde attribuutwaarden gebruiken* om velden automatisch te laten vullen bij het openen van het formulier en alleen gewijzigde waarden in te hoeven vullen.

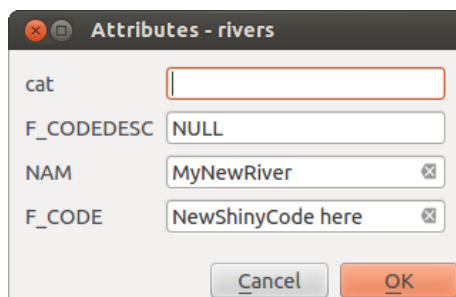





Fig. 15.88: Dialoogvenster Attribuutwaarden invoeren na digitaliseren van een nieuw vectorobject

### Gereedschap Punten

QGIS verschaft twee gereedschappen voor interactie met punten van vectorobjecten:


-  Gereedschap Punten (Huidige laag): alleen overlegde objecten op de actieve laag (in het paneel *Lagen*) worden beïnvloed
-  Gereedschap Punten (Alle lagen): elk overgelegd object op alle bewerkbare lagen wordt beïnvloed. Dit stelt u in staat objecten te bewerken zonder de actieve laag te schakelen of meerdere lagen in één keer te bewerken (bijv. landen en hun grenzen van regio's)

Voor elke bewerkbare vectorlaag verschaffen de Gereedschappen Punten mogelijkheden voor het manipuleren van punten van het object, soortgelijk aan CAD-programma's. Het is mogelijk om meerder punten in één keer te selecteren en ze te verplaatsen, toe te voegen of helemaal te verwijderen. De Gereedschappen Punten ondersteunen ook de mogelijkheid voor topologisch bewerken. Zij zijn persistent in hun selectie, dus wanneer een bewerking is gedaan, blijft de selectie actief voor dit object en dit gereedschap.

Het is belangrijk om de eigenschap *Extra* ►  *Opties* ► *Digitaliseren* ► *Zoekradius voor hoekaanpassingen*:  op een waarde groter dan 0 te zetten Anders zal QGIS u niet kunnen vertellen welk punt bewerkt wordt en zal een waarschuwing weergeven

---

### Tip: Knooppunt markeringen

QGIS ondersteunt verschillende soorten markeringen voor punten: 'Semi-transparante cirkel', 'Kruis' en 'Geen'. Kies, om de stijl voor markeren te wijzigen,  *Opties* in het menu *Extra*, klik op de tab *Digitaliseren* en selecteer het van toepassing zijnde item.

---

## Standaard bewerkingen

Met een laag in de modus Bewerken, begin met het activeren van het Gereedschap Punten. Rode cirkels zullen verschijnen als u over punten gaat.

- **Punten selecteren:** U kunt punten selecteren door:
  - Door er één voor één op te klikken terwijl u de *Shift*-toets ingedrukt houdt
  - Te klikken en een rechthoek te slepen die de doelpunten omsluit
  - Een polygoon tekenen die de doelpunten omsluit: Houd de *Alt*-toets ingedrukt en klik met het Gereedschap Punten om te beginnen met het digitaliseren van een polygoon. Elke volgende klik voegt een nieuw punt toe aan de elastiek-polygoon. *Backspace* of *Delete* verwijdert het laatst toegevoegde elastiek-punt. *Esc* annuleert de modus Selecteren voor de polygoon, als ook het backspacen/verwijderen van alle elastiek-punten doet. Klikken met rechts voltooid het digitaliseren van de polygoon en selecteert alle punten binnen de elastiek-polygoon.

Wanneer een punt is geselecteerd, wijzigt zijn kleur naar blauw. Houd, om meer punten aan de huidige selectie toe te voegen, de *Shift*-toets ingedrukt terwijl u doorgaat zoals hierboven vermeld. Houd de *Ctrl*-toets ingedrukt om punten uit de selectie te verwijderen.

---

### Tip: Selecteren van object bindt Gereedschap Punten

Punten kunnen worden geselecteerd vanuit verschillende objecten (of lagen). Als u zoekt naar punten van een specifiek object op een drukke plaats, selecteer dan eerst dat object. Teken dan de rechthoek of polygoon voor het selecteren met het Gereedschap Punten rondom de punten: alleen de punten van het geselecteerde object worden geselecteerd.

Dit is ook het geval wanneer u het object weergeeft in het paneel *Punten bewerker*.

---

- **Modus Batch punten selecteren:** De modus Batch punten selecteren kan worden geactiveerd door te drukken op *Shift+R*. Selecteer een eerste knoop met één enkele klik, en ga dan **zonder te klikken** over een andere knoop. Dit zal dynamisch alle tussenliggende knopen selecteren met het kortste pad (voor polygonen).

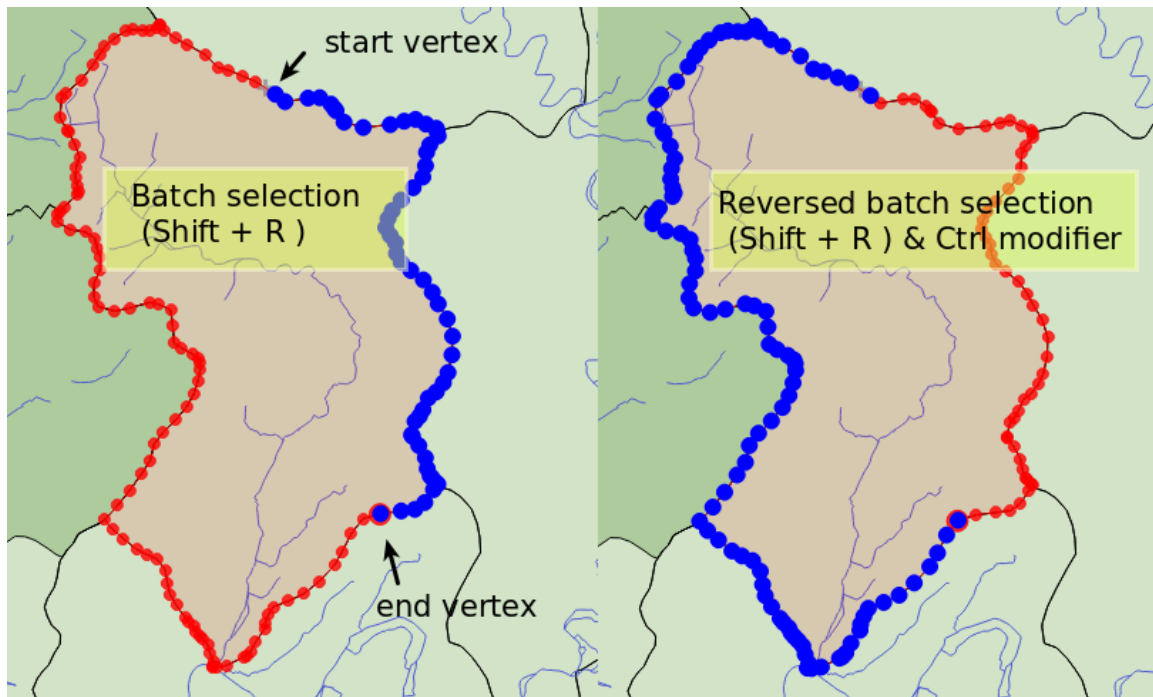


Fig. 15.89: Batch punten selecteren met *Shift+R*

Drukken op `Ctrl` zal de selectie omdraaien en het langste pad langs de grens van het object selecteren. Beëindig het selecteren van punten met een tweede klik, of druk op `Esc` om de modus Batch op te heffen.

- **Punten toevoegen:** Houd `Shift` ingedrukt en dubbelklik op de plaats van het om een punt toe te voegen aan een geometrie lijn of polygoon.

Wanneer u over een segment gaat verschijnt een virtuele nieuwe knoop in het midden. Klik er op, verplaats de cursor naar een nieuwe locatie en klik opnieuw om een nieuw punt toe te voegen. Voor lijnen wordt een virtuele knoop ook voorgesteld aan beide uiteinden: klik er op, maak volgende klikken en voltooi met een klik met rechts; dit maakt het mogelijk een bestaande lijn uit te breiden.

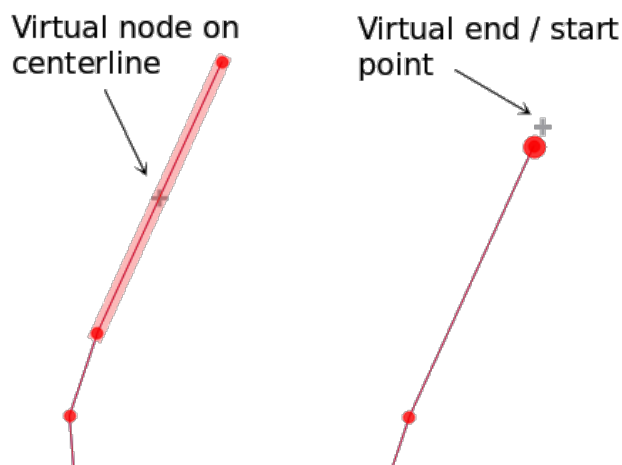



Fig. 15.90: Virtuele knopen voor toevoegen van punten

- **Punten verwijderen:** Selecteer de punten en klik op de toets `Delete`. Verwijderen van alle punten van een object maakt, indien compatibel met een gegevensbron, een object zonder geometrie. Onthoud dat dit niet het gehele object verwijdert, alleen het gedeelte geometrie. Gebruik het gereedschap  Geselecteerde object verwijderen om een volledig object te verwijderen.
- **Punten verplaatsen:** Selecteer alle punten die u wilt verplaatsen, klik op een geselecteerd punt of rand, en klik op de gewenste nieuwe locatie. U kunt de *mogelijkheden voor snappen aan object* gebruiken en het *Paneel Geavanceerd digitaliseren* beperkingen voor afstand, hoeken, exacte locatie X en Y vóór de tweede klik. Alle geselecteerde punten zullen worden vertaald.

Echter, als de optie *snappen-aan-raster* is ingeschakeld, worden geselecteerde punten gesnapt aan de dichtstbijzijnde kruising van het raster naar hun vertaalde positie. Niet geselecteerde punten worden ook verplaatst naar hun dichtstbijzijnde kruising van het raster. Er is geen eenvoudige vertaling.

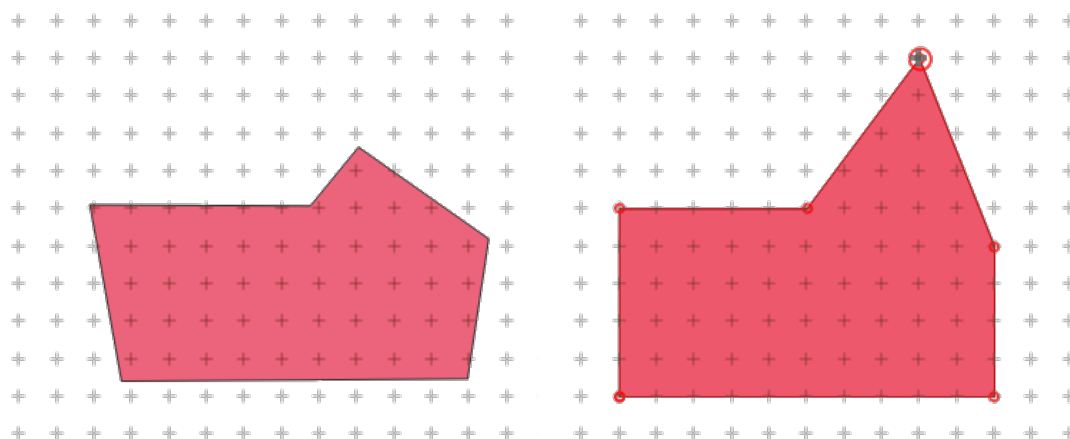


Fig. 15.91: Verplaatsen van het bovenste punt snapt alle punten aan het raster

Elke wijziging die wordt gemaakt met het Gereedschap Punten wordt als een afzonderlijk item opgeslagen in het dialoogvenster *Ongedaan maken*. Onthoud dat alle bewerkingen topologisch bewerken ondersteunen als dit is ingeschakeld. Directe projectie wordt ook ondersteund.

### Het paneel Punten bewerker

Bij het inschakelen van het Gereedschap Punten, opent u ook het paneel *Punten bewerker*. Klikken met rechts op een object vult het paneel met de lijst van alle punten van het object met hun *X*, *Y* (*Z*, *M* indien van toepassing) coördinaten en *R* (voor de straal, in het geval van een geometrie cirkel). Het object wordt ook exclusief gemaakt voor bewerken, wat betekent dat het bewerken van enig ander object is uitgeschakeld: nieuwe punten kunnen alleen worden toegevoegd aan het verbonden object, selecteren en verplaatsen van punten en segmenten door te klikken in of slepen met het kaartvenster is alleen mogelijk voor dat object. Ook selecteert het selecteren van een rij in de tabel het corresponderende punt in het kaartvenster, en vice versa. Wijzigen van een coördinaat in de tabel werkt de positie van het punt bij. U kunt ook meerdere rijen selecteren en ze helemaal verwijderen.

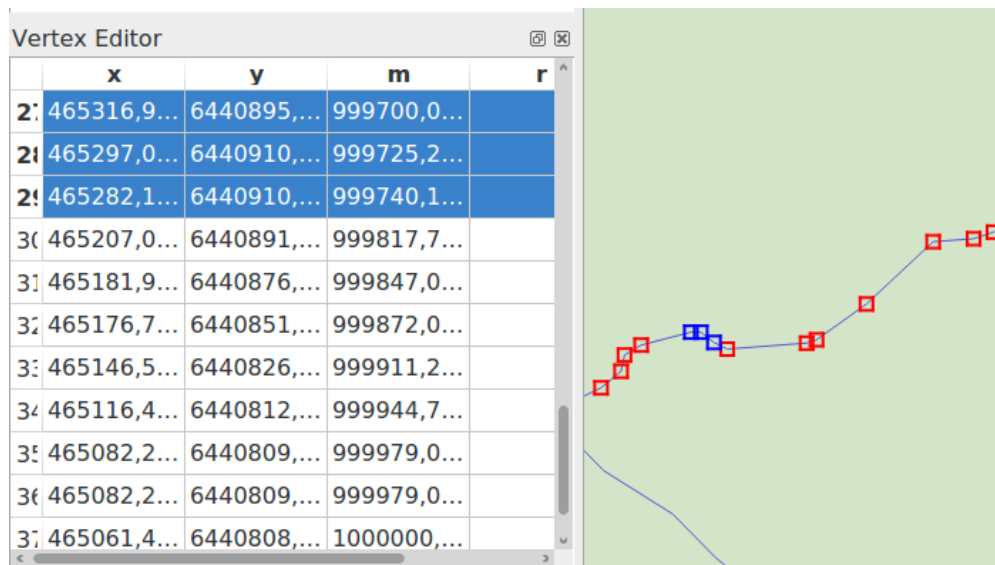



Fig. 15.92: Paneel Punten bewerker dat geselecteerde punten weergeeft

### Objecten knippen, kopiëren en plakken

Geselecteerde objecten kunnen geknipt, gekopieerd en geplakt worden tussen lagen in hetzelfde project van QGIS, maar dan moeten de doellagen ook eerst ingesteld zijn om te bewerken met  Bewerken aan/uitzetten.




#### Tip: Polygoon naar lijn transformeren en vice versa met behulp van kopiëren/plakken

Kopieer een object lijn en plak dat in een polygoonlaag: QGIS plakt in de doellaag een polygoon waarvan de rand correspondeert met de dichtstbijzijnde geometrie van het lijnobject. Dit is een snelle manier om verschillende geometrieën te maken uit dezelfde gegevens.

Objecten kunnen ook als tekst geplakt worden in externe toepassingen. De objecten worden daarbij weergegeven in de indeling CSV, waarbij de waarden van de geometrie zijn opgeslagen in indeling van OGC, Well-Known Text (WKT). WKT- en GeoJSON-objecten van buiten QGIS kunnen ook worden geplakt in een laag in QGIS.

Wanneer komt de functionaliteit kopiëren en plakken van pas? Wel, u kunt meerdere lagen tegelijk bewerken en objecten tussen lagen kopiëren en plakken. Waarom zouden we dit willen doen? Stel dat we moeten werken met een nieuwe laag, maar slechts een of twee meren nodig hebben, niet de 5.000 op onze laag *big\_lakes*. We kunnen een nieuwe laag maken en daarmee kopiëren/plakken gebruiken om de benodigde meren erop te zetten.

Als voorbeeld zullen we enkele lagen van de laag met meren kopiëren naar een nieuwe laag:

1. Laad de laag van waaruit u objecten wilt kopiëren (de bronlaag)
2. Laad of maak de laag aan waar u naartoe wilt kopiëren (de doellaag)
3. Zet het bewerken aan voor de doellaag
4. Maak de bronlaag de actieve laag door deze te selecteren in de legenda
5. Gebruik het gereedschap  Objecten selecteren per gebied of met één enkele klik om de object(en) op de bronlaag te selecteren
6. Klik op het gereedschap  Objecten kopiëren
7. Maak nu de doellaag de actieve laag door er op te klikken in de legenda
8. Klik op het gereedschap  Objecten plakken
9. Zet bewerken voor de laag uit en sla de wijzigingen op

Wat gebeurt er wanneer de attribootvelden inhoudelijk niet overeenkomen (veldnamen en typen zijn niet hetzelfde)? QGIS zal dan alleen die velden kopiëren die inhoudelijk overeenkomen en de rest negeren. Als het u niet uitmaakt of de attributen naar de doellaag worden gekopieerd, maakt het niet uit hoe de velden en gegevenstypen zijn ontworpen. Als u zeker wilt weten dat alles - het object en de attributen daarvan - gekopieerd worden, zorg er dan voor dat de schema's overeen komen.

---

### Notitie: Behoud van eigenschappen geplakte objecten

Als uw bron- en doellaag dezelfde projectie gebruiken, zullen de geplakte objecten een identieke geometrie hebben als op de bronlaag. Wanneer echter de doellaag een andere projectie gebruikt, dan kan QGIS niet garanderen dat de geometrie identiek is. Dit komt eenvoudigweg omdat er kleine afrondingsverschillen zullen optreden bij het converteren tussen projecties.



---



### Tip: Tekenreeks van attribuut naar een ander kopiëren

Indien u een nieuwe kolom hebt gemaakt in uw attributentabel van het type 'string' en u wilt daarin waarden plakken vanuit een andere kolom met attributen die een grotere lengte hebben, zal de grootte van de kolom worden uitgebreid tot dezelfde grootte. Dat is omdat het stuurprogramma voor het GDAL Shapefile, vanaf GDAL/OGR 1.10, de velden voor string en integer automatisch weet te vergroten om dynamisch aan te passen tot de lengte van de gegevens die moeten worden ingevoerd.

---



### Geselecteerde objecten verwijderen

Als we een volledig object (attribuut en geometrie) willen verwijderen, kunnen we dat doen door eerst de geometrie te selecteren met het normale gereedschap  Object(en) selecteren. Selecteren kan ook worden uitgevoerd vanuit de attributentabel. Als u de selectie eenmaal hebt ingesteld, druk dan op de toets `Delete` of `Backspace` of gebruik het gereedschap  Geselecteerde object verwijderen om de objecten te verwijderen. Meerdere geselecteerde objecten kunnen in één keer worden verwijderd.

Het gereedschap  Objecten knippen op de werkbalk *Digitaliseren* kan ook worden gebruikt om objecten te verwijderen. Dit verwijdert effectief de objecten uit de laag, maar plaatst ze ook tijdelijk in het "ruimtelijke klembord". We kunnen dus het object knippen om het te verwijderen. We kunnen dan het gereedschap  Objecten plakken gebruiken om het terug te plaatsen, wat ons de mogelijkheid Ongedaan maken geeft voor 1 niveau. Knippen, kopiëren en plakken werkt op de momenteel geselecteerde objecten, wat betekent dat we er meer dan één per keer kunnen bewerken.



## Ongedaan maken en Opnieuw

De gereedschappen  Ongedaan maken en  Opnieuw geven u de mogelijkheid om bewerkingen op vectorlagen ongedaan te maken of nogmaals uit te voeren. Er is ook een vast te zetten widget dat alle bewerkingen in de geschiedenis van Ongedaan maken/Opnieuw weergeeft (zie Fig. 15.93). Dit widget is standaard niet zichtbaar maar u kunt dit zichtbaar maken door met de rechtermuisknop op de werkbalk te klikken en vervolgens het keuzevak *Ongedaan maken/Opnieuw* te selecteren. De mogelijkheid Ongedaan maken/ Opnieuw is echter actief, ook als de widget niet zichtbaar is.

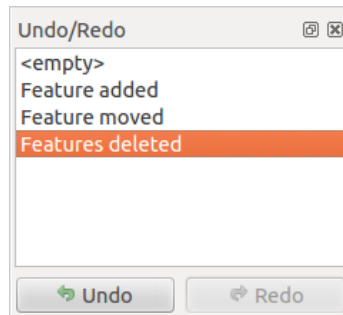




Fig. 15.93: Ongedaan maken en Opnieuw gedigitaliseerde stappen

Als Ongedaan maken wordt gebruikt of op `Ctrl+Z` (of `Cmd+Z`) wordt gedrukt, zal de status van alle objecten en attributen worden teruggebracht naar die van vóór de laatste bewerking. Wijzigingen anders dan normale bewerkingen van vectoren (bijvoorbeeld gemaakt door een plug-in) zouden al dan niet kunnen ongedaan worden gemaakt, afhankelijk van hoe de wijzigingen werden uitgevoerd.

Met het paneel *Ongedaan maken/Opnieuw* kunt u door te klikken op een bewerking in de lijst direct naar de situatie terugspringen van voor de bewerking.

## Bewerkte lagen opslaan

Als een laag te bewerken is, zullen de wijzigingen in het geheugen van QGIS zijn opgeslagen. Deze zijn dan nog niet onmiddellijk doorgevoerd/opgeslagen in de gegevensbron of op schijf. Als u tijdens het bewerken de wijzigingen tussendoor wilt opslaan maar door wilt gaan met bewerken zonder de modus Bewerken te verlaten, kunt u op de knop  Wijzigingen laag opslaan klikken. Als u modus Bewerken uitzet met  Bewerken aan/uitzetten (of QGIS wilt afsluiten), dan zult u worden gevraagd of uw aanpassingen wilt opslaan of negeren.

Als de wijzigingen niet opgeslagen kunnen worden (bijv. geen schijfruimte meer beschikbaar of de attributen hebben waarden die buiten het bereik liggen), dan blijven de wijzigingen nog bewaard in het geheugen van QGIS. U kunt dan nog wijzigingen aanbrengen en het opnieuw proberen.



---


### Tip: Integriteit van gegevens

Het is altijd een goed idee om een back-up te maken van uw gegevens voordat u begint met het wijzigen ervan. Alhoewel de auteurs van QGIS veel aandacht hebben gegeven aan het behouden van de integriteit van de gegevens, worden er geen garanties gegeven.

---

## Meerdere lagen in één keer opslaan

Deze functionaliteit geeft de mogelijkheid om meerdere lagen te digitaliseren. Kies  *Opslaan voor geselecteerde laag/lagen* om alle wijzigingen op te slaan die u in meerdere lagen hebt gemaakt. Het is ook mogelijk om met  *Terugdraaien voor geselecteerde laag/lagen* alle wijzigingen voor alle geselecteerde lagen in één keer terug te draaien.
























Als u wilt stoppen met het bewerken van de geselecteerde lagen is  *Afbreken voor geselecteerde laag/lagen* een eenvoudige manier.

Dezelfde functionaliteit is beschikbaar voor het bewerken van alle lagen.

**Tip: Transactiegroep gebruiken om wijzigingen in meerdere lagen in één keer te bewerken, op te slaan of terug te draaien**


Activeer, bij het werken met lagen vanuit dezelfde database van PostgreSQL, de optie *Automatisch transactiegroepen maken waar mogelijk* in *Project ► Eigenschappen... ► Databronnen* om hun gedrag te synchroniseren (de modus *Bewerken aan- of uitzetten*, tegelijkertijd opslaan of terugdraaien van wijzigingen).

## 15.3.5 Geavanceerd digitaliseren

Pictogram	Doel	Pictogram	Doel
	Gereedschap Geavanceerd digitaliseren inschakelen		
	Digitaliseren met boog		Stroom digitaliseren inschakelen
	Object(en) verplaatsen		Object(en) kopiëren en verplaatsen
	Object(en) roteren		Object vereenvoudigen
	Object op schaal brengen		
	Ring toevoegen		Deel toevoegen
	Ring vullen		Richting omdraaien
	Ring verwijderen		Deel verwijderen
	Verspring curve		Object vervormen
	Delen splitsen		Kaartobjecten splitsen
	Attributen van geselecteerde objecten samenvoegen		Geselecteerde objecten samenvoegen
	Puntsymbolen roteren		Verschuiving puntsymbolen
	Object verkleinen of vergroten		

Tabel Geavanceerd bewerken: De werkbalk Geavanceerd digitaliseren voor vectorlagen


## Recht, boog en stroom digitaliseren

Het gereedschap  Digitaliseren met boog stelt u in staat bogen in lagen te tekenen met geometrieën die bogen ondersteunen. Digitaliseren van een boog vereist om drie punten langs de boog op te geven (begin, punt langs de boog, einde) die het definiëren.

Het gereedschap  Stroom digitaliseren stelt u in staat digitaliseren van een stroom te activeren en te deactiveren, wat het mogelijk maakt objecten te maken in de modus Vrije hand.



De tolerantie voor de stroom beïnvloedt de afstand tussen opeenvolgende punten. Momenteel is de enige ondersteunde eenheid pixels (px).


## Object(en) verplaatsen

Het gereedschap  Object(en) verplaatsen stelt u in staat bestaande objecten te verplaatsen:

1. Selecteer het/de te verplaatsen object(en).
2. Klik in het kaartvenster om het punt van origine aan te geven voor de verplaatsing; u kunt vertrouwen op de mogelijkheden voor snappen om een nauwkeurig punt te bepalen.

U kunt ook voordeel trekken uit de *bepalingen Geavanceerd digitaliseren* om nauwkeurig de coördinaten van het punt van origine in te stellen. In dat geval:

1. Klik eerst op de knop  om het paneel in te schakelen.
  2. Typ X en voer de corresponderende waarde in voor het punt van origine dat u wilt gebruiken. Druk dan op de knop  naast de optie om de waarde vast te zetten.
  3. Doe hetzelfde voor het Y- coördinaat.
  4. Klik in het kaartvenster en uw punt van origine is geplaatst op de aangegeven coördinaten.
3. Verplaats over het kaartvenster om het bestemmingspunt van de verplaatsing aan te geven, nog steeds de modus Snappen gebruikend of, zoals hierboven, gebruik het paneel Geavanceerd digitaliseren wat u aanvullende bepalingen voor plaatsing afstand en hoek verschaft om het eindpunt van de verplaatsing te plaatsen.
  4. Klik in het kaartvenster: alle objecten worden verplaatst naar de nieuwe locatie.


Op dezelfde wijze kunt u een vertaalde kopie maken van de object(en) met het gereedschap  Object(en) kopiëren en verplaatsen.


---

**Notitie:** Als er geen object is geselecteerd als u de eerste keer klikt in het kaartvenster met een van de gereedschappen *Object(en) verplaatsen* of *Object(en) kopiëren en verplaatsen*, dan wordt alleen het object onder de muiscursor beïnvloedt door de actie. Dus: als u meerdere objecten wilt verplaatsen dient u ze eerst te selecteren.

---

## Object(en) roteren

Gebruik het gereedschap  Object draaien om één of meerdere objecten in het kaartvenster te roteren:

1. Druk op het pictogram  Object draaien
2. Klik dan op het object om het te draaien. Het zwaartepunt van het object wordt genomen als draaipunt, een voorbeeld van het gedraaide object wordt weergegeven en een widget opent dat de huidige hoek voor *Rotatie* weergeeft.
3. Klik in het kaartvenster als u tevreden bent met de nieuwe plaatsing of voer handmatig de hoek voor het draaien in in het tekstvak. U kunt ook het vak *Snappen aan* ° gebruiken om de waarden voor het draaien te beperken.


4. Als u verschillende objecten tegelijkertijd wilt draaien, zouden zij eerst geselecteerd moeten worden, en de rotatie wordt standaard uitgevoerd over het zwaartepunt van hun gecombineerde geometrieën.

U kunt ook een ankerpunt definiëren dat anders is dan het standaard zwaartepunt van het object: druk op de `Ctrl`-toets, klik in het kaartvenster en dat punt zal worden gebruikt als het nieuwe draaipunt.


Indien u `Shift` ingedrukt houdt vóór het klikken op de kaart, wordt het roteren uitgevoerd in stappen van 45 graden, die later kunnen worden aangepast in de widget voor invoer door de gebruiker.


Druk op de toets `ESC` of klik op het pictogram  Object draaien om het roteren van objecten te beëindigen.

### Object op schaal brengen

Het gereedschap  Object op schaal brengen is soortgelijk aan de mogelijkheid Object roteren. In plaats van het uitvoeren van een rotatie van geselecteerde objecten, brengt het hun geometrie opnieuw op schaal. De wijziging wordt uitgevoerd in relatie tot het ankerpunt en de verhouding voor de schaal kan handmatig worden gespecificeerd in de widget die verschijnt in de bovenhoek van het kaartvenster.

### Object vereenvoudigen


Het gereedschap  Object vereenvoudigen stelt u in staat interactief de vorm van een geometrie lijn of polygoon te wijzigen door het aantal punten van een object te reduceren of te verdichten, zolang als de geometrie geldig blijft:

1. Selecteer het gereedschap  Object vereenvoudigen.
2. Klik op het object of sleep een rechthoek over de objecten.
3. Een dialoogvenster verschijnt waar u de toe te passen *Methoden* kunt definiëren, d.i. of u wilt:
  - *de geometrie vereenvoudigen*, wat betekent minder punten dan het origineel. Beschikbare methoden zijn Vereenvoudigen op afstand, Vereenvoudigen op snappen aan raster of Vereenvoudigen op gebied (Visvalingam). U dient dan de waarde van *Tolerantie* in Laageenheden, Pixels of kaarteenheden, om te gebruiken voor het vereenvoudigen, aan te geven. Hoe hoger de tolerantie des te meer punten kunnen worden verwijderd.
  - of *de geometrieën te verdichten* met nieuwe punten met de optie *Afgevlakt*: voor elk bestaand punt worden twee punten geplaatst op het segment waartoe het behoort, op een afstand *Verspringing* die het percentage van de lengte van het segment aangeeft. U kunt ook het aantal *Doorlopen* instellen waarmee de verwerking zou moeten worden verwerkt: hoe meer doorlopen, des te meer punten en hoe vlakker het object wordt.

De door u gebruikte instellingen zullen worden opgeslagen bij het verlaten van een project of een sessie van bewerken. U kunt dus, de volgende keer dat u een object vereenvoudigt, teruggaan naar dezelfde parameters.


4. Een overzicht van de aanpassingen die uitgevoerd gaan worden wordt aan de onderzijde van het dialoogvenster weergegeven en vermeld het aantal objecten en punten (voor en na de bewerking en de verhouding die het vertegenwoordigt). Ook wordt, in het kaartvenster, de verwachte geometrie weergegeven over de bestaande, met de kleur van het elastiek.
5. Wanneer de verwachte geometrie voldoet aan uw wensen, klik dan op *OK* om de aanpassing toe te passen. Anders kunt u, om de bewerking te annuleren, ofwel drukken op *Cancel* of met rechts klikken in het kaartvenster.



---

**Notitie:** Anders dan de optie voor vereenvoudigen van een object in het menu *Extra ► Opties ► Rendering*, wat slechts de geometrie vereenvoudigt voor het renderen, past het gereedschap  Object vereenvoudigen permanent de geometrie van het object in de gegevensbron aan.


---

## Deel toevoegen


U kunt met  Deel toevoegen aan een geselecteerd object een object multipunt, multilijn of multipolygoon genereren. Het nieuwe onderdeel moet buiten de bestaande worden gedigitaliseerd wat de eerder geselecteerde zou moeten zijn.

 Deel toevoegen kan ook worden gebruikt om een geometrie toe te voegen aan een object zonder geometrie. Selecteer eerst het object in de attributentabel en digitaliseer de nieuwe geometrie met het gereedschap  Deel toevoegen.


## Deel verwijderen




Met  Deel verwijderen kunt u delen verwijderen van multi-geometrie objecten (bijv. om polygonen uit een object multi-polygoon te verwijderen). Dit gereedschap werkt voor alle multi-geometrie objecten voor punten, lijnen en polygonen. Verder kan het worden gebruikt om de geometrische component van een object te verwijderen. Klik eenvoudigweg in het deel om een deel te verwijderen.

## Ring toevoegen

U kunt ringpolygoon maken met behulp van het pictogram  Ring toevoegen. Dit betekent dat het, binnen een bestaand gebied, mogelijk is meerdere polygonen toe te voegen die fungeren als een 'gat', dus het gebied tussen de buitenste polygoon en de binnenste polygonen blijft over als ringpolygoon.


## Ring vullen

Het gereedschap  Ring vullen helpt u een object polygoon te maken dat geheel binnen een ander valt, zonder overlappend gebied; dat betekent dat het nieuwe object een gat bedekt binnen het bestaande. Een dergelijk object maken:


1. Selecteer het gereedschap  Ring vullen.
2. Teken een nieuwe polygoon over het bestaande object: QGIS voegt een ring toe aan de geometrie ervan (alsof u het gereedschap  Ring toevoegen gebruikte) en maakt een nieuw object waarvan de geometrie overeenkomt met de ring (alsof u die *traceerde* over de interne grenzen met het gereedschap  Object polygoon toevoegen).
3. Of, als alternatief, als de ring al bestaat in het object, plaats de muis over de ring en klik met links met Shift ingedrukt: een nieuw object dat het gat vult wordt op die plaats getekend.

Het formulier *Object-attributen* van het nieuwe object opent, gevuld met waarden van het "ouder"-object en/of *veldbeperkingen*.

## Ring verwijderen

Met  Ring verwijderen kunt u ringen binnen een bestaande polygoon verwijderen, door te klikken in het gat. Dit gereedschap werkt alleen met objecten polygoon en multi-polygonen. Het zal ook niets veranderen wanneer het wordt gebruikt op de buitenste ring van de polygoon.

## Object vervormen

U kunt objecten lijn en polygoon opnieuw vorm geven met behulp van het gereedschap  Object vervormen op de werkbalk. Voor lijnen vervangt het het lijndeel van de eerste tot de laatste kruising met de originele lijn.

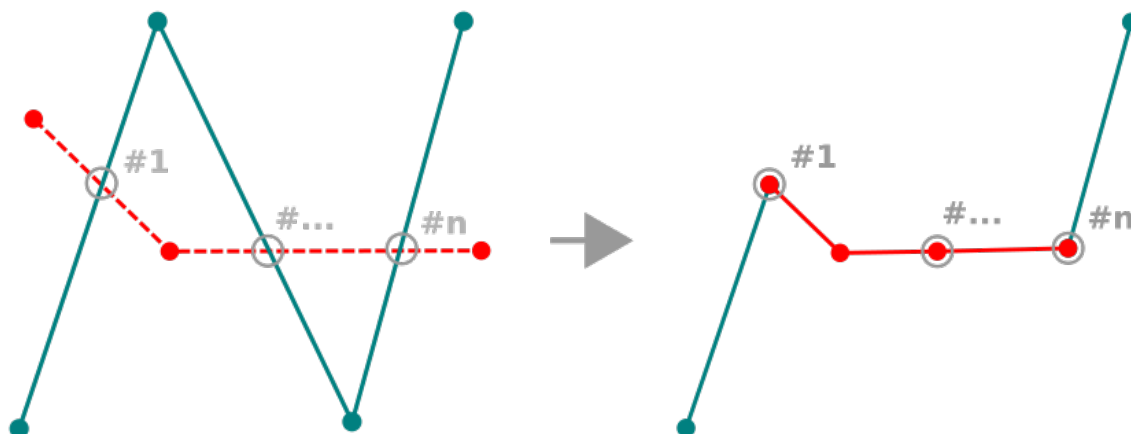



Fig. 15.94: Lijn vervormen

### Tip: Geometrieën Lijnen uitbreiden met gereedschap Objecten vervormen

Gebruik het gereedschap  Object vervormen om bestaande geometrieën Lijn te verlengen: snap aan het eerste of laatste punt van de lijn en teken een nieuwe. Valideer en de geometrie van het object wordt de combinatie van de twee lijnen.

Voor polygoonen zal het de grenzen van de polygoon opnieuw vormgeven. De lijn van het gereedschap moet, om dit te laten werken, de grens van de polygoon tenminste twee keer kruisen. Klik, om de lijn te tekenen, op het kaartvenster om punten toe te voegen. Klik met rechts om te stoppen. Net als met de lijnen wordt alleen het segment tussen de eerste en laatste kruising in aanmerking genomen. De opnieuw vormgegeven segmenten van de lijn die binnen de polygoon liggen zullen worden verkleind, terwijl die welke er buiten liggen zullen worden verlengd.

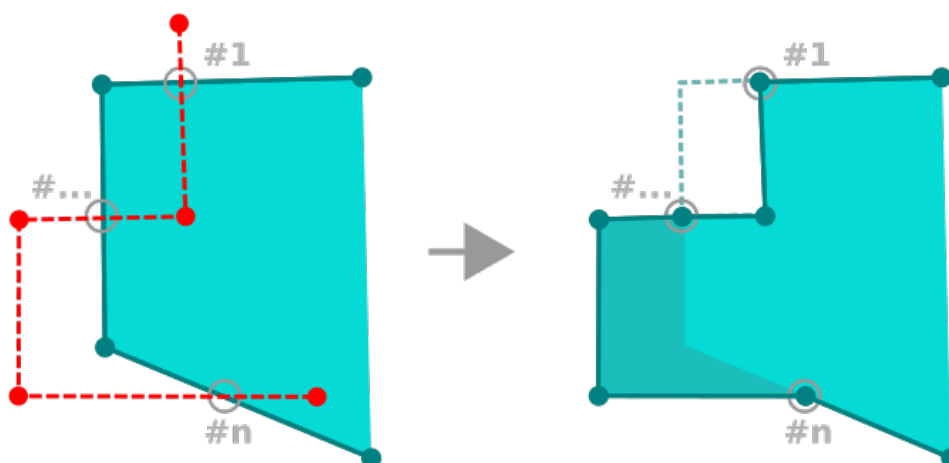



Fig. 15.95: Polygoon vervormen



Bij polygoonen kan vervormen soms leiden tot ongewenste resultaten. Het is vooral handig om kleinere lijnstukken

van een polygoon aan te passen, en niet om grote wijzigingen uit te voeren. Het vervormen van lijnen is ook niet toegestaan om meerdere polygoonringen te doorsnijden, aangezien dit een ongeldige polygoon oplevert.

**Notitie:** Het gereedschap Objecten vervormen kan het startpunt van een polygoon of een gesloten lijn wijzigen. Dus het punt dat twee keer voorkomt kan een ander punt zijn. Dit zal geen probleem zijn voor de meeste applicaties, maar hier dient wel rekening mee worden gehouden.

## Verspring curve

Het gereedschap  Verspring curve maakt parallelle lijnen en polygonen voor lijnlagen. De functie werkt voor de laag die bewerkt wordt (de geometrieën worden gewijzigd) of op achtergrondlagen (in welk geval het kopieën maakt van de lijnen / ringen en ze toevoegt aan de laag die bewerkt wordt). Het is dus ideaal geschikt voor het maken van op afstand-lijnlagen. Het dialoogvenster *Gebruikersinvoer* verschijnt en geeft de afstand voor de verplaatsing weer.


U moet eerst naar de modus Bewerken en het gereedschap  Verspring curve activeren om een lijnlaag te kunnen verschuiven. Klik daarna op een object om het te kunnen verplaatsen. Verplaats de muis en klik waar u het neer wilt zetten of voer de gewenste afstand in het widget voor invoer door de gebruiker in. Ingedrukt houden van `Ctrl` gedurende de 2e klik zal een kopie van de verschuiving maken. Uw wijzigingen kunnen dan worden opgeslagen met het gereedschap  Wijzigingen laag opslaan.

QGIS dialoogvenster Opties (tab Digitaliseren dan gedeelte **Lijnverspring-gereedschap**) stelt u in staat enkele parameters, zoals **Verbindingsstijl**, **Segmenten per kwadrant**, **Maximale puntlengte bij hoekpunten**, te configureren.


## Lijn omdraaien

Wijzigen van de richting van een geometrie lijn kan nuttig zijn voor cartografische doeleinden of bij het voorbereiden van netwerkanalyses.


Richting van een lijn omdraaien:

1. Activeer het gereedschap voor het omdraaien van de lijn door te klikken op  Lijn omdraaien.
2. Klik op de lijn. De richting van de lijn is omgedraaid.


## Kaartobjecten splitsen

Gebruik het gereedschap  Objecten splitsen om een object in twee of meer afzonderlijke objecten te splitsen, d.i. elke geometrie correspondeert met een nieuwe rij in de attributentabel.

Lijn- of polygoonobjecten splitsen:


1. Selecteer het gereedschap  Objecten splitsen.
2. Teken een lijn over het/de object(en) die u wilt splitsen. Als een selectie actief is zullen alleen de geselecteerde objecten worden gesplitst. Indien ingesteld worden *standaardwaarden of clauses* toegepast op de corresponderende velden, en andere attributen van het ouderobject worden standaard gekopieerd naar de nieuwe objecten.
3. U kunt dan op de normale wijze attributen van een resulterend object aanpassen.

**Tip:** Een object polylijn splitsen in nieuwe objecten met één klik

Met het gereedschap  **Objecten splitsen** snap en klik op een bestaand punt of een object polylijn om dat object in twee nieuwe objecten te splitsen.


---

### Delen splitsen

In QGIS is het nu mogelijk om de delen van een meerdelige object te splitsen zodat het aantal delen wordt vergroot. Teken gewoon een lijn over het deel dat u wilt splitsen met behulp van het pictogram  **Objecten splitsen**.


---


#### Tip: Een polylijn splitsen in nieuwe delen met één klik

Met het gereedschap  **Objecten splitsen** snap en klik op een bestaand punt of een object polylijn om het object in twee nieuwe polylijnen, die tot hetzelfde object behoren, te splitsen.

---

### Geselecteerde objecten samenvoegen

Het gereedschap  **Geselecteerde objecten samenvoegen** stelt u in staat een nieuw object te maken door bestaande samen te voegen. Een nieuw object door bestaande samen te voegen zal hun geometrieën samenvoegen tot één nieuw. Als objecten geen gemeenschappelijke grenzen hebben zal een object multipolygoon/multilijn/multipunt worden gemaakt.

1. Selecteer eerst de objecten die u wilt combineren.
2. Druk dan op de knop  *Geselecteerde objecten samenvoegen*.
3. In het nieuwe dialoogvenster geeft de regel *Samenvoegen* aan de onderzijde van de tabel de attributen van het resulterende object weer. U kunt elk van deze waarden wijzigen, ofwel door:
  - handmatig de waarde in de corresponderende cel te vervangen;
  - een rij in de tabel te selecteren en te drukken op *Gebruik attributen van geselecteerde object* om de waarden van dat initiële object te gebruiken;
  - drukken op *Attributen gebruiken van het object met het grootste gebied* om de attributen van het langste object lijn, de grootste polygoon, of de multipunten met de meeste delen te gebruiken;
  - door te drukken op *Alle velden overslaan* om lege attributen te gebruiken;
  - uitbreiden van het keuzemenu aan de bovenzijde van de tabel, selecteer en van bovenstaande opties om alleen op het corresponderende veld toe te passen. Daar kunt u ook kiezen om de attributen van de initiële objecten samen te voegen (Minimum, Maximum, Mediaan, Som, Aantal, Samenvoeging... afhankelijk van het type veld. bekijk *Paneel Statistisch overzicht* voor de volledige lijst met functies).

---


**Notitie:** Als de laag standaardwaarden of clauses aanwezig heeft in velden zullen die worden gebruikt als initiële waarden voor het samengevoegde object.

---


4. Druk op *OK* om de aanpassingen toe te passen. Één enkel (multi)object wordt op de laag gemaakt, dat de eerder geselecteerde vervangt.




## Samenvoegen attribuutwaarden van geselecteerde objecten

Het gereedschap  **Attributen van geselecteerde objecten samenvoegen** stelt u in staat dezelfde attributen toe te passen op objecten zonder de grenzen samen te voegen. Het dialoogvenster is hetzelfde als dat van het gereedschap **Geselecteerde objecten samenvoegen** met uitzondering van het feit dat anders dan met dat gereedschap, geselecteerde objecten met hun geometrie worden behouden terwijl sommige van hun attributen identiek worden gemaakt.

## Puntsymbolen roteren

 **Puntsymbolen roteren** stelt u in staat het draaien van puntsymbolen in het kaartvenster individueel te wijzigen.

1. Eerst moet u het veld aangeven waar de waarde voor rotatie moet worden opgeslagen. Dit wordt gedaan door een veld toe te wijzen aan de *data-bepaalde* eigenschap rotatie van het symbool:

1. Blader, in het dialoogvenster *Laageigenschappen* ► *Symbologie*, naar het dialoogvenster voor het bewerken van het symbool.
2. Klik op de widget  *Data-bepaalde 'override'* naast de optie *Rotatie* van het bovenste niveau *Markering* (bij voorkeur) van de symboollagen.
3. Kies een veld in het combinatievak *Veldtype*. Waarden van dat veld worden dus gebruikt om het symbool van het object overeenkomstig te draaien.

U kunt ook het item *Gegevens opslaan in het project* selecteren om een veld *hulpopslag* te maken om de waarde voor rotatie te beheren.

---

### Notitie: Zorg er voor dat hetzelfde veld aan alle symboollagen is toegewezen

Instellen van het data-bepaalde veld voor roteren op het bovenste niveau van de boom van symbolen zorgt er automatisch voor dat het wordt doorgegeven aan alle symboollagen, een vereiste om grafisch roteren van een symbool met het gereedschap *Puntsymbolen roteren* te kunnen uitvoeren. Inderdaad, als een symboollaag niet hetzelfde veld heeft toegewezen aan de eigenschap voor roteren, zal het gereedschap niet werken.

---

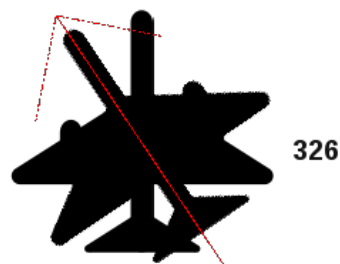






Fig. 15.96: Een puntsymbool roteren

2. Klik dan op een punt in het kaartvenster met het gereedschap  **Puntsymbolen roteren**
3. Verplaats de muis in het kaartvenster. Een rode pijl met de waarde van de rotatie zal worden gevisualiseerd (zie Fig. 15.96). Wanneer u de toets **Ctrl** ingedrukt houdt tijdens het verplaatsen, zal het roteren gebeuren in stappen van 15 graden.
4. Wanneer u de verwachte waarde voor de hoek ziet, klik opnieuw. Het symbool wordt gerenderd met deze nieuwe rotatie en het daaraan verbonden veld wordt overeenkomstig bijgewerkt.

U kunt met rechts klikken om het roteren van het symbool af te breken.





## Verschuiving puntsymbolen

 Puntsymbolen verschuiven stelt u in staat om interactief de gerenderde positie van puntsymbolen in het kaartvenster te wijzigen. Dit gereedschap gedraagt zich zoals het gereedschap  Puntsymbolen roteren met uitzondering van het feit dat het vereist dat u een veld verbindt met de data-bepaalde eigenschap *Verschuiving (X,Y)* van elke laag van het symbool. Het veld zal dan worden gevuld met de coördinaten voor de verschuiving voor de objecten waarvan het symbool is verplaatst in het kaartvenster.

1. Koppel een veld aan de data-bepaalde widget van de eigenschap *Verschuiving (X,Y)* van het symbool. Als het symbool is gemaakt met veel lagen, zou u het veld aan elk daarvan willen toewijzen
2. Selecteer het gereedschap  Puntsymbolen verschuiven
3. Klik op een puntsymbool
4. Verplaats naar een nieuwe locatie
5. Klik opnieuw. Het symbool wordt verplaatst naar de nieuwe plek. Waarden voor de verschuiving vanaf de originele positie worden opgeslagen in het gekoppelde veld.


U kunt met rechts klikken om het verschuiven van het symbool af te breken.

---

**Notitie:** Het gereedschap  Puntsymbolen verschuiven verplaatst niet het punt zelf; u zou de gereedschappen  gereedschap Punten (Huidige laag) of  Object(en) verplaatsen voor dat doel moeten gebruiken. 


---


## Object verkleinen/vergroten

Het gereedschap  Verkleinen/Vergroten stelt u in staat lengtes van segmenten, van een geometrie (multi)lijn of (multi)polygoon, te verkleinen of te vergroten om samen te vallen met een geselecteerd segment (de snijlijn). Dit resulteert in een aangepaste geometrie met een punt dat is gesnapt aan het doelsegment of het verlengde daarvan. Depending on how the selected geometries are placed in relation to each other, the tool will either:

- **Verkleinen:** verwijdert delen van het lijnsegment of de grens van de polygoon, voorbij de snijlijn
- **Vergroten:** breidt de grenzen van de polygoon of lijnsegmenten uit zodat zij kunnen snappen aan de snijlijn.

Bestaande geometrieën verkleinen of vergroten:



1. Schakel de toepasselijke *instellingen voor snappen* in voor segmenten op de betrokken la(a)g(en)
2. Selecteer het gereedschap  Verkleinen/Vergroten
3. Klik op het doel-segment, d.i. het segment waarop u een ander segment wilt vergroten of verkleinen. Het zal worden geaccentueerd.
4. Verplaats naar het segment dat u wilt verkleinen of vergroten. Het hoeft niet het laatst segment van de geometrie te zijn, maar moet op de actieve laag liggen.
5. Ga over het segment en QGIS geeft een voorbeeld weer van hoe de geometrie van het object eruit zou komen te zien. Indien OK, klik op het segment. In het geval van verkleinen moet u het deel selecteren dat u verkleind zou moeten worden.
6. Als beide segmenten in 3D zijn, voert het gereedschap een interpolatie uit op het segment van de limiet om de waarde Z te verkrijgen.

**Let op:** Let op de aangepaste geometrie tijdens het gebruiken van het gereedschap  Verkleinen/Vergroten. Afhankelijk van de invoer kan het ongedige geometrieën maken, wat potentieel resulteert in het niet kunnen opslaan van de laag.

### 15.3.6 Vorm digitaliseren

De werkbalk *Regelmatische vorm digitaliseren* biedt een set gereedschappen om regelmatige vormen en gebogen geometrieën te tekenen.

#### Cirkel-tekenreeks toevoegen

De knoppen  Cirkel-tekenreeks toevoegen of  Cirkel-tekenreeks per straal toevoegen stellen gebruikers in staat om objecten lijn of polygoon met een cirkelvormige geometrie toe te voegen.

Het maken van objecten met deze gereedschappen volgen dezelfde regels als die voor andere gereedschappen voor digitaliseren: met links klikken om punten te plaatsen en met rechts klikken om de geometrie te voltooien. Tijdens het tekenen van de geometrie kunt u ook wisselen van het ene gereedschap naar het andere en ook naar de *lineaire gereedschappen voor geometrie*, voor het maken van samengestelde geometrieën.

---

#### Notitie: Gebogen geometrieën worden als zodanig alleen opgeslagen in compatibele gegevensproviders






Hoewel QGIS het mogelijk maakt gebogen geometrieën te digitaliseren binnen elke bewerkbare gegevensindeling, dient u een gegevensprovider (bijv. PostGIS, geheugenlaag, GML of WFS) te gebruiken die gebogen vormen ondersteunt om objecten als gebogen op te kunnen slaan, anders maakt QGIS segmenten van de cirkelvormige bogen.

---

#### Cirkels tekenen

Er is een set gereedschap voor het tekenen van cirkels. De gereedschappen worden hieronder beschreven.





Cirkels worden geconverteerd naar circulaire tekenreeksen. Daarom, zoals uitgelegd in *Cirkel-tekenreeks toevoegen*, indien toegestaan door de gegevensprovider, zal het worden opgeslagen als een gebogen geometrie, Indien niet, dan zal QGIS segmenten maken van de circulaire bogen.

-  Cirkel uit 2 punten toevoegen: De twee punten definiëren de diameter en de oriëntatie van de cirkel. (Klik met links, klik met rechts)
-  Cirkel uit 3 punten toevoegen: Tekent een cirkel uit drie bekende punten op de cirkel. (Klik met links, klik met rechts)
-  Cirkel vanuit middelpunt en een punt toevoegen: Tekent een cirkel met een opgegeven middelpunt en een punt op de cirkel (Klik met links, klik met rechts). Indien gebruikt met het *Het paneel Geavanceerd digitaliseren* kan dit gereedschap een gereedschap “Cirkel uit middelpunt en straal toevoegen” worden door het instellen en vastzetten van een waarde Afstand na de eerste klik.
-  Cirkel uit 3 tangens toevoegen: Tekent een cirkel die tangenciaal is naar drie segmenten. **Onthoud dat u Snappen naar segmenten moet activeren** (Bekijk *Tolerantie voor snappen en zoekradius instellen*). Klik op een segment om een tangens toe te voegen. Als twee tangens parallel zijn, worden de coördinaten van de klik op de eerste parallelle tangens gebruikt om de positie van de cirkel te bepalen. Als drie tangens parallel zijn wordt een foutbericht weergegeven en de invoer wordt leeggemaakt. (Klik met links, klik met links, klik met rechts)
-  Cirkel uit 2 tangens en een punt toevoegen: Soortgelijk aan cirkel vanuit 3 tangens, behalve dat u twee tangens moet selecteren, een straal moet invoeren en het gewenste middelpunt moet selecteren.

## Ellipsen tekenen





Er is een set gereedschap voor het tekenen van ellipsen. De gereedschappen worden hieronder beschreven.

Ellipsen kunnen niet worden geconverteerd naar cirkeltekenreeksen, zij zullen dus altijd worden gesegmenteerd.

-  Ellips toevoegen uit middelpunt en twee punten: Tekent een ellips met een opgegeven middelpunt, hoofdas en hulpas. (Klik met links, klik met links en klik met rechts)
-  Ellips toevoegen uit middelpunt en een punt: Tekent een ellips in een begrenzingsvak met het middelpunt en een hoek. (Klik met links, klik met rechts)
-  Ellips toevoegen uit bereik: Tekent een ellips in een begrenzingsvak met twee tegenoverliggende hoeken. (Klik met links, klik met rechts)
-  Ellips toevoegen uit foci: Tekent een ellips uit 2 punten voor foci en een punt op de ellips. (Klik met links, klik met rechts)

## Rechthoeken tekenen

Er is een set gereedschap voor het tekenen van rechthoeken. De gereedschappen worden hieronder beschreven.

-  Rechthoek toevoegen uit middelpunt en een punt: Tekent een rechthoek in een begrenzingsvak met het middelpunt en een hoek. (Klik met links, klik met rechts)
-  Rechthoek toevoegen uit bereik: Tekent een rechthoek in een begrenzingsvak met twee tegenoverliggende hoeken. (Klik met links, klik met rechts)
-  Rechthoek uit 3 punten (afstand): Tekent een georiënteerde rechthoek uit drie punten. Het eerste en tweede punt bepalen de lengte en de hoek van de eerste zijde. Het derde punt bepaalt de lengte van de andere zijde. Men kan *Het paneel Geavanceerd digitaliseren* gebruiken om de lengte van de randen in te stellen. (Klik met links, klik met links, klik met rechts)
-  Rechthoek uit 3 punten (geprojecteerd): Hetzelfde als het voorgaande gereedschap, maar de lengte van de tweede zijde wordt berekend uit de projectie van het derde punt op de eerste zijde. (Klik met links, klik met links, klik met rechts)

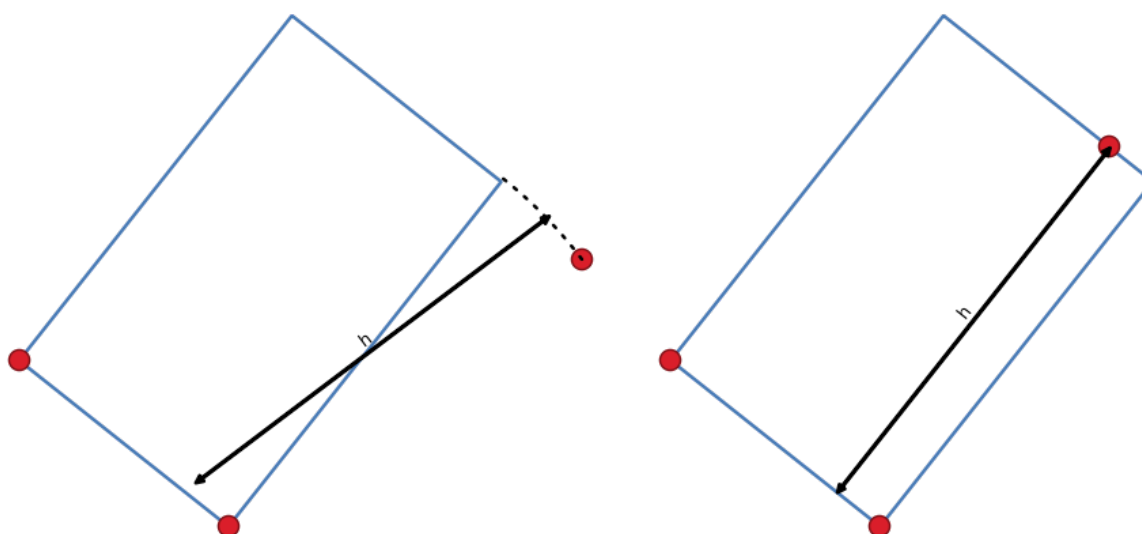





Fig. 15.97: Rechthoek tekenen uit 3 punten met afstand (rechts) en geprojecteerd (links)

## Normale polygoon tekenen

Er is een set gereedschap voor het tekenen van gewone polygoon. De gereedschappen worden hieronder beschreven. Klik met links om het eerste punt te plaatsen. Een dialoogvenster verschijnt waar u het aantal zijden van de polygoon kunt instellen. Klik met rechts om de normale polygoon te voltooien.

-  Gewone polygoon toevoegen uit twee punten: Tekent een normale polygoon waarbij de twee punten de lengte en hoek van de eerste zijde bepalen.
-  Gewone polygoon toevoegen uit middelpunt en een punt: Tekent een normale polygoon vanuit het opgegeven middelpunt. Het tweede punt bepaalt de hoek en afstand tot het midden van een zijde.
-  Gewone polygoon toevoegen uit middelpunt en een hoek: Hetzelfde als het voorgaande gereedschap maar het tweede punt bepaalt de hoek en afstand tot een punt.

### 15.3.7 Het paneel Geavanceerd digitaliseren

Bij het vastleggen, opnieuw vormgeven of splitsen van nieuwe of bestaande geometrieën heeft u ook de mogelijkheid om het paneel Geavanceerd digitaliseren te gebruiken. U kunt lijnen exact parallel of loodrecht onder een specifieke hoek digitaliseren of lijnen onder specifieke hoeken vastzetten. Verder kunt u direct coördinaten invoeren zodat u een precieze definitie voor uw nieuwe geometrie kunt maken.

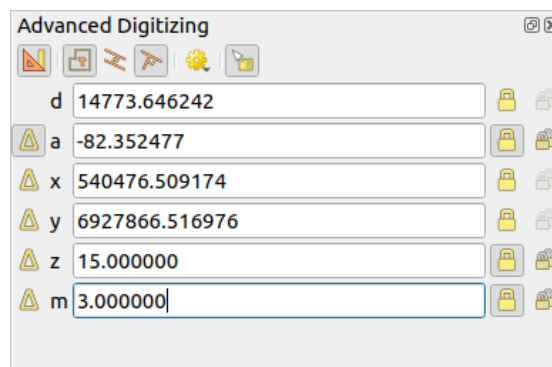



Fig. 15.98: Het paneel Geavanceerd digitaliseren

Het paneel *Geavanceerd digitaliseren* kan worden geopend ofwel met een klik met rechts op de werkbalk, vanuit het menu *Beeld ► Panelen* of door te drukken op `Ctrl+4`. Als het paneel eenmaal zichtbaar is, klik dan op de knop  gereedschap Geavanceerd digitaliseren inschakelen om de set gereedschappen in te schakelen.

---

**Notitie:** De gereedschappen zijn niet ingeschakeld als de kaartweergave in geografische coördinaten is.







---

Het doel van het gereedschap Geavanceerd digitaliseren is om coördinaten, lengten, en hoeken vast te zetten bij het verplaatsen van de muis gedurende het digitaliseren in het kaartvenster.

U kunt ook beperkingen met relatieve of absolute verwijzingen maken. Relatieve verwijzing betekent dat de volgende beperkende waarden voor het punt relatief zullen zijn ten opzichte van het vorige punt of segment.

## De werkbalk

Aan de bovenzijde van het *Paneel Digitaliseren*, vindt u de volgende knoppen:

-  Gereedschap Geavanceerd digitaliseren inschakelen
-  Constructie-modus: maakt het mogelijk de posities van de klikken vast te leggen en opnieuw te gebruiken als verwijzingspunten om relatieve waarden afstand, hoek, X, Y, Z of M vast te leggen. Meer details op [Modus Constructie](#).
-  Parallel om een lijn parallel aan een bestaande te tekenen (meer op [Parallele en loodrechte lijnen](#))
-  Loodrecht om een lijn loodrecht op een bestaande te tekenen (meer op [Parallele en loodrechte lijnen](#))
-  Snappen naar algemene hoeken: wanneer u de cursor verplaatst, geeft dat een virtuele lijn weer waaraan u kunt snappen om het volgende punt toe te voegen. De lijn voor snappen wordt gedefinieerd door het laatste toegevoegde punt en een (absolute of relatieve naar het eerdere segment) hoek vanuit een voorkeuzelijst (met stappen van 5°, 10°, 15°, 18°, 22.5°, 30°, 45° of 90°). Kies *Niet snappen naar veel voorkomende hoeken* om deze mogelijkheid uit te schakelen.
-  Zwevend schakelen: geeft een live voorbeeld van de coördinaten direct rechts naast de cursor. De waarden kunnen worden benaderd en bewerkt met de [sneltoetsen voor het paneel](#).

## Snelkoppelingen toetsenbord


Er zijn een aantal snelkoppelingen voor het toetsenbord beschikbaar om de snelheid, bij het gebruiken van het paneel Geavanceerd digitaliseren, te verhogen:

Toets	Eenvoudig	Ctrl+ of Alt+	Shift+
D	Afstand instellen	Afstand vastzetten	
A	Hoek instellen	Hoek vastzetten	Relatieve hoek naar laatste segment schakelen
X	X-coördinaat instellen	X-coördinaat vastzetten	Relatieve X naar laatste punt schakelen
Y	Y-coördinaat instellen	Y-coördinaat vastzetten	Relatieve Y naar laatste punt schakelen
Z	Z-coördinaat instellen	Z-coördinaat vastzetten	Relatieve Z naar laatste punt schakelen
M	M-waarde instellen	M-waarde vastzetten	Relatieve M naar laatste punt schakelen
C	Naar modus Constructie schakelen		
P	Tussen modi loodrecht en parallel schakelen		


**Notitie:** Opties voor de Z-coördinaat en waarden M zijn alleen beschikbaar als zij compatibel zijn met de dimensie van de geometrie van de laag.

## Digitaliseren met absolute verwijzing

Bij het tekenen van een geheel nieuwe geometrie is het bijzonder handig om de mogelijkheid te hebben om te beginnen met het digitaliseren van punten op opgegeven coördinaten.

Bijvoorbeeld voor het toevoegen van een nieuw object aan een polygonenlaag, klik op de knop . U kunt de exacte coördinaten invoeren voor waar u wilt beginnen met het bewerken van het object, d.i.:

- Klik op het tekstvak X (of gebruik de sneltoets voor het toetsenbord X).
- Typ de waarde voor de X-coördinaat die u wilt en druk op `Enter` of klik op de knop  rechts daarvan om de muis vast te zetten op de X-as van het kaartvenster.

3. Klik op het tekstvak *Y* (of gebruik de sneltoets voor het toetsenbord *Y*).
  4. Typ de waarde voor de *Y*-coördinaat die u wilt en druk op *Enter* of klik op de knop  rechts daarvan om de muis vast te zetten op de *Y*-as van het kaartvenster.
  5. Indien beschikbaar en relevant, ga door zoals hierboven om de *Z*-coördinaat en de waarde *M* toe te voegen (respectievelijk tekstvak *z* of *m*).
- Twee blauwe gestippelde lijnen en een groen kruis identificeren de exacte coördinaten die u hebt ingevoerd.
6. Begin met digitaliseren door te klikken op het kaartvenster; een punt wordt toegevoegd op de positie van het groene kruis.

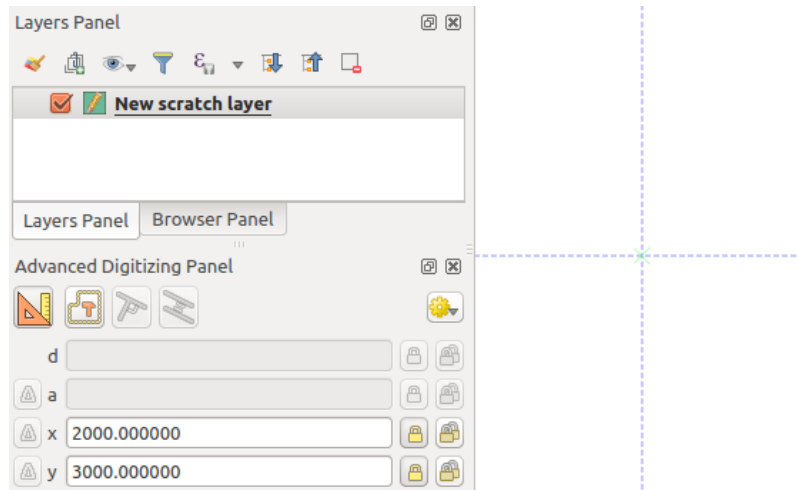



Fig. 15.99: Begin met tekenen op de opgegeven coördinaten

7. U kunt doorgaan met digitaliseren vanuit de vrije hand, een nieuwe set coördinaten toevoegen, of u kunt de **lengte** (afstand) en **hoek** van het segment intypen.
8. Als u een segment van een bepaalde lengte wilt tekenen:
  1. Klik in het tekstvak *d* (*afstand*) (sneltoets toetsenbord *D*)
  2. Typ de waarde voor de afstand (in kaarteenheden)
  3. Druk op *Enter* of klik op de knop  aan de rechterkant om de muis vast te zetten in het kaartvenster op de lengte van het segment. In het kaartvenster wordt het laatste punt omsloten door een cirkel waarvan de straal de waarde is die is ingevoerd in het vak voor de afstand. Een kruis op de cirkel geeft de positie van het volgende punt aan als u klikt.

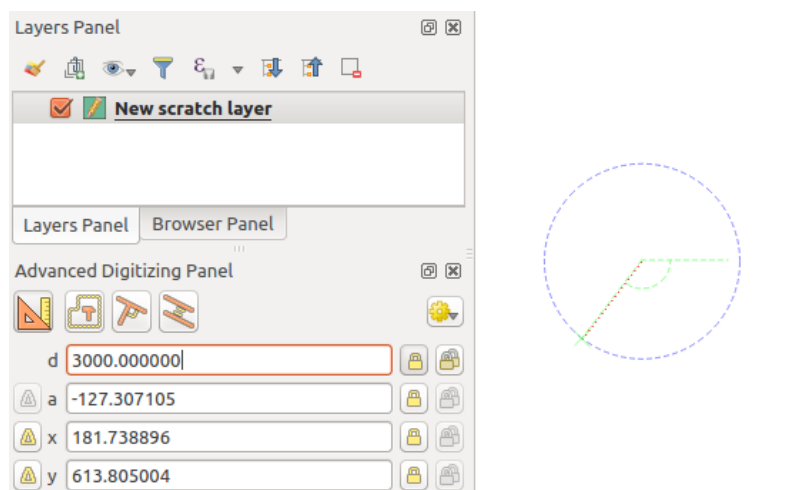


Fig. 15.100: Segment met vaste lengte

9. U kunt ook de positie van het punt beperken, door het instellen van de hoek van het segment. Zoals eerder beschreven:

1. Klik in het tekstvak *a* (hoek) (sneltoets toetsenbord A)
2. Typ de waarde voor de hoek (in graden)
3. Druk op **Enter** of klik op de knop  aan de rechterkant om het vast te zetten. Een lijn die door het laatste punt gaat, en roteert gebaseerd op de ingevoerde hoek, verschijnt in het kaartvenster en een kruis erop geeft de positie van het volgende punt weer als u klikt.

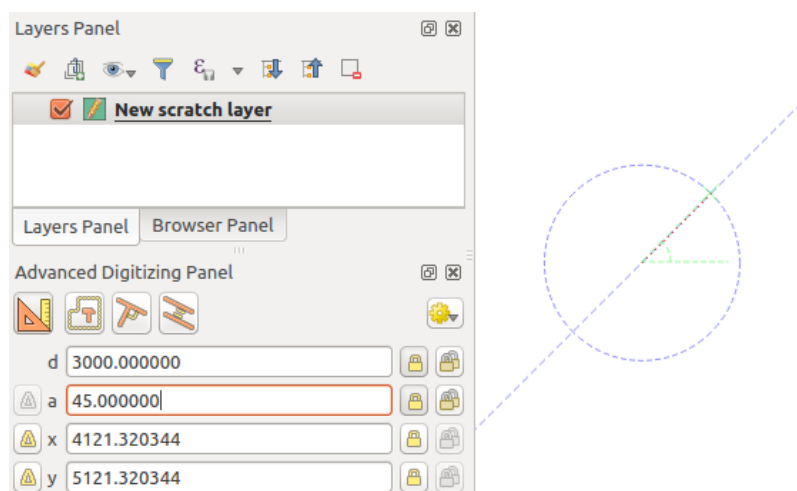




Fig. 15.101: Segment met vaste hoek


**Hint:** Drukken op **Ctrl+<key>** of **Alt+<key>** zet automatisch de eigenschap voor het doel vast en plaats zijn waarde in modus Bewerken. Pas het aan, druk op **Enter** en u bent klaar. Gecombineerd met  **Zwevend schakelen** kan dit een echte besparing van tijd zijn, met digitaliseren met het toetsenbord.




## Digitaliseren met relatieve verwijzing

In plaats van absolute waarden of hoeken of coördinaten te gebruiken, kunt u ook waarden gebruiken die relatief zijn ten opzichte van het laatste gedigitaliseerde punt of segment.



Voor hoeken kunt u klikken op de knop  links van het tekstvak *a* (of druk op `Shift+A`) om relatieve hoeken naar het vorige segment te schakelen. Met die optie ingeschakeld worden hoeken gemeten tussen het laatste segment en de aanwijzer van de muis.

Voor coördinaten, klik op de knoppen  aan de linkerkant van de tekstvakken *x*, *y*, *z* of *m* (of druk op `Shift+<key>`) om relatieve coördinaten te schakelen naar het eerder punt. Met deze opties aan, zal het meten van coördinaten er van uitgaan dat het laatste punt het origine is van de ingestelde coördinaten.


## Doorlopend vastzetten

Zowel bij digitaliseren met absolute of relatieve verwijzing, kunnen beperkingen voor hoek, afstand, X, Y, Z en M doorlopend worden vastgezet door te klikken op de knoppen  *Doorlopende ... vastzetten*. Gebruiken van doorlopend vastzetten stelt u in staat verscheidene punten met dezelfde beperkingen te digitaliseren.

## Parallele en loodrechte lijnen

Alle hierboven beschreven gereedschappen kunnen worden gecombineerd met de gereedschappen  *Loodrecht* en  *Parallel*. Deze twee gereedschappen maken het mogelijk segmenten perfect loodrecht of parallel te tekenen ten opzichte van een ander segment. Het doelsegment kan een andere laag zijn, een ander object op de laag of het object dat wordt gedigitaliseerd (vereist de *optie Zelf-snappen*).

Een *loodrecht* segment tekenen:

1. Voeg eerst een van de punten van het segment toe.
2. Klik op het pictogram  *Loodrecht* (sneltoets toetsenbord `P`) om het te activeren.
3. Klik op het segment waarvan u wilt dat het er loodrecht op komt.
4. Een virtuele gestippelde lijn, loodrecht op het segment door het vorige punt, verschijnt. De eigenschap voor de hoek wordt vastgezet, wat het volgende punt op die lijn beperkt en een kruis geeft de geprojecteerde positie van de cursor op de lijn weer. Klik om het nieuwe punt te plaatsen.

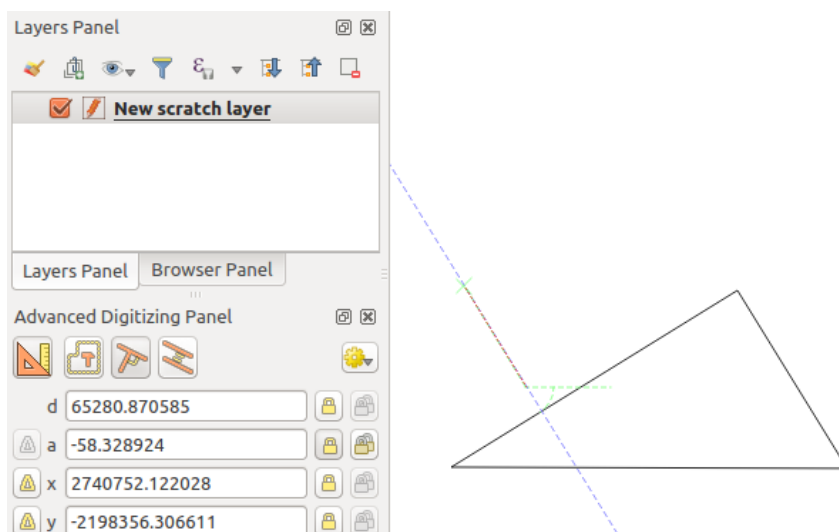


Fig. 15.102: Loodrecht digitaliseren

Voor het tekenen van een *parallel* segment zijn de stappen hetzelfde, behalve dat u moet klikken op het pictogram

 Parallel (sneltoets toetsenbord P tweemaal).

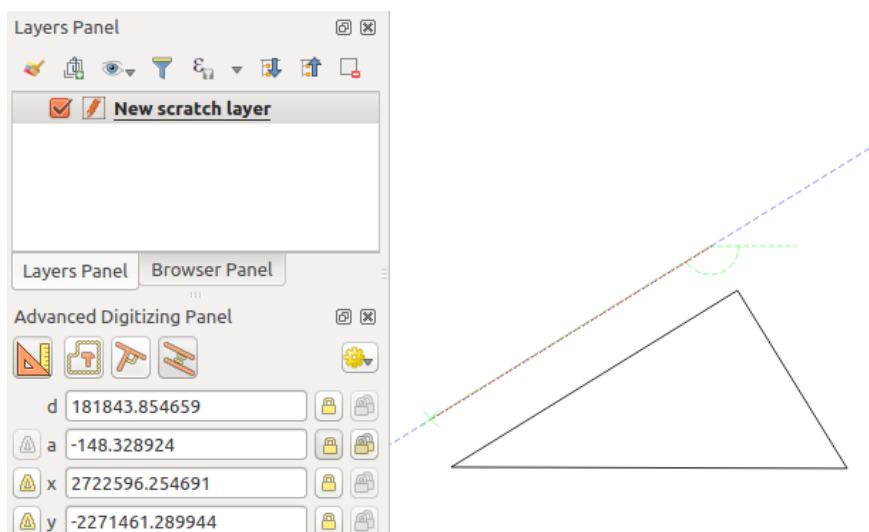





Fig. 15.103: Parallel digitaliseren

Deze twee gereedschappen zoeken eenvoudigweg de juiste hoek voor loodrecht en de hoek voor parallel en zetten deze parameter vast gedurende het bewerken door u. Maak de parameter voor de hoek los om het gebruik te annuleren in het midden van het proces.

## Modus Constructie

U kunt de *constructie-modus* in- en uitschakelen door te klikken op het pictogram  Constructie-modus of met de sneltoets voor het toetsenbord C. Klikken in het kaartvenster, terwijl u in Constructie-modus bent, zal geen nieuwe punten toevoegen, maar zal de posities van de klikken vastleggen zodat u ze kunt gebruiken als verwijzingspunten om dan de relatieve waarden voor afstand, hoek of X, Y, Z, M vast te leggen.

Als voorbeeld kan de modus Constructie worden gebruikt om enkele punten te tekenen op een exacte afstand van een bestaand punt.

Met een bestaand punt in het kaartvenster en de modus Snappen correct geactiveerd, kunt u eenvoudige andere punten tekenen op opgegeven afstanden en hoeken van daaruit. In aanvulling op de knop  moet u ook de *constructie-modus* activeren door te klikken op het pictogram  Constructie-modus of met de C sneltoets voor het toetsenbord.

Klik naast het punt van waaruit u de afstand wilt berekenen en klik op het vak D (sneltoets d) typ de gewenste afstand in en druk op Enter om de positie van de muis in het kaartvenster vast te zetten:

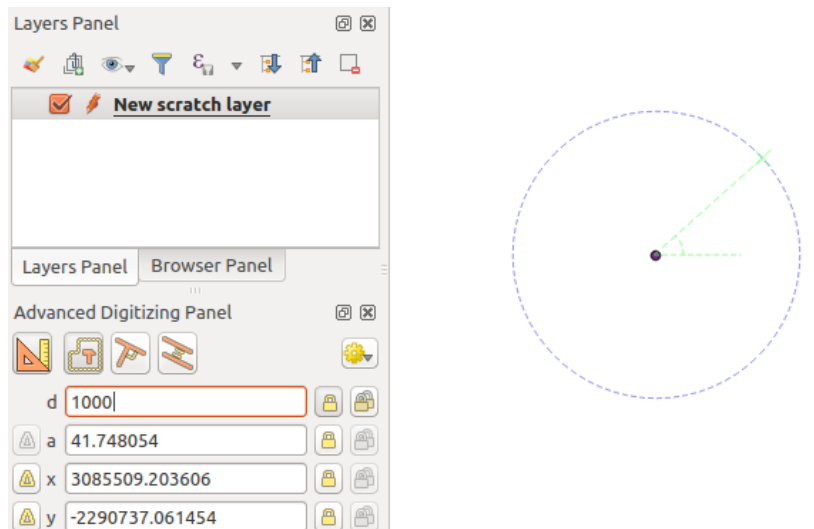



Fig. 15.104: Afstand vanaf punt

Druk, vóór het toevoegen van het nieuwe punt, op **C** om de modus Constructie te verlaten. Klik nu op het kaartvenster en het punt zal op de ingevoerde afstand worden geplaatst.

U kunt ook de beperking voor de hoek gebruiken om, als voorbeeld, een ander punt te maken op dezelfde afstand van het originele, maar onder een bepaalde hoek vanuit het nieuw toegevoegde punt. Klik op het pictogram  Constructie-modus of met de **C** sneltoets voor het toetsenbord om naar de Constructie-modus te gaan. Klik op het recent toegevoegde punt, en dan op het andere om een richtingssegment in te stellen. Klik dan in het tekstvak *d* (sneltoets **D**) typ de gewenste afstand en druk op **Enter**. Klik in het tekstvak *a* (sneltoets **A**) typ de hoek die u wilt en druk op **Enter**. De positie van de muis zal worden vastgezet voor zowel afstand als hoek.

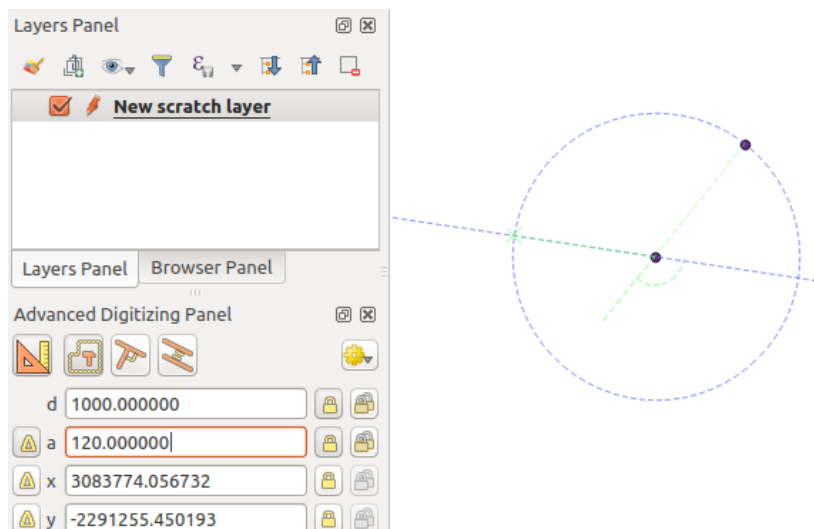


Fig. 15.105: Afstand en hoeken vanaf punten

Druk, vóór het toevoegen van het nieuwe punt, op **C** om de modus Constructie te verlaten. Klik nu op het kaartvenster en het punt zal op de ingevoerde afstand en onder de ingevoerde hoek worden geplaatst. Door het proces te herhalen kunnen verscheidene punten worden toegevoegd.

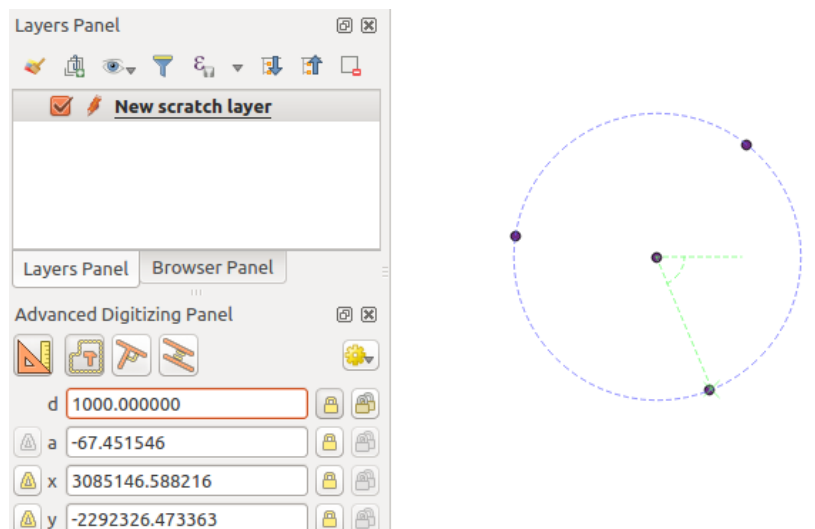



Fig. 15.106: Punten op opgegeven afstand en hoek

### 15.3.8 De Processing Op-de-plaats aanpassen

Het *menu Processing* verschaft toegang tot een grote set gereedschappen om nieuwe objecten te analyseren en te maken, gebaseerd op de eigenschappen van invoerobjecten of hun relaties met andere objecten (op dezelfde laag of niet). Waar het normale gedrag is om nieuwe lagen als uitvoer te maken, staan sommige algoritmes ook aanpassingen toe aan de invoerlaag. Dat is een handige manier om het aanpassen van meerdere objecten te automatiseren met geavanceerde en complexe bewerkingen.

Objecten Op-de-plaats bewerken:

1. Selecteer de te bewerken laag in het paneel *Lagen*.
2. Selecteer de betreffende objecten. U kunt deze stap overslaan, in welk geval de aanpassingen zullen worden toegepast op de gehele laag.
3. Druk op de knop  *Objecten op hun plaats bewerken* boven in de *Toolbox van Processing*. De lijst met algoritmes wordt gefilterd en geeft alleen die weer, welke compatibel zijn met op-de-plaats aanpassingen, d.i.:
  - Zij werken op de bron van het object en niet op het niveau van de laag.
  - Zij wijzigen de structuur van de lagen niet, bijv. velden toevoegen of verwijderen.
  - Zij wijzigen niet het type geometrie, bijv. van lijn- naar puntlaag.

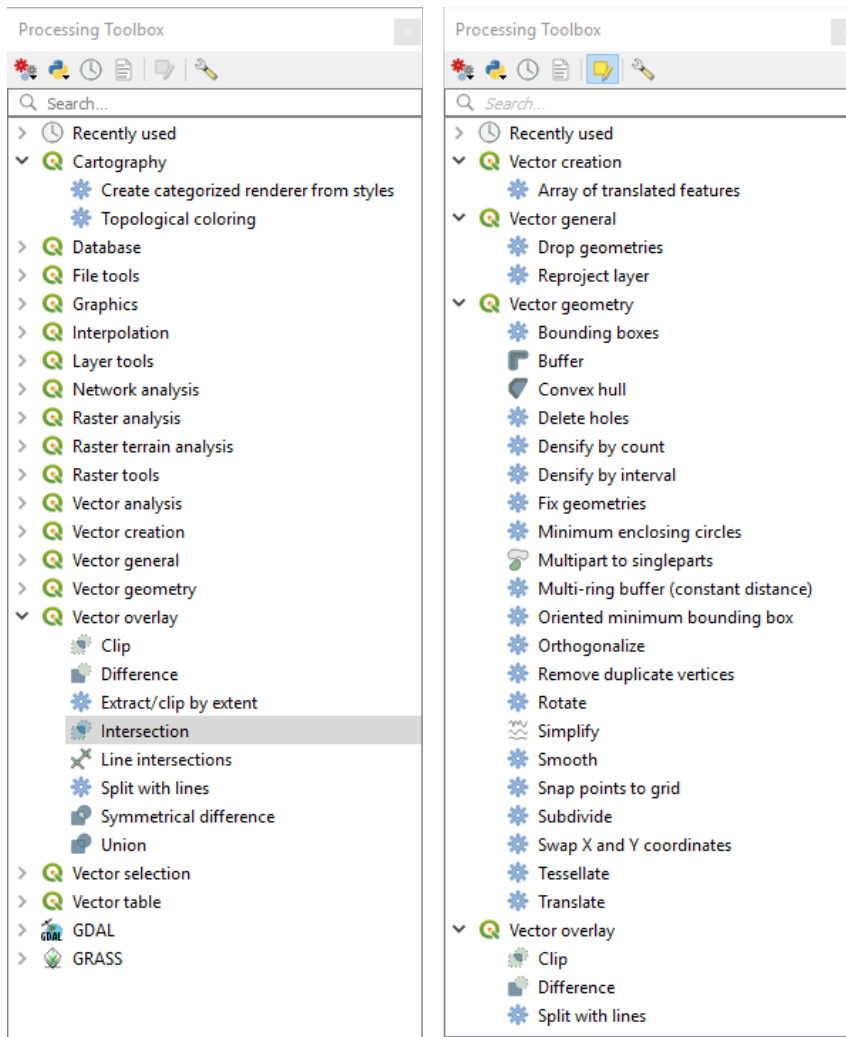





Fig. 15.107: Algoritmes van Processing: alle (links) vs polygoon op-de-plaats bewerken (rechts)

4. Zoek het algoritme dat u wilt uitvoeren en dubbelklik er op.

**Notitie:** Als het algoritme geen aanvullende door de gebruiker ingestelde parameters nodig heeft (exclusief de normale parameters voor de invoer- en uitvoerlaag), dan wordt het algoritme onmiddellijk uitgevoerd, zonder dat een dialoogvenster tevoorschijn komt.

1. Als andere parameters dan de normale parameters voor de invoer- en uitvoerlaag nodig zijn, wordt het dialoogvenster van het algoritme weergegeven. Vul de vereiste informatie in.
2. Klik op *Geselecteerde objecten aanpassen* of op *Alle objecten aanpassen*, afhankelijk van het feit of er een actieve selectie is.

Wijzigingen worden op de laag toegepast en in de buffer voor bewerken geplaatst: de laag wordt inderdaad geschakeld naar de modus Bewerken met niet opgeslagen wijzigingen zoals aangegeven door het pictogram  naast de naam van de laag.

5. Druk, zoals gewoonlijk, op  *Wijzigingen laag opslaan* om de wijzigingen door te voeren op de laag. U kunt ook drukken op  *Ongedaan maken* om alle wijzigingen terug te draaien.














## Werken met rastergegevens

### 16.1 Dialoogvenster Laageigenschappen

Dubbelklik op de naam van een rasterlaag in de legenda of selecteer de laag en gebruik de rechtermuisknop en kies *Eigenschappen* uit het contextmenu om de eigenschappen van een rasterlaag te bekijken en in te stellen. Dit zal het dialoogvenster *Laageigenschappen* voor de rasterlaag openen.

Het dialoogvenster bevat verschillende tabbladen:

 <i>Informatie</i>	 <i>Bron</i>	 <i>Symbologie<sup>[1]</sup></i>
 <i>Transparantie<sup>[1]</sup></i>	 <i>Histogram<sup>[1]</sup></i>	 <i>Renderen</i>
 <i>Tijdbeheer</i>	 <i>Piramiden</i>	 <i>Metadata</i>
 <i>Legenda</i>	 <i>QGIS Server</i>	<i>Externe plug-ins<sup>[2]</sup> tabs</i>

<sup>[1]</sup> Ook beschikbaar in het *paneel Laag opmaken*


<sup>[2]</sup> *Externe plug-ins* die u installeert kunnen optioneel tabs toevoegen aan dit dialoogvenster. Deze worden niet weergegeven in dit document. Bekijk hun documentatie.

#### Tip: Live bijwerken renderen

Het *Paneel Laag opmaken* verschaft u enkele algemene mogelijkheden van het dialoogvenster *Laageigenschappen* en is een goed modeless widget dat u kunt gebruiken om de configuratie van de stijlen van de laag te versnellen en uw wijzigingen te bekijken in het kaartvenster.

**Notitie:** Omdat eigenschappen (symbologie, label, acties, standaardwaarden, formulieren...) van ingebedde lagen (zie *Lagen inbedden vanuit externe projecten*) uit het originele projectbestand worden opgehaald en om wijzigingen die dit gedrag zouden kunnen beschadigen te vermijden, is het dialoogvenster *Laageigenschappen* voor deze lagen niet beschikbaar gemaakt.


## 16.1.1 Eigenschappen Informatie

De tab  *Informatie* is alleen-lezen en is een interessante plek om snel wat overzichtsinformatie en metadata voor de huidige laag op te pakken. Verschafte informatie is:

- algemeen, zoals naam in het project, pad van de bron, lijst met aanvullende bestanden, laatste tijd en grootte van opslaan, de gebruikte provider
- gebaseerd op de provider van de laag: bereik, breedte en hoogte, type gegevens, stuurprogramma GDAL, statistieken van banden
- het Coördinaten ReferentieSysteem: naam, eenheden, methode, nauwkeurigheid, verwijzing (d.i. of het statisch of dynamisch is)
- gelezen uit laageigenschappen: type gegevens, bereik, breedte/hoogte, compressie, pixelgrootte, statistieken van banden, aantal kolommen, rijen en waarden Geen gegevens van het raster...
- opgehaald uit de *gevulde metadata*: toegang, bereiken, links, contacten, geschiedenis...

## 16.1.2 Eigenschappen Bron

De tab  *Bron* geeft basisinformatie weer over het geselecteerde raster, inclusief:

- de *Laagnaam* om weer te geven in het paneel *Lagen*;
- het *Coördinaten ReferentieSysteem*: Geeft het *Coördinaten ReferentieSysteem (CRS)* van de laag weer. U kunt het CRS van de laag wijzigen door een recent gebruikte te kiezen uit de keuzelijst of te klikken op de knop  *CRS selecteren* (bekijk *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem*). Gebruik dit proces alleen als het op de laag toegepaste CRS verkeerd is of als er geen werd gespecificeerd. Als u uw gegevens opnieuw wilt projecteren, gebruik dan een algoritme voor opnieuw projecteren uit Processing of *Sla het op als een nieuwe gegevensset*.

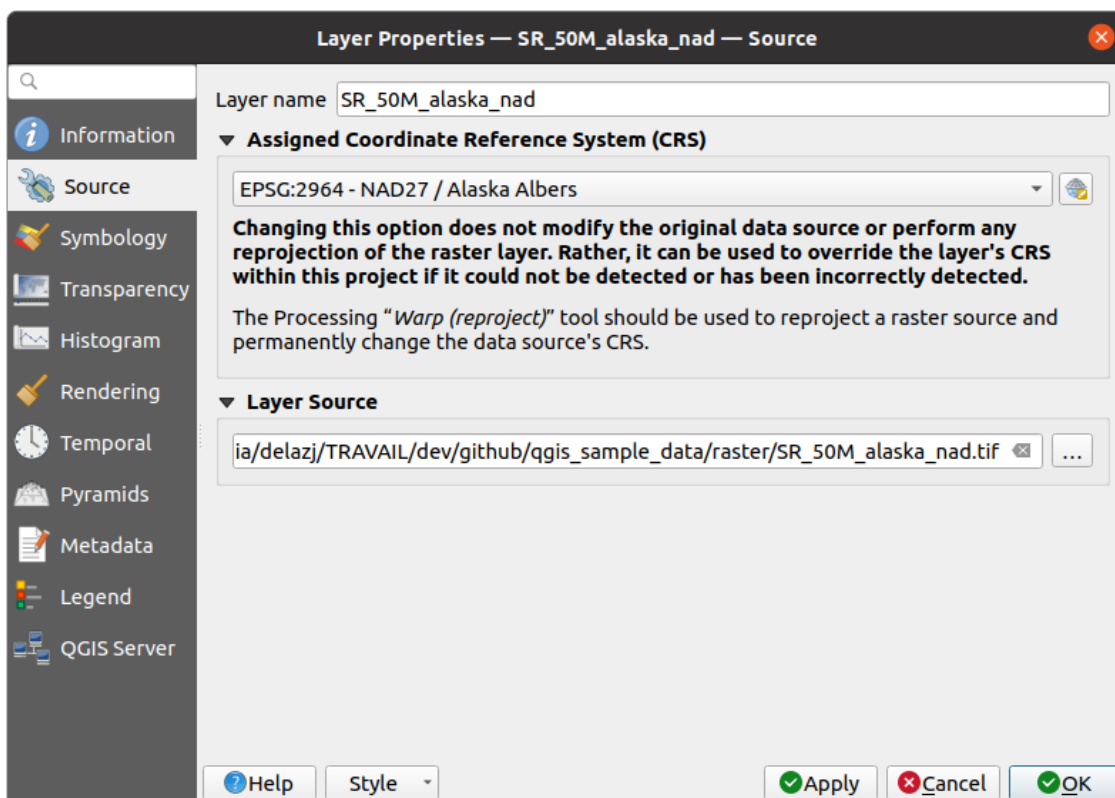


Fig. 16.1: Raster Laageigenschappen - dialoogvenster Bron



### 16.1.3 Eigenschappen Symbologie

De tab voor symbologie voor het raster bestaat uit drie gedeelten:

- *Rendering van banden* waar u het te gebruiken type renderer kunt beheren
- *Renderen van lagen* om effecten toe te passen op gerenderde gegevens
- *Resamplen* methoden om renderen op de kaart te optimaliseren

#### Enkelbands renderen

QGIS biedt vele verschillende *Rendertypes*. De keuze van de renderer is afhankelijk van het type gegevens en de informatie die u wilt accentueren.

1. *Multiband kleur* - als het bestand bestaat uit verscheidene banden (bijv. een satellietafbeelding met verscheidene banden).
2. *Gepaletteerde/Unieke waarden* - voor bestanden met één enkele band, die een geïndexeerd palet bevatten (bijv. een digitale topografische kaart) of voor paletten voor algemeen gebruik voor het renderen van rasterlagen.
3. *Enkelbands grijs* - (één band van) de afbeelding zal grijs worden gerenderd. QGIS zal deze renderer kiezen als het bestand geen multiband is of niet is gepaletteerd (bijv. een geschaduwde reliëfkaart).
4. *Enkelbands pseudokleur* - deze renderer kan worden gebruikt voor bestanden met een doorlopend palet of kleurenkaart (bijv. een hoogtekaart).
5. *Schaduw voor heuvels* - Maakt schaduw voor heuvels uit een band.
6. *Contouren* - Maakt direct contouren voor een bron rasterband.

#### Multiband kleur

Met de kleurenrenderer voor multiband zullen drie geselecteerde banden uit de afbeelding worden gebruikt als de rode, groene of blauwe component van de kleurenafbeelding. QGIS haalt automatisch waarden *Min* en *Max* op voor elke band van het raster en schaaft de kleuring overeenkomstig. U kunt de bereiken van waarden beheren in het gedeelte *Instellingen min- / max-waarden*.

Een methode voor *Contrastverbetering* kan worden toegepast voor de waarden: 'Geen verbetering', 'Stretch tot MinMax', 'Stretch en clip tot MinMax' of 'Clip naar MinMax'.

---

#### Notitie: Contrastverbetering

Bij het toevoegen van rasters van GRASS zal de optie *Contrastverbetering* altijd automatisch worden ingesteld op *Stretch tot MinMax*, zelfs als dit is ingesteld op een andere waarde in de algemene opties van QGIS.

---

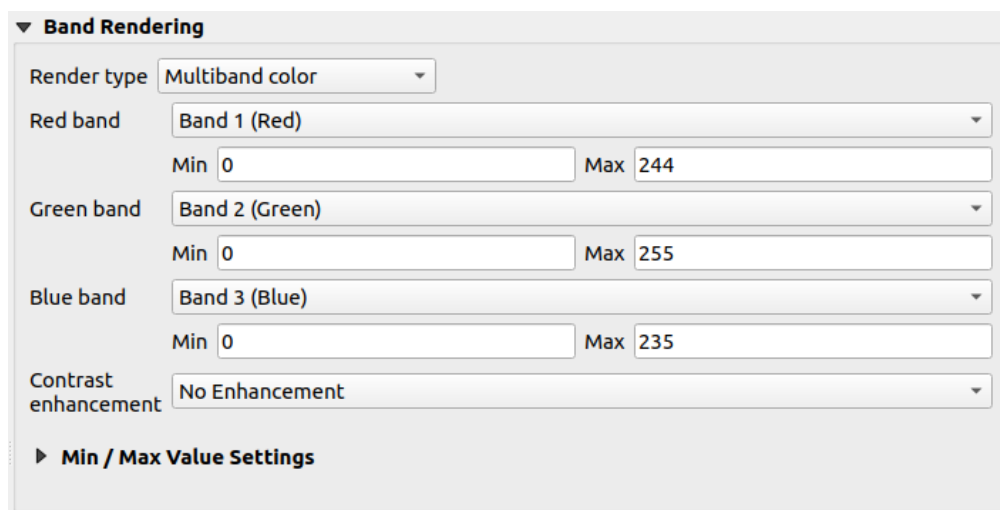


Fig. 16.2: Raster symbologie - Multiband kleur renderen

---

**Tip: Het bekijken van een enkel- of multiband raster**

Als u slechts één enkele band wilt bekijken van een multiband-afbeelding (bijvoorbeeld Rood), zou u misschien denken dat u de banden Groen en Blauw zou moeten instellen op *Niet bepaald*. Maar de voorkeursmanier om dit te doen is om het type afbeelding in te stellen op *Enkelbands grijs*, en dan Rood te selecteren als de te gebruiken *Grijze band*.

---

**Gepaletterde/Unieke waarden**

Dit is de standaardoptie voor renderen voor enkelbands-bestanden die een kleurtabel bevatten, waar een bepaalde kleur is toegewezen aan elke pixelwaarde. In dat geval wordt het palet automatisch gerenderd.

Het kan worden gebruikt voor alle soorten rasterbanden, waarbij een kleur aan elke unieke rasterwaarde wordt toegewezen.

Als u een kleur wilt wijzigen, dubbelklik eenvoudigweg op de kleur en het dialoogvenster *Kleur selecteren* verschijnt.

Het is ook mogelijk labels toe te wijzen aan de kleuren. Het label zal dan in de legenda van de rasterlaag verschijnen.

Met rechts klikken op geselecteerde rijen in de kleurentabel geeft een contextmenu weer om:

- *Kleur wijzigen...* voor de selectie
- *Transparantie wijzigen...* voor de selectie
- *Label wijzigen...* voor de selectie

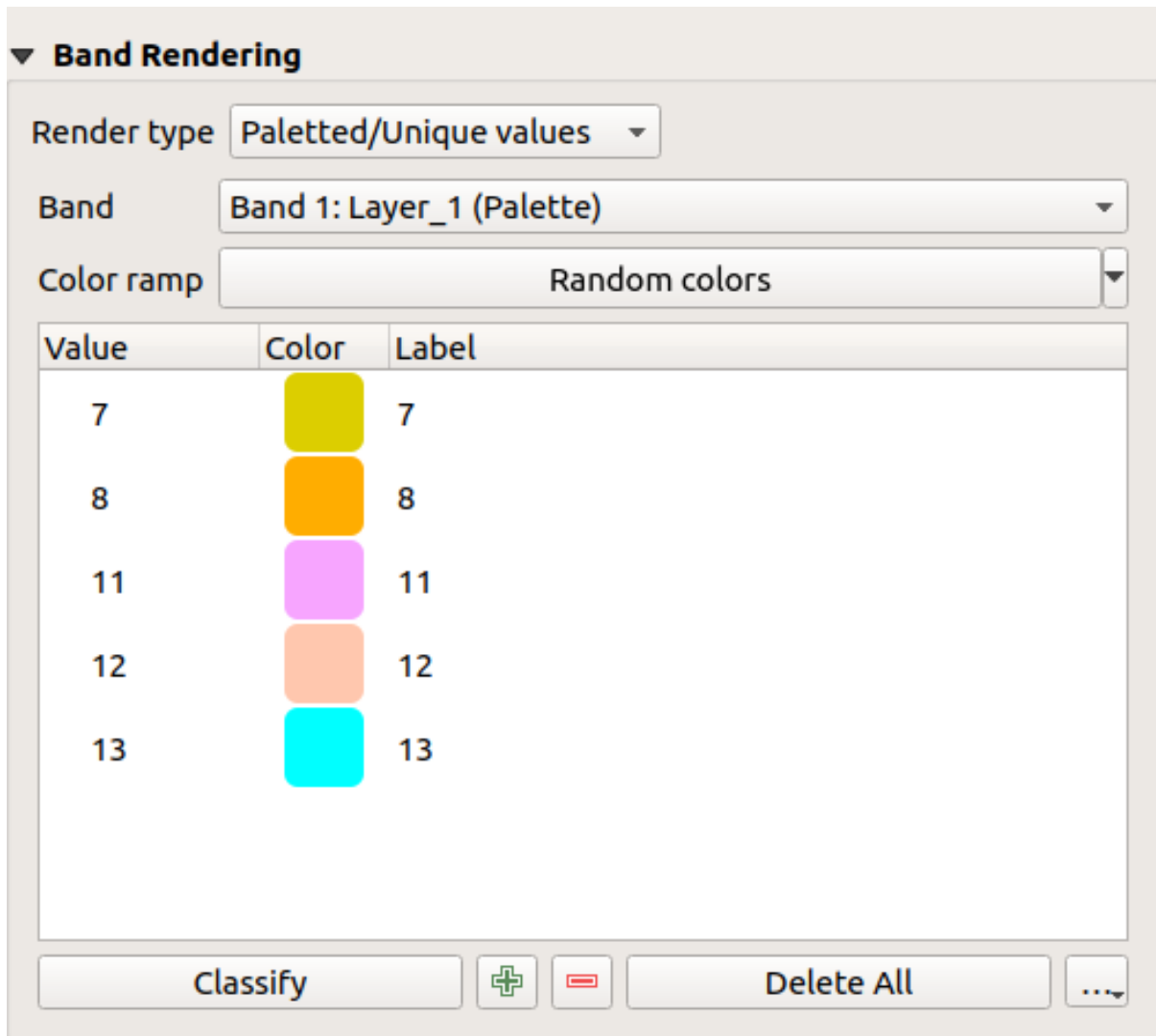


Fig. 16.3: Raster symbologie - Gepaletteerd/Unieke waarden renderen

Het keuzemenu, dat opent bij het klikken op de knop ... (Geavanceerde opties) onder de kleurenkaart rechts, biedt het laden van een kleurenkaart (*Kleurenkaart laden uit bestand...*) en exporteren ervan (*Kleurenkaart naar bestand exporteren...*), en het laden van klassen (*Klassen uit laag laden*).

### Enkelbands grijs

Deze renderer stelt u in staat een laag te renderen met slechts één band met een *Kleurovergang*: 'Zwart naar wit' of 'Wit naar zwart'. U kunt het bereik van waarden om te kleuren wijzigen (*Min* en *Max*) in de *Instellingen min- / max-waarden*.

Een methode voor *Contrastverbetering* kan worden toegepast voor de waarden: 'Geen verbetering', 'Stretch tot MinMax', 'Stretch en clip tot MinMax' of 'Clip naar MinMax'.

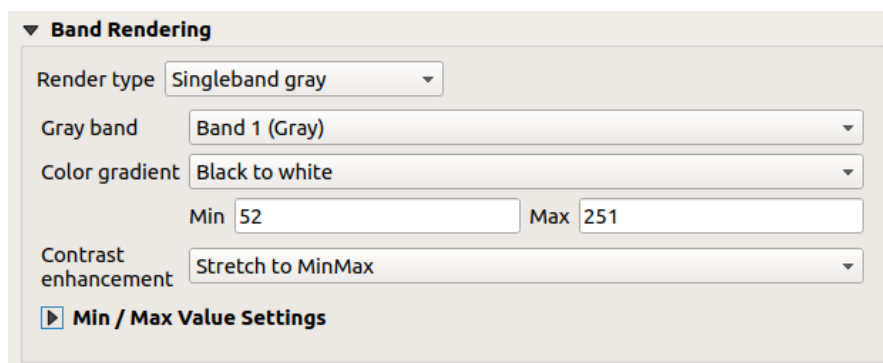


Fig. 16.4: Raster symbologie - Enkelband grijs renderen

Pixels krijgen een kleur toegewezen, gebaseerd op de geselecteerde kleurovergang en de legenda van de laag (in het paneel *Lagen* en het lay-out *item Legenda*) wordt weergegeven met een doorlopend kleurverloop. Druk op *Instellingen legenda...* als u de instellingen wilt aanpassen. Meer details op [Legenda van raster aanpassen](#).

### Enkelbands pseudokleur

Dit is een optie voor het renderen van bestanden met één band die een doorlopend palet bevatten. U kunt ook kleurenkaarten maken voor een band van een multiband-raster.

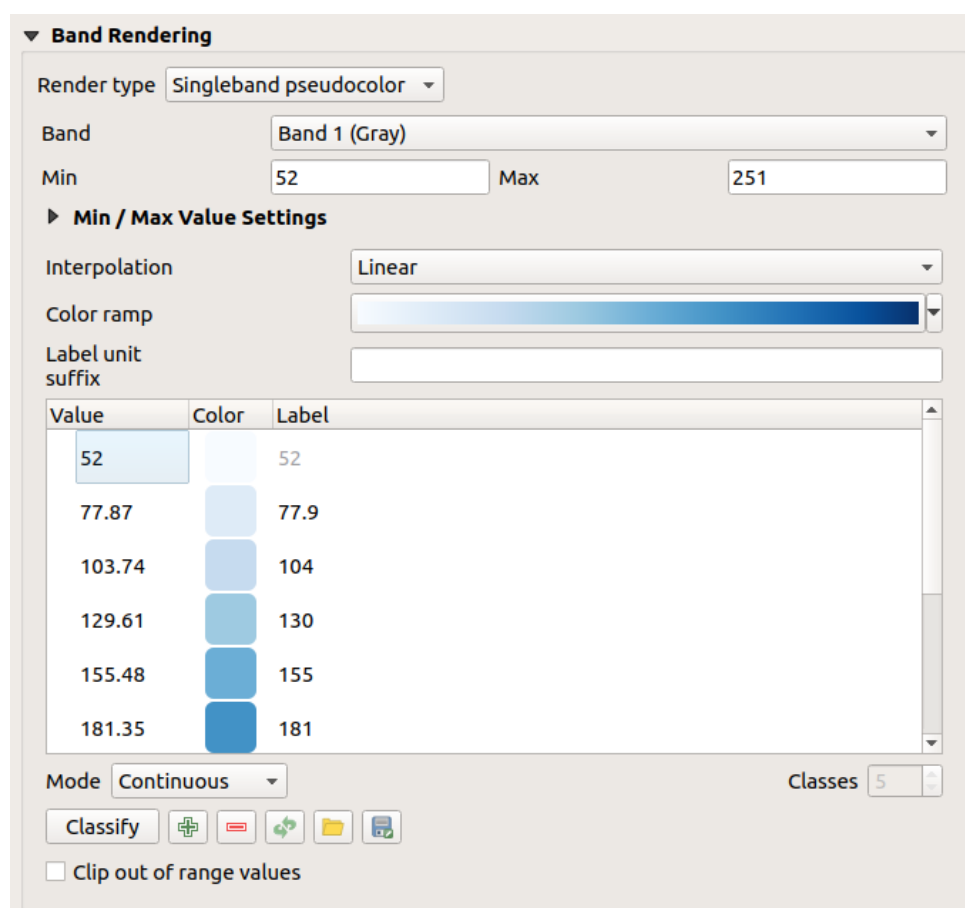


Fig. 16.5: Raster symbologie - Enkelband pseudokleur renderen

Door een *Band* van de laag en een *waardebereik* te gebruiken, kunt u nu interpoleren en een weergavekleur toewijzen aan pixels binnen klassen. Meer op [Classificatie kleurverloop schaduw](#).

Pixels krijgen een kleur toegewezen, gebaseerd op het geselecteerde kleurverloop en de legenda van de laag (in het paneel *Lagen* en het lay-out *item Legenda*) wordt weergegeven met een doorlopend kleurverloop. Druk op *Instellingen legenda...* als u de instellingen wilt aanpassen, of gebruik een legenda met afzonderlijke klassen (en kleuren). Meer details op *Legenda van raster aanpassen*.

### Schaduw voor heuvels

Een band van de rasterlaag renderen met schaduw voor heuvels.

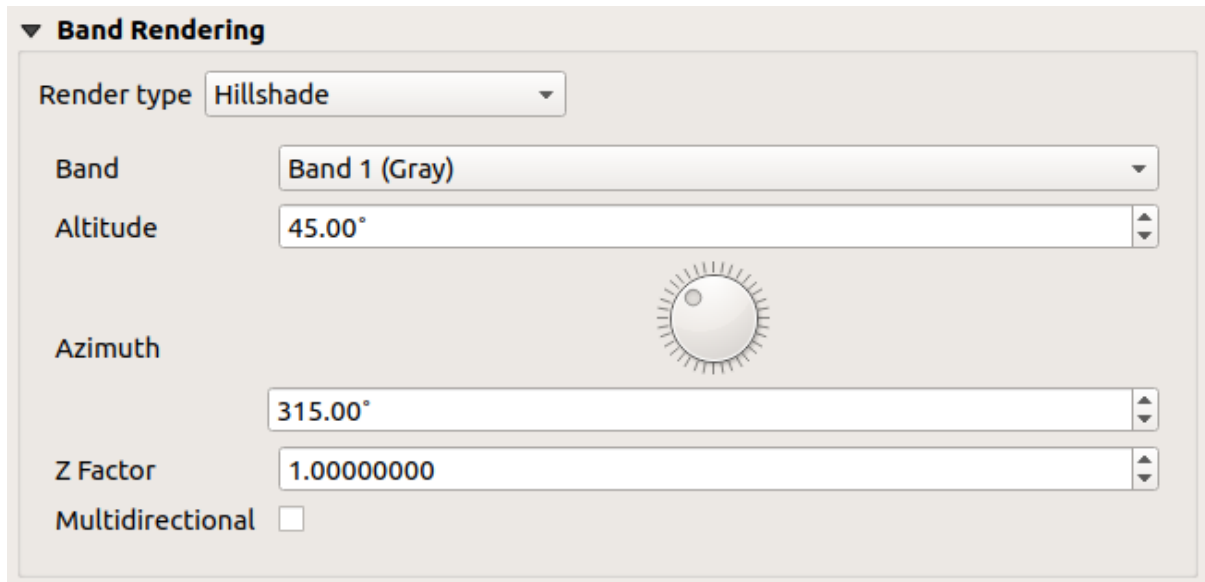


Fig. 16.6: Raster symbolologie - Schaduw voor heuvels renderen

Opties:

- *Band*: De te gebruiken rasterband.
- *Altitude*: De hoek van de hoogte van de lichtbron (standaard is 45°).
- *Azimuth*: De azimuth van de lichtbron (standaard is 315°).
- *Factor Z*: Schaalfactor voor de waarden van de rasterband (standaard is 1).
- *Multidirectioneel*: Specificeer of multidirectionele schaduw voor heuvels moet worden gebruikt (standaard is uit).

### Contouren

Deze renderer tekent contourlijnen die direct worden berekend uit de bron rasterband.

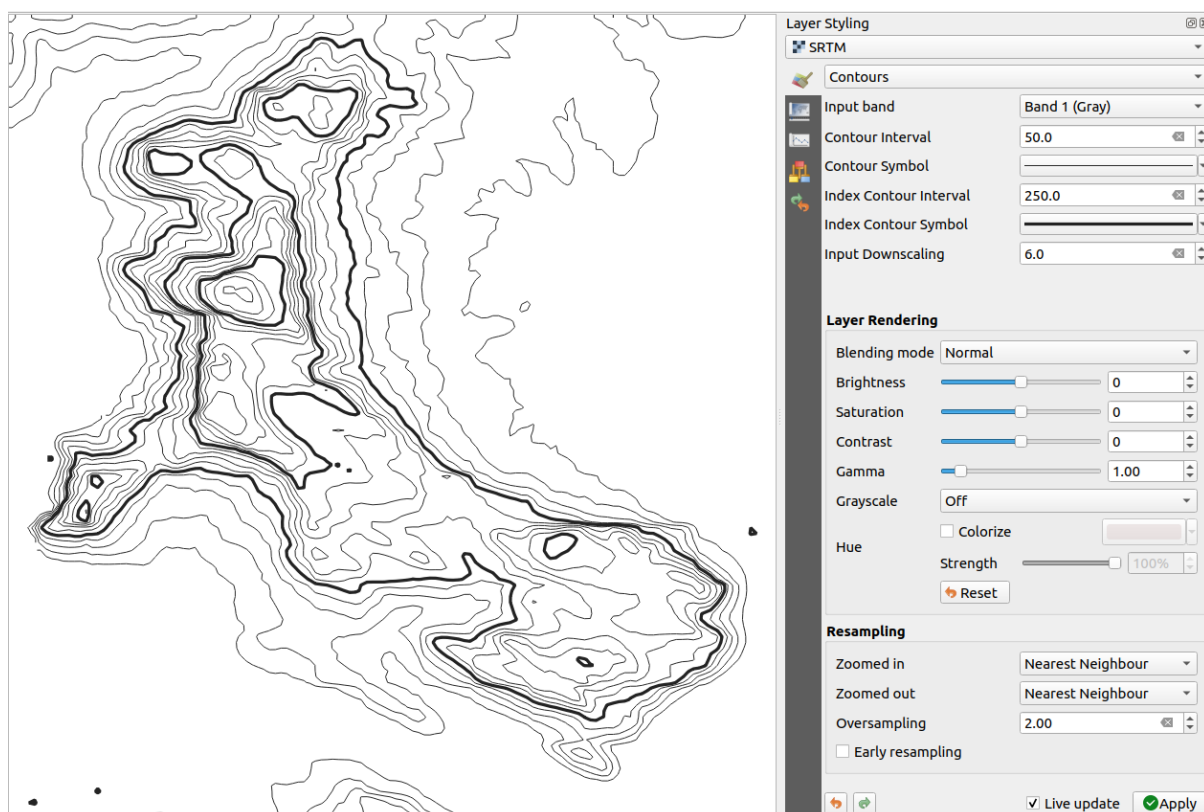


Fig. 16.7: Raster Symbologie - Renderer Contouren

Opties:

- *Invoerband*: de te gebruiken rasterband.
- *Interval contour*: de afstand tussen twee opeenvolgende contourlijnen
- *Symbol contour*: het *symbol* om toe te passen op de gemeenschappelijke contourlijnen.
- *Index interval contour*: de afstand tussen twee opeenvolgende **index-contouren**, dat zijn de lijnen die op een duidelijke manier worden weergegeven om ze gemakkelijker te kunnen identificeren, gewoonlijk iets dikker afgedrukt dan andere contourlijnen en over het algemeen gelabeld met een waarde langs zijn loop.
- *Index symbol contour*: het symbool om toe te passen op de index-contourlijnen
- *Invoer neerschalen*: Geeft aan met hoeveel de renderer het verzoek zal afschalen naar de gegevensprovider. (standaard is 4.0).

Als u bijvoorbeeld contourlijnen maakt op een invoer rasterblok met dezelfde grootte als het blok voor het uitvoerraster, zouden de gemaakte lijnen teveel detail bevatten. Deze detaillering kan worden verkleind door de factor “neerschalen”, die een lagere resolutie vraagt voor het bronraster. Voor een rasterblok van 1000x500 met neerschalen 10, zal de renderer een raster van 100x50 vragen van de provider. Hoger neerschalen maakt contourlijnen meer eenvoudiger (ten koste van het verliezen van enig detail).

## Instellen van de minimale en maximale waarden

Standaard rapporteert QGIS de waarden *Min* en *Max* van de band(en) van het raster. Een aantal hele lage en/of hele hoge waarden kunnen een negatieve invloed hebben op het renderen van het raster. Het frame *Instellingen min- / max-waarden* helpt u het renderen te beheren.

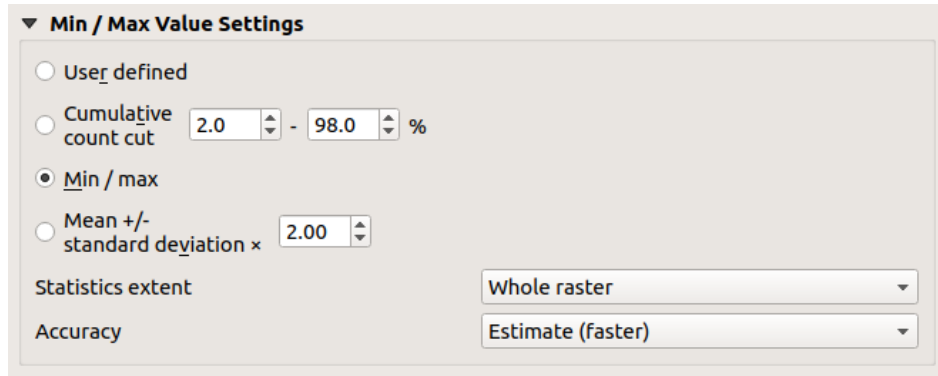


Fig. 16.8: Raster symbologie - Instellingen min-/max-waarden

Beschikbare opties zijn:

- *Door gebruiker gedefinieerd*: De standaardwaarden *Min* en *Max* van de band(en) kunnen worden overschreven
- *Cumulatieve telling deel*: verwijdert uitschieters. Het standaardbereik van waarden is 2% tot en met 98%, maar het kan handmatig worden aangepast.
- *Min / max*: Gebruikt het gehele bereik van waarden in de band van de afbeelding.
- *Gemiddelde +/- standaard afwijking x*: Maakt een kleurentabel die alleen waarden in overweging neemt binnen de standaardafwijking of binnen meerdere standaardafwijkingen. Dit is nuttig wanneer u één of twee cellen hebt met abnormaal hoge waarden in een rasterlaag, die een negatieve invloed hebben op het renderen van het raster.

Berekeningen van de waarden min en max die voor de banden worden gemaakt zijn gebaseerd op:

- *Bereik statistieken*: dat kan zijn *Gehele raster*, *Huidige kaartvenster* of *Bijgewerkte kaartvenster*. *Bijgewerkte kaartvenster* betekent dat waarden min/max die zijn gebruikt voor het renderen zullen wijzigen met het bereik van het kaartvenster (dynamisch uitgerekte).
- *Nauwkeurigheid*, die kan zijn *Schatten (sneller)* of *Actueel (langzamer)*.

---

**Notitie:** Voor sommige instellingen dient u misschien te drukken op de knop *Apply* van het dialoogvenster *Laageigenschappen* om de feitelijke waarden voor de waarden *Min* en *Max* in de widgets weer te kunnen geven.

---

## Classificatie kleurverloop schaduw

Deze methode kan worden gebruikt om een scalaire gegevensset (raster of contouren van mazen) te classificeren en weer te geven, gebaseerd op hun waarden. Gegeven een *kleurverloop* en een aantal klassen maakt het tussenliggende items voor de kleurenkaart voor de grenzen van de klassen. Elke kleur wordt gemaakt met een waarde die is geïnterpoleerd uit een waardebereik en overeenkomstig de modus van classificeren. De elementen van de scalaire gegevensset krijgen dan hun kleur toegewezen, gebaseerd op hun klasse.

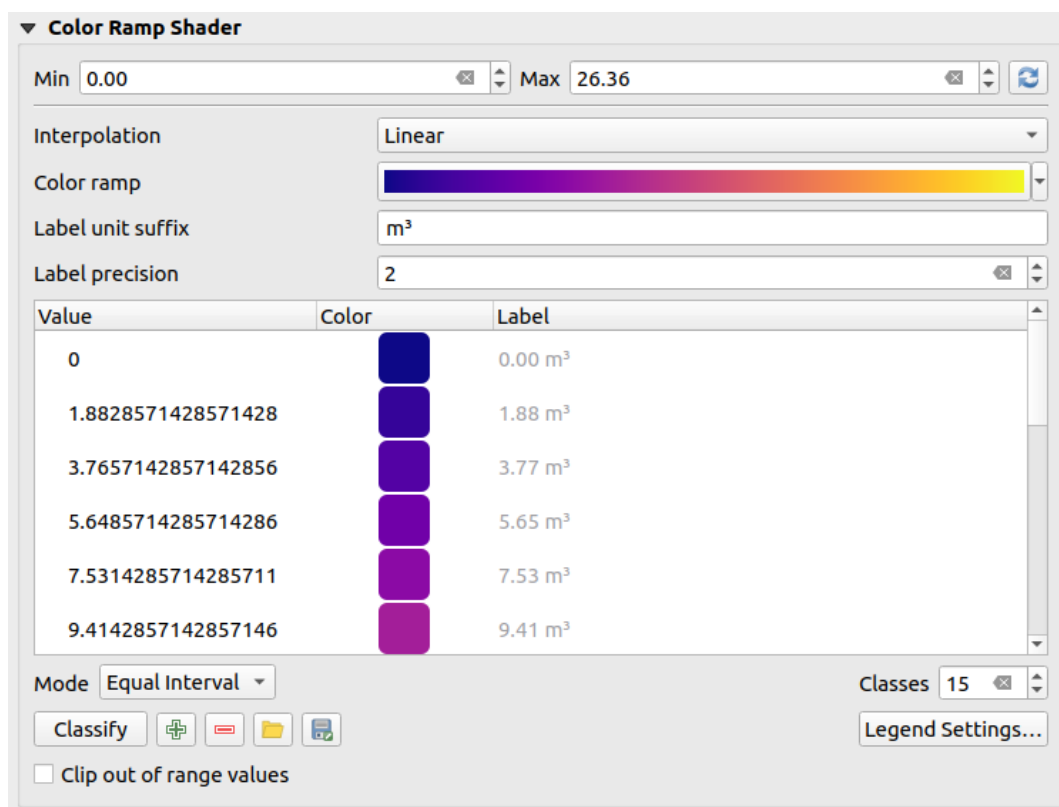




Fig. 16.9: Classificeren van een gegevensset met een kleurverloop schaduw

1. De waarden *Min* en *Max* moeten worden gedefinieerd en worden gebruikt om de grenzen van de klassen te interpoleren. Standaard detecteert QGIS ze uit de gegevensset, maar zij kunnen worden aangepast.
2. Het item *Interpolatie* definieert hoe scalaire elementen hun kleur krijgen toegewezen:
  - *Afzonderlijk* (een symbool  $\leq$  verschijnt in de kop van de kolom *Waarde*): De kleur wordt genomen uit het dichtstbijzijnde item van de kleurenkaart met een gelijke of hogere waarde
  - *Lineair*: De kleur wordt lineair geïnterpoleerd uit de items van de kleurenkaart boven en onder de pixelwaarde, wat betekent dat elke waarde van de gegevensset correspondeert met een unieke kleur
  - *Exact* (een symbool  $=$  verschijnt in de kop van de kolom *Waarde*): Alleen op pixels met een waarde die gelijk is aan een item van de kleurenkaart wordt een kleur toegepast; andere worden niet gerenderd.
3. De widget *Kleurverloop* helpt u het aan de gegevensset toe te wijzen kleurverloop te selecteren. Zoals gewoonlijk met *dit widget*, kunt u een nieuwe maken en bewerken of het huidige geselecteerde opslaan. De naam van het kleurverloop zal worden opgeslagen in de configuratie.
4. Het *Label voor achtervoegsel eenheid* voegt een label toe na de waarde in de legenda, en de *Precisie label* beheert het aantal decimalen dat moet worden weergegeven.
5. De classificatie *Modus* helpt u te definiëren hoe waarden over de klassen worden verdeeld:
  - *Gelijke interval*: Met het opgegeven aantal *Klassen* worden grenzen van waarden gedefinieerd, zodat de klassen allemaal dezelfde grootte hebben.




- *Doorgaand*: Aantal en kleur van de klassen worden opgehaald uit de stappen van het kleurverloop; grenswaarden worden ingesteld naar aanleiding van de verdeling van de stops in het kleurverloop.
- *Kwantielen*: Met het aantal *Klassen* worden grenswaarden gedefinieerd, zodat de klassen hetzelfde aantal elementen hebben. Niet beschikbaar voor *lagen met mazen*.

6. U kunt dan *Classificeren* of de klassen aanpassen:

- De knop  Voeg handmatig waarden in voegt een waarde aan de tabel toe.
- De knop  Geselecteerde rij(en) verwijderen verwijdert geselecteerde waarden uit de tabel.
- Dubbelklikken in de kolom *Waarde* laat u de waarde van de klasse aanpassen.
- Dubbelklikken in de kolom *Kleur* opent het dialoogvenster *Kleur selecteren*, waar u een kleur kunt selecteren om toe te passen op die waarde.
- Dubbelklikken in de kolom *Label* om het label van de klasse aan te passen, maar deze waarde zal niet worden weergegeven als u het gereedschap Objecten identificeren gebruikt.
- Met rechts klikken op geselecteerde rijen in de kleurentabel geeft een contextmenu weer om *Kleur wijzigen...* en *Opaciteit wijzigen....* voor de selectie.

U kunt de knoppen  Kleurentabel uit bestand laden of  Kleurentabel naar bestand exporteren gebruiken om een bestaande kleurentabel te laden of om de kleurentabel op te slaan voor later gebruik.

7. Met lineaire *Interpolatie* kunt u ook configureren:

-  *Clip buiten bereik van waarden*: Standaard wijst de methode Lineair de kleur van de eerste klasse (respectievelijk de laatste klasse) toe aan waarden in de gegevensset die kleiner zijn dan de ingestelde waarde *Min* (respectievelijk groter dan het ingestelde *Max*). Selecteer deze instelling als u deze waarden niet wilt renderen.
- *Instellingen Legenda* voor het weergeven in het paneel *Lagen* en het lay-out *item Legenda*. Meer details op *Legenda van raster aanpassen*.

## Legenda van raster aanpassen

Bij het toepassen van een kleurverloop op een raster of een laag met mazen wilt u misschien een legenda weergeven die de classificatie weergeeft. Standaard geeft QGIS een doorlopend kleurverloop met waarden min en max in het paneel *Lagen* en het lay-out *item Legenda*. Dit kan worden aangepast met de knop *Instellingen legenda* in de widget voor classificeren.

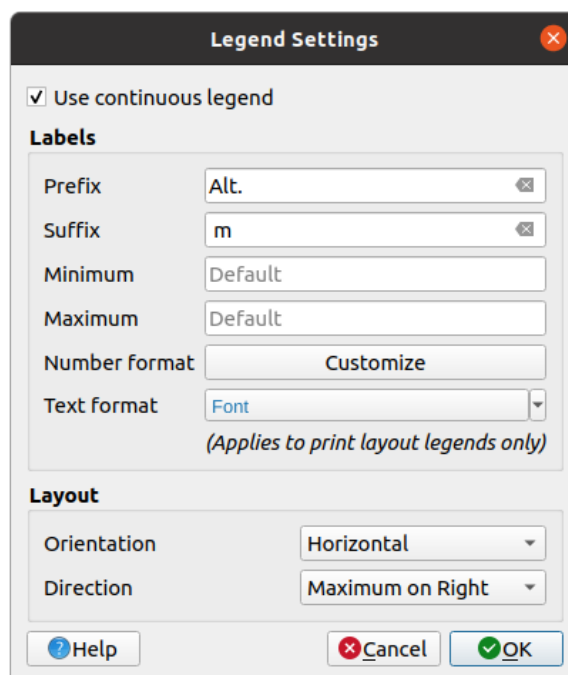


Fig. 16.10: Legenda van raster wijzigen

In dit dialoogvenster kunt u  *Doorlopende legenda gebruiken* selecteren: indien niet geselecteerd geeft de legenda afzonderlijke kleuren weer, corresponderend met de verschillende toegepaste klassen. Deze optie is niet beschikbaar voor symbologie van rasters *enkelbands grijs*.

Selecteren van *Doorlopende legenda gebruiken* maakt het voor u mogelijk om zowel de labels als de eigenschappen voor de opmaak van de legenda te configureren.

### Labels

- Voeg een *Voorvoegsel* en een *Achtervoegsel* toe aan de labels
- Aanpassen van de waarden *Minimum* en *Maximum* die worden weergegeven in de legenda
- *Aanpassen* van de *Getalindeling*
- *Aanpassen* van de *Tekstindeling* die wordt gebruikt in de legenda van de afdruklay-out.

### Lay-out

- Beheer de *Oriëntatie* van het kleurverloop van de legenda; het kan zijn **Verticaal** of **Horizontaal**
- Beheer de *Richting* van de waarden, afhankelijk van de oriëntatie:
  - Indien verticaal kunt u het **Maximum bovenaan** of het **Minimum bovenaan** weergeven
  - Indien horizontaal kunt u het **Maximum rechts** of het **Minimum rechts** weergeven

### Renderen van lagen

Voor het type symbologie dat is toegepast op de band(en) van de laag kunt u speciale effecten voor renderen bereiken voor het/de gehele rasterbestand(en):

- Gebruik een van de Meng-modi (bekijk *Meng-modi*)
- Aangepaste *Helderheid*, *Saturatie*, *Gamma* en *Contrast* voor kleuren instellen.
- Met  *Draai kleuren om* wordt de laag gerenderd met tegenovergestelde kleuren. Bijvoorbeeld handig om out-of-the box OpenStreetMap-tegels te schakelen naar donkere modus.
- De laag schakelen naar optie *Grijstinten*, ofwel 'Lichtsterkte van', 'Helderheid van' of 'Gemiddelde van'.

- Inkleuren en pas de Sterkte van Kleurnuance aan in de kleurentabel

Druk op *Terug naar beginwaarden* om elke aangepaste wijziging voor het renderen van lagen te verwijderen.

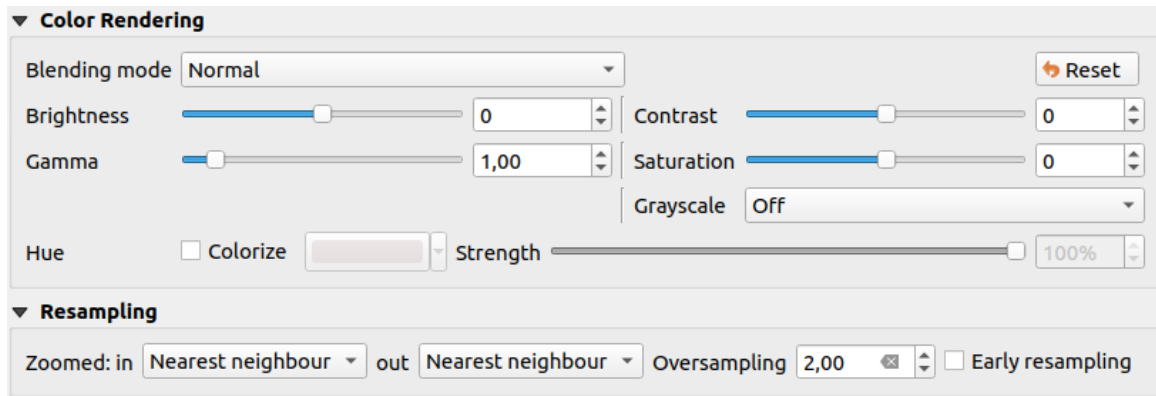


Fig. 16.11: Raster symbolgie - Instellingen voor Renderen van lagen en Resamplen

## Resampling

De optie *Resample* heeft effect als u op een afbeelding in- en uitzoomt. Modi voor Resample kunnen het uiterlijk van de kaart optimaliseren. Zij berekenen een nieuwe matrix voor grijze waarden middels een geometrische transformatie.

Bij het toepassen van de methode 'Nearest neighbour' kan de kaart een gepixelde structuur krijgen bij het inzoomen. Dit uiterlijk kan worden verbeterd door de methoden 'Bilineair' of 'Kubisch' te gebruiken, die er voor zorgen dat scherpe randen worden vertroebeld. Het effect is een vlakkere afbeelding. Deze methode kan bijvoorbeeld worden toegepast op digitale topografische rasterkaarten.

### 16.1.4 Eigenschappen voor transparantie



QGIS verschaft mogelijkheden om het niveau voor transparantie voor een rasterlaag in te stellen.

Gebruik de schuifbalk *Globale opaciteit* om in te stellen tot welk bereik de onderliggende lagen (indien gekozen) zichtbaar zou moeten zijn door de huidige rasterlaag. Dit is bijzonder nuttig als u rasterlagen overlegt (bijv. een reliëfkaart met schaduwen die wordt overgelegd met een geclassificeerde rasterkaart). Dit zal de kaart er meer driedimensionaal uit laten zien. De opaciteit van het raster mag data-bepaald zijn, en variëren, bijv. afhankelijk van de zichtbaarheid van een andere laag, door variabelen van Tijdbeheer, op verschillende pagina's van een atlas, ...

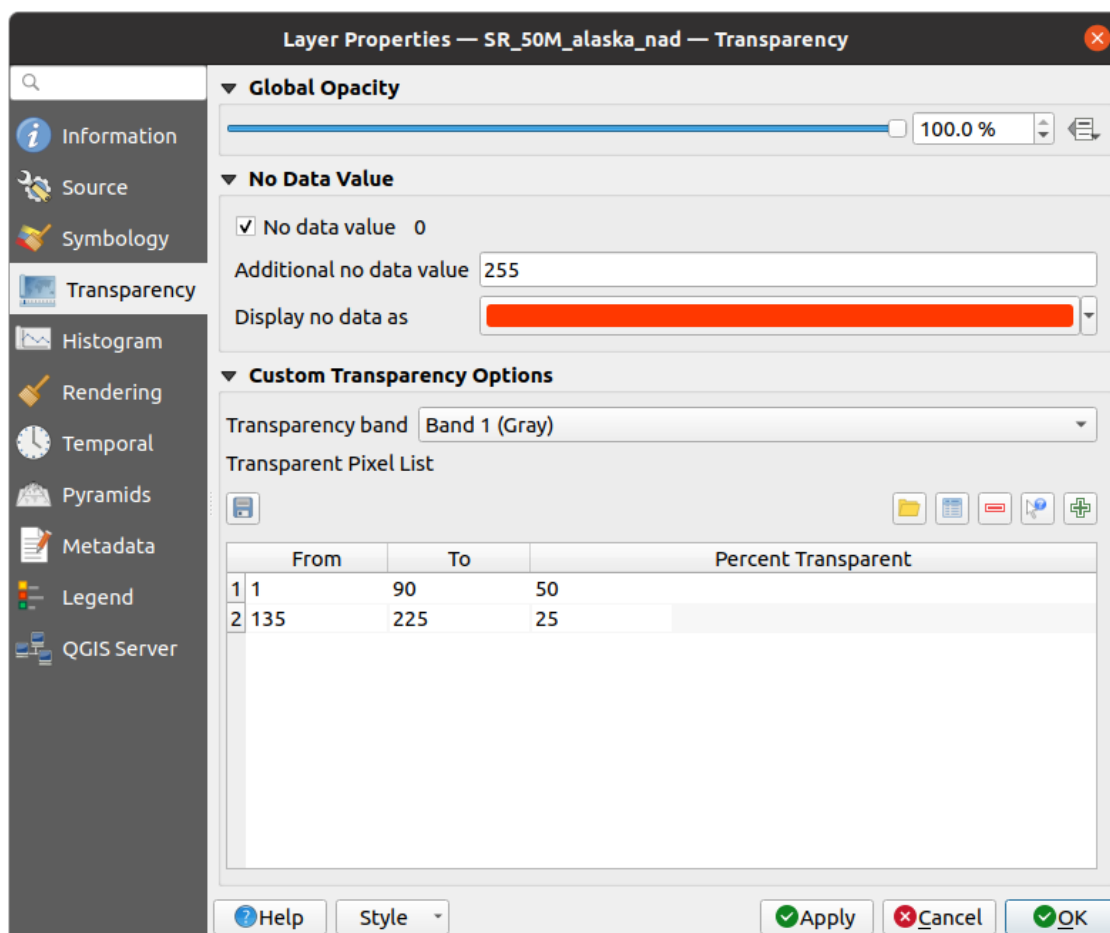



Fig. 16.12: Transparantie raster

Met *Waarde voor 'geen data'* rapporteert QGIS de originele bronwaarde Geen gegevens (indien gedefinieerd) die u kunt beschouwen zoals die is in het renderen. Aanvullend kunt u een rasterwaarde invullen die zou moeten worden behandeld als een *Extra waarde 'geen data'*. Het selecteren van een kleur voor *Geen gegevens weergegeven als* maakt het voor u mogelijk een aangepaste kleur toe te passen op pixels Geen gegevens, in plaats van het standaard transparant renderen.


Een nog meer flexibele manier om de transparantie aan te passen is beschikbaar in het gedeelte *Aangepaste opties voor transparantie*:


- Gebruik *Transparantieband* om transparantie voor een gehele band toe te passen.
- Geef een lijst van pixels op om transparantie te maken met het corresponderende niveau van transparantie:
  1. Klik op *Voeg handmatig waarden toe*. Een nieuwe rij zal worden toegevoegd aan de pixellijst voor *Transparantie*.
  2. Voer de waarden **Rood**, **Groen** en **Blauw** voor de pixel in en pas het toe te passen **Percentage transparantie** aan.
  3. Als alternatief kunt u de pixelwaarden direct ophalen uit het raster met de knop *Waarden uit weergave toevoegen*. Voer dan de waarde voor de transparantie in.
  4. Herhaal de stappen om meer waarden met een aangepaste transparantie te wijzigen.
  5. Druk op de knop *Apply* en controleer het resultaat op de kaart.


Het is eenvoudig om een aangepaste transparantie op te zetten, maar dit is aardig wat werk. De knop *Naar bestand exporteren* geeft dan ook de mogelijkheid om de pixellijst voor *Transparantie* op te slaan naar een


bestand. De knop  *Uit bestand importeren* laadt de lijst van de transparantie weer en past die toe op de huidige rasterlaag.

### 16.1.5 Eigenschappen Histogram

De tab  *Histogram* stelt u in staat om de verdeling van de waarden in uw raster te bekijken. Het histogram wordt gemaakt als u drukt op de knop *Histogram berekenen*. Alle bestaande banden zullen samen worden weergegeven.

U kunt het histogram opslaan als een afbeelding met de knop .

Aan de onderzijde van het histogram kunt u een rasterband uit het keuzemenu selecteren en de *Min/max stijl instellen* er voor instellen. Het keuzemenu  *Voorkeuren/Acties* geeft u gevorderde opties om het histogram aan te passen:

- Met de optie *Zichtbaarheid* kunt u histogrammen weergeven voor individuele banden. U dient de optie  *Toon geselecteerde band* te selecteren.
- De *Min/Max-opties* stellen u in staat te kiezen voor ‘Altijd min/max-symbolen tonen’, ‘Naar min/max zoomen’ en ‘Update stijl naar min/max’.
- De optie *Acties* stelt u in staat ‘Terug naar beginwaarden’ te gaan of ‘Histogram herberekenen’ nadat u de waarden min of max van de band(en) hebt gewijzigd.

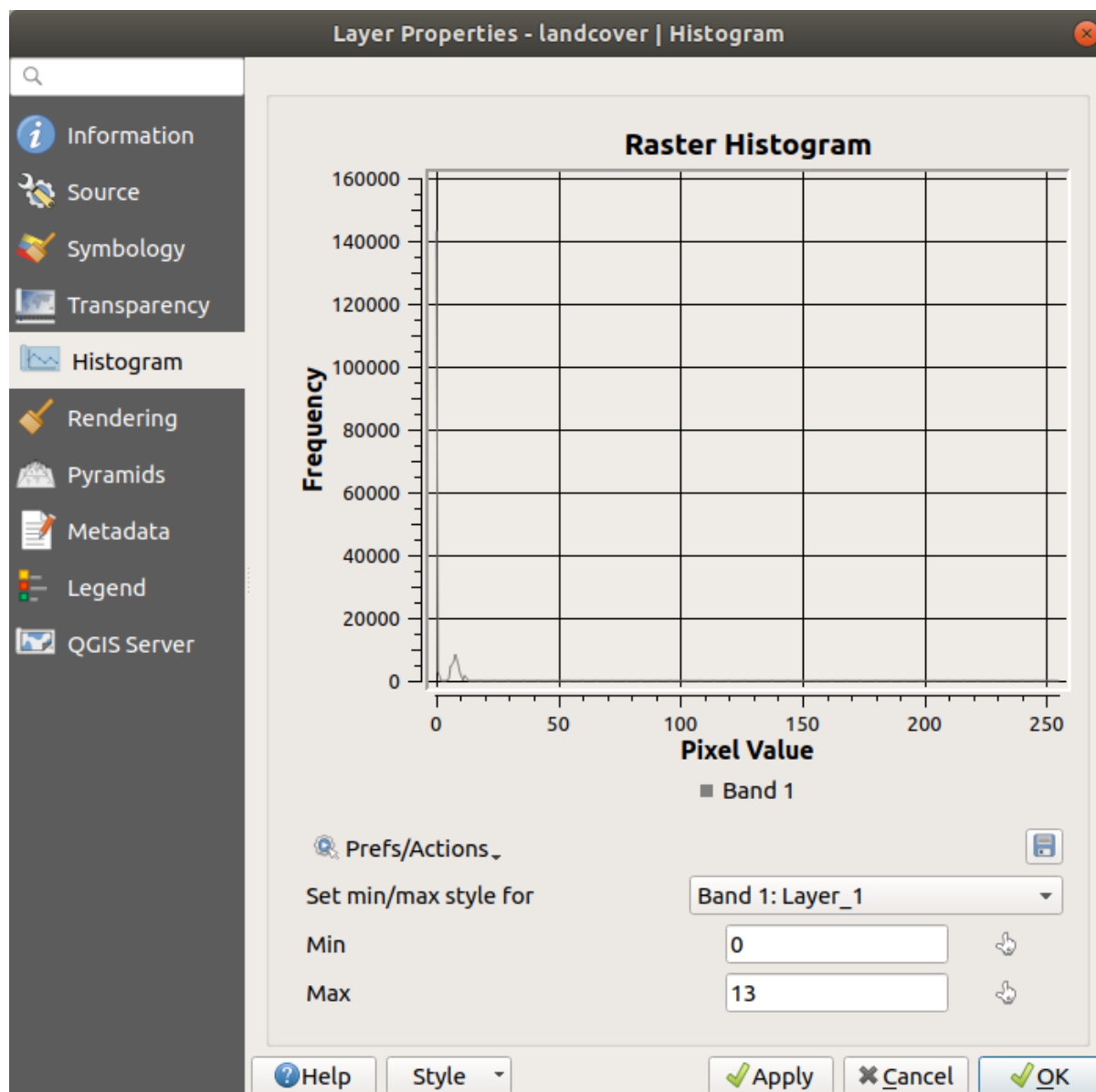



Fig. 16.13: Raster Histogram

### 16.1.6 Eigenschappen Renderen

Op de tab  *Renderen* is het mogelijk om:

- *Schaalafhankelijke zichtbaarheid* instellen voor de laag: U kunt de schaal *Maximum (inclusief)* en *Minimum (exclusief)* instellen, wat een bereik van schalen definieert waarin de laag zichtbaar zal zijn. Buiten dit bereik is hij verborgen. De knop  *Op huidige schaal kaartvenster instellen* helpt u de schaal van het huidige kaartvenster te gebruiken als grens voor de zichtbaarheid van het bereik. Bekijk *Schaalafhankelijk renderen* voor meer informatie.
- *Laag bijwerken met interval (seconden)*: een tijd instellen om individuele lagen automatisch te vernieuwen. Bijwerken van het kaartvenster wordt uitgesteld om veelvuldig vernieuwen te vermijden indien meer dan één laag een interval heeft ingesteld voor automatisch bijwerken.

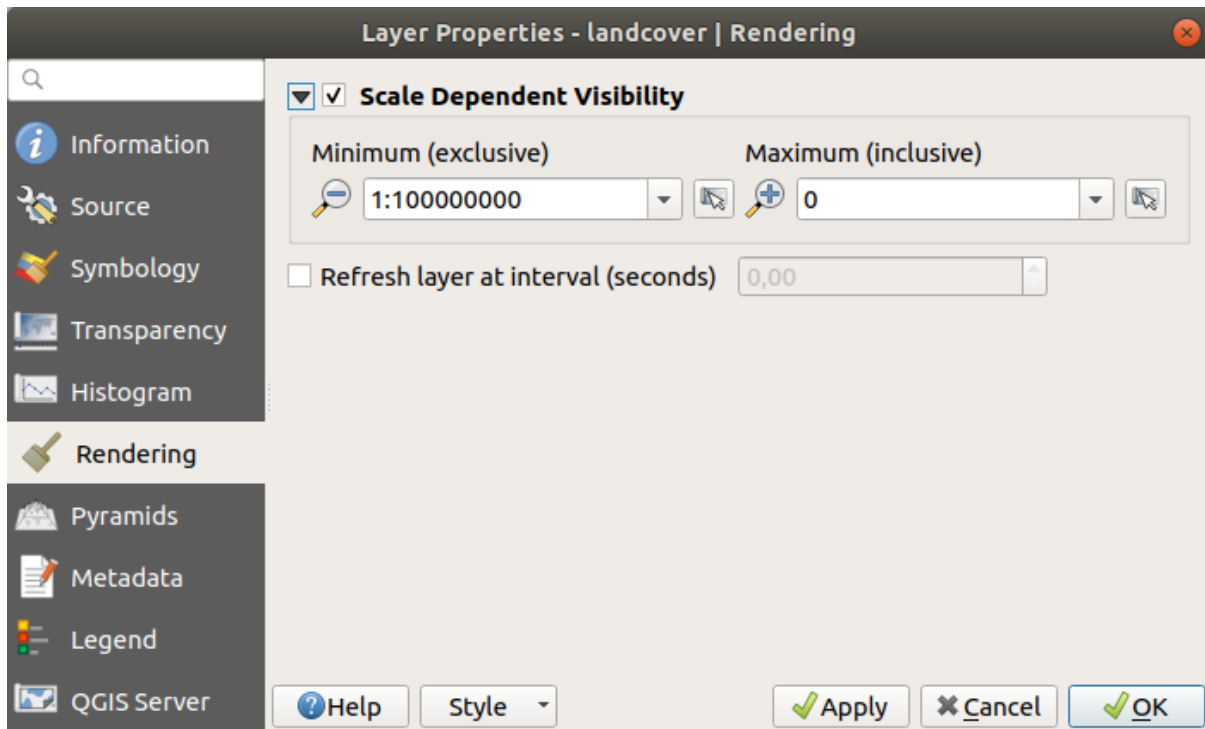



Fig. 16.14: Raster Eigenschappen Renderen

### 16.1.7 Eigenschappen Tijdbeheer

De tab  *Tijdbeheer* verschaft opties om het renderen van de laag in de tijd te beheren. Dergelijk dynamisch renderen vereist dat de *Navigatie voor Tijdbeheer* is ingeschakeld in het kaartvenster.

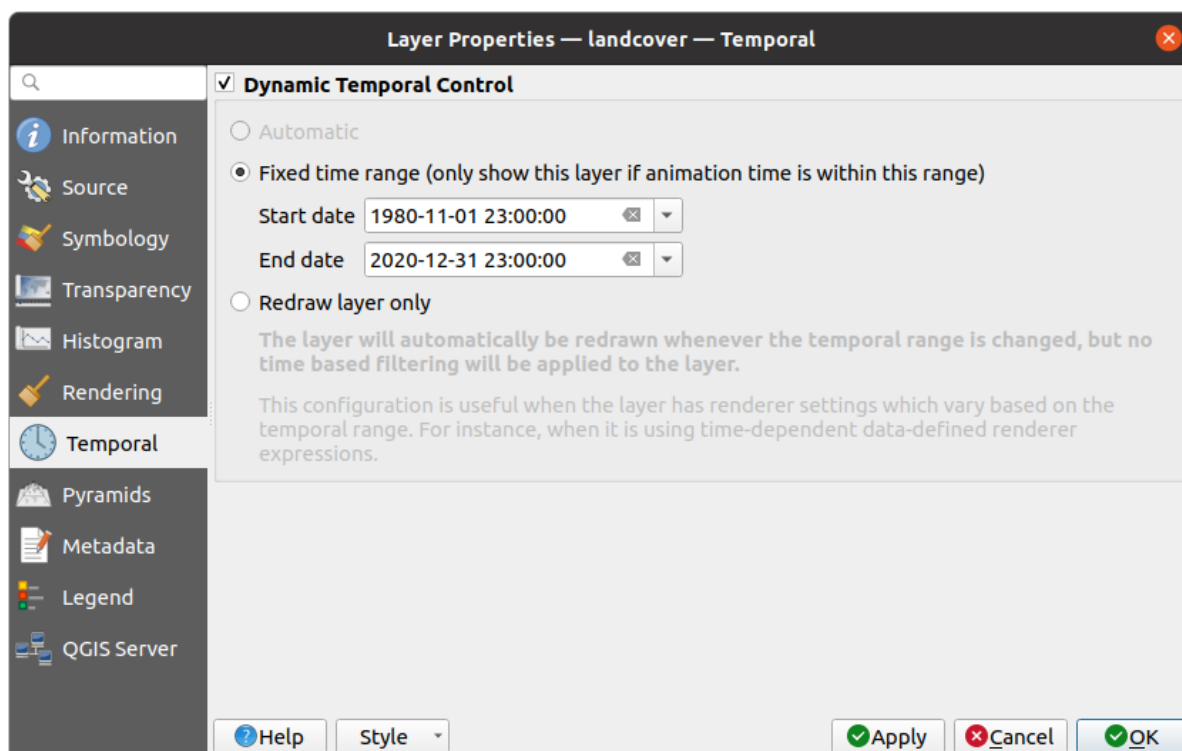


Fig. 16.15: Raster Eigenschappen Tijdbeheer

Selecteer de optie  *Dynamisch Tijdbeheer* en stel in of het opnieuw tekenen van de laag zou moeten zijn:

- *Automatisch*: het renderen wordt beheerd door de onderliggende gegevensprovider als die het behandelen van gegevens met Tijdbeheer ondersteunt. Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt met WMS-T-lagen of PostGIS-rasters.
- *Vast tijdbereik*: geeft de rasterlaag alleen weer als de tijd voor de animatie binnen het bereik van *Startdatum* en *Einddatum* ligt
- *Alleen laag opnieuw tekenen*: de laag wordt opnieuw getekend bij elke nieuw frame voor de animatie. Het is nuttig als de laag waarden van expressies gebruikt, die zijn gebaseerd op tijd, voor instellingen van renderen (bijv. data-bepaalde opaciteit voor de renderer, om in of uit te vervagen op een rasterlaag).

### 16.1.8 Eigenschappen Piramiden

Rasterlagen met hoge resolutie zouden traag kunnen navigeren in QGIS. Door kopieën van de gegevens te maken met lagere resoluties (piramiden), kan de uitvoering aanzienlijk worden verbeterd, omdat QGIS de meest geschikte te gebruiken resolutie selecteert, afhankelijk van het zoomniveau.

U moet schrijfrechten hebben voor de map waarin de originele rastergegevens zijn opgeslagen om piramiden te bouwen.

Selecteer, vanuit de lijst *Resoluties*, resoluties waarop u niveaus van piramiden wilt maken door er op te klikken.

Indien u 'Intern (indien mogelijk)' kiest uit het keuzemenu *Overzichtsindeling*, probeert QGIS intern piramiden te bouwen.

---

**Notitie:** Onthoud dat het bouwen van piramiden het originele gegevensbestand zou kunnen wijzigen, en als zij eenmaal zijn gemaakt, kunnen zij niet worden verwijderd. Als u een versie 'zonder piramiden' wilt behouden, maak dan een back-upkopie, voorafgaand aan het bouwen van de piramiden.

---



Indien u kiest voor **Extern** en **Extern (Erdas Imagine)** zullen de piramiden worden gemaakt in een bestand naast het originele raster met dezelfde naam en de extensie `.ovr`.

Verscheidene *Hersampling methode* kunnen voor het berekenen van piramiden worden gebruikt:

- ‘Dichtstbijzijnde buur’
- Gemiddelde
- Gauss
- Kubisch
- Kubische spline
- Laczos
- Modus
- Geen

Klik tenslotte op *Piramiden bouwen* om het proces te starten.

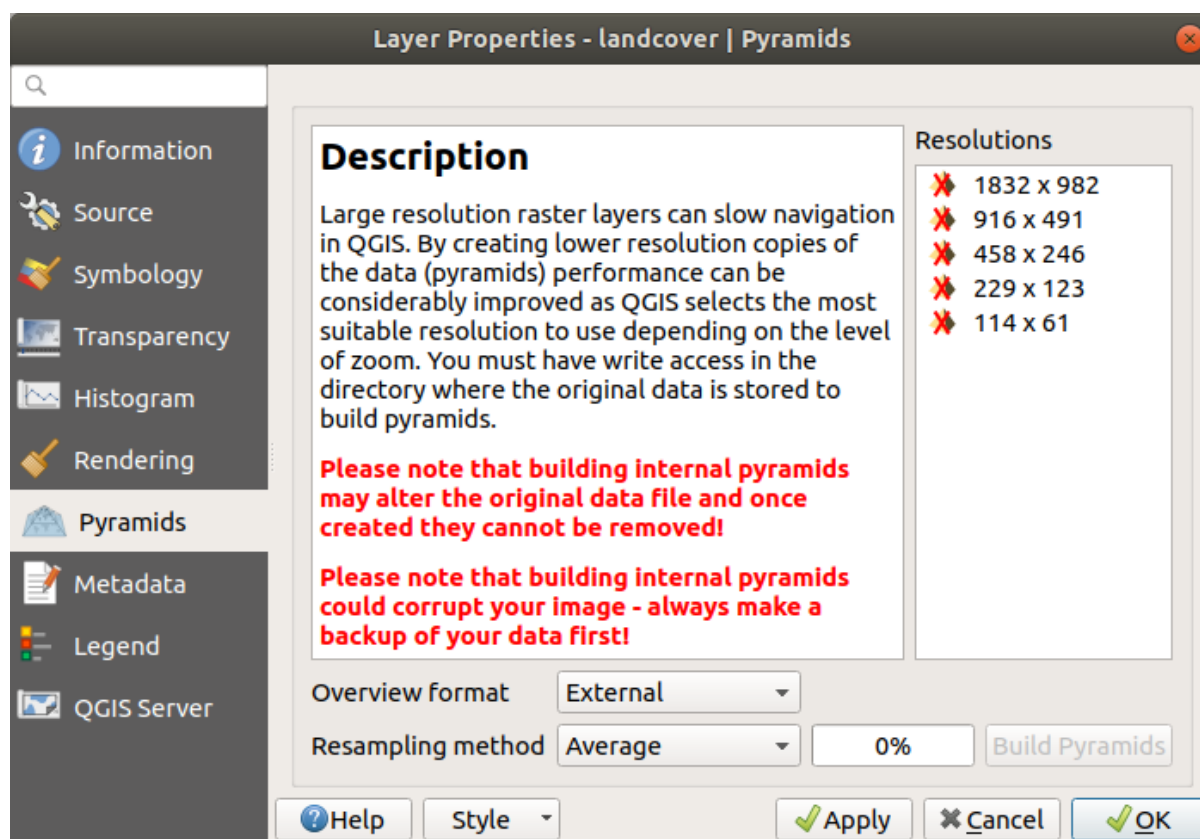



Fig. 16.16: Raster Piramiden

## 16.1.9 Eigenschappen Metadata

De tab  *Metadata* verschaft u opties om een rapport met metadata voor uw laag te maken en te bewerken. Bekijk *Metadata* voor meer informatie.

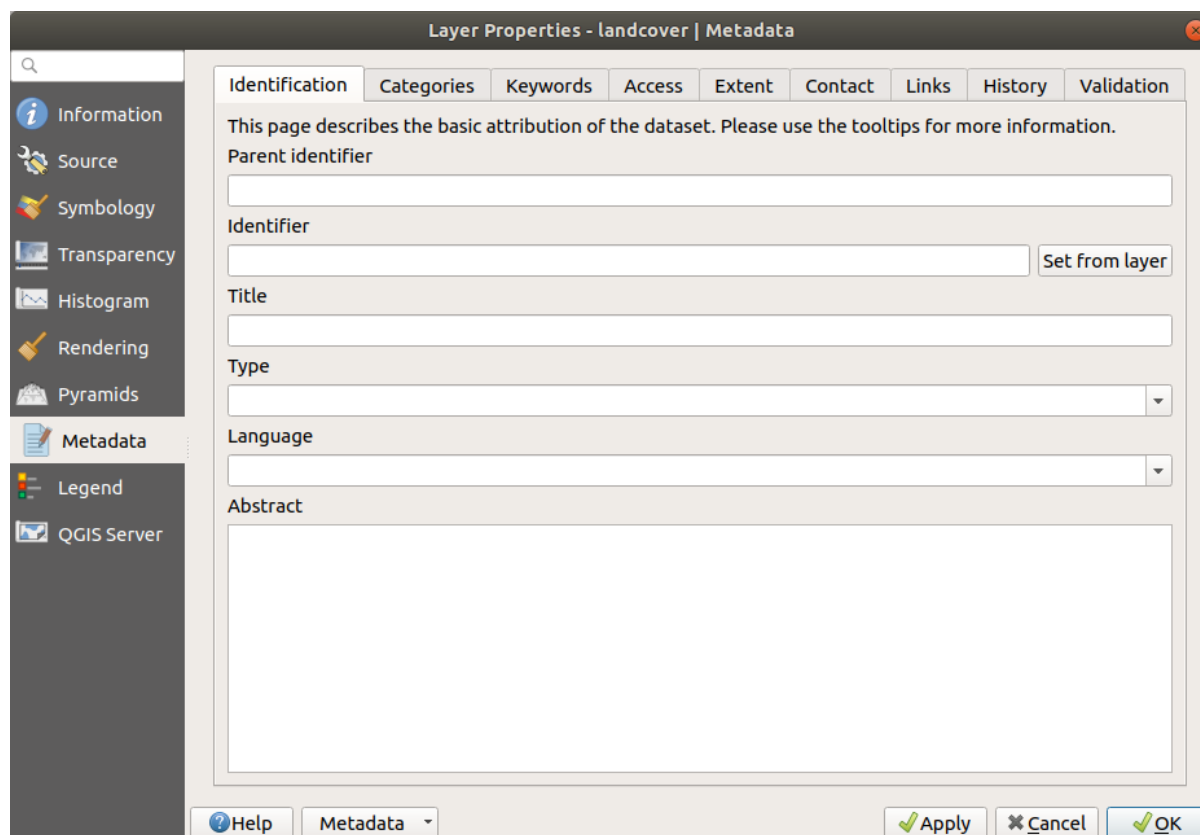




Fig. 16.17: Raster Metadata

## 16.1.10 Eigenschappen Legenda

De tab  *Legenda* verschaft u geavanceerde instellingen voor het *paneel Lagen* en/of de *legenda voor afdruklay-out*. Deze opties omvatten:

- Afhankelijk van de op de laag toegepaste symbologie, zou u kunnen eindigen met verscheidene items in de legenda, niet noodzakelijkerwijze leesbaar/nuttig om weer te geven. De *Plaatsvervangende afbeelding legenda* helpt u *een afbeelding selecteren* voor vervanging daarvan, weergegeven zowel in het paneel *Lagen* als in de legenda van de afdruklay-out.
-  *Ingebedde widgets in legenda* verschaft u een lijst met widgets die u in de boom van lagen in het paneel *Lagen* kunt inbedden. Het idee erachter is om een manier te hebben om snel toegang te krijgen tot acties die vaak op de laag worden gebruikt (instellen van de transparantie, filteren, selectie, stijl of andere dingen...).

Standaard verschaft QGIS de widget voor transparantie, maar dit kan worden uitgebreid door plug-ins die hun eigen widgets registreren en aangepaste acties toewijzen aan de lagen die zij beheren.

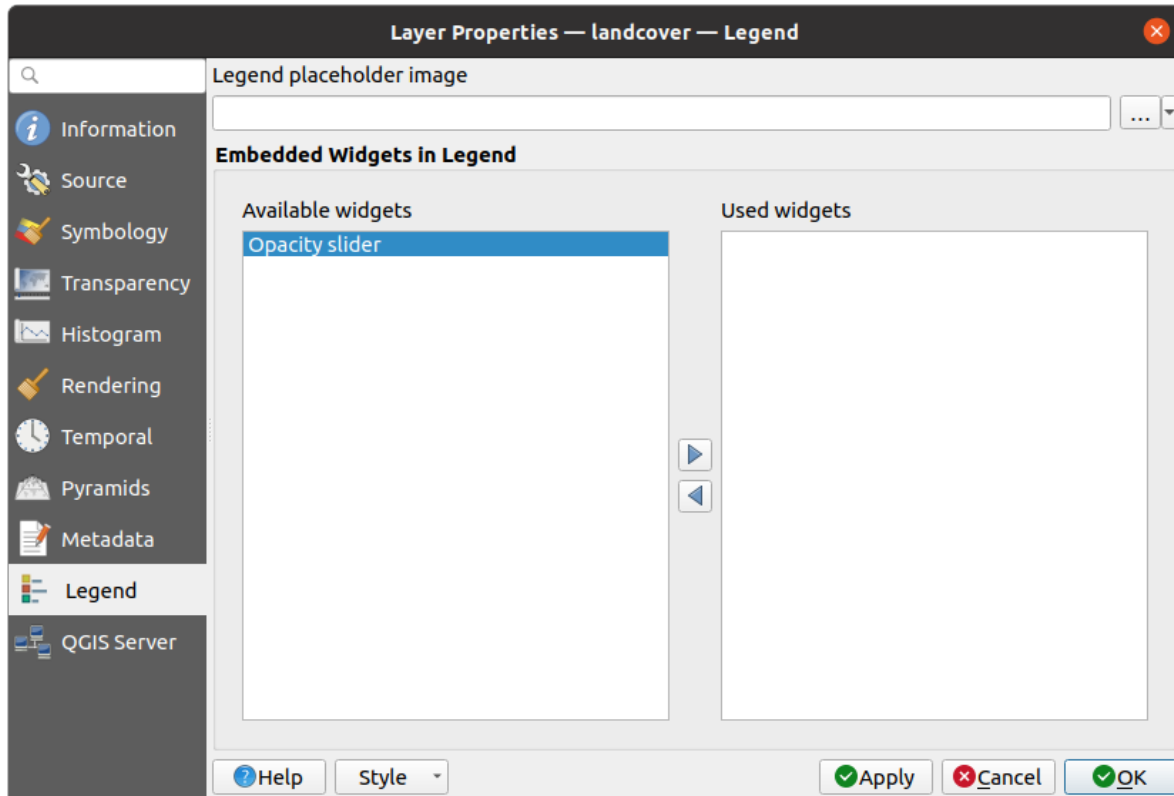



Fig. 16.18: Raster Legenda

### 16.1.11 Eigenschappen QGIS Server

Vanuit de tab  *QGIS Server* kan informatie worden verschaft over *Omschrijving*, *Namsvermelding*, *URL metadata*, en *Legenda URL*.

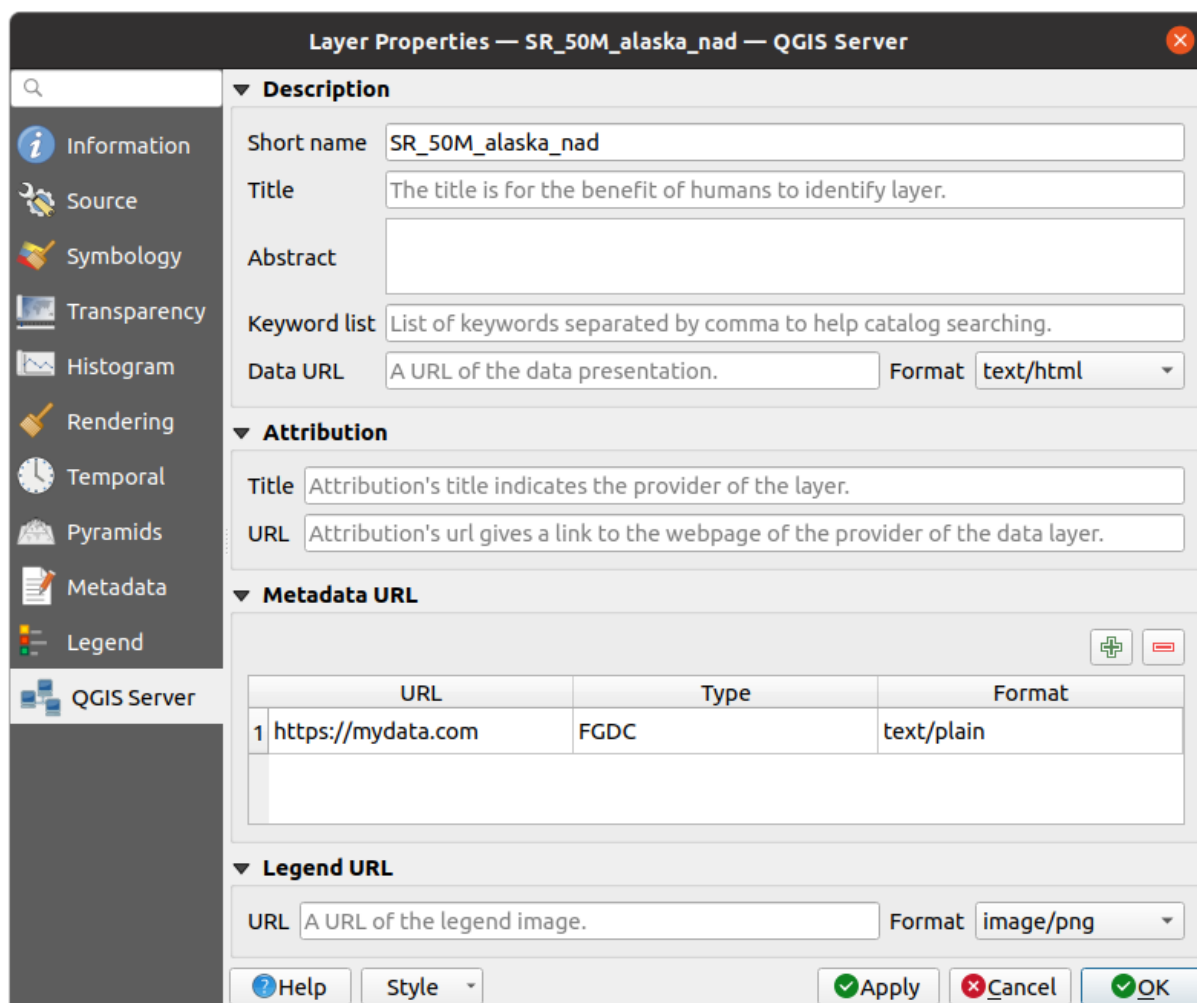


Fig. 16.19: QGIS Server in Laageigenschappen

## 16.2 Rasteranalyse

### 16.2.1 Rasterberekeningen

*Rasterberekeningen*, in het menu *Raster*, stelt u in staat berekeningen uit te voeren op basis van bestaande raster pixelwaarden (zie Fig. 16.20). De resultaten worden weggeschreven naar een nieuw raster, in een indeling die wordt ondersteund door GDAL.

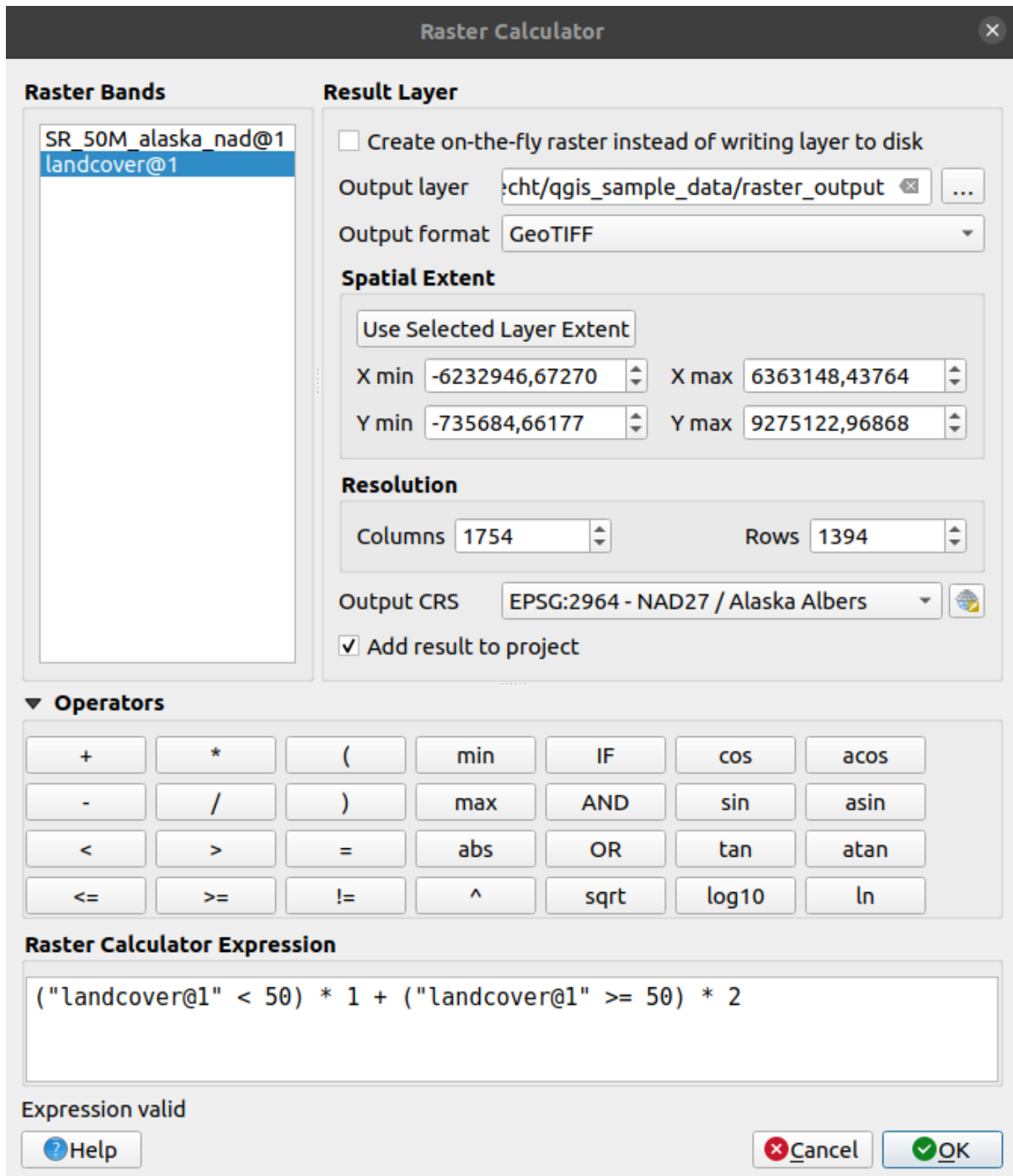


Fig. 16.20: Rasterberekeningen

De lijst *Rasterbanden* bevat alle geladen rasterlagen die kunnen worden gebruikt. Dubbelklik, om een raster aan het expressieveld van Rasterberekeningen toe te voegen, op de naam in de lijst Velden. U kunt de operatoren gebruiken om expressies voor berekeningen te construeren, of u kunt ze eenvoudigweg in het vak typen.

In het gedeelte *Resultaatlaag* moet u een uitvoerlaag definiëren. U kunt:

- *Direct raster maken in plaats van de laag naar schijf te schrijven:*
  - Indien niet geselecteerd wordt de uitvoer opgeslagen op schijf als een nieuw gewoon bestand. Een pad voor *Uitvoerlaag* en een *Indeling uitvoer* zijn vereist.
  - Indien geselecteerd wordt een virtuele rasterlaag, d.i. een rasterlaag die wordt gedefinieerd door zijn URI

en waarvan de pixels direct worden berekend, gemaakt. Het is geen nieuw bestand op schijf; de virtuele laag is nog steeds verbonden met de rasters die zijn gebruikt voor de berekeningen, wat betekent dat het verwijderen of verplaatsen van deze rasters het zouden verbreken. Een *Laagnaam* kan worden opgegeven, anders wordt de expressie voor de berekening als zodanig gebruikt. Verwijderen van de virtuele laag uit het project verwijdert het, en het kan persistent als bestand worden gemaakt door het contextmenu van de laag *Exporteren* ► *Opslaan als...* te gebruiken.

- Definieer het *Ruimtelijk bereik* van de berekening, gebaseerd op een bereik van een invoer rasterlaag, of op aangepaste coördinaten X,Y
- Stel de *Resolutie* voor de laag in met kolom- en rijnummer. Als de invoerlaag een andere resolutie heeft, zullen de waarden worden geresampled met het algoritme Nearest neighbor.
- Met het keuzevak  *Voeg resultaat toe aan project*, zal de resultaatlaag automatisch worden toegevoegd aan het gebied van de Legenda en kan worden gevisualiseerd. Standaard geselecteerd voor virtuele rasters.

Het gedeelte *Operatoren* bevat alle beschikbare operatoren. Klik, om een operator toe te voegen aan het expressievak van Rasterberekeningen, op de toepasselijk knop. Rekenkundige berekeningen (+, -, \*, ...) en trigonometrische functies (sin, cos, tan, ...) zijn beschikbaar. Voorwaardelijke expressies (=, !=, <, >=, ...) geven ofwel 0 voor false of 1 voor true terug, en kunnen daarom worden gebruikt met andere operatoren en functies.

---

**Hint:** Bekijk ook het algoritme *Raster calculator*.

---

## Voorbeelden

### Hoogtewaarden van meter naar voet omzetten

Voor het omzetten van een hoogteraster van meters naar voet kunt u de omrekeningsfactor 3.28 gebruiken. De expressie is:

```
"elevation@1" * 3.28
```

### Een uitknipmasker gebruiken

Wanneer u van een hoogterasterkaart dat deel wilt uitknippen dat boven 0 meter hoogte ligt – kunt u de volgende expressie gebruiken om in één keer een uitknipmasker te maken en het resultaat weg te schrijven naar een nieuwe rasterkaart.

```
("elevation@1" >= 0) * "elevation@1"
```

Met andere woorden: voor elke cel met een waarde groter dan of gelijk aan 0 evalueert de voorwaardelijke expressie tot 1, wat de originele waarde behoudt door die te vermenigvuldigen met 1. Anders evalueert de voorwaardelijke expressie tot 0, wat de rasterwaarde instelt op 0. Dit maakt direct het uitknipmasker.

### Een raster classificeren

Als u een raster wilt classificeren – bijvoorbeeld in twee hoogteklassen, kunt u de volgende expressie gebruiken om, in één stap, een raster te maken met twee waarden 1 en 2.

```
("elevation@1" < 50) * 1 + ("elevation@1" >= 50) * 2
```

Met andere woorden: voor elke cel kleiner dan 50 wordt zijn waarde ingesteld op 1. Voor elke cel groter dan of gelijk aan 50 wordt de waarde ingesteld op 2.

Of u kunt de operator IF gebruiken.


```
if ( elevation@1 < 50 , 1 , 2 )
```

## 16.2.2 Raster uitlijnen

Dit gereedschap is in staat om meerdere rasters als invoer te gebruiken en ze perfect uit te lijnen, wat betekent:

- opnieuw projecteren naar hetzelfde CRS,
- opnieuw samplen naar dezelfde celgrootte en verschuiving in het raster,
- een interessegebied te clippen,
- waarden, indien nodig, opnieuw op schaal brengen.

Alle rasters zullen worden opgeslagen in andere bestanden.

Open eerst de gereedschappen via *Raster ► Rasters uitlijnen...* en klik op de knop  Nieuw raster toevoegen om een bestaand raster in QGIS te selecteren. Selecteer een uitvoerbestand om het raster na het uitlijnen op te slaan, de methode voor opnieuw samplen en of de gereedschappen *Waarden opnieuw schalen naar celgrootte* moeten uitvoeren. De methode voor resamplen kan zijn (zie Fig. 16.21):

- **Nearest Neighbor**
- **Bilineair (2x2 kernel)**
- **Kubisch (4x4 kernel)**: Kubische convolutie benadering
- **Kubisch B-Spline (4x4 kernel)**: Kubische B-Spline benadering
- **Lanczos (6x6 kernel)**: Lanczos windowed sinc interpolatie
- **Gemiddelde**: berekent het gemiddelde van alle bijdragende niet-NODATA pixels
- **Modus**: selecteert de waarde die het meest voorkomt van alle monsterpunten
- **Maximum, Minimum, Mediaan, Eerste kwartiel (Q1) of Derde kwartiel (Q3)** van alle bijdragende niet-NODATA pixels

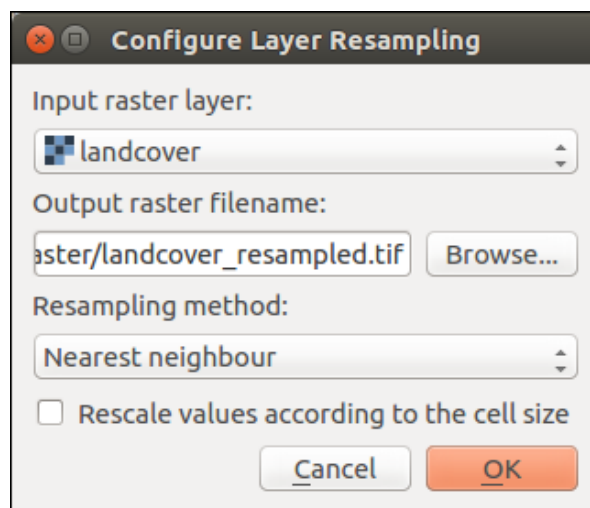




Fig. 16.21: Opties voor resamplen van raster selecteren

In het hoofddialogvenster *Raster uitlijnen* kunt u nog steeds  Bestandsinstellingen bewerken of  Bestaand bestand verwijderen uit de lijst met rasterlagen. U kunt ook een of meer andere opties kiezen (zie Fig. 16.22):

- De *Referentielaag* selecteren,
- Naar een nieuw *CRS* transformeren,
- Een andere *Celgrootte* instellen,
- Een andere *Ruitennetverspringing* instellen,

- *Tot bereik clippen*: kan gebruikergedefinieerd zijn of gebonden aan een laag of aan het kaartvenster
- *Uitvoergrootte*
- *Uitgelijnde rasters toevoegen aan kaartvenster*.

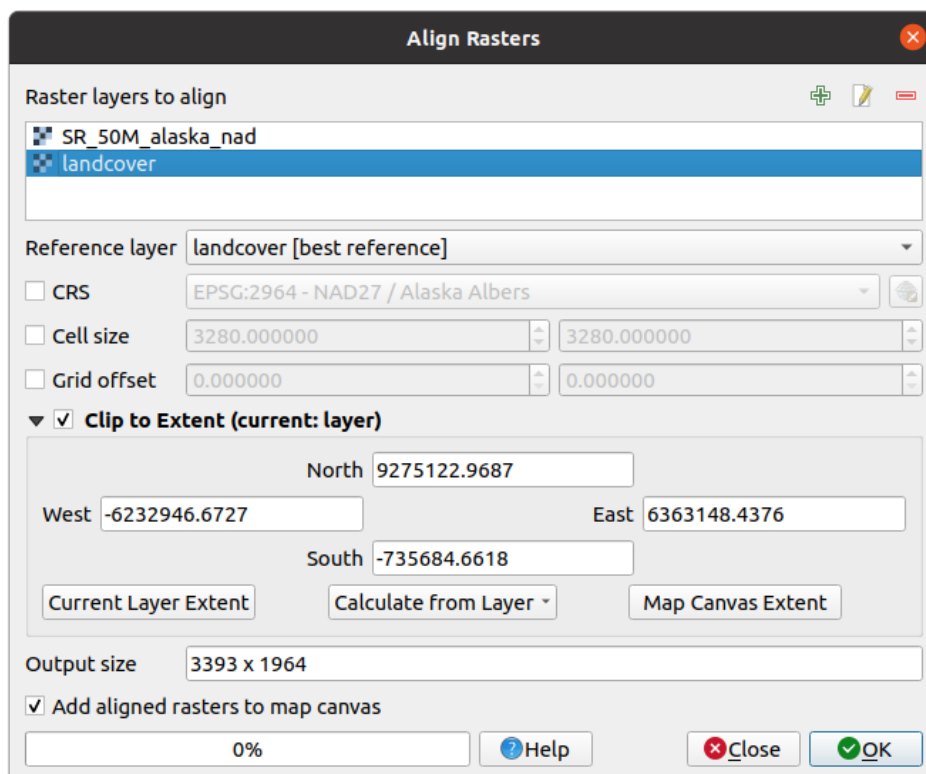











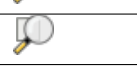





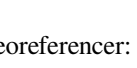



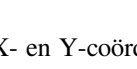
Fig. 16.22: Raster uitlijnen

## 16.3 Georeferencer

De  Georeferencer is een programma voor het genereren van wereldbestanden voor rasterafbeeldingen. Het stelt u in staat om rasterafbeeldingen te laten verwijzen naar geografische of geprojecteerde coördinatensystemen door het maken van een nieuwe GeoTiff of door een wereldbestand toe te voegen aan de bestaande afbeelding. De basis benadering voor geoverwijzingen in een rasterafbeelding is door punten op het raster te lokaliseren waarvoor u accurate coördinaten kunt bepalen.

### Mogelijkheden



Pictogram	Doel	Pictogram	Doel
	Raster openen		Geoverwijzingen starten
	Generate GDAL Script		GCP-punten laden
	GCP-punten opslaan als		Instellingen voor transformatie
	Punt toevoegen		Punt verwijderen
	GCP-punt verplaatsen		Schuiven
	Inzoomen		Uitzoomen
	Zoomen naar laag		Zoomen naar laatste
	Zoomen naar volgende		Georeferencer linken aan QGIS
	QGIS linken aan Georeferencer		Volledige histogram stretch
	Lokale histogram stretch		


Tabel Georeferencer: Gereedschap voor Georeferencer

### 16.3.1 Normale procedure

Omdat X- en Y-coördinaten (DMS (dd mm ss.ss), DD (dd.dd) of geprojecteerde coördinaten (mmmm.mm)), die overeenkomen met het geselecteerde punt in de afbeelding, bekend zijn, kunnen twee alternatieve procedures worden gebruikt:

- Het raster zelf verschaft soms kruisingen van coördinaten die zijn “geschreven” op de afbeelding. In dat geval kunt u de coördinaten handmatig invoeren.
- Lagen gebruiken die al zijn voorzien van geoverwijzingen. Dit kunnen ófwel vector- of rastergegevens zijn die dezelfde objecten/mogelijkheden bevatten die u op de afbeelding hebt die u wilt voorzien van geoverwijzingen en met de door u gewenste projectie voor uw afbeelding. In dat geval kunt u de coördinaten invoeren door te klikken op de geladen gegevensset voor de verwijzingen die is geladen in het kaartvenster van QGIS.

De normale procedure voor geoverwijzingen in een afbeelding omvat het selecteren van meerdere punten op het raster, hun coördinaten specificeren en het kiezen van een relevant type transformatie. Gebaseerd op de parameters voor de invoer en de gegevens, zal Georeferencer de parameters voor het wereldbestand berekenen. Hoe meer coördinaten u opgeeft, hoe beter het resultaat zal zijn.

De eerste stap is om QGIS te starten en klik dan op *Raster* ►  *Georeferencer*, dat verschijnt in de menubalk van QGIS. Het dialoogvenster van Georeferencer verschijnt, zoals weergegeven in Fig. 16.23.

Voor dit voorbeeld gebruiken we een topografieblad van South Dakota van SDGS. Het kan later samen met de gegevens uit het bestand `spearfish60` in de locatie van GRASS worden gevisualiseerd. U kunt het topografieblad hier downloaden: [https://grass.osgeo.org/sampled/spearfish\\_toposheet.tar.gz](https://grass.osgeo.org/sampled/spearfish_toposheet.tar.gz).

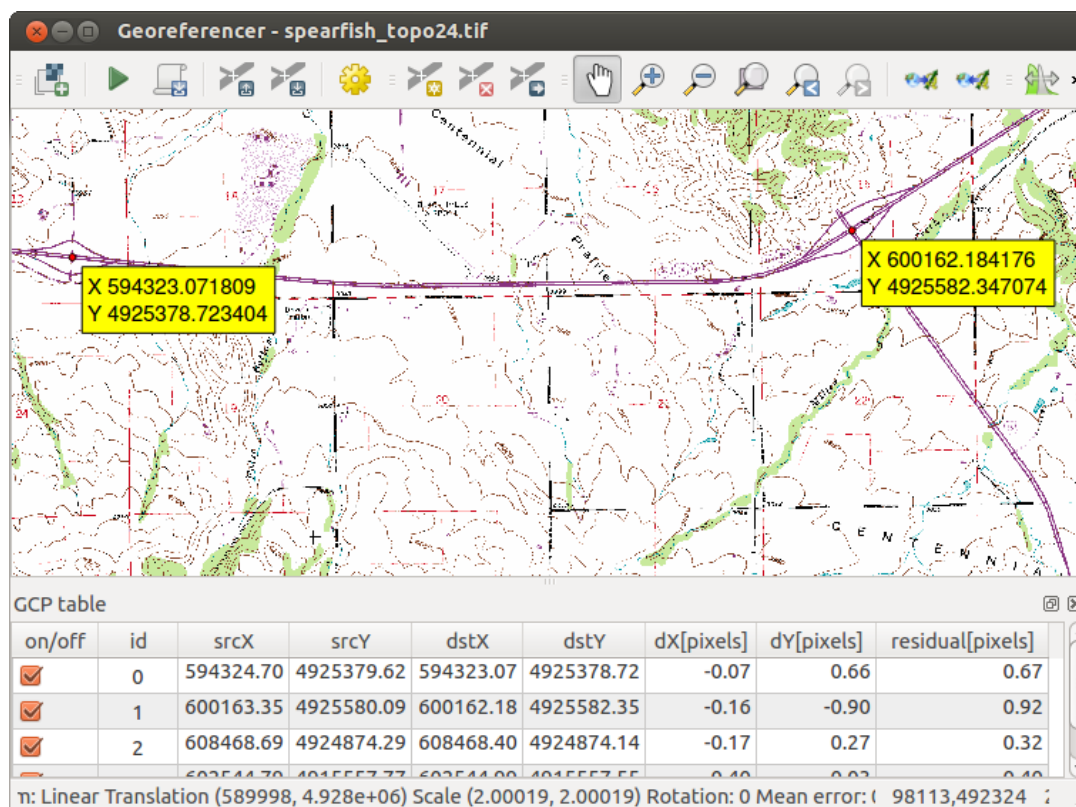






Fig. 16.23: Dialoogvenster Georeferencer

## Grond ControlePunten (GCP's) invoeren

1. We moeten een rasterafbeelding laden met behulp van de knop  om te beginnen met geoverwijzingen voor een rasterafbeelding zonder geoverwijzingen. Het raster zal worden weergegeven in het hoofdbewerkingsgebied van het dialoogvenster. Als de rasterafbeelding eenmaal is geladen kunnen we beginnen met de punten voor de verwijzingen.
2. Met de knop  **Punt toevoegen** punten toevoegen aan het hoofdwerkgebied en hun coördinaten invoeren (bekijk afbeelding Fig. 16.24). Voor deze procedure heeft u de volgende opties:
  - Klik op een punt in de rasterafbeelding en voer de X- en Y-coördinaten handmatig in, nast het CRS voor het punt.
  - Klik op een punt in de rasterafbeelding en kies de knop  **Van kaartvenster** om de X- en Y-coördinaten toe te voegen met hulp van een kaart met geoverwijzingen die al is geopend in het kaartvenster van QGIS. Het CRS zal automatisch worden ingesteld.
3. Ga door met het invoeren van punten. U zou minstens vier punten moeten hebben en hoe meer coördinaten u kunt opgeven, hoe beter het resultaat zal zijn. Er zijn aanvullende gereedschappen om naar het bewerkingsgebied te zoomen en te verschuiven, om een relevante verzameling GCP-punten te lokaliseren.
4. Met het gereedschap  kunt u de GCP's verplaatsen, zowel in het kaartvenster als in het venster voor de geo-verwijzingen, indien u ze moet corrigeren.

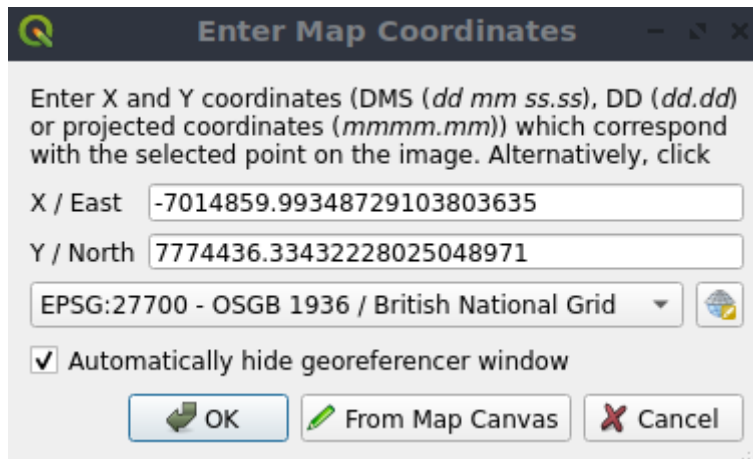




Fig. 16.24: Punten toevoegen aan de rasterafbeelding

De punten die worden toegevoegd aan de kaart zullen worden opgeslagen in een afzonderlijk tekstbestand ([filename].points) gewoonlijk samen met de rasterafbeelding. Dit stelt ons in staat om later Georeferencer opnieuw te openen en nieuwe punten toe te voegen of bestaande te verwijderen om het resultaat te optimaliseren. Het bestand points bevat waarden in de vorm: kaartX, kaartY, pixelX, pixelY. U kunt de knoppen  GCP-punten laden en  GCP-punten opslaan als om de bestanden te beheren.

### Definiëren van de instellingen voor de transformatie

Nadat u uw GCP's heeft toegevoegd aan de rasterafbeelding dient u de instellingen voor de transformatie te definiëren voor het proces van de geoverwijzingen.

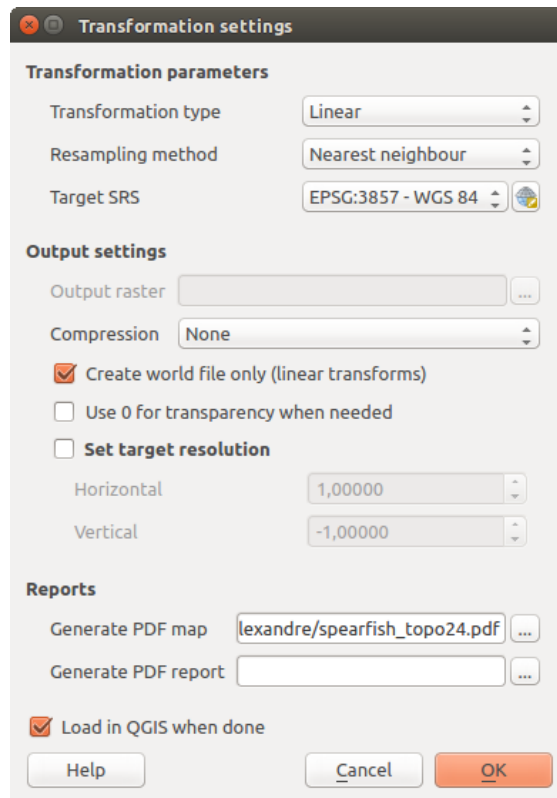


Fig. 16.25: Definiëren van de instellingen voor de transformatie van geoverwijzingen

### Beschikbare algoritmes voor transformaties

Een aantal algoritmes voor transformatie zijn beschikbaar, afhankelijk van de kwaliteit van de ingevoerde gegevens, de soort en de hoeveelheid geometrische vervorming die u toe wilt staan in het uiteindelijke resultaat, en het aantal grondcontrolepunten (GCP's).

Momenteel zijn de volgende *Transformatie types* beschikbaar:

- Het algoritme **Linear** wordt gebruikt om een world file te maken en is afwijkend van de andere algoritmes, omdat het actueel niet de rasterpixels transformeert. Het staat positioneren (vertalen) van de afbeelding en uniform op schaal brengen toe, maar geen draaien of andere transformaties. Het is het meest geschikte als uw afbeelding een goede kwaliteit rasterkaart is, in een bekend CRS, maar slechts de informatie voor geoverwijzingen mist. Tenminste 2 GCP's zijn nodig.
- De transformatie **Helmert** staat ook draaien toe. Het is in het bijzonder nuttig als uw raster een goede kwaliteit lokale kaart of ortho-gerectificeerde luchtfoto is, maar niet is uitgelijnd op de rasterrichting in uw CRS. Tenminste 2 GCP's zijn nodig.
- Het algoritme **Polynomial 1** staat een meer algemene affiene transformatie toe, in het bijzonder ook uniform scheef trekken. Rechte lijnen blijven recht (d.i. collineaire punten blijven collineair) en parallelle lijnen blijven parallel. Dit is in het bijzonder nuttig bij het geoverwijzen van cartogrammen met gegevens, die geplotted (of verzamelde gegevens) zijn met verschillende grootte voor grondpixels in verschillende richtingen. Tenminste 3 GCP's zijn vereist.
- De algoritmes **Polynomial 2-3** gebruiken meer algemene 2e- of 3e-graads polynomen in plaats van slechts affiene transformatie. Dit maakt het voor hen mogelijk rekening te houden met de buiging of andere systematische vervorming van de afbeelding, bijvoorbeeld gefotografeerde kaarten met gebogen randen. Tenminste 6 (respectievelijk 10) GCP's zijn vereist. Hoeken en lokale schaal worden niet behouden of uniform worden behandeld in de gehele afbeelding. In het bijzonder zouden rechte lijnen gebogen kunnen worden en er zouden significante vervormingen kunnen worden geïntroduceerd aan de randen of ver weg van GCP's die voortkomen uit het te ver extrapoleren van gegevens-passende polynomen.
- Het algoritme **Projective** generaliseert Polynomial 1 op een andere manier, wat het voor transformaties mogelijk maakt een centrale projectie weer te geven tussen 2 niet-parallelle vlakken, de afbeelding en het kaartvenster. Rechte lijnen blijven recht, maar het parallel zijn wordt niet behouden en de schaal van de afbeelding varieert consistent met de wijziging in het perspectief. Dit type transformatie is in het bijzonder nuttig voor geoverwijzingen in gehoekte afbeeldingen (in plaats van vlakke scans) van goede kwaliteit kaarten, of oblique luchtfoto's. Een minimaal aantal van 4 GCP's is vereist.
- Tenslotte "rubber sheets" het algoritme **Thin Plate Spline** (TPS) het raster met meerdere lokale polynomen om overeen te komen met de gespecificeerde GCP's, met minimale verbuiging van het overall oppervlak. Gebieden die verwijderd liggen van GCP's zullen in de uitvoer worden verplaatst om het overeenkomen met de GCP's mogelijk te maken, maar zullen op andere wijze lokaal minimaal worden vervormd. TPS is meest nuttig voor beschadigde, vervormde, geoverwijzingen, of op andere wijze enigszins onnauwkeurige kaarten of slecht ge-orthorectificeerde luchtfoto's. Het is ook nuttig voor geoverwijzingen bij benadering en impliciet opnieuw projecteren van kaarten met onbekend type projectie of parameters, maar waar een regelmatig raster of dichte set van ad-hoc GCP's kan worden gematcht met een verwijzingslaag. Het vereist technisch een minimum van 10 GCP's, maar gewoonlijk meer om met succes te worden toegepast.

In alle algoritmes, behalve TPS, zullen, als meer dan het minimale aantal GCP's zijn gespecificeerd, parameters worden toegepast zodat de overall fout voor residuen wordt geminimaliseerd. Dit is nuttig om de impact van het registreren van fouten te minimaliseren, d.i. lichte onnauwkeurigheden in klikken op punten of getypte coördinaten, of andere kleine lokale vervormingen in de afbeelding. Afwezigheid van andere GCP's om te compenseren, zouden zulke fouten of vervormingen zich kunnen vertalen naar significante vervormingen, in het bijzonder nabij de randen van de afbeelding met geoverwijzingen. Echter, als meer dan het minimale aantal GCP's wordt gespecificeerd, zullen zij in de uitvoer slechts bij benadering overeenkomen. In tegenstelling daaraan zal TPS precies overeenkomen met alle gespecificeerde GCP's, maar zou significante vervormingen kunnen introduceren tussen nabijgelegen GCP's met fouten in de registratie.

## Definiëren van de methode Resample

Het type resample dat u kiest zal waarschijnlijk afhankelijk zijn van uw invoergegevens en het uiteindelijke doel van de oefening. Als u de statistieken van de afbeelding niet wilt wijzigen (ander dan als geïmpliceerd door niet-uniforme geometrisch op schaal brengen bij het gebruiken van andere dan de transformaties Linear, Helmert, of Polynomial 1), zult u willen kiezen voor 'Dichtstbijzijnde buur'. In tegenstelling daaraan zal een 'Cubische resample' waarschijnlijk een visueel gladder resultaat geven.

Het is mogelijk om te kiezen uit vijf verschillende methoden voor resample:

1. Dichtstbijzijnde buur
2. Lineair
3. Kubisch
4. Kubische spline
5. Lanczos

## De instellingen voor transformatie definiëren


Er zijn verscheidene opties die moeten worden gedefinieerd voor het uitvoerraster voor geoverwijzingen.

- Het keuzevak  *Wereldbestand aanmaken* is alleen beschikbaar als u besluit het lineaire transformatie-type te gebruiken, omdat dit betekent dat de rasterafbeelding niet echt zal worden getransformeerd. In dat geval wordt het veld *Uitvoer rasterbestand* niet geactiveerd, omdat alleen een nieuw wereldbestand zal worden gemaakt.
- Voor alle andere typen transformatie dient u een *Uitvoer rasterbestand* te definiëren. Standaard zal een nieuw bestand ([filename]\_modified) worden gemaakt in dezelfde map als waar de originele rasterafbeelding in staat.
- Als een volgende stap dient u een *Doel SRS* (Ruimtelijk Referentie Systeem) voor de rasterafbeelding met geoverwijzingen te definiëren (zie *Werken met projecties*).
- Als u wilt kunt u een **PDF-kaart maken** en ook **PDF-rapportage maken**. Het rapport bevat informatie over de gebruikte parameters voor de transformaties, een afbeelding van de restanten en een lijst met alle GCP's en hun RMS-fouten.
- Verder kunt u het keuzevak  *Doelresolutie instellen* activeren en de pixelresolutie voor de uitgevoerde rasterafbeelding definiëren. Standaard is de horizontale en verticale resolutie 1.
- Het keuzevak  *Gebruik 0 voor transparantie indien nodig* kan worden geselecteerd als pixels met de waarde 0 transparant moeten worden gevisualiseerd. In ons voorbeeld topografieblad zouden alle witte gebieden transparant zijn.
- Tenslotte laadt  *Na afloop in QGIS laden* de uitvoer rasterafbeelding automatisch in het kaartvenster van QGIS als de transformatie is voltooid.


## Rastereigenschappen weergeven en aanpassen

Klikken op de optie *Rastereigenschappen* in het menu *Extra* opent het dialoogvenster *Laageigenschappen* van de laag waarin u de geoverwijzingen wilt plaatsen.

### De georeferencer configureren

- U kunt definiëren of u GCP-coördinaten wilt weergeven en/of ID's.
- Als laatste kunnen eenheden voor de restanten, pixels en kaarteenheden, worden gekozen.
- Voor het PDF-rapport kunnen een linker- en rechtermarge worden gedefinieerd en u kunt ook de grootte van het papier instellen voor de PDF-kaart.
- Tenslotte kunt u selecteren  *Georeferencer-venster 'docked' weergeven*.

### De transformatie uitvoeren

Nadat alle GCP's zijn verzameld en alle instellingen voor transformatie zijn gedefinieerd, druk dan eenvoudigweg op de knop  *Georeferencer starten* om de nieuwe rasterafbeelding met geoverwijzingen te maken.

---

## Werken met gegevens met mazen

---

### 17.1 Wat zijn mazen?

Een laag met mazen is een ongestructureerd raster, gewoonlijk met tijd- en andere componenten. De ruimtelijke component bevat een collectie punten, randen en zijden in ruimte 2D of 3D:

- **punten** - XY(Z)-punten (in het coördinaten referentiesysteem van de laag)
- **randen** - verbonden paren punten
- **zijden** - een zijde is een set hoeken die een gesloten vorm vormen - gewoonlijk een driehoek of een vierhoek (quad), zelden polygonen met meerdere punten

Uitgaande van bovenstaande kunnen lagen met mazen dus verschillende typen structuur hebben:

- 1D-mazen: bestaan uit punten en randen. Een rand verbindt twee punten en kan gegevens (scalaires of vectoren) aan zich hebben toegewezen. Het netwerk van 1D-mazen kan bijvoorbeeld worden gebruikt voor het modelleren van een stedelijk drainagesysteem.
- 2D-mazen: bestaan uit zijden met driehoeken, regelmatige of ongestructureerde vierkanten.
- 3D-gelaagde mazen: bestaan uit meerdere gestapelde 2d ongestructureerde mazen die elk zijn uitgetrokken in de verticale richting (niveaus) door middel van een verticale coördinaat. De punten en zijden hebben dezelfde topologie op elk verticaal niveau. De definitie van de mazen (uittrekking van verticaal niveau) zou in het algemeen kunnen wijzigen in tijd. De gegevens worden gewoonlijk gedefinieerd in volumecentra of door enige parametrische functie.

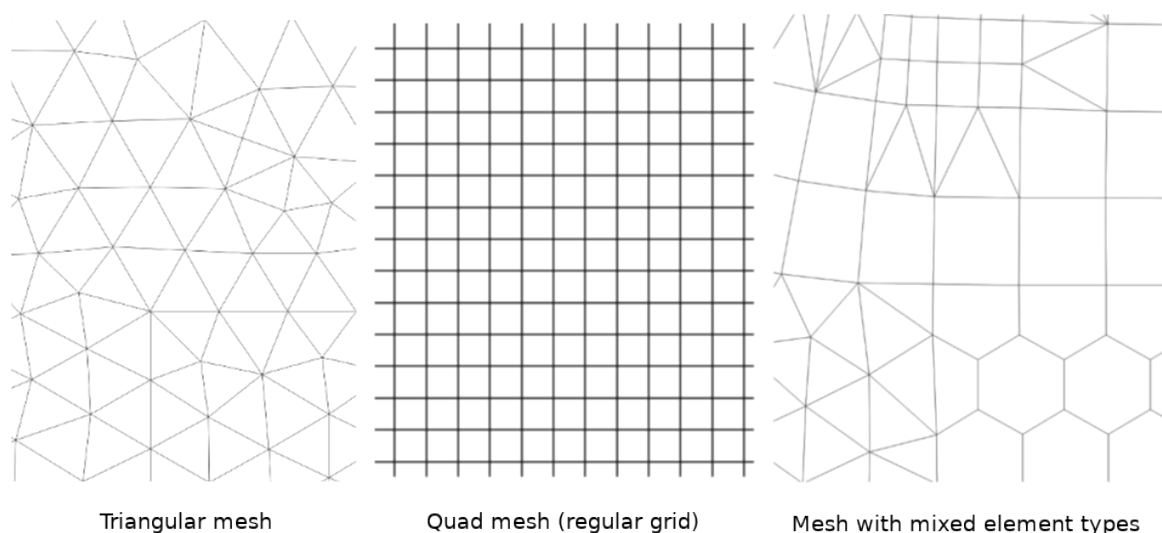


Fig. 17.1: Verschillende typen mazen

Mazen verschaffen informatie over de ruimtelijke structuur. In aanvulling daarop kunnen de mazen gegevenssets (groepen) hebben die een waarde toewijzen aan elk punt. Bijvoorbeeld driehoekige mazen hebben met genummerde punten, zoals weergegeven in de afbeelding hieronder:

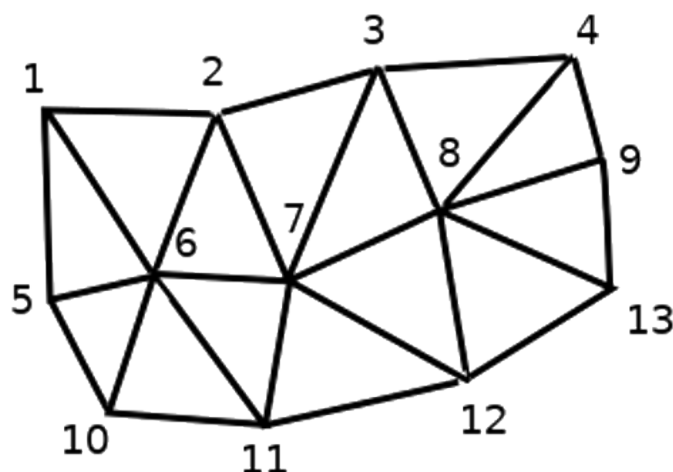


Fig. 17.2: Driehoekig raster met genummerde punten

Elk punt kan verschillende gegevenssets opslaan (gewoonlijk meerdere kwantiteiten), en deze gegevenssets kunnen ook een tijdelijk dimensie hebben. Één enkel bestand kan dus meerdere gegevenssets bevatten.

De volgende tabel geeft een idee over welke informatie kan worden opgeslagen in gegevenssets met mazen. Tabelkolommen geven indices weer van punten van mazen, elke rij staat voor één gegevensset. Gegevenssets kunnen verschillende gegevenstypen hebben. In dit geval slaat het de windsnelheid op 10 m op op bepaalde tijden (t1, t2, t3).

Op soortgelijke wijze kan de gegevensset van mazen ook vectorwaarden opslaan voor elk punt. Bijvoorbeeld een vector voor de windrichting op de opgegeven tijdstippen:



10 meter wind	1	2	3	...
10 meter snelheid op tijd=t1	17251	24918	32858	...
10 meter snelheid op tijd=t2	19168	23001	36418	...
10 meter snelheid op tijd=t3	21085	30668	17251	...
...	...	...	...	...
10 m windrichting tijd=t1	[20,2]	[20,3]	[20,4.5]	...
10 m windrichting tijd=t2	[21,3]	[21,4]	[21,5.5]	...
10 m windrichting tijd=t3	[22,4]	[22,5]	[22,6.5]	...
...	...	...	...	...

We kunnen de gegevens visualiseren door kleuren aan waarden toe te wijzen (soortgelijk als hoe dat wordt gedaan met *Enkelbands pseudokleur* renderen van rasters) en gegevens interpoleren tussen punten overeenkomstig de topologie van de mazen. Het komt vaak voor dat sommige kwantiteiten 2D-vectors zijn, in plaats van dat zij eenvoudige scalaire waarden zijn (bijv. windrichting). Voor dergelijke kwantiteiten is het wenselijk om pijlen weer te geven die de richtingen aangeven.

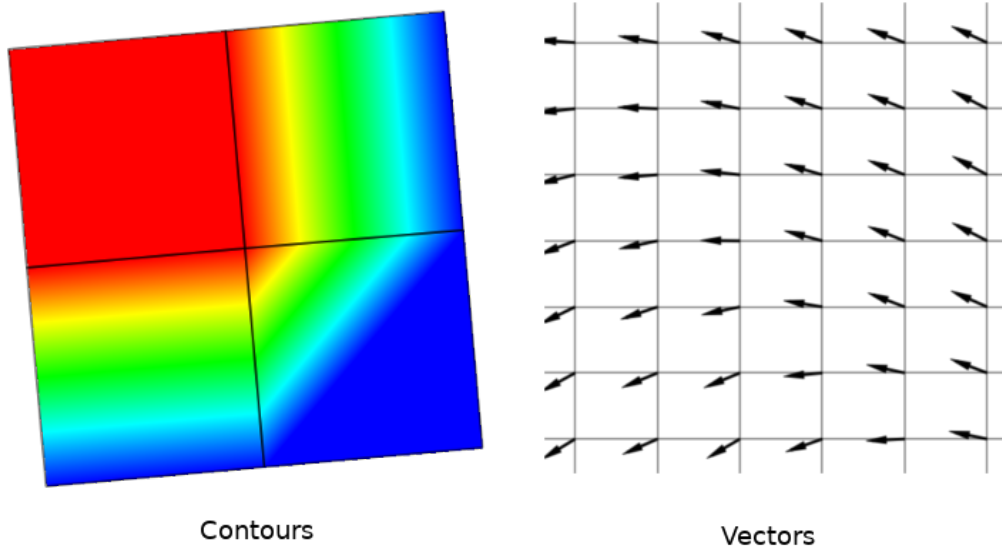



Fig. 17.3: Mogelijke visualisatie van gegevens met mazen

## 17.2 Ondersteunde indelingen

QGIS verkrijgt toegang tot de gegevens van mazen met de **MDAL drivers**, en ondersteunt vanuit zichzelf een *variëteit aan indelingen*. Of QGIS een laag met mazen kan bewerken is afhankelijk van de indeling en het structuurtype van de mazen.

Gebruik de tab  *Mazen* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* om een gegevensset met mazen in QGIS te laden. Lees *Laden van een laag met mazen* voor meer details.

## 17.3 Eigenschappen gegevensset met mazen

Het dialoogvenster *Laageigenschappen* voor een laag met mazen verschaft algemene instellingen om de groepen van gegevenssets van de laag te beheren en het renderen ervan (actieve groepen van de gegevensset, symbologie, 2D en 3D renderen). Het verschaft ook informatie over de laag.

Toegang tot het dialoogvenster *Laag-eigenschappen*:

- In het paneel *Lagen*, dubbelklik op de laag of klik met rechts en selecteer *Eigenschappen...* uit het contextmenu;
- Ga naar menu *Kaartlagen* ► *Laageigenschappen...* als de laag is geselecteerd.

Het dialoogvenster voor mazen *Laageigenschappen* verschaft de volgende gedeelten:

 <i>Informatie</i>	 <i>Bron</i>	 <i>Symbologie</i> <sup>[1]</sup>
 <i>3D-weergave</i> <sup>[1]</sup>	 <i>Tijdbeheer</i>	 <i>Renderen</i>
 <i>Metadata</i>		

<sup>[1]</sup> Ook beschikbaar in het *paneel Laag opmaken*

**Notitie:** De meeste eigenschappen van een laag met mazen kan worden opgeslagen naar of geladen uit een bestand `.qml` met het menu *Stijl* aan de onderzijde van het dialoogvenster. Meer details in *Aangepaste stijlen beheren*.

### 17.3.1 Eigenschappen Informatie

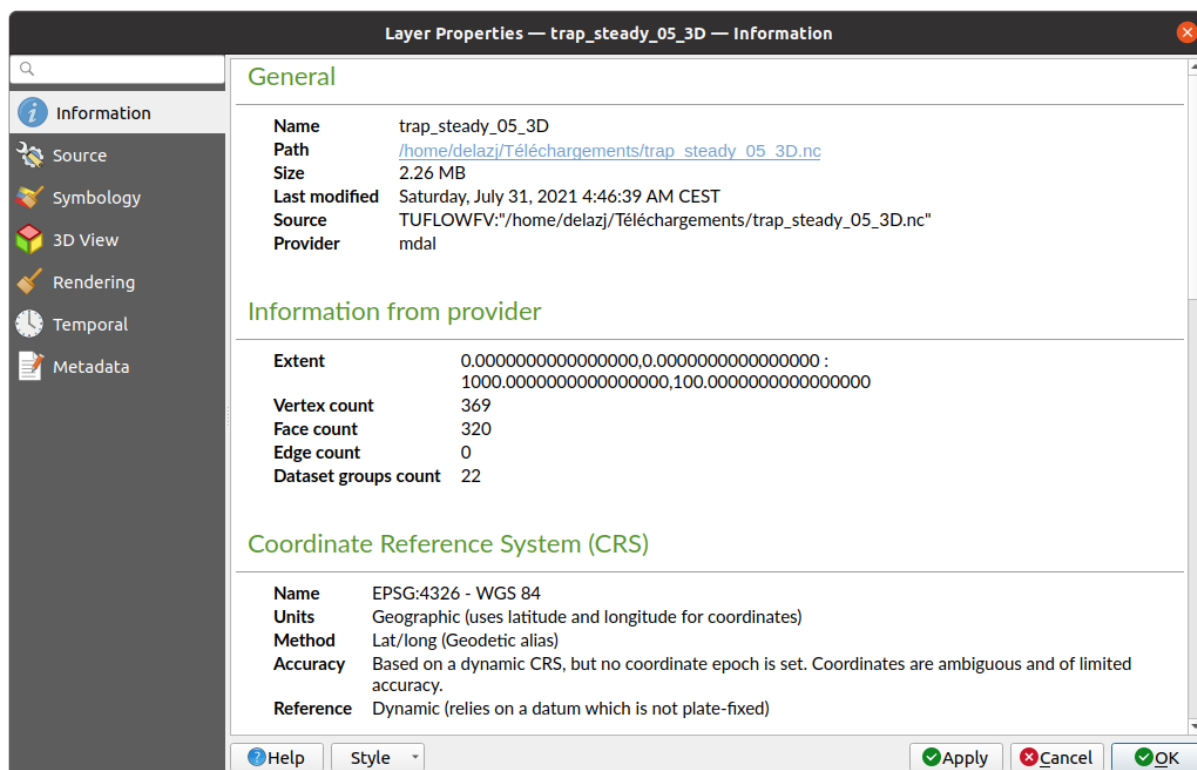




Fig. 17.4: Laag met mazen eigenschappen Informatie

De tab  *Informatie* is alleen-lezen en is een interessante plek om snel wat overzichts-informatie en metadata over de huidige laag op te pakken. Verschafte informatie is:

- algemeen, zoals naam in het project, pad van de bron, lijst met aanvullende bestanden, laatste tijd en grootte van opslaan, de gebruikte provider
- gebaseerd op de provider van de laag: bereik, punt, zijde, aantal randen en/of groepen gegevensset
- het Coördinaten ReferentieSysteem: naam, eenheden, methode, nauwkeurigheid, verwijzing (d.i. of het statisch of dynamisch is)
- opgehaald uit de gevulde *metadata*: toegang, bereiken, links, contacten, geschiedenis...

### 17.3.2 Eigenschappen Bron

De tab  *Bron* geeft basisinformatie weer over de geselecteerde laag met mazen, inclusief:

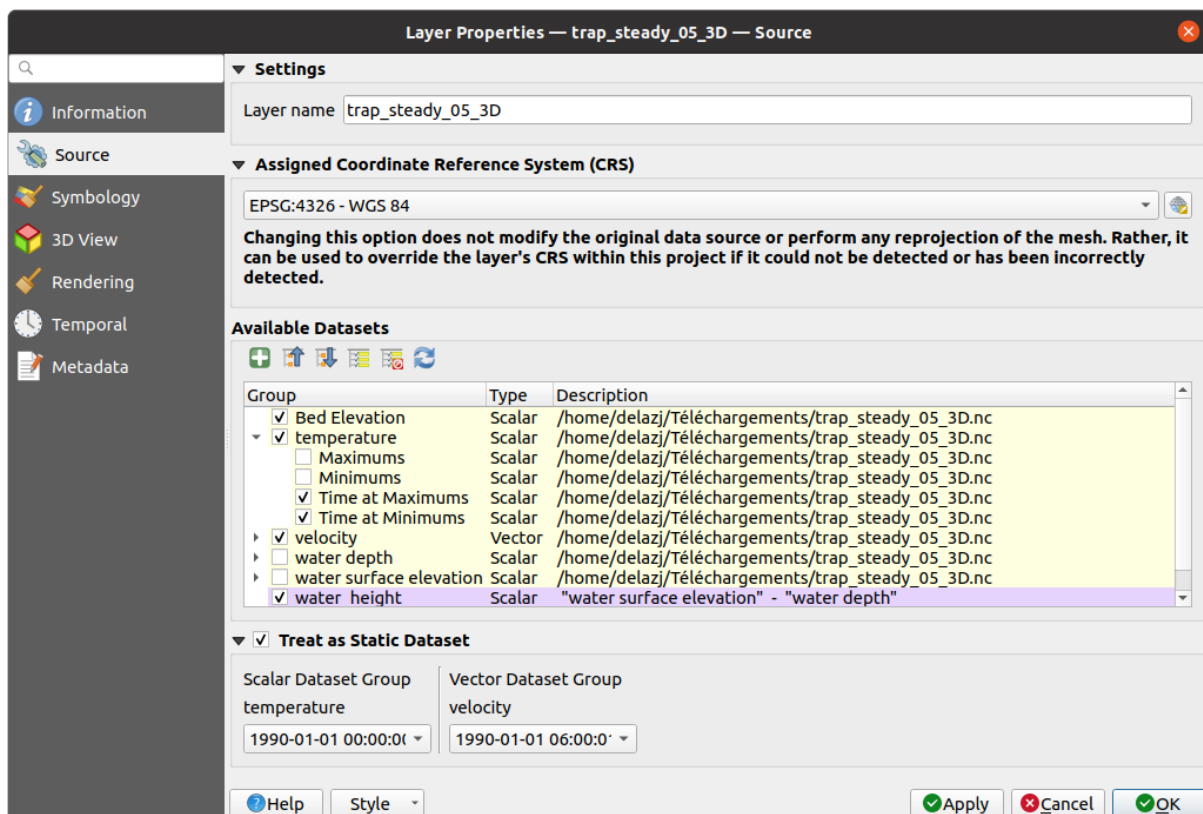






Fig. 17.5: Laag met mazen eigenschappen Bron

- de laagnaam om weer te geven in het paneel *Lagen*
- instellen van het Coördinaten ReferentieSysteem: Geeft het *toegewezen Coördinaten ReferentieSysteem (CRS)* van de laag weer. U kunt het CRS van de laag wijzigen door een recent gebruikte te kiezen uit de keuzelijst of te klikken op de knop  *CRS selecteren* (bekijk *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem*). Gebruik dit proces alleen als het op de laag toegepaste CRS verkeerd is of als er geen werd gespecificeerd.
- Het frame *Beschikbare gegevenssets* vermeldt alle groepen gegevenssets (en subgroepen) in de laag met mazen, met hun type en omschrijving in een boomweergave. Zowel gewone gegevenssets (d.i. hun gegevens zijn opgeslagen in het bestand) en virtuele gegevenssets (die direct worden *berekend*) worden vermeld.
  - Gebruik de knop  *Extra gegevensset aan mazen toevoegen* om meer groepen aan de huidige laag met mazen toe te voegen.


-  *Alles inklappen* en  *Alles uitklappen* van de boom van de gegevensset, in het geval van ingebedde groepen
- Als u slechts geïnteresseerd bent in enkele gegevenssets kunt u de andere deselecteren en ze onbeschikbaar maken in het project
- Dubbelklik op een naam en u kunt de gegevensset hernoemen.
-  *Herstellen naar standaarden*: selecteert alle groepen en hernoemt ze terug naar hun originele naam in de provider.
- Klik met rechts op een virtuele groep gegevensset en u kunt:
  - \* *Groep gegevensset verwijderen* uit het project
  - \* *Groep gegevensset opslaan als...* een bestand op schijf, naar elke ondersteunde indeling. Het nieuwe bestand blijft toegewezen aan de huidige laag met mazen in het project.
- Selecteren van de groep  *Behandelen als statische gegevensset* maakt het mogelijk de eigenschappen voor navigatie van tijdbeheer voor de kaart te negeren bij het renderen van de laag met mazen. Voor elke actieve groep gegevensset (zoals geselecteerd in  *Symbologie* ► tab  *Gegevenssets*), kunt u:
  - instellen op *Geen*: de groep gegevensset wordt helemaal niet weergegeven
  - *Gegevensset weergeven*: bijv. voor de gegevensset “bed elevation” die geen tijdsindeling heeft
  - een bepaalde datum/tijd uitnemen: de gegevensset die overeenkomt met de opgegeven tijd wordt gerenderd en blijft vast tijdens navigeren op de kaart.



### 17.3.3 Eigenschappen Symbologie

Klik op de knop  *Symbologie* om het dialoogvenster te activeren. Eigenschappen voor Symbologie zijn verdeeld over verschillende tabs:

- *Gegevenssets*
- *Contouren*
- *Vectoren*
- *Renderen*
- *Methode voor middelen van gestapelde mazen*

### Gegevenssets

De tab  *Gegevenssets* is de belangrijkste plaats om te beheren en in te stellen welke gegevenssets zullen worden gebruikt voor de laag. Het geeft de volgende items weer:

- *Groepen* beschikbaar in de gegevensset met mazen, en of zij verschaffen:
  -  scalaire gegevensset
  - of  vector gegevensset: standaard heeft elke vector gegevensset een scalaire gegevensset die zijn automatisch gemaakte omvang weergeeft.

Klik op het pictogram naast de naam van de gegevensset om de groep en het type gegevens, dat moet worden weergegeven, te selecteren.

- *Metadata voor groep(en) van geselecteerde gegevensset*, met details over:
  - het type mazen: randen of zijden

- het type gegevens: punten, randen, zijden of volume
  - of het van het type vector is of niet
  - de originele naam in de laag met mazen
  - de eenheid, indien van toepassing
- *Meng-modus* beschikbaar voor de geselecteerde gegevenssets.

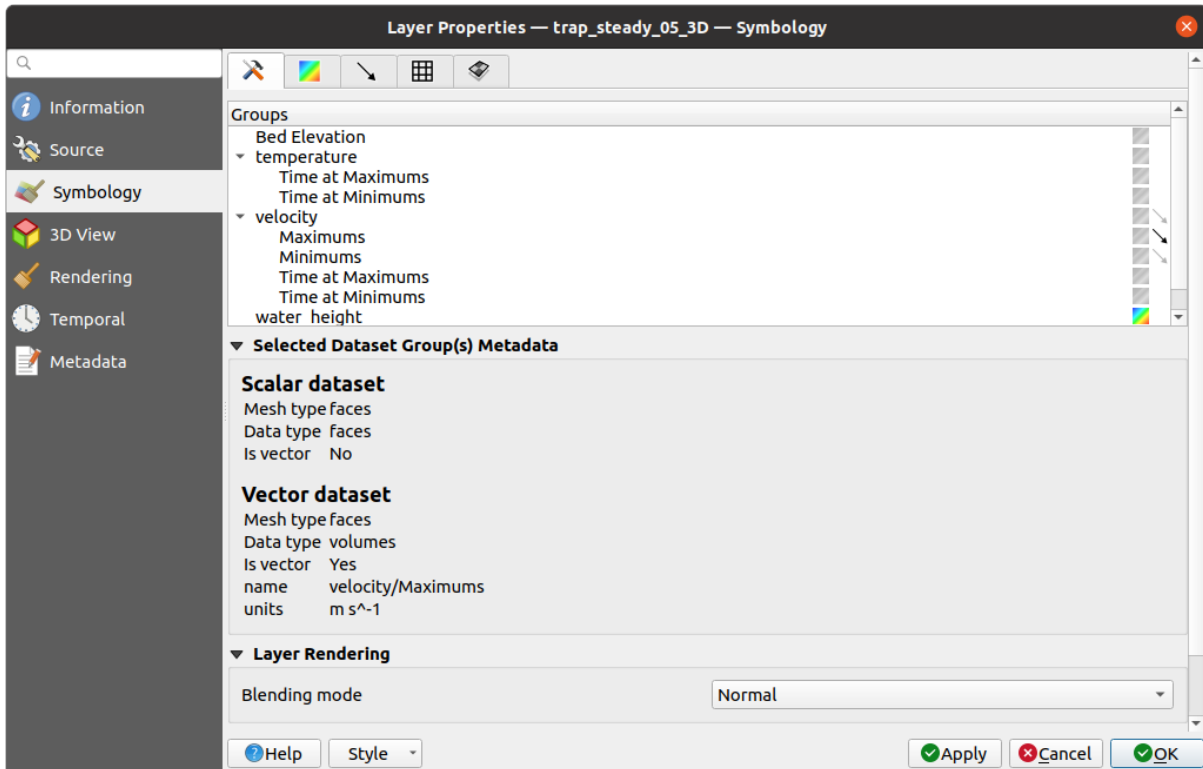




Fig. 17.6: Laag met mazen Gegevenssets


U kunt symbologie toepassen op de geselecteerde vector- en/of scalaire groep met de volgende tabs.

### Symbologie Contouren

---

**Notitie:** De tab  Contouren kan alleen worden geactiveerd als een scalaire gegevensset is geselecteerd op de tab  Gegevenssets.

---

Op de tab  Contouren kunt u bekijken en wijzigen de huidige opties voor visualisatie van contouren voor de geselecteerde groep, zoals hieronder weergegeven in Fig. 17.7:

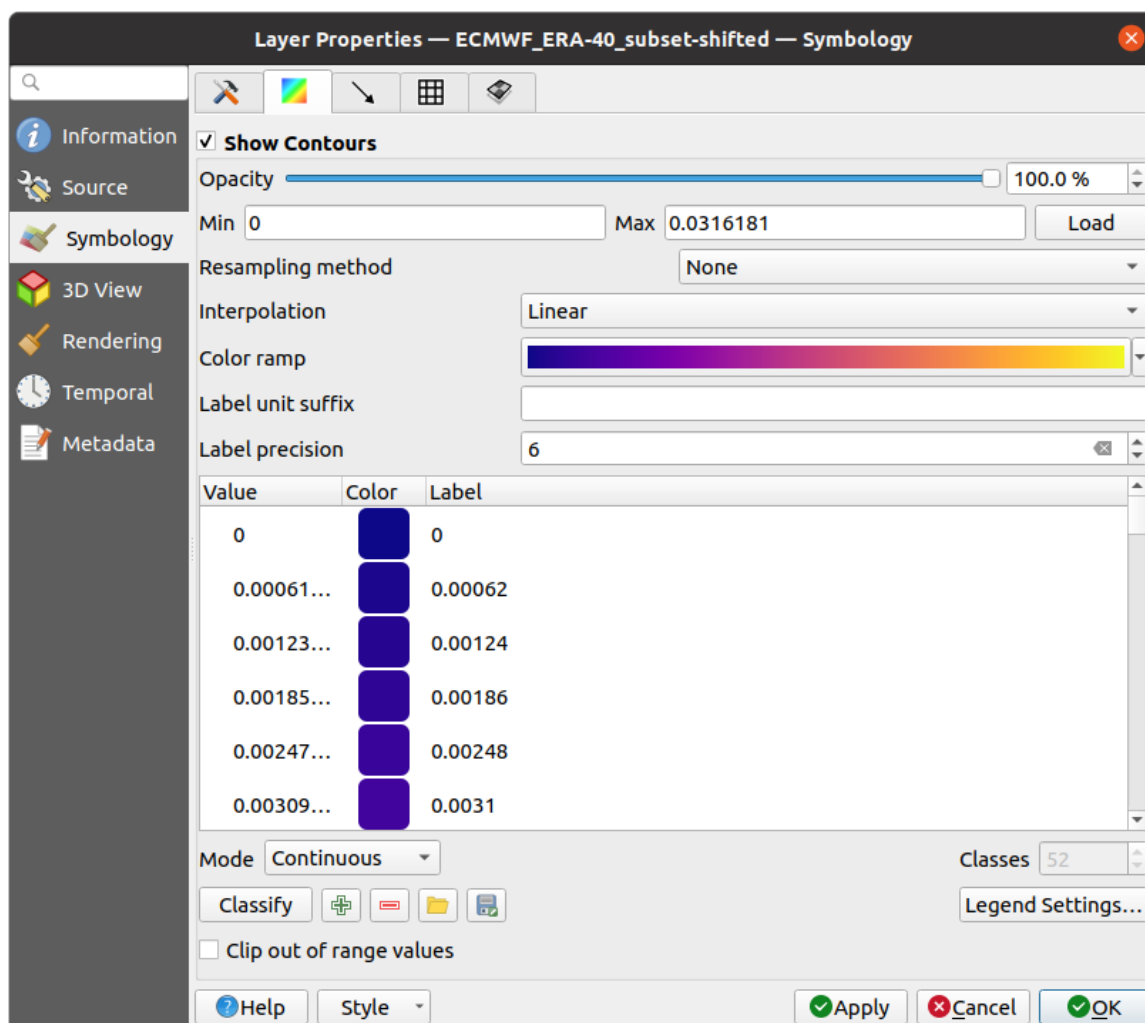






Fig. 17.7: Contouren opmaken in een laag met mazen

- Voor 1D-mazen, stel de *Lijndikte* van de randen in. Dit kan een vaste grootte zijn voor de gehele gegevensset, of variëren langs de geometrie (meer details bij de *renderer geïnterpoleerde lijn*)
- Gebruik de schuifbalk of draaiknop om de *Opaciteit* van de huidige groep in te stellen, indien van het type 2D-mazen.
- Voer het bereik aan waarden in die u wilt laten weergeven voor de huidige groep: gebruik  Laden om de minimum en maximum waarden van de huidige groep op te halen of voer aangepaste waarden in als u enkele wilt uitsluiten.
- Voor 2D/3D-mazen, selecteer de *Hersampling methode* om de waarden van de omliggende punten te interpoleren naar de zijden (of vanuit de omliggende zijden naar de punten) met de methode *Gemiddelde buur*. Afhankelijk van of de gegevensset is gedefinieerd op de punten (respectievelijk op de zijden), stelt QGIS deze instelling standaard in op de methode *Geen* (respectievelijk *Gemiddelde buur*) om de waarden op punten te gebruiken en het standaard renderen glad te houden.
- Classificeer de gegevensset met de classificatie voor het *Kleurverloop*.

## Symbologie Vectors

**Notitie:** De tab  Vectors kan alleen worden geactiveerd als een vector gegevensset is geselecteerd op de tab  Gegevenssets.

Op de tab  Vectors kunt u bekijken en wijzigen de huidige opties voor visualisatie van vectoren voor de geselecteerde groep, zoals hieronder weergegeven in Fig. 17.8:

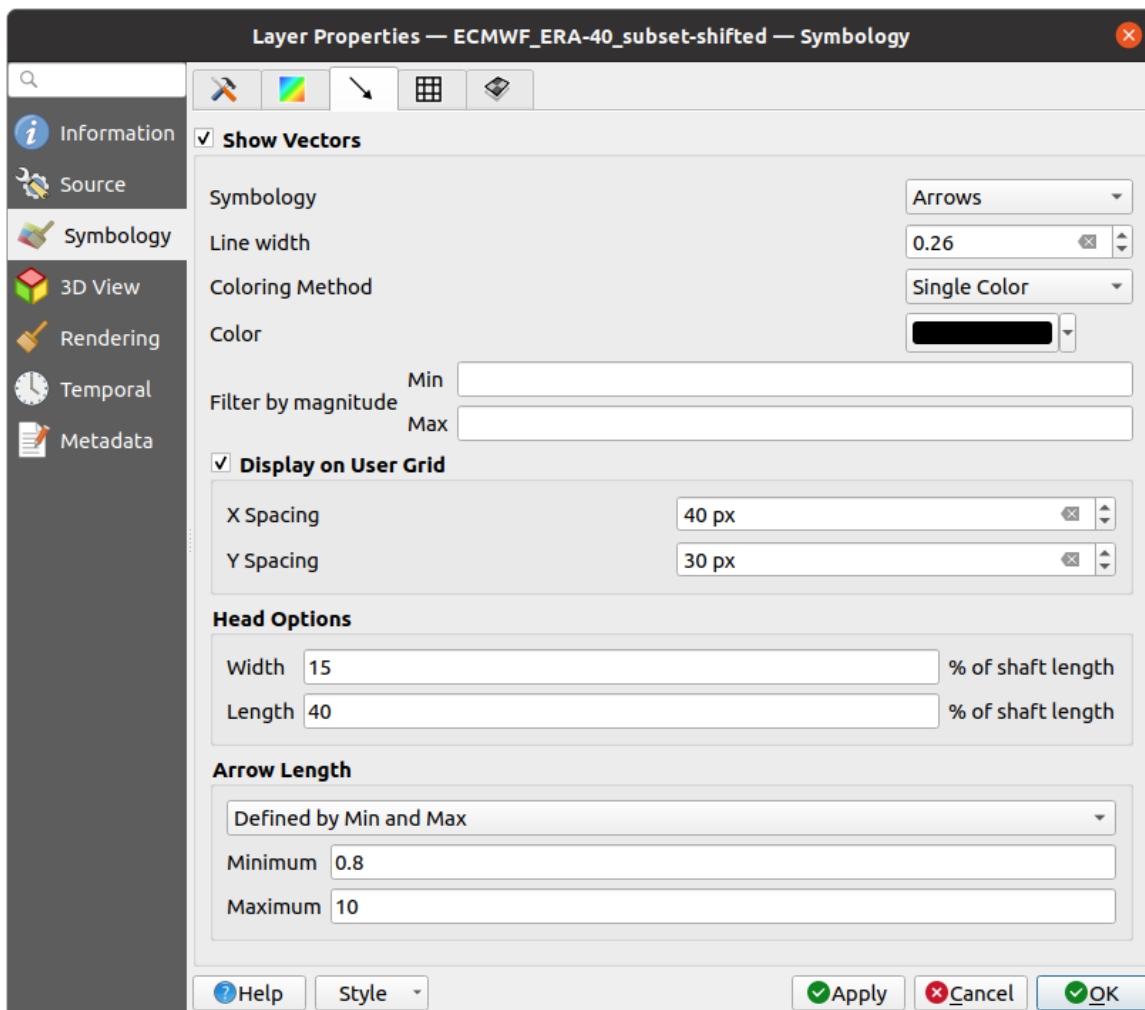


Fig. 17.8: Vectoren opmaken in een laag met mazen met pijlen

Een vector gegevensset met mazen kan worden opgemaakt met verscheidene typen *Symbologie*:


- **Pijlen:** vectoren worden weergegeven met pijlen op dezelfde plaats als waar zij zijn gedefinieerd in de ruwe gegevensset (d.i. op de knopen of het midden van elementen) of op een gebruiker-gedefinieerd raster (waardoor zij evenredig worden verdeeld). De lengte van de pijl is proportioneel ten opzichte van de omvang van de pijl, zoals gedefinieerd in de ruwe gegevens, maar kan met verscheidene methoden op schaal worden gebracht.
- **Stroomlijnen:** vectoren worden weergegeven met stroomlijnen die beginnen vanuit het beginpunt. De beginpunten mogen beginnen vanuit de punten van de mazen, vanuit een gebruikers-raster of willekeurig.
- **Sporen:** een nettere animatie van de stroomlijnen, het soort effect dat u krijgt wanneer u willekeurig zand in het water strooit en kijkt waar de zandkorrels naartoe vloeien.

Beschikbare eigenschappen zijn afhankelijk van de geselecteerde symbologie, zoals weergegeven in de volgende tabel.

Label	Beschrijving en eigenschappen	Pijl	Stroomlijnen	Sporen
<i>Lijndikte</i>	Breedte van de weergave van de vector			
<i>Kleurmethode</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• een <i>Enkele kleur</i> toegewezen aan alle vectoren</li> <li>• of een variabele kleur, gebaseerd op de omvang van vectoren, met een <i>Kleurverloop schaduw</i></li> </ul>			
<i>Op omvang filteren</i>	Alleen vectoren waarvan de lengte voor de geselecteerde gegevensset vallen binnen het bereik <i>Min</i> en <i>Max</i> worden weergegeven			
<i>Weergeven op raster gebruiker</i>	Plaatst de vector op een raster met een aangepaste <i>Afstand X</i> en <i>Afstand Y</i> en interpoleert hun lengte, gebaseerd op burens			
<i>Opties voor uiteinde</i>	<i>Lengte</i> en <i>Breedte</i> van de pijlkop, als een percentage van de lengte van de schacht			
<i>Lengte pijl</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gedefinieerd door Min en Max:</b> U specificeert de minimum en maximum lengte voor de pijlen, QGIS zal hun grootte interpoleren, gebaseerd op de onderliggende omvang van de vectoren</li> </ul>			
628	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Op grootte schalen:</b> pijllengte is</li> </ul>	<b>Hoofdstuk 17. Werken met gegevens met mazen</b>		



## Renderen

Op de tab  **Renderen** biedt QGIS mogelijkheden voor het weergeven en aanpassen van de structuur van mazen. *Lijndikte* en *Lijnkleur* kunnen ook worden ingesteld om weer te geven:

- de randen voor 1D-mazen
- Voor 2D-mazen:
  - *Normale mazen renderen*: geeft originele zijden en randen van de laag weer
  - *Driehoekige mazen renderen*: voegt meer randen toe en geeft de zijden als driehoeken weer

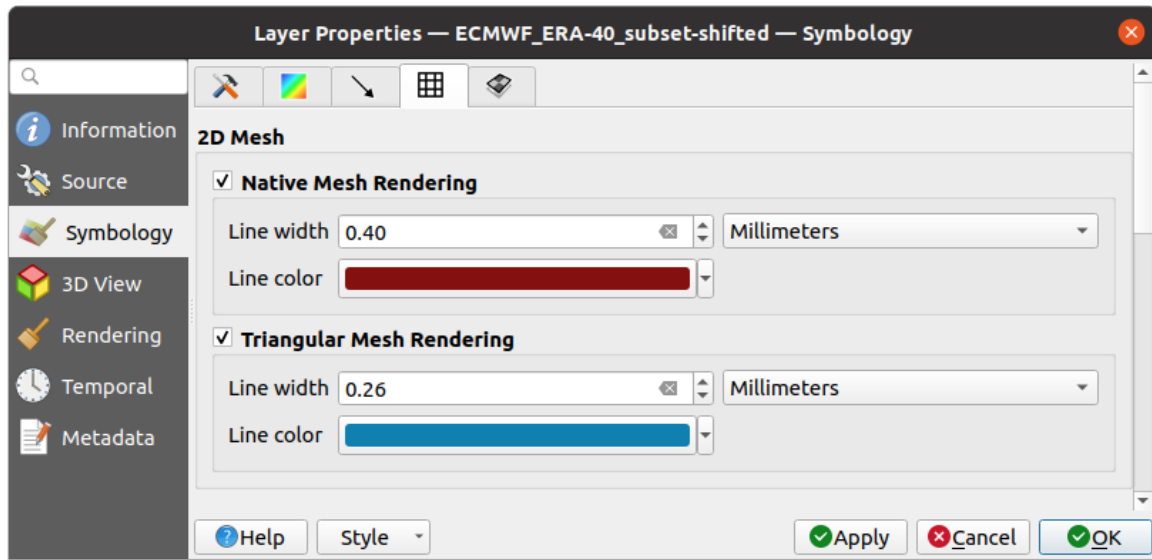




Fig. 17.9: 2D-mazen renderen

### Methode voor middelen van gestapelde mazen

3D-gelaagde mazen bestaan uit meerdere gestapelde 2D ongestructureerde mazen, elk uitgetrokken in de verticale richting (*niveaus*) door middel van een verticale coördinaat. De punten en zijden hebben dezelfde topologie op elk verticaal niveau. Waarden worden gewoonlijk opgeslagen in de volumes die regelmatig zijn gestapeld over de basis 2D-mazen. Om ze te visualiseren in een 2D-kaartvenster moet u waarden op de volumes (3D) converteren naar waarden op zijden (2D) die in de laag met mazen kunnen worden weergegeven. De  Methode voor middelen van gestapelde mazen verschaft verschillende methoden voor middelen/interpoleren om dit af te handelen.

U kunt de methode selecteren om de 2D-gegevenssets af te leiden en corresponderende parameters (index niveau, waarden diepte of hoogte). Voor elke methode wordt een voorbeeld voor het toepassen weergegeven in het dialoogvenster, maar u kunt meer over de methoden lezen op [https://fvwiki.tuflow.com/index.php?title=Depth\\_Averaging\\_Results](https://fvwiki.tuflow.com/index.php?title=Depth_Averaging_Results).

## 17.3.4 Eigenschappen 3D-weergave

Lagen met mazen kunnen worden gebruikt als *terrein in een 3D-kaartweergave*, gebaseerd op de waarden Z van hun punten. Op de tab voor eigenschappen van  3D-weergave is het ook mogelijk om de gegevensset van de laag met mazen in dezelfde 3D-weergave te renderen. Daarvoor kan de verticale component van de punten gelijk worden gesteld met de waarden van de gegevensset (bijvoorbeeld niveau van wateroppervlak) en de textuur van de mazen kan worden ingesteld om andere waarden van de gegevensset te renderen met kleurschaduw (bijvoorbeeld snelheid).

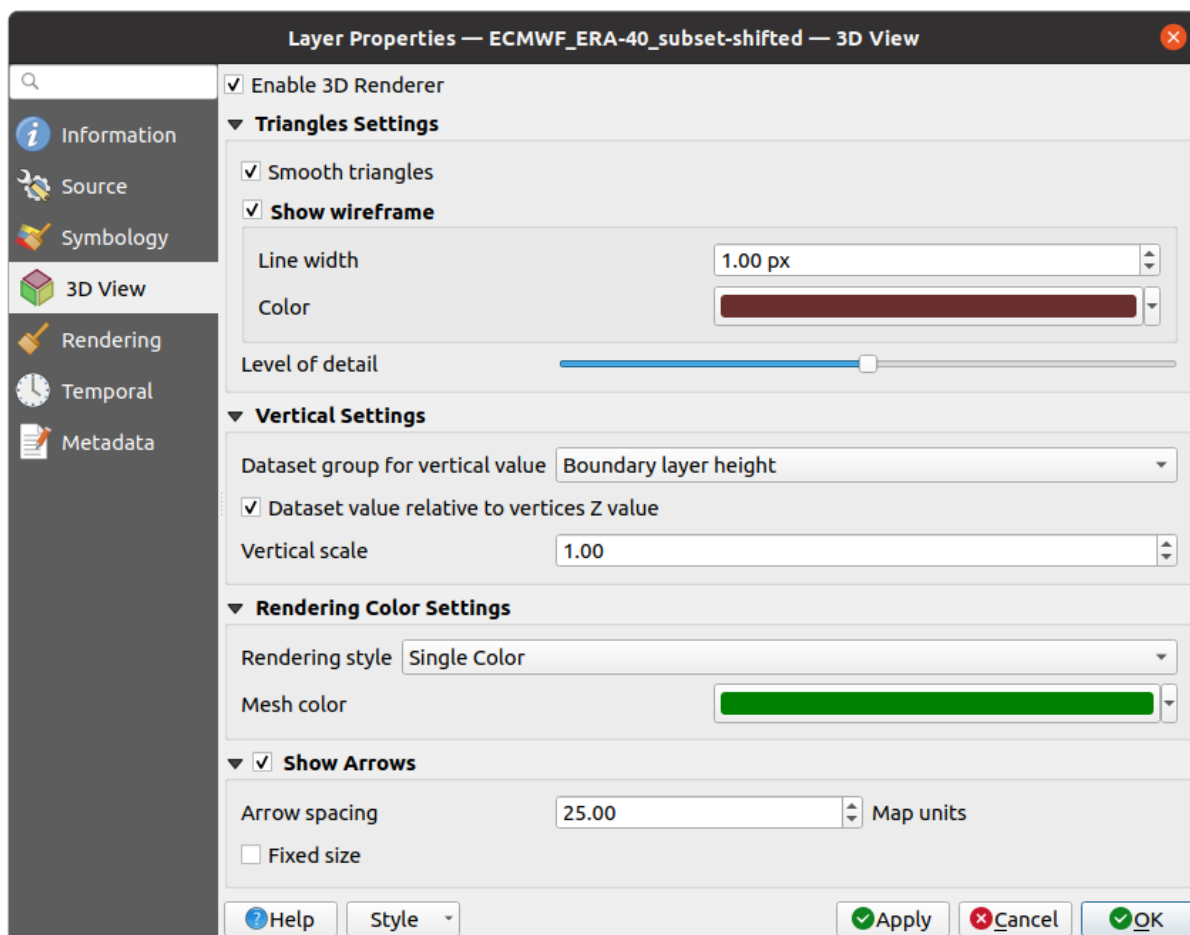




Fig. 17.10: Eigenschappen 3D gegevensset met mazen

Selecteer  3D-renderer inschakelen en u kunt de volgende eigenschappen bewerken:

- Onder *Instellingen voor driehoeken*
  - *Afgevlakte driehoeken*: Hoeken tussen opeenvolgende driehoeken worden afgevlakt voor beter renderen in 3D
  - *Draadmodel weergeven* waarvan u de *Lijndikte* en *Keur* kunt instellen
  - *Waarde van detail*: Beheert hoe *vereenvoudigd* de te renderen laag met mazen zou moeten zijn. Aan de uiterste rechterzijde, is het de basis mazen, en hoe meer u naar links gaat, hoe meer de laag wordt vereenvoudigd en wordt gerenderd met minder details. Deze optie is alleen beschikbaar als de optie *Mazen vereenvoudigen* op de tab *Renderen* is geactiveerd.
- **Verticale instellingen om het gedrag van de verticale component te beheren** van punten van gerenderde driehoeken
  - *Groep gegevensset voor verticale waarde*: de groep van de gegevensset die zal worden gebruikt voor de verticale component van de mazen

-  *Waarde gegevensset relatief ten opzichte van de waarde Z van punten*: of de waarden van de gegevensset moeten beschouwd als absolute coördinaat Z of relatief ten opzichte van eigen waarde Z van de punten
- *Verticale schaal*: de schaalfactor om toe te passen op de waarden Z van de gegevensset
- *Instellingen voor renderen van kleuren met een Weergave-stijl* die kan worden gebaseerd op het kleurverloop schaduw ingesteld in *Symbologie Contouren (2D contour kleurverloop schaduw)* of als een *Enkele kleur* met een geassocieerde *Kleur mazen*
- *Pijlen weergeven*: geeft pijlen weer op gegevensset laag met mazen 3D-entiteit, gebaseerd op dezelfde vector groep gegevensset, gebruikt in de *vector 2D-renderen*. Zij worden weergegeven met de 2D kleurinstelling. Het is ook mogelijk de *Tussenruimte pijlen* te definiëren en, of het van een *Vaste grootte* of op schaal is gebracht naar zijn omvang. Deze instelling voor tussenruimte definieert ook de maximum grootte van pijlen omdat pijlen niet kunnen overlappen.


### 17.3.5 Eigenschappen Renderen

Omdat lagen met mazen miljoenen zijden kunnen hebben, kan het renderen daarvan soms heel traag zijn, speciaal wanneer alle zijden worden weergegeven in de weergave hoewel zij te klein zijn om te worden weergegeven. U kunt, om het renderen te versnellen, de laag met mazen vereenvoudigen, wat erin resulteert dat één of meer mazen verschillende *niveaus van detail* weergeven en selecteren op welk niveau u QGIS zou willen de laag met mazen te renderen. Onthoud dat de vereenvoudigde laag met mazen alleen driehoekige mazen bevat.

Op de tab  *Renderen*, selecteer  *Mazen vereenvoudigen* en stel in:

- een *Verkleiningsfactor*: Beheert het maken van opeenvolgende niveaus van vereenvoudigde mazen. Als bijvoorbeeld de basislaag met mazen 5 miljoen zijden heeft, en de verkleiningsfactor is 10, zal de eerste vereenvoudigde laag met mazen ongeveer 500.000 zijden hebben, de tweede 50.000 zijden, de derde 5000,... Als een hogere verkleiningsfactor snel leidt tot eenvoudiger mazen (d.i. met driehoeken van een grotere omvang), produceert het ook minder niveaus van detail.
- *Minimale grootte driehoek*: de gemiddelde grootte (in pixels) van de driehoeken die toegestaan is om te worden weergegeven. Als de gemiddelde grootte van de mazen minder is dan deze waarde, wordt het renderen van mazen met een lager niveau van details geactiveerd.

### 17.3.6 Eigenschappen Tijdbeheer

De tab  *Tijdbeheer* verschaft opties om het renderen van de laag in de tijd te beheren. Het maakt het mogelijk dynamisch tijdwaarden van de ingeschakelde groepen van gegevenssets weer te geven. Dergelijk dynamisch renderen vereist dat de *Navigatie voor Tijdbeheer* is ingeschakeld in het kaartvenster.

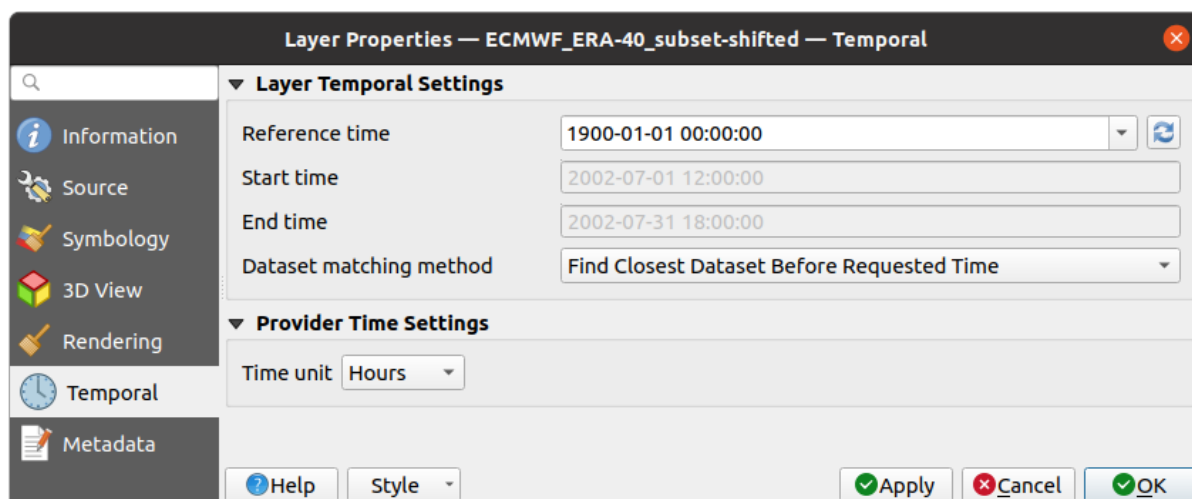



Fig. 17.11: Laag met mazen eigenschappen Tijdbeheer

### Instellingen Tijdbeheer voor laag

- *Verwijzingstijd* van de groep van de gegevensset, als een absolute datum/tijd. Standaard parst QGIS de bronlaag en geeft de eerste geldige verwijzingstijd in de groep van de gegevensset in de laag terug. Indien niet beschikbaar zal de waarde worden ingesteld door de tijdsperiode van het project of terugvallen op de huidige datum. De *Starttijd* en *Eindtijd* waarmee rekening moet worden gehouden worden dan berekend op basis van de stap van het interne tijdstempel van de gegevensset.


Het is mogelijk een aangepaste *Verwijzingstijd* in te stellen (en dan de tijdsperiode), en de wijzigingen terugdraaien met de knop  *Opnieuw laden vanaf provider*.

- *Gegevensset overeenkomende methode*: bepaalt de op en bepaalde tijd weer te geven gegevensset. Opties zijn *Zoek dichtstbijzijnde gegevensset vóór gevraagde tijd* of *Zoek dichtstbijzijnde gegevensset vanaf gevraagde tijd (na of voor)*.

### Tijdininstellingen provider

- *Tijdseenheid* uitgenomen vanuit de ruwe gegevens, of gebruiker-gedefinieerd. Dit kan worden gebruikt om de snelheid van de laag met mazen uit te lijnen met andere lagen in het project gedurende navigeren door de tijd van de kaart. Ondersteunde eenheden zijn *Seconden*, *Minuten*, *Uren* en *Dagen*.

## 17.3.7 Eigenschappen Metadata

De tab  *Metadata* verschaft u opties om een rapport met metadata voor uw laag te maken en te bewerken. Bekijk *Metadata* voor meer informatie.

## 17.4 Een laag met mazen bewerken

QGIS maakt het mogelijk *een laag met mazen te maken* vanuit niets of gebaseerd op een bestaande. U kunt de geometrieën van de nieuwe laag maken/aanpassen waaraan u later gegevenssets kunt toewijzen. Het is ook mogelijk een bestaande laag met mazen te bewerken. Om dat het bewerken een alleen-frames-laag vereist, zult u worden gevraagd om eerst enige geassocieerde gegevensset te verwijderen (zorg er voor dat u hem nog steeds beschikbaar hebt als zij nog steeds noodzakelijk zijn) of een kopie te maken van de laag (alleen geometrieën).

**Notitie:** QGIS staat niet toe dat randen op lagen met mazen worden gedigitaliseerd. Alleen punten en zijden zijn elementen van mazen die kunnen worden gemaakt. Ook kunnen niet alle ondersteunde indelingen voor mazen worden

bewerkt in QGIS (bekijk `permissions` <<https://github.com/lutraconsulting/MDAL#supported-formats>>`\_`).

### 17.4.1 Overzicht van de gereedschappen voor het digitaliseren van mazen

De volgende gereedschappen zijn beschikbaar voor interactie met of bewerken van een element van een basis laag met mazen.

Tabel 17.1: Gereedschappen voor digitaliseren van mazen

Label	Doel	Locatie
 Huidige bewerkingen	Toegang tot opslaan, terugdraaien of annuleren van wijzigingen tegelijkertijd in alle of geselecteerde lagen	Werkbalk <i>Digitaliseren</i>
 Bewerken aan/uitzetten	In-/Uitschakelen laag naar modus Bewerken	Werkbalk <i>Digitaliseren</i>
 Bewerkingen opslaan	Wijzigingen op de laag opslaan	Werkbalk <i>Digitaliseren</i>
 Ongedaan maken	Laatste wijziging(en) ongedaan maken - Ctrl+Z	Werkbalk <i>Digitaliseren</i>
 Opnieuw	Laatste actie voor ongedaan maken opnieuw uitvoeren - Ctrl+Shift+Z	Werkbalk <i>Digitaliseren</i>
 Gereedschap Geavanceerd digitaliseren inschakelen	In-/Uitschakelen van het <i>paneel Geavanceerd digitaliseren</i>	Werkbalk <i>Geavanceerd digitaliseren</i>
 Zijden en punten opnieuw indexeren	Maak de index opnieuw en hernummer de elementen van de mazen voor optimalisatie	Menu <i>Mazen</i>
 Elementen van mazen digitaliseren	Punten en zijden selecteren/maken	<i>Digitaliseren mazen</i> werkbalk
 Elementen van mazen met een polygoon selecteren	Punten en zijden selecteren die worden overlapt door een getekende polygoon	<i>Digitaliseren mazen</i> werkbalk
 Elementen van mazen met een expressie selecteren	Punten en zijden selecteren m.b.v. reguliere expressie	<i>Digitaliseren mazen</i> werkbalk
 Coördinaten van punten transformeren	Coördinaten van een selectie van punten aanpassen	<i>Digitaliseren mazen</i> werkbalk
 Forceren op geselecteerde geometrieën	Zijden splitsen en Z-waarde beperken met een lineaire geometrie	<i>Digitaliseren mazen</i> werkbalk

### 17.4.2 Verkennen van de logica voor het toewijzen van de Z-waarde

Wanneer een laag met mazen in modus Bewerken wordt gezet, opent een widget *Z-waarde punt* aan de rechterbovenkant van het kaartvenster. Standaard correspondeert de waarde ervan met de *Standaardwaarde Z* ingesteld op de tab *Extra ► Opties ► Digitaliseren*. Wanneer er geselecteerde punten zijn, geeft het widget de gemiddelde Z-waarde van de geselecteerde punten weer.

Gedurende het bewerken wordt de *Z-waarde punt* toegewezen aan nieuwe punten. Het is ook mogelijk een aangepaste waarde in te stellen: bewerk het widget, druk op **Enter** en u zult de standaardwaarde overschrijven en gebruik maken van deze nieuwe waarde in het proces Digitaliseren. Klik op het pictogram  in het widget om de waarde te herstellen naar de standaardwaarde van Opties.

## Regels voor toewijzen

Bij het **maken** van een nieuw punt, kan de definitie van de Z-waarde ervan variëren, afhankelijk van actieve selectie in de laag met mazen en de locatie ervan. De volgende tabel laat de verschillende combinaties zien.

Tabel 17.2: Matrix voor toewijzen van Z-waarde voor nieuwe punten

Vector maken	Zijn er geselecteerde punten in de laag met mazen?	Bron van toegewezen waarde	Toegewezen Z-waarde
“Vrij” punt, niet verbonden met enige zijde of rande van een zijde	Nee	<i>Z-waarde punt</i>	Standaard of gebruikergedefinieerd
	Ja	<i>Z-waarde punt</i>	Gemiddelde van de geselecteerde punten
Punt op een rand	—	Laag met mazen	Geïnterpoleerd vanuit de punten van de rand
Punt op een zijde	—	Laag met mazen	Geïnterpoleerd vanuit de punten van de zijde
Punt gesnapt aan een 2D-vectorobject	—	<i>Z-waarde punt</i>	Standaard of gebruikergedefinieerd
Punt gesnapt aan een 3D-vectorobject	—	Vectorlaag	Punt
Punt gesnapt aan een 3D-vectorsegment	—	Vectorlaag	Geïnterpoleerd langs het vectorsegment

**Notitie:** Het widget *Z-waarde punt* wordt gedeactiveerd als het *paneel Geavanceerd digitaliseren* is ingeschakeld en er geen element van mazen is geselecteerd. Het widget *z* van het laatste bepaalt dan de toewijzing van de Z-waarde.

## Z-waarde van bestaande punten aanpassen

De meest eenvoudige manier, om de Z-waarde van punten aan het passen, is:


1. Selecteer één of meerdere punten. Het widget *Z-waarde punt* zal de gemiddelde hoogte van de selectie weergeven.
2. Wijzig de waarde in het widget.
3. Druk op **Enter**. De ingevoerde waarde wordt toegewezen aan de punten en wordt de standaardwaarde voor de volgende punten.

Een andere manier om de Z-waarde van een punt te wijzigen is om het te verplaatsen en het te snappen aan een object van een vectorlaag met de mogelijkheid voor een Z-waarde. Indien meer dan één punt is geselecteerd, kan de Z-waarde niet worden gewijzigd op deze manier.

Het dialoogvenster *Punten van mazen transformeren* verschaft ook mogelijkheden om de Z-waarde van een selectie van punten aan te passen (samen met hun coördinaten X of Y).


## 17.4.3 Elementen van mazen selecteren

### Gebruiken van *Elementen van mazen digitaliseren*

Activeer het gereedschap  *Elementen van mazen digitaliseren*. Ga over een element en het wordt geaccentueerd, wat u in staat stelt het te selecteren.


- Klik op een punt en het is geselecteerd.
- Klik op het kleine vierkant in het midden van een zijde of een rand en het wordt geselecteerd. Verbonden knopen worden ook geselecteerd. Omgekeerd selecteert het selecteren van alle punten van een rand of een zijde ook dat element.
- Sleep een vierkant om overlappende elementen te selecteren (een geselecteerde zijde komt met al zijn punten). Druk op **Alt**-toets als u alleen volledig opgenomen elementen wilt selecteren.
- Druk op de **Shift**-toets tijdens het selecteren om elementen aan een selectie toe te voegen.
- Druk, om een element uit de selectie te verwijderen, op de **Ctrl**-toets en selecteer het opnieuw. Een gedeselecteerde zijde zal ook al zijn punten hebben gedeselecteerd.



### Gebruiken van *Elementen van mazen met een polygoon selecteren*



Activeer het gereedschap  *Elementen van mazen met een polygoon selecteren* en:

- Teken een polygoon (klik met links om een punt toe te voegen, **Backspace** om het laatste punt ongedaan te maken, **Esc** om de polygoon te verlaten en klik met rechts om die te valideren) over de geometrieën met mazen. Alle gedeeltelijk overlappende punten en zijden zullen worden geselecteerd. Druk op de **Alt**-toets tijdens het tekenen als u alleen volledig opgenomen elementen wilt selecteren.
- Klik met rechts op de geometrie van een object van een vectorlaag, selecteer het in de lijst die tevoorschijn komt en alle gedeeltelijk overlappende punten en zijden van de laag met mazen zullen worden geselecteerd. Gebruik **Alt** tijdens het tekenen om alleen volledig opgenomen elementen te selecteren.
- Druk op de **Shift**-toets tijdens het selecteren om elementen aan een selectie toe te voegen.
- Druk, om een element uit de selectie te verwijderen, op **Ctrl** tijdens het tekenen over de polygoon voor de selectie.

### Gebruiken van *Elementen van mazen met een expressie selecteren*

Een ander gereedschap voor het selecteren van elementen van mazen is  *Elementen van mazen met een expressie selecteren*. Indien op gedrukt zal het gereedschap het mazen `:ref:`dialoogvenster Expressie selecteren <vector_expressions>`` openen van waaruit u kunt:


1. De methode voor de selectie selecteren:
  - *Selecteren op punten*: past de ingevoerde expressie toe op punten, en geeft overeenkomende en hun eventuele geassocieerde randen/zijden terug
  - *Selecteren op zijden*: past de ingevoerde expressie toe op zijden, en geeft overeenkomende en hun eventuele geassocieerde randen/punten terug
2. Schrijf de expressie voor de selectie. Afhankelijk van de geselecteerde methode, zullen beschikbare functies in de *groep Mazen* overeenkomstig worden gefilterd.
3. Voer de query uit door in te stellen hoe de selectie zich zou moeten gedragen en te drukken op:
  -  *Selecteren*: vervangt elke bestaande selectie in de laag
  -  *Toevoegen aan huidige selectie*

-   *Verwijderen uit huidige selectie*

### 17.4.4 Elementen van mazen aanpassen


#### Punten toevoegen

Punten toevoegen aan een laag met mazen:


1. Druk op de knop  Elementen van mazen digitaliseren .
2. Een widget *Z-waarde punt* verschijnt rechtsboven in het kaartvenster. Stel deze waarde in op de Z-coördinaat die u wilt toewijzen aan de opeenvolgende punten
3. Dubbelklik dan:
  - buiten een zijde: voegt een “vrij punt” toe dat een punt is dat niet is gekoppeld aan enige zijde. Dit punt wordt weergegeven als een rode punt als de laag in de modus Bewerken staat.
  - op de rand van bestaande zijde(n): voegt een punt toe op de rand, splitst de zijde(n) in driehoeken die zijn verbonden met het nieuwe punt
  - binnen een zijde: splitst de zijde in driehoeken waarvan de randen de omliggende punten verbinden met het nieuwe punt.

#### Zijden toevoegen

Zijden toevoegen aan een laag met mazen:

1. Druk op de knop  Elementen van mazen digitaliseren .
2. Een widget *Z-waarde punt* verschijnt rechtsboven in het kaartvenster. Stel deze waarde in op de Z-coördinaat die u wilt toewijzen aan de opeenvolgende punten.
3. Dubbelklik om een eerste punt toe te voegen of verplaats de cursor tot naast een punt.
4. Klik op de kleine driehoek die naast het punt verschijnt en verplaats de cursor naar de volgende positie voor een punt; u kunt snappen aan bestaande punten of dubbelklikken om nieuwe toe te voegen.
5. Ga door zoals hierboven om net zoveel punten aan de zijde toe te voegen als u wilt. Druk op de knop *Backspace* om het laatste punt ongedaan te maken.
6. Tijdens het verplaatsen van de muis wordt een elastiek weergegeven dat de vorm van de zijde weergeeft. Als het groen wordt weergegeven dan is de verwachte zijde geldig en kunt u met rechts klikken om hem toe te voegen aan de laag met mazen. Indien weergegeven in rood, is de zijde niet geldig (bijv. omdat die zichzelf snijdt, een bestaande zijde of punt overlapt, ...) en kan niet worden toegevoegd. U moet eerst de geometrie repareren.
7. Druk op *Esc* om het digitaliseren van de zijde af te breken.
8. Klik met rechts om de zijde te valideren.

#### Elementen van mazen verwijderen

1. *De doelelementen selecteren*
2. Schakel het gereedschap  Elementen van mazen digitaliseren in.
3. Klik met rechts en selecteer.
  - *Geselecteerde punten verwijderen en gat(en) vullen* of drukken op *Ctrl+Del*: verwijdert punten en gekoppelde zijden en vult het/de gat(en) door te trianguleren vanaf de naburige punten
  - *Geselecteerde punten verwijderen zonder gat(en) vullen* of drukken op *Ctrl+Shift+Del*: verwijdert punten en gekoppelde zijden en vult het/de gat(en) niet




- *Geselecteerde zijden(n) verwijderen* of drukken op **Shift+Del**: verwijdert zijden, maar behoudt de punten


Deze opties zijn ook toegankelijk vanuit het contextmenu wanneer u over één enkel item gaat zonder te selecteren.




## Elementen van mazen verplaatsen

Punten en zijden verplaatsen in laag met mazen:

1. *De doelelementen selecteren*
2. Schakel het gereedschap  Elementen van mazen digitaliseren in.
3. Klik, om te beginnen met het verplaatsen van het element, op een punt of het zwaartepunt van een zijde/rand
4. Verplaats de cursor naar de doellocatie (snappen aan vectorobjecten wordt ondersteund).
5. Als de nieuwe locatie geen ongeldige laag met mazen genereert, verschijnen de verplaatste elementen in het groen. Klik opnieuw om ze op deze locatie los te laten. Zijden waarvan alle punten zijn geselecteerd worden vertaald, nu burens worden opnieuw overeenkomstig vorm gegeven.


## Punten van mazen transformeren

Het gereedschap  Coördinaten van punten transformeren geeft een meer geavanceerde manier om punten te verplaatsen, door het bewerken van hun X-, Y- en/of Z-coördinaten, met expressies.


1. Selecteer de punten waarvan u de coördinaten wilt bewerken
2. Druk op  Coördinaten van punten transformeren. Een dialoogvenster opent met een vermelding van het aantal geselecteerde punten. U kunt nog steeds punten aan de selectie toevoegen of daaruit verwijderen.
3. Afhankelijk van de eigenschappen die u wilt aanpassen, moet u *X-coördinaat*, *Y-coördinaat* en/of *Z-waarde selecteren*.
4. Voer dan de doelpositie in het vak in, ofwel als een numerieke waarde of als een expressie (met het  dialoogvenster *Expressie*)
5. Met de knop  *Coördinaten van het geselecteerde punt importeren* ingedrukt, worden de vakken X, Y en Z automatisch gevuld met hun coördinaten wanneer één enkel punt is geselecteerd. Een handige en snelle manier om punten individueel aan te passen.
6. Druk op *Voorbeeld transformatie* om de nieuwe locatie van het punt te simuleren en een voorbeeld te zien van de mazen met de transformatie.
  - Als het voorbeeld groen is, getransformeerde laag met mazen geldig en kunt u de transformatie toepassen.
  - Als het voorbeeld roos is, is de getransformeerde laag met mazen ongeldig en kunt u de transformatie niet toepassen, totdat het is gecorrigeerd.
7. Druk op *Transformatie toepassen* om de geselecteerde coördinaten voor de set met punten aan te passen.

## Geometrie van mazen opnieuw vormen

### Het contextmenu


1. Schakel  Elementen van mazen digitaliseren in
2. Selecteer item(s) van mazen, of niet
3. Door over een element van mazen te gaan wordt het geaccentueerd.
4. Klik met rechts en u kunt:
  - *rde item(s) verplaatsen*
  - *Geselecteerde zijde(n) splitsen (Huidige zijde splitsen)*: splitst de zijde waar u overheen gaat of elke geselecteerde quad-zijden in twee driehoeken
  - *Delaunay-triangulatie met geselecteerde punten*: bouwt driehoekige zijden met behulp van geselecteerde vrije punten.
  - *Geselecteerde zijde(n) verfijnen (Huidige zijde verfijnen)*: splitst dh zijde in vier zijden, gebaseerd op punten die zijn toegevoegd aan het midden van elke rand (een driehoek resulteert in driehoeken, een quad in quads). Trianguleert ook aanliggende zijden zijn verbonden met de nieuwe punten.


### De markeringen voor randen


Als  Elementen van mazen digitaliseren actief is en u gaat over een rand, wordt de rand geaccentueerd en is het mogelijk om daarmee interactief te werken. Afhankelijk van de context zouden de volgende markeringen beschikbaar kunnen zijn:


- een **vierkant**, in het midden van de rand: klik erop om de eindpunten te selecteren.
- een **kruis** als de twee zijden aan beide zijden kunnen worden samengevoegd: klik erop om de rand te verwijderen en de zijden samen te voegen.
- een **\*\*cirkel\*\*** als de rand tussen twee driehoeken staat: Klik erop om de rand om te draaien, d.i. hem verbinden in plaats van aan de twee andere “vrije” punten van de zijden

### Het gereedschap *Forceren op geselecteerde geometrieën*

Het gereedschap  Forceren op geselecteerde geometrieën verschaft geavanceerde manieren om breuklijnen toe te passen met lijn-geometrie. Een breuklijn zal de mazen forceren om randen langs de lijn te hebben. Onthoud dat de breuklijn niet als persistent zal worden beschouwd als de bewerking eenmaal is uitgevoerd; resulterende randen zullen niet langer als beperkingen optreden en kunnen worden aangepast, net als elke andere rand. Dit kan worden gebruikt om bijvoorbeeld om lokaal een laag met mazen aan te passen met nauwkeurige lijnen, zoals rivieroeveren of grenzen of wegbermen.

1. Schakel het gereedschap  Forceren op geselecteerde geometrieën in
2. Geef de geometrie aan die moet worden gebruikt als “forcerende lijn”; het mag zijn:
  - uitgekozen vanuit een object lijn of polygoon in het kaartvenster: klik met rechts op het vectorobject en selecteer het uit de lijst in het contextmenu.
  - een virtuele lijn die is getekend over het frame met mazen: klik met links om punten toe te voegen, klik met rechts om te valideren. De Z-waarde van de punten wordt ingesteld door de widget *Z-waarde punt* of de widget *z* als het paneel *Geavanceerd digitaliseren* is ingeschakeld. Als de lijn is gesnapt aan een punt van de mazen of een punt of segment van een 3D-vectorobject, zal het nieuwe punt de Z-waarde van het gesnapte element aannemen.

Zijden van mazen die de lijn-geometrie of de grenzen van de polygoon overlappen zullen worden beïnvloed op een manier die afhankelijk is van de opties die u kunt stellen vanuit het keuzemenu van het gereedschap . Forceren op geselecteerde geometriën.

-  *Nieuw punt op kruisen randen toevoegen*: met deze optie wordt een nieuw punt toegevoegd, elke keer als de forcerende lijn een rand kruist. Deze optie leidt tot het splitsen langs de lijn bij elke tegengekomen zijde.

Zonder deze optie worden tegengekomen zijden verwijderd en vervangen door zijden die komen uit een triangulatie met slechts de bestaande punten plus de punten van de forcerende lijnen (nieuwe punten worden ook toegevoegd op de grensrand die de forcerende lijnen kruist).

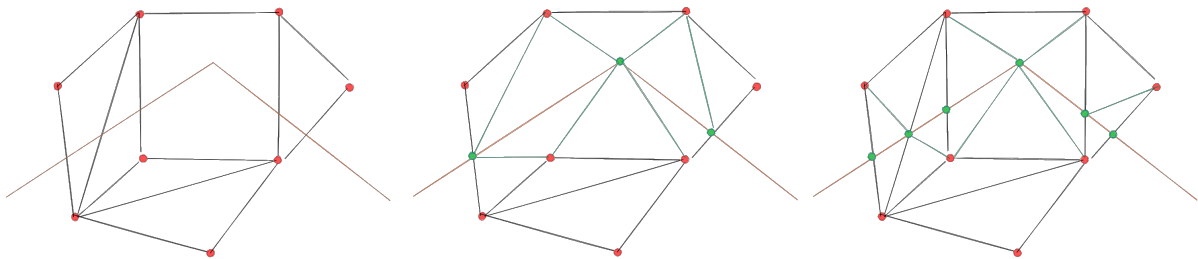




Fig. 17.12: Mazen forceren met een geometrie lijn - Resultaten zonder (midden) en met (rechts) nieuwe punten op kruisingen van randen

- *Z-waarde interpoleren vanuit*: stelt in hoe de Z-waarde van de nieuwe wordt bewerkt. Het mag zijn:
  - de *Mazen zelf*: de Z-waarde van de nieuwe punten wordt geïnterpoleerd uit punten van de zijde waarop zij vallen
  - of de *Forcerende lijn*: als de lijn wordt gedefinieerd door een 3D-vectorobject of een getekende lijn, dan wordt de Z-waarde voor de nieuwe punten afgeleid van de geometrie daarvan. In het geval van een 2D-lijnobject is de Z-waarde voor de nieuwe punten de *Z-waarde punt*.
- *Tolerantie*: wanneer een bestaand punt van mazen dichterbij de lijn staat dan de waarde van de tolerantie, maak geen nieuw punt op de lijn, maar gebruik in plaats daarvan het bestaande punt. De waarde kan worden ingesteld in *Meters op schaal* of in *Schaaleenheden* (meer details op [Eenheid selecteren](#)).

### 17.4.5 Herindexeren van lagen met mazen

Gedurende het bewerken, en om bewerkingen voor ongedaan maken/opnieuw snel uit te kunnen voeren, behoudt QGIS lege plekken voor verwijderde elementen, wat kan leiden tot groeiend gebruik van het geheugen en inefficiënte structuur van mazen. Het gereedschap *Mazen*  *Zijden en punten herindexeren* is ontworpen om deze gaten te verwijderen en de indices van zijden en punten opnieuw te nummeren, zodat zij doorlopen en enigszins redelijk geordend zijn. Dit optimaliseert de relatie tussen zijden en punten en vergoot de efficiency van berekeningen.

---

**Notitie:** Het gereedschap  *Zijden en punten herindexeren* slaat de laag op en maakt de stapels voor ongedaan/maken/opnieuw leeg, wat terugdraaien onmogelijk maakt.

---

## 17.5 Mazen berekenen

Het gereedschap *Mazen berekenen* uit het bovenste menu *Mazen* stelt u in staat rekenkundige en logische berekeningen uit te voeren op bestaande groepen gegevenssets om een nieuwe groep gegevensset te maken (bekijk Fig. 17.13).

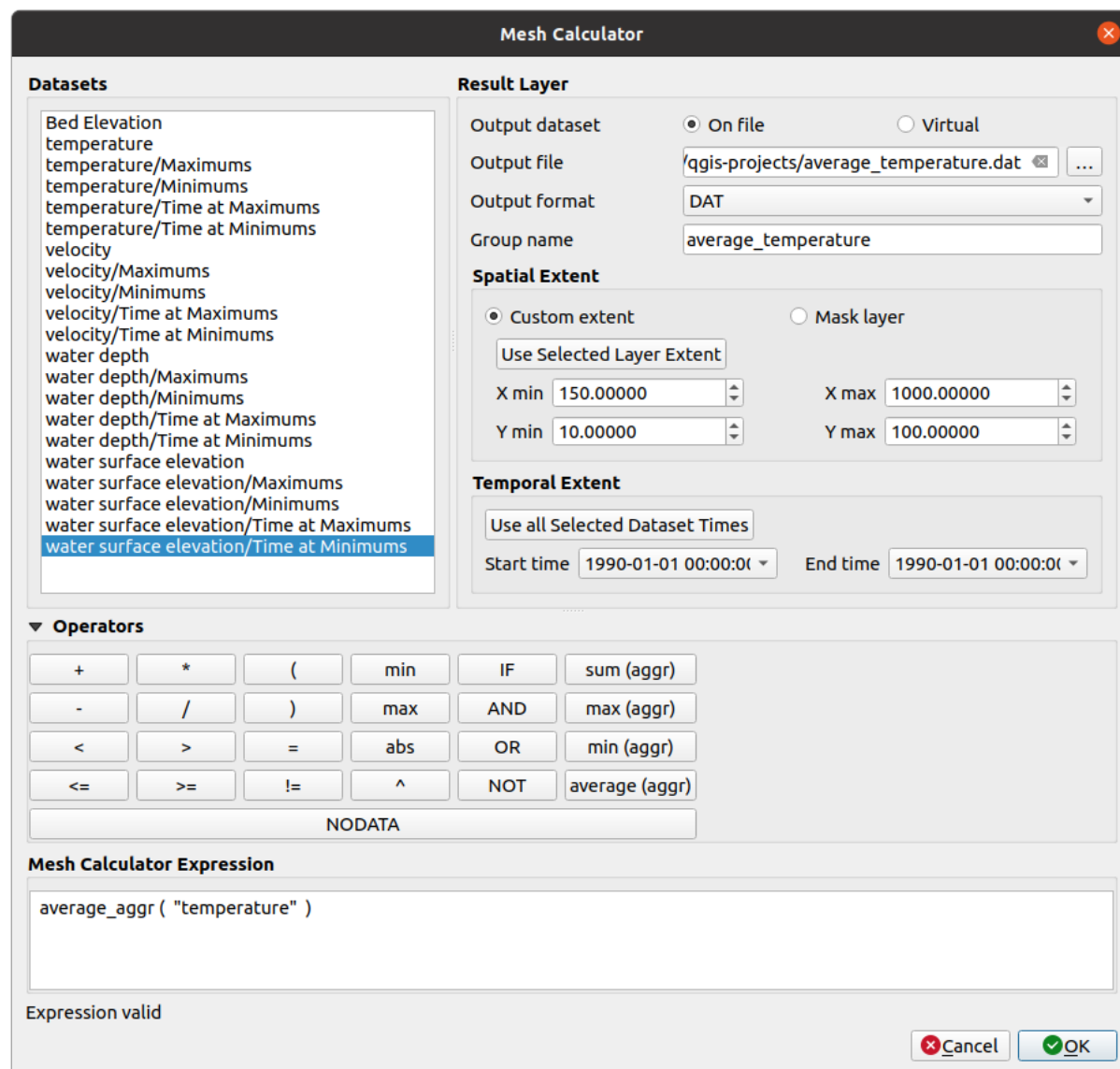


Fig. 17.13: Mazen berekenen

De lijst *Gegevenssets* bevat alle groepen gegevenssets in de actieve laag met mazen. Dubbelklik, om een groep gegevensset in een expressie te gebruiken, op de naam in de lijst en het zal worden toegevoegd aan het veld *Uitdrukking voor mazen berekenen*. U kunt dan de operatoren gebruiken om, expressies voor berekeningen te construeren, of u kunt ze eenvoudigweg in het vak typen.

De *Resultaatlaag* helpt u eigenschappen voor de uitvoerlaag te configureren:

- *Direct groep voor gegevensset maken in plaats van de laag naar schijf te schrijven:*
  - Indien niet geselecteerd wordt de uitvoer opgeslagen op schijf als een nieuw gewoon bestand. Een pad voor *Uitvoerbestand* en een *Indeling uitvoer* zijn vereist.
  - Indien geselecteerd zal een nieuwe groep voor de gegevensset worden toegevoegd aan de laag met mazen. Waarden van de groep voor de gegevensset worden niet in het geheugen opgeslagen, maar elke gegevensset wordt berekend als die nodig is in de formule die is ingevoerd in *Mazen berekenen*. Die virtuele groep

voor de gegevensset wordt met het project opgeslagen, en indien nodig, kan hij worden verwijderd of permanent worden gemaakt in het bestand vanaf de tab *Bron* in de Laageigenschappen.

In beide gevallen zou u een *Groepsnaam* moeten opgeven voor de uitvoer groep voor de gegevensset.

- Het *Ruimtelijk bereik* waarmee rekening moet worden gehouden voor berekenen mag zijn:
  - een *Aangepast bereikt*, handmatig gevuld met de coördinaten voor *X min*, *X max*, *Y min* en *Y max*, of uitgenomen uit een bestaande groep voor de gegevensset (selecter hem in de lijst en druk op *Geselecteerd laagbereik gebruiken* om de bovengenoemde velden voor coördinaten te vullen)
  - gedefinieerd door een polygonenlaag (*Maskeerlaag*) van het project: de geometrie van de objecten polygoon worden gebruikt om de gegevenssets van de laag met mazen te clippen
- De *Tijdsperiode* waarmee rekening moet worden gehouden voor gegevenssets kan worden ingesteld met de opties *Starttijd* en *Eindtijd*, geselecteerd uit de bestaande tijdstappen van de groepen voor gegevenssets. Zij kunnen ook worden gevuld met de knop *Alle geselecteerde tijden van de gegevensset gebruiken* om de gehele periode te nemen.

Het gedeelte *Operatoren* bevat alle beschikbare operatoren. Klik, om een operator toe te voegen aan het expressievak van Mazen berekenen, op de toepasselijke knop. Rekenkundige berekeningen (+, -, \*, ...) en statistische functies (min, max, sum (aggr), average (aggr), ...) zijn beschikbaar. Voorwaardelijke expressies (=, !=, <, >=, IF, AND, NOT, ...) geven ofwel 0 voor false of 1 voor true terug, en kunnen daarom worden gebruikt met andere operatoren en functies. De waarde NODATA mag ook in de expressies worden gebruikt.

De widget *Uitdrukking voor mazen berekenen* geeft de expressie weer en laat u die bewerken om uit te voeren.



### 18.1 Wat zijn vectortegels?

Vectortegels zijn pakketten van geografische gegevens, verpakt in vooraf gedefinieerde ruwweg vierkant gevormde “tegels” om te transporteren over het web. Zij combineren vooraf gedefinieerde rasterkaarttegels en vectorkaarttegels. De server voor vectortegels geeft gegevens van vectorkaarten terug, die zijn geclipt naar de begrenzingen van elke tegel, in plaats van een vooraf gerenderde kaartafbeelding. De geclipte tegels geven de zoomniveaus weer van de service voor de vectortegels, afgeleid van een piramide-achtige benadering. Door gebruik te maken van deze structuur, wordt de overdracht van de gegevens verkleind in vergelijking tot niet getegelde vectorkaarten. Alleen gegevens binnen de huidige kaartweergave, en op het huidige zoomniveau, dienen te worden overgedragen. Ook, vergeleken met een getegelde rasterkaart, wordt de overdracht van de gegevens enorm gereduceerd, omdat vectorgegevens gewoonlijk veel kleiner zijn dan een gerenderde bitmap. Vectortegels hebben geen informatie voor opmaak aan zich toegewezen, zodat QGIS een cartografische stijl moet toepassen om de gegevens te kunnen weergeven.

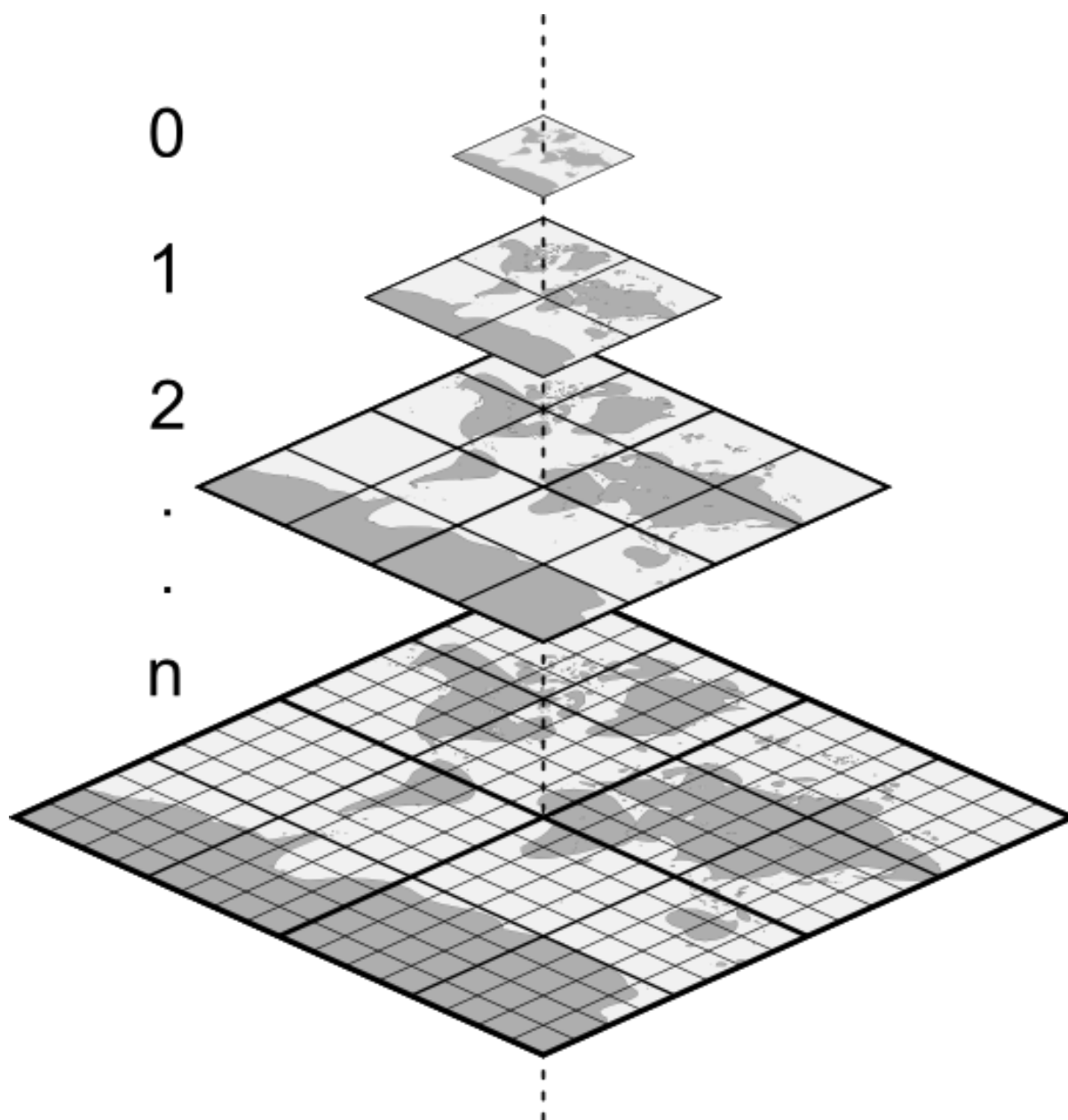



Fig. 18.1: Piramidestructuur van vectortegels met zoomniveaus

## 18.2 Ondersteunde indelingen

Er is ondersteuning voor vectortegels door:

- bronnen op afstand (HTTP/S) - met sjabloon XYZ - `type=xyz&url=http://example.com/{z}/{x}/{y}.pbf`
- lokale bestanden - met sjabloon XYZ - bijv. `type=xyz&url=file:///pad/naar/tegels/{z}/{x}/{y}.pbf`
- lokale database MBTiles - bijv. `type=mbtiles&url=file:///pad/naar/bestand.mbtiles`

Gebruik de tab  *Vectortegel* in het dialoogvenster *Databronnen beheren* om een gegevensset met vectortegels in QGIS te laden. Lees [Vector tegelservices gebruiken](#) voor meer details.



## 18.3 Eigenschappen vectortegels gegevensset

### 18.3.1 Eigenschappen Informatie

De tab *Informatie* is alleen-lezen en is een interessante plek om snel wat overzichtsinformatie en metadata voor de huidige laag op te pakken. Verschafte informatie is:

- gebaseerd op de provider van de laag: naam, URI, type bron en pad, aantal zoomniveaus
- het Coördinaten ReferentieSysteem: naam, eenheden, methode, nauwkeurigheid, verwijzing (d.i. of het statisch of dynamisch is)
- opgehaald uit de *gevulde metadata*: toegang, bereiken, links, contacten, geschiedenis...

### 18.3.2 Eigenschappen Symbologie en Label

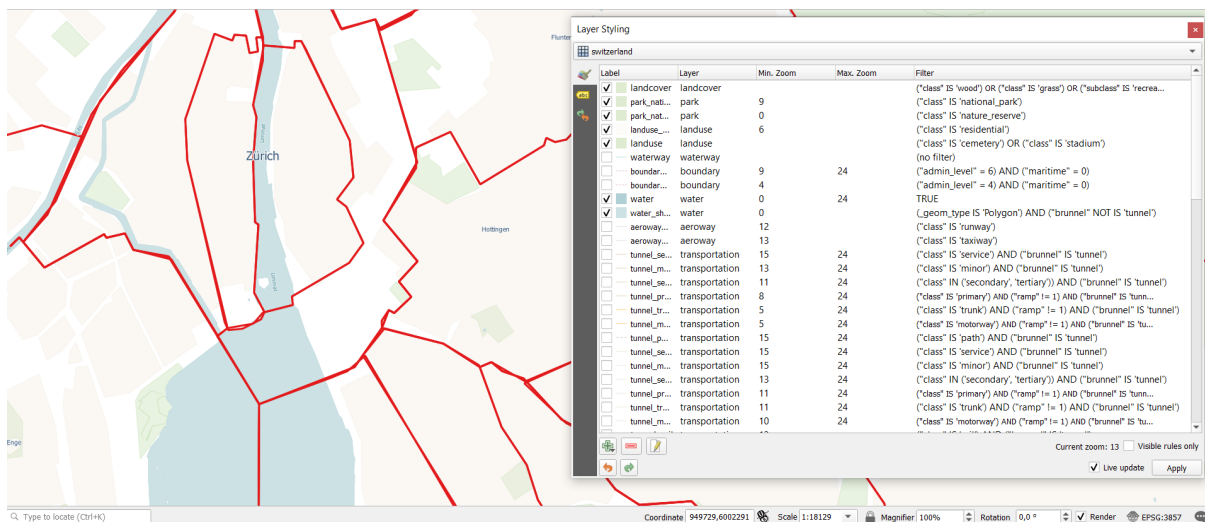



Fig. 18.2: Symbologie voor vectortegellaag

Omdat vectortegels bestaan uit geometrieën punt, lijn en polygoon, zijn de respectievelijke symbolen beschikbaar. U moet, om een cartografische stijl toe te passen, een *Stijl URL* gebruiken bij het maken van de *Verbinding vectortegels*.

De symbologie zal onmiddellijk worden weergegeven op de tab  *Symbologie* nadat op de knop *OK* is geklikt.


U kunt, om uw eigen cartografische stijl te definiëren, een set *regels* maken voor objecten en stijl en label toepassen. In Fig. 18.2 hebben we stijl en labels ingesteld voor de OpenStreetMap *landuse*-laag. De instellingen zijn hier gemaakt voor de klasse *suburb*. Voor betere zichtbaarheid zijn de meeste regels niet geselecteerd.

Aan de onderzijde wordt de *Huidige zoom* weergegeven. Selecteer de optie *Alleen zichtbare regels* om de lijst met regels te filteren tot alleen die welke zichtbaar zijn op het opgegeven zoomniveau. Dit maakt het eenvoudiger te werken met complexe opmaak voor vectors en om regels die problemen geven te lokaliseren. Stijl en labels kan afhankelijk zijn van het zoomniveau.

Er is ook de optie om stijlen te importeren. Deze stijlen kunnen worden verschaft als:

- *QML*-bestanden (*QML - De QGIS indeling voor stijlbestand*)
- *MapBox GL Json* stijl configuratiebestanden

### 18.3.3 Eigenschappen Metadata

De tab  *Metadata* verschaft u opties om een rapport met metadata voor uw laag te maken en te bewerken. Bekijk *Metadata* voor meer informatie.

---

## De kaarten opmaken


---

Met afdruklay-outs en rapporten kunt u kaarten en atlassen maken, en ze afdrucken of opslaan als afbeelding, PDF- of SVG-bestanden.




### 19.1 Overzicht van de afdruklay-out



De afdruklay-out verschaft een groeiend aantal mogelijkheden voor lay-out en afdrucken. Het stelt u in staat elementen toe te voegen zoals het kaartvenster van QGIS, tekstlabels, afbeeldingen, legenda's, schaalbalken, basisvormen, pijlen, attribuentabellen en HTML-objecten. U kunt elk element wijzigen van grootte, groeperen, uitlijnen, roteren en de positie bepalen en hun eigenschappen aanpassen om uw lay-out te maken. De lay-out kan worden afgedrukt of geëxporteerd naar indelingen voor afbeeldingen, PostScript, PDF of naar SVG. U kunt de lay-out opslaan als een sjabloon en het opnieuw laden in een andere sessie. Tenslotte kunnen verscheidene kaarten worden gemaakt die zijn gebaseerd op een sjabloon met behulp van de atlas-generator.

#### 19.1.1 Voorbeeldsessie voor beginners

Vóórdat u begint te werken met de afdruklay-out dient u enkele raster- of vectorlagen te laden in het kaartvenster van QGIS en hun eigenschappen aan te passen om te voldoen aan uw eigen wensen. Nadat alles volgens uw wensen is gerenderd en gesymboliseerd, klik op het pictogram  Nieuwe afdruklay-out in de werkbalk of kies *Project* ► *Nieuwe afdruklay-out*. U zult naar een nieuwe titel worden gevraagd voor de nieuwe afdruklay-out.

Volg de volgende instructies om te demonstreren hoe een kaart te maken.

1. Selecteer, aan de linkerkant, de knop voor de werkbalk  Kaart toevoegen en teken een rechthoek in het kaartvenster, ondertussen de linkermuisknop ingedrukt houdend. Binnen de getekende rechthoek verschijnt de kaartweergave van QGIS in het kaartvenster.
2. Selecteer de knop voor de werkbalk  Schaalbalk toevoegen en plaats het item met de linkermuisknop op het kaartvenster van afdruklay-out. Een schaalbalk zal aan het kaartvenster worden toegevoegd
3. Selecteer de knop voor de werkbalk  Legenda toevoegen en teken, met de linkermuisknop ingedrukt, een rechthoek in het kaartvenster. Binnen de getekende rechthoek zal de legenda worden getekend.

4. Selecteer het pictogram  Item selecteren/verplaatsen om de kaart op het kaartvenster te selecteren en die enigszins te verplaatsen.
5. Terwijl de kaart nog steeds geselecteerd is kunt u ook de grootte van het kaartitem wijzigen. Klik, terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt, in een kleine witte rechthoek in een van de hoeken van het kaartitem en sleep die naar een nieuwe locatie om de grootte te wijzigen.
6. Klik op het paneel *Item-eigenschappen* van het linker onderste paneel en zoek naar de instelling voor de oriëntatie. Wijzig de waarde van de instelling *Rotatie* naar '15.00°'. U zou de oriëntatie van het kaartitem moeten zien wijzigen.
7. Nu kunt u uw afdruklay-out afdrukken of exporteren naar indelingen voor afbeeldingen, PDF of naar SVG met de gereedschappen voor exporteren in het menu *Lay-out*.
8. Tenslotte kunt u uw afdruklay-out opslaan in het projectbestand met de knop  Project opslaan.



U kunt meerdere items toevoegen aan de afdruklay-out. Het is ook mogelijk om meer dan één kaartweergave of legenda of schaalbalk in het kaartvenster van afdruklay-out te hebben, op één of verscheidene pagina's. Elk item heeft zijn eigen eigenschappen en, in het geval van de kaart, zijn eigen bereik. Als u een item uit het kaartvenster van afdruklay-out wilt verwijderen kunt u dat doen met de toetsen *Delete* of *Backspace*.

### 19.1.2 Lay-out beheren

*Lay-out beheren* is het hoofdvenster om de afdruklay-outs in het project te beheren. Het geeft u een overzicht van de bestaande afdruklay-outs en rapporten in het project en biedt gereedschappen om:

- zoeken naar een lay-out;
- nieuwe afdruklay-outs of rapporten vanaf nul toe te voegen, vanuit sjabloon of een bestaande te dupliceren;
- elk van hen te hernoemen of te verwijderen;
- ze in het project te openen.

Het dialoogvenster *Lay-out beheren* openen:

- vanuit het dialoogvenster van QGIS, selecteer het menu *Project ► Lay-out beheren...* of klik op de knop  op de werkbalk *Project*;
- vanuit een dialoogvenster in een afdruklay-out of rapport, selecteer het menu *Lay-out ► Lay-out beheren...* of klik op de knop  op de werkbalk *Lay-out*;

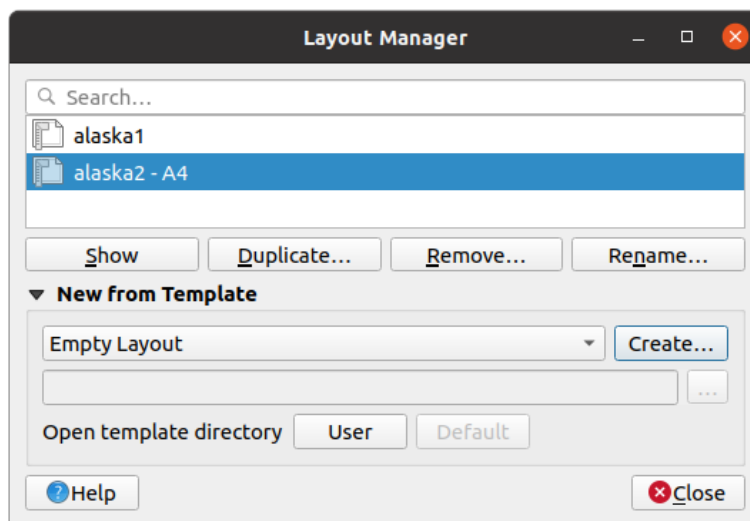


Fig. 19.1: Lay-out beheren

Lay-out beheren vermeldt in zijn bovenste gedeelte alle beschikbare afdruklay-outs of rapporten in het project met de gereedschappen om:

- de selectie weer te geven: u kunt meerdere rapporten en/of afdruklay-outs selecteren en ze met één klik openen. Dubbelklikken op een naam opent het;
- de geselecteerde lay-out of rapport te dupliceren (alleen beschikbaar als slechts één item is geselecteerd): het maakt een nieuw dialoogvenster met de geselecteerde als sjabloon. U zult worden gevraagd om een nieuwe titel voor de nieuwe lay-out te kiezen;
- het rapport of de lay-out te hernoemen (ook slechts beschikbaar als één item is geselecteerd): u zult worden gevraagd om een nieuwe titel voor de nieuwe lay-out te kiezen.
- de lay-out te verwijderen: de geselecteerde afdruklay-out(s) zullen uit het project worden verwijderd.

In het onderste gedeelte is het mogelijk nieuwe afdruklay-outs of rapporten vanaf nul of vanuit een sjabloon te maken. Standaard zal QGIS zoeken naar sjablonen in het gebruikersprofiel en de sjabloonmappen voor de toepassing (toegankelijk met de twee knoppen aan de onderzijde van het frame), maar ook in elke map die is vermeld in *Pad(en) om te zoeken naar extra sjablonen voor afdrukken* in *Extra ► Opties ► Lay-outs*. Gevonden sjablonen worden in het combinatievak vermeld. Selecteer een item en druk op de knop *Maken* om een nieuw rapport of afdruklay-out te maken.

U kunt ook sjablonen voor lay-outs gebruiken uit een aangewezen map; selecteer in dat geval *Specifiek* in de keuzelijst voor sjablonen, blader naar de sjabloon en druk op *Maken*.

---

**Tip: Op sjablonen gebaseerde afdruklay-outs maken vanuit het paneel Browser**

Sleep en zet een bestand `.qpt` voor een sjabloon van een afdruklay-out vanuit een bestandsbeheerder in het kaartvenster of dubbelklikken erop in het *paneel Browser* maakt een nieuwe afdruklay-out uit de sjabloon.

---

### 19.1.3 Menu's, gereedschappen en panelen van de afdruklay-out

Openen van de afdruklay-out verschaft u een blanco kaartvenster dat het papieren oppervlakte vertegenwoordigt wanneer u de optie *Afdrukken* gebruikt. Initieel vindt u aan de linkerkant naast het kaartvenster knoppen om items toe te voegen aan de lay-out: het huidige kaartvenster van QGIS, tekstlabels, afbeeldingen, legenda's, schaalbalken, basisvormen, pijlen, attribuentabellen en HTML-objecten. Op deze werkbalk vindt u ook knoppen om te navigeren, in te zoomen op een gebied en het beeld van de lay-out te verschuiven en ook knoppen om een item voor de lay-out te selecteren en de inhoud van het kaartitem te verplaatsen.

Fig. 19.2 toont de initiële weergave van de afdruklay-out vóórdat daaraan elementen zijn toegevoegd.

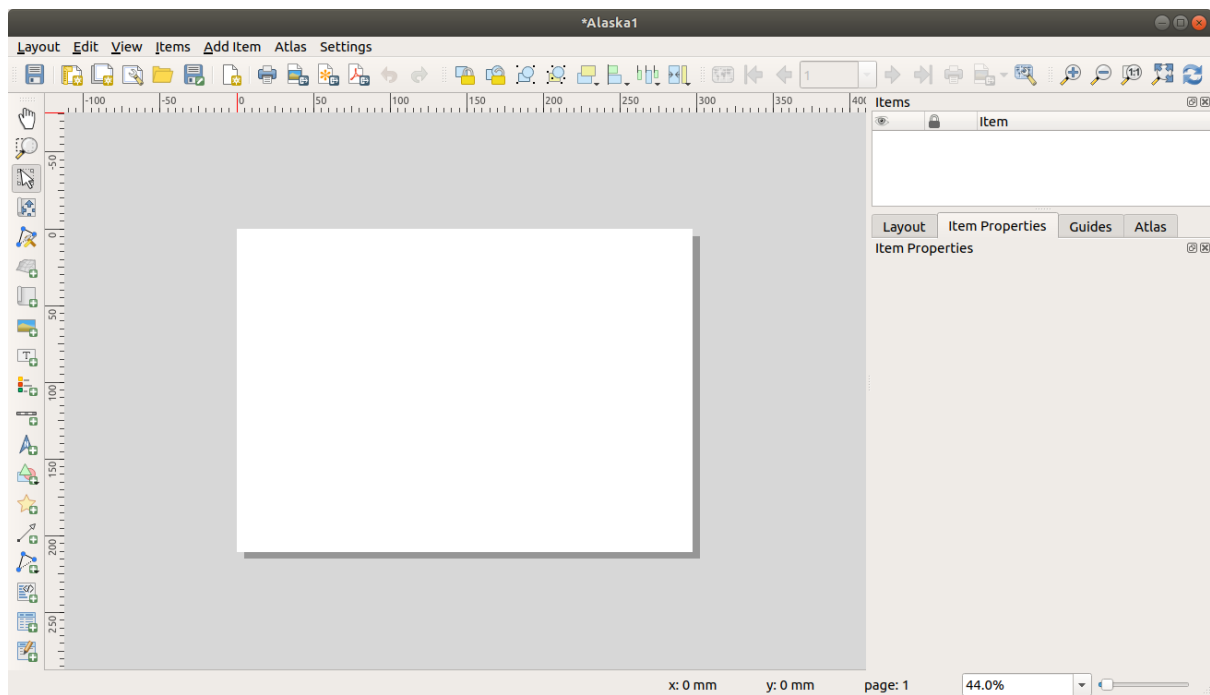



Fig. 19.2: Afdruklay-out

Rechts naast het kaartvenster vindt u twee panelen. Het bovenste bevat de panelen *Items* en *Geschiedenis Ongedaan maken* en het onderste bevat de panelen *Lay-out*, *Item-eigenschappen* en *Atlas-generatie*.

- Het paneel *Items* verschaft een lijst van alle items voor afdruklay-out die zijn toegevoegd aan het kaartvenster en manieren om daar globaal mee te werken (bekijk [Het paneel Items](#) voor meer informatie).
- Het paneel *Geschiedenis Ongedaan maken* geeft de geschiedenis weer van alle wijzigingen die zijn toegepast op de lay-out. Met een muisklik is het mogelijk om heen en weer stappen in de lay-out ongedaan te maken of opnieuw te doen tot een bepaalde status.
- Het paneel *Lay-out* stelt u in staat algemene parameters in te stellen om op de lay-out toe te passen bij het exporteren of bij het werken ermee (bekijk [Het paneel Lay-out](#) voor meer details);
- Het paneel *Item-eigenschappen* geeft de eigenschappen weer voor het geselecteerde item. Klik op het pictogram  Item selecteren/verplaatsen om een item te selecteren (bijv., legenda, schaalbalk of label) in het kaartvenster. Klik dan op het paneel *Item-eigenschappen* en pas de instelling voor het geselecteerde item aan (bekijk [Lay-out items](#) voor gedetailleerde informatie over elke instelling voor het item).
- Het paneel *Atlas* stelt u in staat een atlas te maken voor de huidige afdruklay-out en geeft toegang tot de parameters daarvan (bekijk [Een atlas genereren](#) voor gedetailleerde informatie over het gebruiken van Atlas genereren).

In het onderste gedeelte van het venster van afdruklay-out vindt u een statusbalk met daarin de positie van de muis, huidige paginanummer, een combinatievak voor het instellen van het niveau van zoomen, het aantal geselecteerde items indien van toepassing en, in geval van Atlas genereren, het aantal objecten.





In het bovenste gedeelte van het venster van afdruklay-out vindt u menu's en andere werkbalken. Alle gereedschappen voor afdruklay-out zijn beschikbaar in menu's en als pictogrammen op een werkbalk.



De werkbalken en panelen kunnen in- en uitgeschakeld worden met de rechtermuisknop boven een werkbalk of via *Beeld ► Werkbalken ►* of *Beeld ► Panelen ►*.





## Menu's en gereedschappen

### Menu Lay-out













Het menu *Lay-out* verschaft acties om de lay-out te beheren:

- Het projectbestand direct vanuit het venster van de afdruklay-out opslaan.
- Een nieuwe, blanco afdruklay-out te maken met  *Nieuwe lay-out...*.
-  *Lay-out dupliceren...* : Maak een nieuwe afdruklay-out door de huidige te kopiëren.
- De huidige afdruklay-out te verwijderen met  *Lay-out verwijderen...*
-  *Lay-out beheren...* te openen.
- *Lay-outs* ► : Een bestaande afdruklay-out te openen.

Als de lay-out eenmaal is ontworpen kunt u met  *Als sjabloon opslaan* en  *Items uit sjabloon toevoegen* de huidige status van een sessie van afdruklay-out opslaan als een .qpt-sjabloonbestand en items ervan opnieuw laden in een andere sessie/afdruklay-out.

In het menu *Lay-out* zijn ook krachtige manieren aanwezig om geografische informatie, geproduceerd met QGIS, te delen die kan worden opgenomen in rapporten of gepubliceerd. Deze gereedschappen zijn  *Als afbeelding exporteren...*,  *Als PDF exporteren...*,  *Als SVG exporteren...* en  *Afdrukken...*

Hieronder staat een lijst van alle beschikbare gereedschappen in dit menu met enige handige informatie.

Gereedschap	Sneltoets	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Project opslaan</i>	Ctrl+S	<i>Lay-out</i>	<i>Introductie van projecten van QGIS</i>
 <i>Nieuwe lay-out</i>	Ctrl+N	<i>Lay-out</i>	<i>Lay-out beheren</i>
 <i>Lay-out dupliceren</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Lay-out beheren</i>
 <i>Lay-out verwijderen</i>			
 <i>Lay-out beheren...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Lay-out beheren</i>
<i>Lay-outs</i> ►			
<i>Eigenschappen Lay-out...</i>			<i>Het paneel Lay-out</i>
<i>Lay-out hernoemen...</i>			
 <i>Pagina's toevoegen...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Werken met de pagina-eigenschappen</i>
 <i>Items uit sjabloon toevoegen</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Een item voor lay-out maken</i>
 <i>Als sjabloon opslaan...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Lay-out beheren</i>
 <i>Als afbeelding exporteren...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Als afbeelding exporteren</i>
 <i>Als SVG exporteren...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Exporteren naar SVG</i>
 <i>Als PDF exporteren...</i>		<i>Lay-out</i>	<i>Als PDF exporteren</i>
<i>Pagina-instellingen...</i>	Ctrl+Shift+P		
 <i>Afdrukken...</i>	Ctrl+P	<i>Lay-out</i>	<i>Een uitvoer maken</i>
<i>Sluiten</i>	Ctrl+Q		















## Menu Bewerken

Het menu *Bewerken* biedt gereedschappen om items voor afdruklay-out te bewerken. Het bevat veelvoorkomende acties zoals gereedschappen om te selecteren, Kopiëren/Knippen/Plakken en functionaliteit Ongedaan maken/Opnieuw (bekijk *Paneel Geschiedenis Ongedaan maken: acties Ongedaan maken en Opnieuw*) voor de items in de lay-out.

Bij het gebruiken van de actie Plakken zullen de items worden geplakt overeenkomstig de huidige positie van de muis. Gebruiken van de actie *Bewerken* ► *In plaats plakken* of drukken op `Ctrl+Shift+V` zal de items in de huidige pagina plakken, op dezelfde plaats als waar zij op de initiële pagina stonden. Dit zorgt er voor dat items op dezelfde plek worden gekopieerd/geplakt, van pagina naar pagina.


Hieronder staat een lijst van alle beschikbare gereedschappen in dit menu met enige handige informatie.

Tabel 19.1: Beschikbare gereedschappen

Gereedschap	Sneltoets	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Ongedaan maken (laatste wijziging)</i>	<code>Ctrl+Z</code>	<i>Lay-out</i>	<i>Paneel Geschiedenis Ongedaan maken: acties Ongedaan maken en Opnieuw</i>
 <i>Opnieuw (laatste ongedaan gemaakte wijziging)</i>	<code>Ctrl+Y</code>	<i>Lay-out</i>	<i>Paneel Geschiedenis Ongedaan maken: acties Ongedaan maken en Opnieuw</i>
 <i>Verwijderen</i>	<code>Del</code>		
 <i>Knippen</i>	<code>Ctrl+X</code>		
 <i>Kopiëren</i>	<code>Ctrl+C</code>		
 <i>Plakken</i>	<code>Ctrl+V</code>		
<i>In plaats plakken</i>	<code>Ctrl+Shift+V</code>		
 <i>Alles selecteren</i>	<code>Ctrl+A</code>		
 <i>Alles deselecteren</i>	<code>Ctrl+Shift+A</code>		
 <i>Selectie omdraaien</i>			
<i>Selecteer volgende item</i>	<code>Ctrl+Alt+[</code>		
<i>Selecteer vorige item</i>	<code>Ctrl+Alt+]</code>		
 <i>Lay-out verschuiven</i>	<code>P</code>	<i>Toolbox</i>	
 <i>In-/Uitzoomen</i>	<code>Z</code>	<i>Toolbox</i>	
 <i>Item selecteren/verplaatsen</i>	<code>V</code>	<i>Toolbox</i>	<i>Werken met items voor lay-out</i>
 <i>Inhoud verschuiven</i>	<code>C</code>	<i>Toolbox</i>	<i>Het kaartitem</i>
 <i>Item Knopen bewerken</i>		<i>Toolbox</i>	<i>De op knopen gebaseerde vormen</i>

## Menu Beeld


Het menu *Beeld* geeft toegang tot gereedschappen voor navigatie en helpt bij het configureren van het algemene gedrag van de afdruklay-out. Naast de algemene gereedschappen voor zoomen, kunt u:


-  *Scherf versersen* (als u merkt dat het scherm zich niet in een consistente status bevindt);
- een *raster* inschakelen waaraan u items kunt snappen bij het verplaatsen of maken ervan. Instellen van het raster wordt gedaan in *Instellingen* ► *Opties voor lay-out...* of in het *paneel Lay-out*;
- *hulplijnen* inschakelen waaraan u items kunt snappen bij het verplaatsen of maken ervan. Hulplijnen zijn rode lijnen waarop u kunt klikken in de liniaal (boven of aan de linkerkant van de lay-out) en ze slepen en neerzetten op de gewenste locatie;









- *Slimme hulplijnen* gebruiken: gebruikt andere items voor lay-out als hulplijnen om dynamisch aan te snappen als u een item verplaatst of de vorm ervan wijzigt;
- *Hulplijnen verwijderen* om alle huidige hulplijnen te verwijderen;
- *Begrenzingsvakken tonen* rondom de items om uw selectie beter te kunnen identificeren;
- *Linialen tonen* rondom de lay-out;
- *Pagina's weergeven* of pagina's instellen op transparant. Vaak wordt afdruklay-out gebruikt voor het maken van lay-outs die niet moeten worden afgedrukt, bijv. om op te nemen in presentaties of andere documenten, en is het gewenst om de lay-out te exporteren met een volledig transparante achtergrond. Soms wordt er naar verwezen als naar een "oneindig kaartvenster" in andere programma's voor bewerken.

In de afdruklay-out kunt u het niveau van zoomen ook wijzigen met het muiswiel of de schuifbalk en het combinatievak in de statusbalk. Als u moet schakelen naar de modus Schuiven, terwijl u werkt in het gebied van de lay-out, kunt u de Spatiebalk of het muiswiel ingedrukt houden. Met **Ctrl+spatiebalk** kunt u tijdelijk overschakelen naar de modus Inzoomen en met **Ctrl+Alt+spatiebalk** naar de modus Uitzoomen.









Panelen en werkbalken kunnen worden ingeschakeld in het menu *Beeld* ►. Voor het maximaliseren van de beschikbare ruimte om te kunnen werken met lay-out kunt u de optie  *Beeld* ► *Zichtbaarheid paneel aan/uit* selecteren of drukken op **Ctrl+Tab**; alle panelen worden verborgen en alleen eerder zichtbare panelen worden hersteld bij het deselecteren.

Het is ook mogelijk om naar een modus Volledig scherm te schakelen om meer ruimte te hebben om te werken door te drukken op **F11** of *Beeld* ►  *Volledig scherm schakelen* te gebruiken.

Gereedschap	Sneltoets	Werkbalk	Verwijzing
 <i>Bijwerken</i>	F5	<i>Navigatie</i>	
<i>Voorbeeld ►</i>			
 <i>Inzoomen</i>	Ctrl++	<i>Navigatie</i>	
 <i>Uitzoomen</i>	Ctrl+-	<i>Navigatie</i>	
 <i>Zoomen naar 100%</i>	Ctrl+1	<i>Navigatie</i>	
 <i>Volledig zoomen</i>	Ctrl+0	<i>Navigatie</i>	
<i>Zoom naar breedte</i>			
 <i>Grid tonen</i>	Ctrl+'		<i>Hulplijnen en raster</i>
<input type="checkbox"/> <i>Aan grid snappen</i>	Ctrl+Shift+'		<i>Hulplijnen en raster</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Hulplijnen tonen</i>	Ctrl+;		<i>Hulplijnen en raster</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Aan hulplijnen snappen</i>	Ctrl+Shift+;		<i>Hulplijnen en raster</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Slimme hulplijnen</i>	Ctrl+Alt+;		
<i>Hulplijnen beheren...</i>			<i>Het paneel Hulplijnen</i>
<i>Hulplijnen verwijderen</i>			<i>Het paneel Hulplijnen</i>
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Linialen tonen</i>	Ctrl+R		
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Begrenzingsvakken toenen</i>	Ctrl+Shift+B		
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Pagina's weergeven</i>			
<i>Werkbalken ►</i>			<i>Panelen en werkbalken</i>
<i>Panelen ►</i>			<i>Panelen en werkbalken</i>
<input type="checkbox"/> <i>Volledig scherm schakelen</i>	F11		<i>Beeld</i>
<input type="checkbox"/> <i>Zichtbaarheid paneel aan/uit</i>	Ctrl+Tab		<i>Beeld</i>




















## Menu Items

Het menu *Items* helpt u bij het configureren van de positie van de items in de lay-out en de onderlinge relaties (bekijk *Werken met items voor lay-out*).

Gereedschap	Sneltoets	Werkbalk	Verwijzing
 Groeperen	Ctrl+G	Acties	Items groeperen
 Groeperen ongedaan maken	Ctrl+Shift+G	Acties	Items groeperen
 Omhoog	Ctrl+]	Acties	Uitlijning
 Omlaag	Ctrl+[	Acties	Uitlijning
 Naar voorgrond	Ctrl+Shift+]	Acties	Uitlijning
 Naar achtergrond	Ctrl+Shift+[	Acties	Uitlijning
 Geselecteerde items vastzetten	Ctrl+L	Acties	Items vastzetten
 Alles losmaken	Ctrl+Shift+L	Acties	Items vastzetten
Items uitlijnen ►		Acties	Uitlijning
Items verdelen ►		Acties	Items verplaatsen en grootte wijzigen
Grootte aanpassen ►		Acties	Items verplaatsen en grootte wijzigen

### Menu Items toevoegen

Dit zijn gereedschappen om items voor lay-out te maken. Elk ervan wordt gedetailleerd beschreven in het hoofdstuk *Lay-out items*.

Gereedschap	Werkbalk	Verwijzing
 Kaart toevoegen	Toolbox	Het kaartitem
 3D-kaart toevoegen	Toolbox	Het 3D-kaartitem
 Afbeelding toevoegen	Toolbox	Het item Afbeelding
 Label toevoegen	Toolbox	Het item Label
Dynamische tekst toevoegen ►		Het item Label
 Legenda toevoegen	Toolbox	Het item Legenda
 Schaalbalk toevoegen	Toolbox	Het item Schaalbalk
 Noordpijl toevoegen	Toolbox	Het item Noordpijl
 Vorm toevoegen ►	Toolbox	Het item regelmatige vorm
 ► Rechthoek toevoegen	Toolbox	Het item regelmatige vorm
 ► Ellipse toevoegen	Toolbox	Het item regelmatige vorm
 ► Driehoek toevoegen	Toolbox	Het item regelmatige vorm
 Markering toevoegen	Toolbox	
 Pijl toevoegen	Toolbox	Het item Pijl
 Item Knoop toevoegen ►	Toolbox	De op knopen gebaseerde vormen
 ► Polygoon toevoegen	Toolbox	De op knopen gebaseerde vormen
 ► Polylijn toevoegen	Toolbox	De op knopen gebaseerde vormen
 HTML toevoegen	Toolbox	Het item HTML-frame
 Attributentabel toevoegen	Toolbox	Het item attributentabel
 Vaste tabel toevoegen	Toolbox	Het item Vaste tabel

## Menu Atlas

Gereedschap	Sneltoets	Werkbalk	Verwijzing
 Voorbeeld Atlas	Ctrl+Alt+/ 	Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Eerste object	Ctrl+<	Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Vorige object	Ctrl+,	Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Volgende object	Ctrl+.	Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Laatste object	Ctrl+>	Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Atlas afdrukken...		Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Atlas als afbeeldingen exporteren...		Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Atlas als SVG exporteren...		Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Atlas als PDF exporteren...		Atlas	Voorbeeld en maken van een atlas
 Instellingen voor Atlas		Atlas	Een atlas genereren

## Menu Instellingen

Het menu *Instellingen* ► *Opties voor lay-out...* is een sneltoets naar het menu *Extra* ► *Opties* ► *Lay-outs* van het hoofdvenster van QGIS. Hier kunt u enkele opties instellen die als standaard zullen worden gebruikt voor een nieuwe afdruklay-out:

- *Standaard lay-outs* laat u het standaard te gebruiken lettertype specificeren;
- Met *Ruitennetweergave* kunt u de stijl voor het raster en de kleur daarvan instellen. Er zijn drie typen raster: **Stippels**, **Doorgetrokken** lijnen en **Kruisjes**;
- *Standaarden voor raster en hulplijnen* definieert afstand, verschuiving en tolerantie van het raster (bekijk *Hulplijnen en raster* voor meer details);
- *Paden voor lay-outs*: om een lijst van aangepaste paden te beheren om te zoeken naar sjablonen voor afdruklay-outs.

## Contextmenu's

Afhankelijk van waar u met rechts klikt in het dialoogvenster van afdruklay-out, opent u een contextmenu met verschillende mogelijkheden:

- Klik met rechts op de menubalk of een andere werkbalk en u krijgt een lijst met panelen en werkbalken voor lay-outs die u, met één klik, kunt in- of uitschakelen.
- Klik met rechts boven een liniaal en u kunt  *Hulplijnen tonen*,  *Aan hulplijnen snappen*, *Hulplijnen beheren...* het *paneel Hulplijnen* openen of *Hulplijnen verwijderen*. Het is ook mogelijk om de linialen te verbergen.
- Klik met rechts in het kaartvenster van afdruklay-out en:
  - U zult in staat zijn voor recente wijzigingen *Ongedaan maken* en *Opnieuw* te gebruiken, of een gekopieerd item te *Plakken* (alleen beschikbaar als geen item is geselecteerd).
  - Als u klikt boven een pagina heeft u aanvullende toegang tot het huidige paneel *Pagina-eigenschappen* of *Pagina verwijderen*.
  - Als u klikt op een geselecteerd item dan kunt u het knippen of kopiëren en ook het paneel *Item-eigenschappen* openen.

- Indien er meer dan één item is geselecteerd, dan kunt u ze ofwel groeperen en/of het groeperen opheffen als er tenminste al één groep in de selectie aanwezig is.
- Met rechts klikken in een tekstvak of widget met waarden of een paneel van lay-out verschaft opties om te bewerken om de inhoud aan te passen.

## Het paneel Lay-out

In het paneel *Lay-out* kunt u de globale instellingen van uw afdruklay-out definiëren.

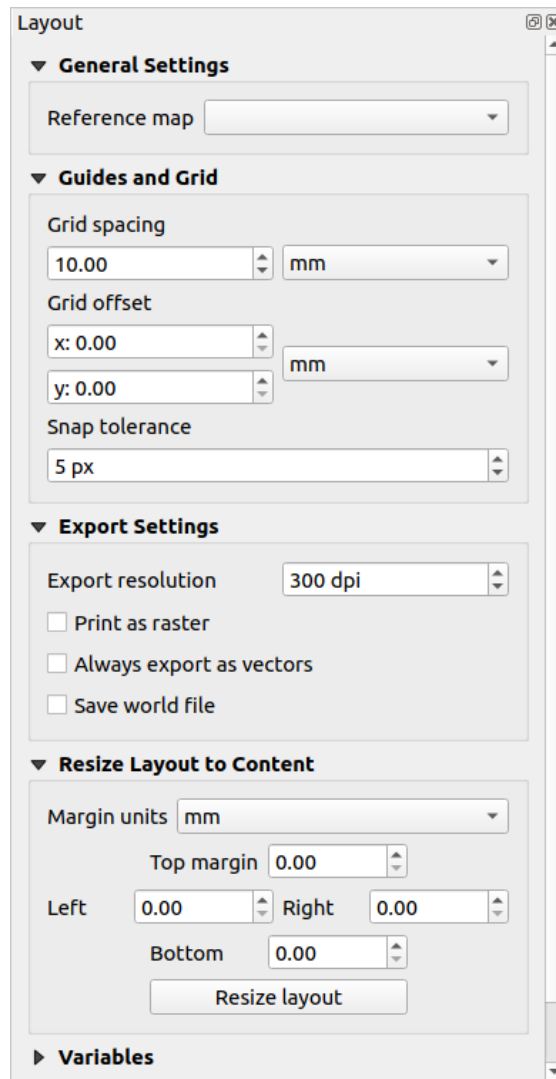


Fig. 19.3: Instellingen voor Lay-out in de afdruklay-out

### Algemene instellingen

In een afdruklay-out kunt u meer dan één kaartitem gebruiken. De *Verwijzingskaart* geeft het kaartitem weer dat moet worden gebruikt als de hoofdkaart van de lay-out. Het is toegewezen zolang er een kaartitem in de lay-out staat. De lay-out zal deze kaart gebruiken voor elk van zijn eigenschappen en variabelen die eenheden of schaal berekenen. Dat omvat ook het exporteren van de afdruklay-out naar indelingen met geoverwijzingen.

Meer nog, nieuwe items voor de lay-out, zoals schaalbalk, legenda of noordpijl hebben standaard hun instellingen (oriëntatie, weergegeven lagen, schaal, ...) verbonden met het kaartitem waar zij op getekend zijn, en vallen terug op de verwijzingskaart als er geen overlappende kaart is.

### Hulplijnen en raster

U kunt enkele markeringen voor verwijzingen op het papier plaatsen om u te helpen om nauwkeurig enkele items te plaatsen. Deze markeringen kunnen zijn:

- eenvoudige horizontale of verticale lijnen (genaamd **Hulplijnen**) geplaatst op de positie die u wilt (bekijk *Het paneel Hulplijnen* voor het maken van hulplijnen).
- of normaal **raster**: een netwerk van horizontale en verticale lijnen weergegeven over de lay-out.

Instellingen zoals *Rasterafstand* of *Ruitennetverspringing* kunnen ook in deze groep worden aangepast als ook de *Tolerantie voor 'snappen'* om voor items te gebruiken. De tolerantie is de maximale afstand waaronder de muisaanwijzer wordt ge'snapt' aan een raster of hulplijn bij het verplaatsen, wijzigen van de grootte of het maken van een item.

Of rasters of hulplijnen moeten worden weergegeven wordt ingesteld in het menu *Beeld*. Daar kunt u ook beslissen of zij moeten worden gebruikt om items van afdruklay-out te "snappen". Wanneer zowel een rasterlijn als een hulplijn binnen de tolerantie van een punt liggen zullen de hulplijnen altijd voorgaan - omdat zij handmatig zijn ingesteld (daarom wordt aangenomen dat zij expliciet zijn geplaatst op bijzonder gewenste locaties om te 'snappen' en dat zij zouden moeten worden geselecteerd boven het algemene raster).

---

**Notitie:** In het menu *Instellingen ► Opties voor lay-out* kunt u ook de parameters voor het raster en hulplijnen, zoals hierboven vermeld, instellen. Deze opties zullen echter slechts als standaarden voor nieuwe afdruklay-outs worden toegepast.

---

### Instellingen voor exporteren

U kunt een resolutie definiëren die moet worden gebruikt voor alle geëxporteerde kaarten *Export resolutie*. Deze instelling kan echter elke keer worden overschreven wanneer u een kaart exporteert.

Vanwege enkele geavanceerde opties voor renderen (*mengmodus, effecten...*), zou een item voor lay-out misschien moeten worden gerasteriseerd om correct te kunnen worden geëxporteerd. QGIS zal het individueel rasteriseren zonder elk ander te forceren om ook te worden gerasteriseerd. Dit maakt het mogelijk bij het afdrukken of opslaan naar PostScript of PDF om items zoveel mogelijk als vectors te behouden, bijv. een kaartitem met doorzichtbaarheid voor de laag zal labels, schaalbalk etc. niet forceren om ook te worden gerasteriseerd. U kunt echter:

- alle items forceren om te worden gerasteriseerd door het keuzevak  *Als raster afdrukken* te selecteren;
- of de tegengestelde optie gebruiken, d. i. *Altijd als vectoren exporteren*, om de export te forceren de items te behouden als vectoren indien geëxporteerd naar een compatibel indeling. Onthoud dat in sommige gevallen dit er toe zou kunnen leiden dat de uitvoer er anders uitziet dan de lay-out.

Waar de indeling het mogelijk maakt (bijv. *.TIF, .PDF*) resultaten van een afdruklay-out standaard naar een bestand met geoverwijzingen te exporteren (gebaseerd op het item *Verwijzingskaart* in de groep *Algemene instellingen*). Voor andere indelingen vereist uitvoer naar geoverwijzingen u om een world file te maken door  *World file opslaan* te selecteren. Het world file wordt gemaakt naast de geëxporteerde kaart(en), heeft de naam van de pagina-uitvoer met het item voor de verwijzingskaart en bevat informatie om het gemakkelijk van geoverwijzingen te voorzien.



## Lay-out aanpassen naar inhoud

Met het gereedschap *Grote pagina aanpassen* in deze groep, kunt u een unieke lay-out voor de pagina maken waarvan het bereik de huidige inhoud van de afdruklay-out bedekt (met enkele optionele *marges* rondom de bijgesneden grenzen).

Onthoud dat dit gedrag anders is dan dat van de optie *Bijsnijden naar inhoud* in die zin dat alle items worden geplaatst op een echte en unieke pagina ter vervanging van alle bestaande pagina's.

## Variabelen

*Variabelen* vermeldt alle variabelen die beschikbaar zijn op het niveau van de lay-out (inclusief alle globale en projectvariabelen).

Het stelt de gebruiker ook in staat om variabelen op het niveau van de lay-out te beheren. Klik op de knop  om een nieuwe aangepaste variabele op het niveau van de lay-out toe te voegen. Selecteer op dezelfde wijze een aangepaste variabele op het niveau van de lay-out en klik op de knop  om hem te verwijderen.

Meer informatie over het gebruiken van variabelen in het gedeelte *Algemeen gereedschap*.

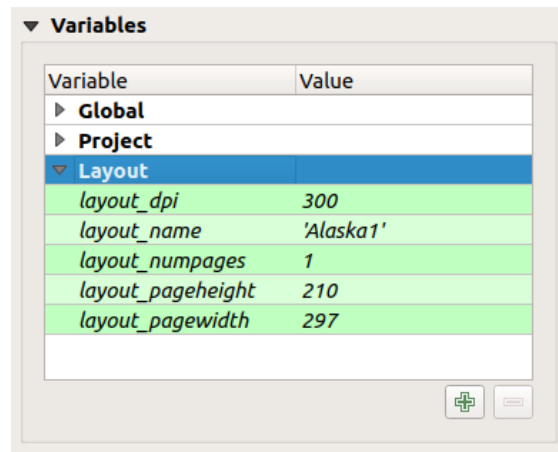



Fig. 19.4: Variabelen bewerken in de afdruklay-out

## Werken met de pagina-eigenschappen

Een lay-out kan worden samengesteld uit verschillende pagina's. Een eerste pagina kan, bijvoorbeeld, een kaartvenster weergeven en een tweede pagina kan de attributentabel, die is geassocieerd met een laag, weergeven, terwijl een derde een HTML-object weergeeft dat is gekoppeld aan de website van uw organisatie. Of u kunt veel typen items toevoegen op elke pagina.

### Een nieuwe pagina toevoegen

Verder kan een lay-out worden gemaakt met pagina's in verschillende grootten en/of oriëntatie. Selecteer het gereedschap  *Pagina's toevoegen...* in het menu *Lay-out* of *werkbalk Lay-out* om een pagina toe te voegen. Het dialoogvenster *Pagina's toevoegen* opent en u zult worden gevraagd om in te vullen:

- het aantal toe te voegen pagina's;
- de positie van de pagina('s): voor of na een bepaalde pagina of aan het einde van de afdruklay-out;
- De *Grootte pagina*: het zou een vooraf opgemaakte pagina kunnen zijn (A4, B0, Legal, Letter, ANSI A, Arch A en hun afgeleiden, als ook een type resolutie, zoals 1920x1080 of 1024x768) met geassocieerde *Oriëntatie* (Staand of Liggend).

De grootte van de pagina kan ook een aangepaste indeling hebben; In dat geval dient u de *Breedte en Hoogte* in te vullen (met vastgezette verhoudingen indien nodig) en selecteer de te gebruiken eenheid uit mm, cm, px, pt, in, ft... Converteren van ingevoerde waarden wordt automatisch toegepast bij het omschakelen van de ene eenheid naar de andere.

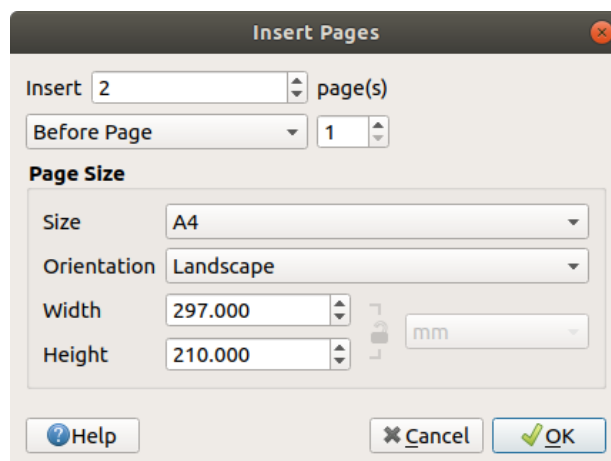


Fig. 19.5: Een nieuwe pagina in de afdruklay-out maken

### Pagina-eigenschappen bijwerken

Elke pagina kan later worden aangepast met het paneel *Pagina Item-eigenschappen*. Klik met links op een leeg gedeelte van de pagina of klik met rechts op een pagina en selecteer *Pagina-eigenschappen...* om toegang te verkrijgen tot de eigenschappen van een pagina. Het paneel *Item-eigenschappen* opent, met instellingen zoals:

- het hierboven beschreven frame *Grootte pagina*. U kunt elke eigenschap aanpassen met de opties voor data-bepaalde 'override' (bekijk *Knoppen Data-bepaalde 'override' verkennen met atlas* voor een gebruikgeval);
- het keuzevak  *Pagina uitsluiten voor exporteren* om te beheren of de huidige pagina met zijn inhoud zou moeten worden opgenomen in de *uitvoer van de lay-out*;
- de *Achtergrond* van de huidige pagina met de *kleur* of *symbool* die u wilt.



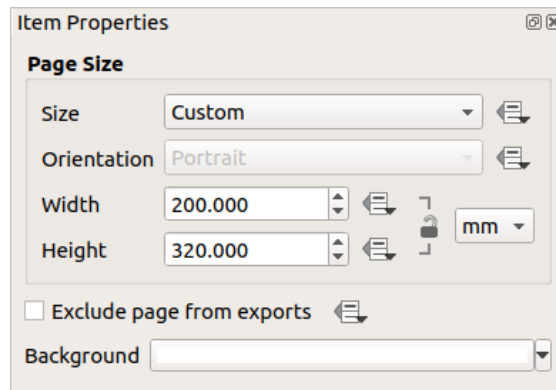


Fig. 19.6: Dialoogvenster Pagina-eigenschappen

## Het paneel Hulplijnen

Hulplijnen zijn verticale of horizontale lijnverwijzingen, die u op een pagina van de lay-out kunt plaatsen, om u te helpen bij het plaatsen van items, bij het maken, verplaatsen of aanpassen van de grootte ervan. Voor hulplijnen moeten, om actief te kunnen zijn, de opties *Beeld ► Hulplijnen tonen* en *Beeld ► Aan hulplijnen snappen* zijn geselecteerd. Er zijn twee verschillende methoden om een hulplijn te maken:

- Als de optie *Beeld ► Linialen tonen* is ingesteld, sleep dan een liniaal in het gebied van de pagina en laat, op de gewenste positie, de muisknop los.
- gebruik, voor meer precisie, het *paneel Hulplijnen* uit *Beeld ► Toolbox ►* of door *Hulplijnen beheren...* te selecteren uit het contextmenu van de pagina.

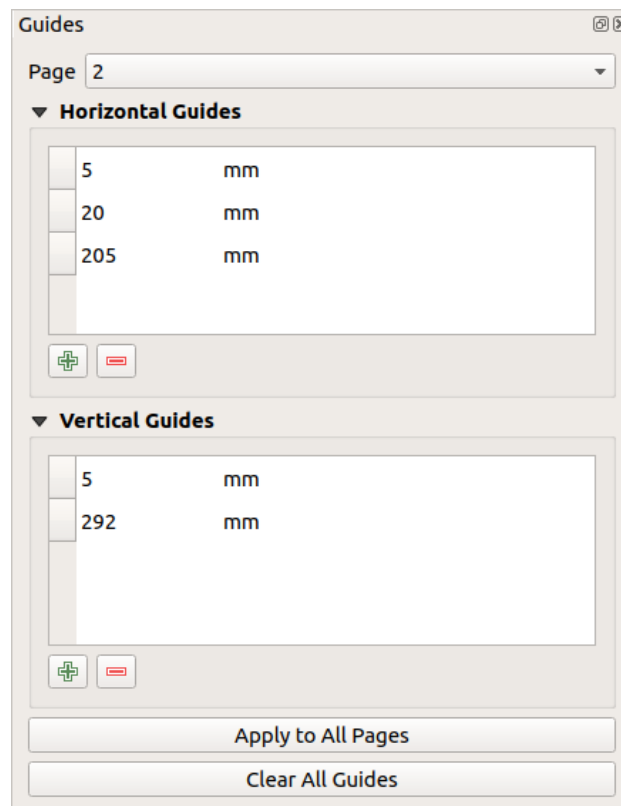




Fig. 19.7: Het paneel Hulplijnen

Het paneel *Hulplijnen* maakt het mogelijk snaplijnen te maken op specifieke locaties:

1. Selecteer de *Pagina* waaraan u de hulplijnen wilt toevoegen
2. Klik op de knop  Nieuwe hulplijn toevoegen en voer de coördinaten in voor de horizontale of verticale lijn. De bron is de linkerbovenhoek. Hiervoor zijn verschillende eenheden beschikbaar.  
  
Het paneel staat ook het aanpassen toe van bestaande hulplijnen naar exacte coördinaten: dubbelklik en vervang de waarde.
3. Het paneel *Hulplijnen* vermeldt alleen de items voor de huidige pagina. Het staat het maken en verwijderen van hulplijnen alleen toe op de huidige pagina. U kunt echter de knop *Op alle pagina's toepassen* gebruiken om de configuratie van de huidige pagina door te voeren op de andere pagina's in de lay-out.
4. Selecteer, om een hulplijn te verwijderen, die en druk op de knop  Geselecteerde hulplijn verwijderen. Gebruik *Alle hulplijnen verwijderen* om alle hulplijnen van de huidige pagina te verwijderen.

---

### Tip: Snappen aan bestaande items van lay-out



Anders dan met hulplijnen en rasters kunt u bestaande items gebruiken als verwijzingen om aan te snappen bij verplaatsen, aanpassen of maken van nieuwe items; dit worden **slimme hulplijnen** genoemd en die vereisen dat de optie *Beeld ► Slimme hulplijnen* is geselecteerd. Elke keer als de muisaanwijzer dicht bij de grens van een item is, verschijnt een kruis om te kunnen snappen.


---

### Het paneel Items

Het paneel *Items* biedt enkele opties om selecteren en zichtbaarheid van items te beheren. Alle items die zijn toegevoegd aan het kaartvenster van afdruklay-out (inclusief *gegroepeerde items*) worden in een lijst weergegeven en selecteren van een item selecteert de overeenkomende rij in de lijst, als ook dat het selecteren van een rij het overeenkomende item in het kaartvenster van afdruklay-out selecteert. Dit is dus een handige manier om een item, dat is geplaatst achter een ander item, te selecteren. Onthoud dat de geselecteerde rij vet wordt weergegeven.



Voor elk geselecteerd item kunt u :

-  het zichtbaar maken of niet;
-  de positie ervan vastzetten of losmaken;
- de positie Z ervan sorteren. U kunt elk item in de lijst naar boven of beneden verplaatsen met een klik en slepen. Het bovenste item in de lijst zal naar de voorgrond in het kaartvenster van afdruklay-out worden gebracht. Standaard wordt een nieuw gemaakt item op de voorgrond geplaatst.
- het ID van het item wijzigen door te dubbelklikken op de tekst;
- klik met rechts op een item en kopieer of verwijder het of open zijn *paneel Eigenschappen*.

Als u eenmaal de juiste positie heeft gevonden voor een item, kunt u het vastzetten door in het vak te klikken in de kolom . Vastgezette items zijn **niet** te selecteren in het kaartvenster. Vastgezette items kunnen worden losgemaakt door het item te selecteren in het paneel *Items* en het keuzevak te deselecteren, of u kunt de pictogrammen op de werkbalk gebruiken.

## Paneel Geschiedenis Ongedaan maken: acties Ongedaan maken en Opnieuw

Gedurende het proces van het opmaken is het mogelijk wijzigingen terug te draaien en weer opnieuw uit te voeren. Dit kan worden gedaan met behulp van de gereedschappen die beschikbaar zijn in het menu *Bewerken*, de werkbalk *Lay-out* of het contextmenu, elke keer als u met rechts klikt in het gebied van de afdruklay-out:

-  Laatste wijziging terugdraaien
-  Laatste wijziging opnieuw

Dit kan ook worden gedaan met een muisklik in het paneel *Geschiedenis Ongedaan maken* (zie Fig. 19.8). Het paneel *Geschiedenis Ongedaan maken* vermeldt de laatste acties die zijn uitgevoerd binnen de afdruklay-out. Selecteer het punt dat u ongedaan wilt maken en als u eenmaal uw nieuwe actie hebt uitgevoerd zullen alle acties, na die welke geselecteerd werd, worden verwijderd.

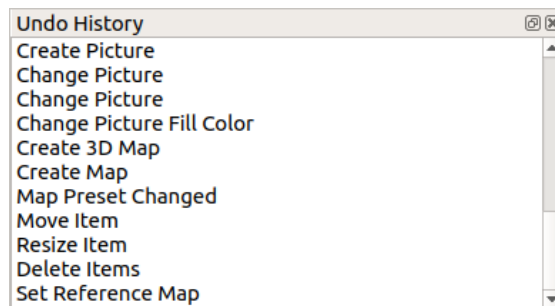


Fig. 19.8: Geschiedenis Ongedaan maken in de afdruklay-out

## 19.2 Lay-out items

### 19.2.1 Algemene opties items Lay-out

QGIS verschaft een groot aantal items om een kaart op te maken. Zij kunnen zijn van het type kaart, legenda, schaalbalk, afbeelding, tabel, noordpijl... Zij delen echter enkele algemene opties en gedrag dat hieronder wordt uitgelegd.

#### Een item voor lay-out maken

Items kunnen worden gemaakt met verschillende gereedschappen, ofwel vanaf niets of gebaseerd op bestaande items.

Een item voor lay-out maken vanaf niets:

1. Selecteer het overeenkomende gereedschap ofwel uit het menu *Item toevoegen* of de werkbalk *Toolbox*.
2. Dan:
  - Klik op de pagina en vul de grootte en informatie voor de plaatsing in in het dialoogvenster *Nieuw item eigenschappen* dat opent (voor details, bekijk *Positie en grootte*);

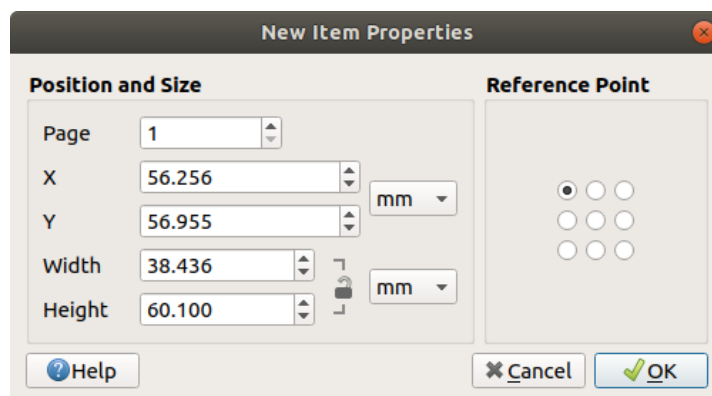



Fig. 19.9: Dialoogvenster Nieuw item Eigenschappen

- Of klik-en-sleep om de initiële grootte en plaatsing van het item te definiëren. U kunt vertrouwen op snappen aan *rasters en hulplijnen* voor een betere positie.

**Notitie:** Omdat zij bijzondere vormen kunnen hebben werken de methoden met één klik, noch klikken-en-slepen voor het tekenen van items knoop en pijl; u dient te klikken en elke knoop van het item te plaatsen. Bekijk *De op knopen gebaseerde vormen* voor meer details.

U kunt ook:

1. Een bestaand item selecteren met de knop  op de werkbalk *Toolbox*
2. Het contextmenu of de gereedschappen van het menu *Bewerken* gebruiken om het item te kopiëren/knippen en het op de muispositie plakken als een nieuw item.

U kunt ook de opdracht *In plaats plakken* (Ctrl+Shift+V) gebruiken om een item te dupliceren van de ene pagina naar een andere en het op de nieuwe pagina plakken op dezelfde coördinaten als het origineel.


Meer nog, u kunt items maken met een sjabloon voor afdruklay-out (voor details, bekijk *Lay-out beheren*) met de opdracht *Lay-out ► Items uit sjabloon toevoegen...*


### Tip: Items voor lay-out toevoegen met de bestandsverkenner

Vanuit uw bestandsverkenner of met het paneel *Browser* slepen-en-neerzetten van een sjabloon voor een afdruklay-out (bestand .qpt) op een dialoogvenster voor een afdruklay-out en QGIS voegt automatisch alle items uit dat sjabloon toe aan de lay-out.

## Werken met items voor lay-out

Elk item in de afdruklay-out kan worden verplaatst en op grootte worden gebracht om een perfecte lay-out te maken.

Voor beide bewerkingen is de eerste stap om het gereedschap  en te klikken op het item.

U kunt meerdere items kiezen met de knop : klik en sleep over de items of houdt de toets Shift ingedrukt en klik op alle items die u nodig heeft. Klik erop met ingedrukte Shift-toets om een item te deselecteren.






Elke keer als er een selectie is wordt het aantal items weergegeven op de statusbalk. In het menu *Bewerken* vindt u acties om alle items te selecteren, alle selecties op te heffen, de huidige selectie om te keren en meer...

## Items verplaatsen en grootte wijzigen

Tenzij de optie *Beeld ► Begrenzingsvakken weergeven* niet is geselecteerd zal een geselecteerd item vierkantjes rondom zijn randen weergeven ; verplaatsen van een daarvan met de muis zal de grootte van het item in de overeenkomende richting wijzigen. Ingedrukt houden van de *Shift*-toets tijdens het wijzigen van de grootte zal de verhoudingen behouden. Ingedrukt houden van de *Alt*-toets zal de grootte wijzigen vanuit het midden van het item.

Selecteer, om een item voor de lay-out te verplaatsen, het met de muis en verplaatst het met ingedrukte linkermuisknop. Als u de verplaatsing wilt beperken tot de horizontale of verticale as, houd dan de *Shift*-toets op het toetsenbord ingedrukt tijdens het verplaatsen van de muis. U kunt ook een geselecteerd item verplaatsen met de pijltoetsen op het toetsenbord; als de verplaatsing te langzaam gaat, kunt u die versnellen door *Shift* ingedrukt te houden. Als u een betere precisie nodig hebt, gebruik dan de eigenschappen *Positie en grootte*, of snappen aan rasters/hulplijnen zoals hierboven uitgelegd voor het maken van items.

Wijzigen van de grootten of verplaatsen van verscheidene items in één keer gaat op dezelfde manier als voor een enkel item. QGIS verschaft echter enkele gevorderde gereedschappen om automatisch de grootte van een selectie items te wijzigen door verschillende regels te volgen:


- de hoogte van elk item komt overeen met het  grootste of het  kleinste geselecteerde item;
- de breedte van elk item komt overeen met het  breedste of het  smalste geselecteerde item;
- grootten van items wijzigen naar  vierkanten: elk item wordt vergroot om een vierkant te vormen.

Op dezelfde wijze zijn geautomatiseerde gereedschappen beschikbaar om de positie van meerdere items te beheren door ze gelijkmatig te verdelen:


- randen (links, rechts, boven of onder) van items;
- midden van items ofwel horizontaal of verticaal.

## Items groeperen

Groeperen van items stelt u in staat een set items te bewerken zoals één enkel: u kunt eenvoudig grootte wijzigen, verplaatsen, verwijderen, kopiëren van de items als één geheel.


Selecteer, om een groep items te maken, er meer dan één en druk op de knop . *Groeperen* in het menu *Beeld* of de werkbalk *Acties* of vanuit het menu met rechts klikken. Een rij genaamd *Groep* is toegevoegd aan aan het paneel *Items* en kan worden vastgezet of verborgen, net als elk ander *object van het paneel Items*. Gegroepeerde items zijn **niet individueel** te selecteren in het kaartvenster; gebruik het paneel *Items* om direct te selecteren en toegang te krijgen tot het paneel *Item-eigenschappen*.

## Items vastzetten

Als u eenmaal de juiste positie voor een item heeft gevonden, kunt u het vastzetten met de knop  *Geselecteerde items vastzetten* in het menu *Items* of op de werkbalk *Acties* of door in het vak te klikken naast het item op het paneel *Items*. Vastgezette items zijn **niet** te selecteren in het kaartvenster.

Vastgezette items kunnen worden losgemaakt door het item te selecteren op het paneel *Items* en het keuzevak te deselecteren, of u kunt de pictogrammen op de werkbalk gebruiken.

## Uitlijning

De visuele hiërarchie verhogen of verlagen van items staan in het keuzemenu  Geselecteerde items verhogen. Kies een item uit het kaartvenster van de afdruklay-out en selecteer de overeenkomende functionaliteit om het geselecteerde item te verhogen of te verlagen vergeleken met de andere items. Deze volgorde wordt weergegeven in het paneel *Items*. U kunt ook objecten verhogen of verlagen op het paneel *Items* door een label van een object aan te klikken en te verslepen in deze lijst.

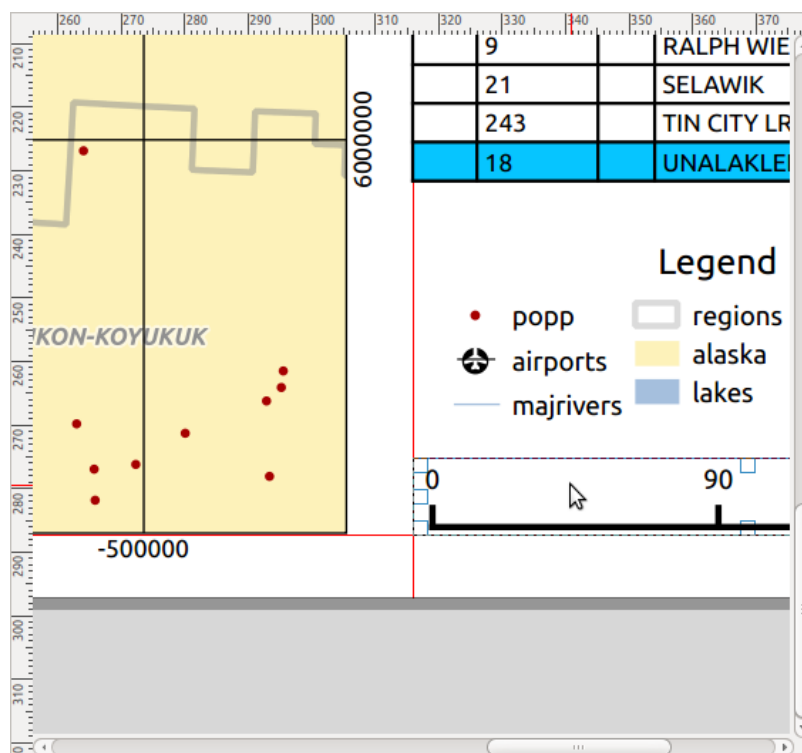









Fig. 19.10: Hulplijnen voor uitlijnen in de afdruklay-out

Er zijn verscheidene opties voor uitlijning beschikbaar binnen het menu  Geselecteerde items uitlijnen (zie Fig. 19.10). U selecteert eerst enkele items en klikt dan op één van de pictogrammen voor uitlijning.

-  Links uitlijnen of  Rechts uitlijnen;
-  Bovenkant uitlijnen of  Onderkant uitlijnen;
-  Midden uitlijnen horizontaal of  Midden verticaal uitlijnen.

Alle geselecteerde items zullen dan worden uitgelijnd op hun gemeenschappelijk begrenzingsvak. Bij het verplaatsen van items in het kaartvenster verschijnen hulplijnen voor uitlijnen als randen, midden of hoeken worden uitgelijnd.

## Items Algemene eigenschappen

Items van afdruklay-out hebben een verzameling algemene eigenschappen die u vindt aan de onderzijde van het paneel *Item-eigenschappen*: Positie en grootte, Rotatie, Frame, Achtergrond, Item ID, Variabelen en Rendering (Zie Fig. 19.11).

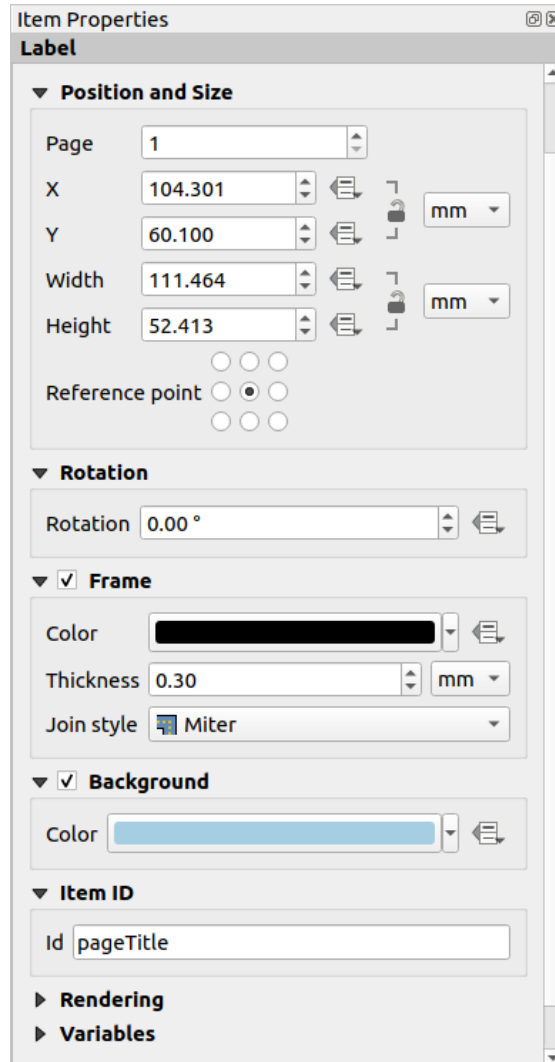




Fig. 19.11: Algemene groepen Item-eigenschappen

**Notitie:** Het pictogram  Data bepaalde 'override' naast de meeste opties betekent dat u die eigenschap kunt associëren met een laag, attributen van objecten, geometrie of met enig andere eigenschap van lay-outitems met *expressies* of *variabelen*. Deze zijn in het bijzonder handig bij het genereren van een atlas (Bekijk voor meer informatie *Knoppen Data-bepaalde 'override' verkennen met atlas*).

- De groep *Positie en grootte* laat u de grootte en de positie definiëren van het frame dat het item bevat (zie *Positie en grootte* voor meer informatie).
- De *Rotatie* stelt de rotatie van het item in (in graden).
- Het  *Frame* toont of verbergt het frame rondom het item. Gebruik de widgets *Randkleur*, *Dikte* en *Verbindingsstijl* om deze eigenschappen aan te passen.
- Gebruik het menu *Achtergrondkleur* voor het instellen van een achtergrondkleur. Klik op de knop [Kleur...]

om een dialoogvenster weer te geven waar u een kleur of een aangepaste instelling kunt kiezen. Transparantie kan worden aangepast door de instellingen voor het veld Alfa te wijzigen.

- Gebruik *Item ID* om een relatie te maken naar andere items van afdruklay-out. Dit wordt gebruikt met de server van QGIS en andere potentiële webcliënten. U kunt een ID instellen voor een item (bijvoorbeeld een kaart en een label), en dan kan de webcliënt gegevens verzenden om een eigenschap in te stellen (bijv. tekst voor een label) voor dat specifieke item. De opdracht `GetProjectSettings` zal de items en ID's vermelden die beschikbaar zijn in een lay-out.
- Modus *Rendering* helpt u in te stellen of en hoe het item moet worden weergegeven: u kunt, bijvoorbeeld, *Meng-modus* toepassen, de doorzichtbaarheid van het item aanpassen of *Item uitsluiten voor exporteren*.

## Positie en grootte

Uitbreiden van de mogelijkheden van het dialoogvenster *Nieuw Item eigenschappen* met data-bepaalde mogelijkheden, deze groep stelt u in staat de items nauwkeurig te plaatsen.

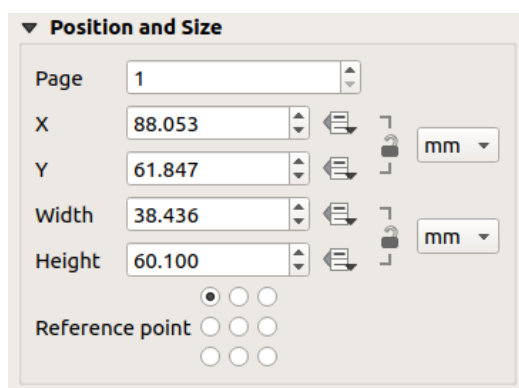


Fig. 19.12: Positie en grootte

- het feitelijke nummer van de pagina waar het item op geplaatst moet worden;
- het verwijzingspunt van het item;
- de coördinaten *X* en *Y* van het *Referentiepunt* van het item op de geselecteerde pagina. De verhouding tussen deze waarden kan worden vergrendeld door te klikken op de knop . Wijzigen van een waarde met de widget of met het gereedschap *Item selecteren/verplaatsen* zal in beide zichtbaar zijn;
- de *Breedte* en *Hoogte* van het begrenzingsvak van het item. Net als met coördinaten kan de verhouding tussen breedte en hoogte worden vergrendeld.

## Modus Rendering

QGIS staat nu geavanceerde rendering toe voor items van afdruklay-out net zoals voor vector- en rasterlagen.

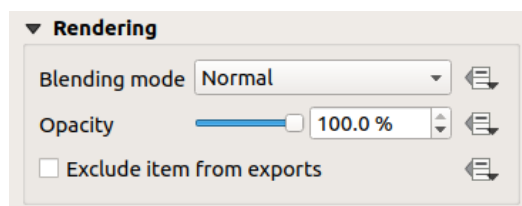






Fig. 19.13: Modus Rendering



- *Meng-modus*: U kunt met dit gereedschap speciale effecten bereiken die anders mogelijk pas konden worden bereikt met grafische programma's. De pixels van uw bovenliggende en onderliggende items worden gemengd, overeenkomstig de ingestelde modus (bekijk *Meng-modi* voor een beschrijving van elk effect).
- *Transparantie* : U kunt met dit gereedschap het onderliggende item in afdruklay-out zichtbaar maken. Gebruik de schuifbalk om de zichtbaarheid van uw item aan uw behoeften aan te passen. U kunt ook een precieze definitie van het percentage zichtbaarheid instellen in het menu naast de schuifbalk.
-  *Item uitsluiten voor exporteren*: U kunt besluiten om een item onzichtbaar te maken in alle acties voor exporteren. Na het activeren van het keuzevak, zal het item niet worden opgenomen in PDF's, afdrukken etc..


## Variabelen

*Variabelen* vermeldt alle beschikbare variabelen op het niveau van het item voor afdruklay-out (inclusief alle globale, project en lay-out variabelen). Kaartitems bevatten ook variabelen voor Kaartinstellingen die eenvoudige toegang verlenen tot waarden zoals het schaalbereik van de kaart, enzovoort.

In *Variabelen* is het ook mogelijk om variabelen op het niveau van het item te beheren. Klik op de knop  om een nieuwe aangepaste variabele toe te voegen. Selecteer op dezelfde wijze een aangepaste variabele uit de lijst en klik op de knop  om hem te verwijderen.

Meer informatie over het gebruiken van variabelen in het gedeelte *Waarden opslaan in Variabelen*.

### 19.2.2 Het kaartitem

Het kaartitem is het belangrijkste frame dat de door u ontworpen kaart weergeeft in het kaartvenster. Gebruik het gereedschap  *Kaart toevoegen*, gevolgd door *instructies voor maken van items* om een nieuw kaartitem toe te voegen dat u later op dezelfde wijze kunt bewerken als is besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard geeft een nieuw kaartitem de huidige status van het *kaartvenster* met zijn bereik en zichtbare lagen weer. U kunt het aanpassen met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen*, heeft dit object de volgende functionaliteiten:

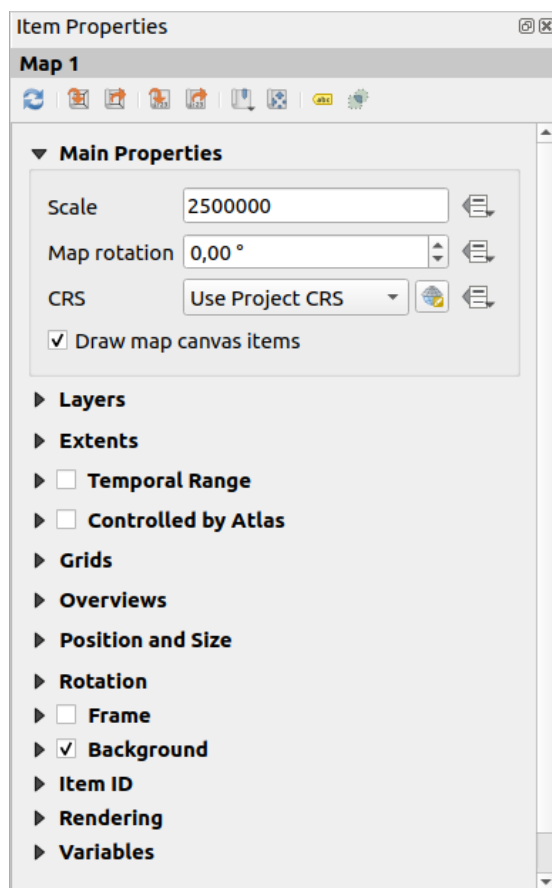











Fig. 19.14: Paneel Kaart Item-eigenschappen

## De werkbalk


Het paneel *Item-eigenschappen* voor het kaartitem heeft een ingebodde werkbalk met de volgende functionaliteiten:


-  Voorbeeld kaart bijwerken
-  Kaartbereik instellen op bereik van kaartvenster
-  Huidig kaartbereik in kaartvenster weergeven
-  Schaal van kaart instellen op schaal van kaartvenster
-  Kaartvenster op huidige schaal kaartvenster instellen
-  Favoriete plaatsen: stel het bereik van het kaartitem in om overeen te komen met een bestaande Favoriete plaats
-  Kaartbereik interactief bewerken: interactief verschuiven en zoomen in het kaartitem
-  Instellingen voor labels: beheert het gedrag van het label van het object (plaatsing, zichtbaarheid...) in het bereik van het kaartitem op de lay-out:
  - een *Marge vanaf randen kaart* instellen, een data-bepaalde afstand vanaf de randen van het kaartitem waarin geen label zou moeten worden weergegeven
  -  *Afgebroken labels aan rand van kaart toestaan*: beheert of van labels, die gedeeltelijk buiten het kaartitem vallen, het toegestane bereik zou moeten worden gerenderd. Indien geselecteerd zullen deze labels worden weergegeven (wanneer er geen manier is om ze volledig binnen het zichtbare gebied te plaatsen). Indien niet geselecteerd dan zullen gedeeltelijk zichtbare labels worden overgeslagen.

- *Items voor blokkeren van labels*: toestaan dat andere items van de lay-out (zoals schaalbalken, noordpijlen, overzichtskaarten, etc) worden gemarkeerd als blokkering voor de kaartlabels op het **actieve** kaartitem. Dit voorkomt dat een kaartlabel wordt geplaatst onder deze items - wat er voor zorgt dat het mechanisme voor labels een alternatieve plaatsing voor deze labels probeert of ze helemaal negeert.

Als een *Marge vanaf randen kaart* is ingesteld, worden de kaartlabels niet dichterbij geplaatst dan de gespecificeerde afstand vanaf de geselecteerde items voor de lay-out.




- *Niet geplaatste labels weergeven*: kan worden gebruikt om te bepalen welke labels ontbreken in de kaart van de lay-out (bijv. vanwege conflicten met andere kaartlabels of vanwege onvoldoende ruimte om het label te plaatsen) door ze te accentueren in een *vooraf gedefinieerde kleur*.


-  **Instellingen clippen**: stelt u in staat het kaartitem te clippen naar het object van de atlas en naar items *Vorm* en *Polygoon*:

-  *Clippen naar atlas object*: u kunt bepalen dat het kaartitem van de lay-out automatisch zal worden geclipd tot het huidige *object van atlas*.

Er zijn verschillende modi voor clippen beschikbaar:

- \* *Alleen clippen tijdens renderen*: past een op schilderen gebaseerde clip toe, zodat delen van vectorobjecten, die zich buiten het object van atlas bevinden, onzichtbaar worden
- \* *Object clippen vóór renderen*: past de clip toe voor het renderen van de objecten, dus randen van objecten, die gedeeltelijk buiten het object van atlas vallen, zullen nog steeds zichtbaar zijn op de grens van het object van atlas
- \* *Kruisende objecten ongewijzigd renderen*: rendert alle objecten die kruisen met het huidige object van atlas, maar zonder hun geometrie te clippen.

U kunt  *Labels binnen atlas object forceeren*. Als u niet wilt  *Alle lagen clippen* naar het atlas object, kunt u de optie  *Geselecteerde lagen clippen* gebruiken.

-  *Naar item clippen*: het is mogelijk om de vorm van het kaartitem te wijzigen door een item *Vorm* of *Polygoon* te gebruiken uit de afdruklay-out. Wanneer u deze optie inschakelt zal de kaart automatisch worden geclipd naar de geselecteerde vorm in het combinatievak. Nogmaals, de hierboven vermelde modi voor clippen zijn beschikbaar en labels kunnen worden geforceerd om alleen binnen de geclipte vorm te worden weergegeven.

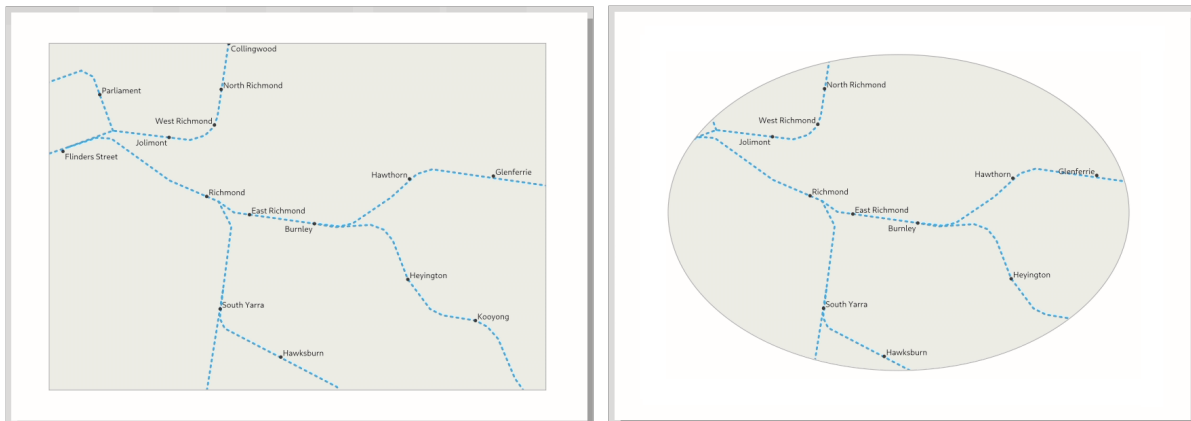


Fig. 19.15: Een lay-outkaartitem clippen naar vormen

## Algemene eigenschappen

In de groep *Algemene eigenschappen* (zie Fig. 19.14) van het paneel *Item-eigenschappen* zijn de beschikbare opties:

- De knop *Voorbeeld kaart bijwerken* om het renderen van het kaartitem te verversen als de weergave van de kaart is aangepast in het kaartvenster. Onthoud dat de meeste keren het vernieuwen van het kaartitem automatisch wordt geactiveerd door de wijzigingen;
- De *Schaal* om handmatig de schaal voor het kaartitem in te stellen;
- De *Kaartrotatie* stelt u in staat het kaartitem te draaien met de wijzers van de klok mee in graden. De rotatie van het kaartvenster kan hier worden geïmiteerd;
- De *CRS* stelt u in staat de inhoud van het kaartitem weer te geven in elk *CRS*. De standaard is *Project-CRS* gebruiken;
- *Kaartvenster objecten tekenen* laat u *annotaties*, die zijn geplaatst in het hoofdkaartvenster, weergeven in de afdruklay-out.

## Lagen

Standaard wordt het uiterlijk van het kaartitem gesynchroniseerd met het renderen van het kaartvenster, wat betekent dat het schakelen met de zichtbaarheid van de lagen of het aanpassen van hun stijl in het *paneel Lagen* automatisch wordt toegepast op het kaartitem. Omdat, net als met alle andere items, u zou kunnen willen meerdere kaartitems toe voegen aan een afdruklay-out, is er een noodzaak om deze synchronisatie te verbreken om het mogelijk te maken verschillende gebieden, combinaties van lagen, op verschillende schalen... weer te geven. De groep eigenschappen *Lagen* (zie Fig. 19.16) helpt u dat te doen.

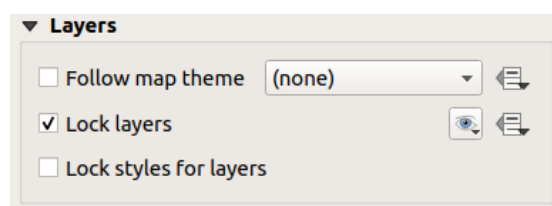





Fig. 19.16: Kaart groep Lagen

Als u wilt dat het kaartitem consistent wordt gehouden met een bestaand *kaartthema*, selecteer dan  *Kaartthema volgen* en selecteer het gewenste thema in de keuzelijst. Elke wijziging die wordt gemaakt in de voorkeuze in het hoofdvenster van QGIS (met de functie *Thema vervangen*) zal ook worden weergegeven in het kaartitem. In dit geval zal de optie *Stijlen voor lagen vergrendelen* worden uitgeschakeld omdat *Voorkeuze zichtbaarheid volgen* ook de stijl (symbologie, label, diagram) van de lagen in de voorkeuze voor zichtbaarheid bijwerkt.

Selecteer, om lagen die worden weergegeven in het kaartvenster vast te zetten,  *Lagen vergrendelen*. Als deze optie is geselecteerd zullen wijzigingen voor de zichtbaarheid van de lagen in het hoofdvenster van QGIS het kaartitem van lay-out niet meer beïnvloeden. Niettegenstaande dat worden stijl en labels van een vastgezette laag nog steeds vernieuwd, overeenkomstig het hoofdvenster van QGIS. U kunt dit voorkomen door *Stijlen voor lagen vergrendelen* te gebruiken.

In plaats van het huidige kaartvenster te gebruiken, kunt u ook de lagen van het kaartitem vastzetten op die van een bestaand kaartthema: selecteer een kaartthema uit de keuzelijst van de knop  *Lagenlijst instellen uit een kaartthema*, en het keuzevak  *Lagen vergrendelen* is geactiveerd. De set zichtbare lagen in het kaartthema wordt vanaf nu gebruikt voor het kaartitem, totdat u een ander kaartthema selecteert of de optie  *Lagen vergrendelen* deselecteert. U zou dan misschien de weergave moeten verversen met de knop  *Scherf vernieuwen* van de werkbalk *Navigatie* of de knop *Voorbeeld kaart verversen* zoals hierboven weergegeven.

Onthoud dat, anders dan met de optie *Kaartthema volgen*, als de optie *Lagen vergrendelen* is ingeschakeld en ingesteld op een thema, de lagen van het kaartitem niet worden bijgewerkt als het thema wordt gewijzigd (met de optie *Thema vervangen*) in het hoofdvenster van QGIS.

Vergrendelde lagen in het kaartitem kunnen ook *data-bepaald* worden, met het pictogram  naast de optie. Indien gebruikt overschrijft dit de gekozen selectie in de keuzelijst. U dient een lijst met lagen op te geven, gescheiden door een teken |. Het volgende voorbeeld zet het kaartitem vast om alleen de lagen *layer 1* en *layer 2* te gebruiken:

```
concat ('layer 1', '|', 'layer 2')
```

## Bereiken

De groep *Bereiken* van het paneel van het kaartitem verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.17):

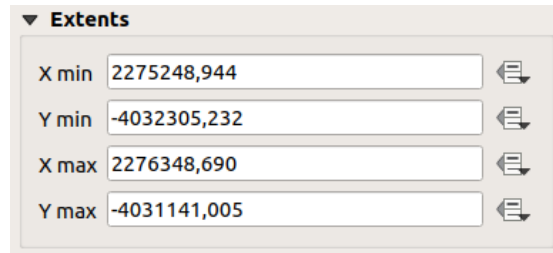






Fig. 19.17: groep Bereiken kaart

Het **Bereiken** geeft de X- en Y-coördinaten weer van het gebied dat wordt getoond in het kaartitem. Elk van deze waarden kan handmatig worden vervangen, wat het weergegeven gebied in het kaartvenster aanpast en/of grootte van het kaartitem. Het bereik kan ook worden aangepast met gereedschappen aan de bovenzijde van het paneel, zoals:

-  Kaartbereik instellen op bereik van kaartvenster
-  Schaal van kaart instellen op schaal van kaartvenster

U kunt ook het bereik van een kaartitem wijzigen met het gereedschap  *Inhoud item verschuiven*: klik-en-sleep in het kaartitem om de huidige weergave daarvan aan te passen, dezelfde schaal daarbij behoudend. Met het gereedschap  *ingeschakeld*, gebruik het muiswiel om in of uit te zoomen, de schaal van de weergegeven kaart aanpassend. Combineer de verschuiving met het indrukken van de `Ctrl`-toets ingedrukt om een kleinere zoom te krijgen.

## Tijdbereik

De groep *Tijdbereik* van de eigenschappen van het paneel Kaartitem verschaft de opties om het renderen van lagen in het kaartitem te beheren, gebaseerd op een tijdbereik. Alleen lagen waarvan de eigenschappen voor tijd overlappen met het tijdbereik dat is ingesteld met het tijdbereik dat wordt ingesteld door de datums *Begin* en *Einde* die worden weergegeven in het kaartitem.

De geassocieerde data-bepaalde widgets helpen bij het dynamisch maken van het tijdbereik, en staan de uitvoer van tijdbeheerde *atlassen* toe, d.i. geautomatiseerde kaarten met een vast ruimtelijk bereik waarvan de inhoud varieert, gebaseerd op tijd. Bijvoorbeeld bij het gebruiken van een CSV-bestand als een bedekkingslaag met een begin- en eindpaar van velden en een aantal rijen die tijdbereiken weergeven, schakel zowel het tijdbereik als het beheren door atlas in de eigenschappen van het kaartitem in en druk op Atlas exporteren.





## Beheerd door atlas

De groep eigenschappen  *Beheerd door atlas* is alleen beschikbaar als een *atlas* actief is in de afdruklay-out. Selecteer deze optie als u wilt dat het kaartitem wordt beheerd door de atlas; bij het doorlopen van de bedekkingslaag wordt het bereik van het kaartitem verschoven/gezoomd naar het object van de atlas, waarbij:

- *Marges rondom objecten*: zoomt naar het object met de beste schaal, behoudt rondom elk een marge die een percentage van de breedte en hoogte van het kaartitem vertegenwoordigt. De marge mag hetzelfde zijn voor alle objecten of *variabel ingesteld*, bijv. afhankelijk van de schaal van de kaart;
- *Vooraf gedefinieerde schaal (best passend)*: zoomt naar het object met de voor het project *vooraf gedefinieerde schaal* waar het object van de atlas het beste past;
- *Vaste schaal*: objecten van atlas worden verschoven van de een naar de ander, behouden dezelfde schaal van het kaartitem. Ideaal bij het werken met objecten van dezelfde grootte (bijv. een raster) of mogelijkheid om verschillen in grootte tussen objecten van atlas te accentueren.

## Rasters

Met rasters kunt u, over uw kaart, informatie toevoegen relatief tot zijn bereik of coördinaten, ofwel in de projectie van het kaartitem of een ander. De groep *Rasters* verschaft de mogelijkheid om verschillende rasters aan een kaartitem toe te voegen.

- Met de knoppen  en  kunt u een geselecteerd raster toevoegen of verwijderen;
- met de knoppen  en  kunt u een raster in de lijst naar boven of beneden verplaatsen, het daarmee bovenop een ander of onder een ander te plaatsen, over het kaartitem.

Dubbelklik op het toegevoegde raster om het een andere naam te geven.

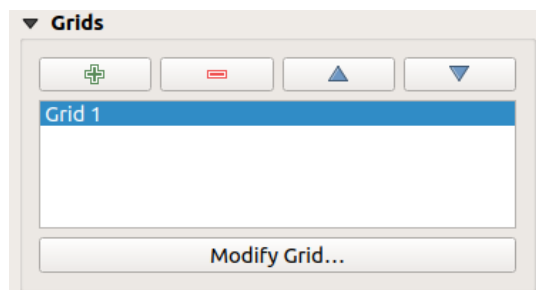


Fig. 19.18: Dialoogvenster Kaartraster

Selecteer, om een raster aan te passen, het en druk op de knop *Raster aanpassen...* om het paneel *Eigenschappen kaartraster* te openen en toegang te krijgen tot de opties om het te configureren.

## Uiterlijk

In het paneel *Eigenschappen kaartraster*, selecteer  *Raster ingeschakeld* om het raster op het kaartitem weer te geven.

U kunt, als te gebruiken type raster, specificeren:

- *Doorgetrokken*: geeft een lijn weer over het frame van het raster. De *Lijnstijl* kan worden aangepast met widgets voor het kiezen van *kleur* en *symbol*;
- *Kruis*: geeft segment weer op de kruising van de rasterlijnen waarvoor u de *Lijnstijl* en de *Kruisdikte* kunt instellen;

- *Markeringen*: geeft alleen aan te passen markeringssymbolen weer op de kruisingen van de rasterlijnen;
- of *Alleen frame en annotaties*.

Naast het type raster kunt u definiëren:

- het CRS van het raster. Indien niet gewijzigd zal het het kaart-CRS volgen. De knop *Wijzigen* laat u een ander CRS instellen. Eenmaal ingesteld kan het worden teruggezet naar de standaard door een willekeurige groepskep te selecteren (bijv. **Geografisch CoördinatenSysteem**) onder *Vooraf gedefinieerde Coördinaten ReferentieSystemen* in het dialoogvenster *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem*.
- het te gebruiken type *Interval* voor de verwijzingen van het raster. Beschikbare opties zijn *Kaarteenheid*, *Breedte segment passend maken*, *Millimeter* of *Centimeter*:
  - kiezen van *Breedte segment passend maken* zal dynamisch de interval voor het raster selecteren, gebaseerd op het kaartbereik, tot een “prettige” interval. Indien geselecteerd kunnen de *Minimum* en *Maximum* voor de intervallen worden ingesteld.
  - de andere opties stellen u in staat de afstand tussen twee opeenvolgende rasterverwijzingen in de richtingen X en Y in te stellen.
- de *Verspringing* vanaf de randen van het kaartitem, in de richting X en/of Y
- en de *Meng-modus* van het raster (zie *Meng-modi*) indien compatibel.

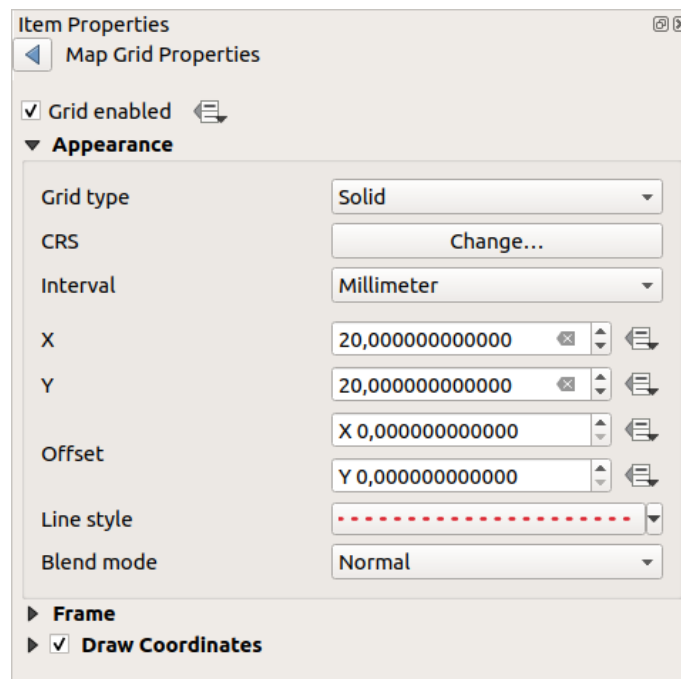


Fig. 19.19: Dialoogvenster Uiterlijk

## Rasterframe

Er zijn verschillende opties om het frame op te maken dat de kaart bevat. De volgende opties zijn beschikbaar: *Geen frame*, *Zebra*, *Zebra (nautisch)*, *Interieurtikken*, *Exterieurtikken*, *Interieur- en exterieurtikken*, *Lijnrand* en *Lijnrand (nautisch)*.

Indien compatibel, is het mogelijk de *Frame grootte* in te stellen, een *Marge frame*, de *Frame lijndiktes* met geassocieerde kleur en de *Frame vulkleuren*.

Met het gebruiken van de waarden *Alleen breedtegraad weergeven* en *Alleen lengtegraad weergeven* in het gedeelte voor indeling kunt u voorkomen dat een mix van latitude/Y- en longitude/X-coördinaten aan elke zijde wordt weergegeven, bij het werken met geroteerde kaarten of opnieuw geprojecteerde rasters. U kunt er ook voor kiezen om elke zijde van het frame van het raster zichtbaar te laten zijn, of niet.

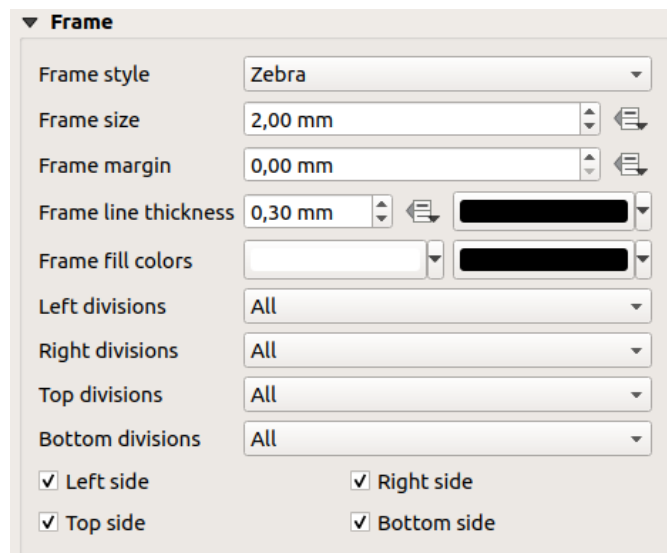


Fig. 19.20: Dialoogvenster Frame raster

## Coördinaten

Het keuzevak  *Coördinaten tekenen* stelt u in staat coördinaten toe te voegen aan het kaartframe. U kunt kiezen uit de indeling annotatie numeriek, de opties reiken van decimaal tot graden, minuten en seconden, met of zonder achtervoegsel, uitgelijnd of niet en een aangepaste indeling met het dialoogvenster voor expressie.

U kunt er voor kiezen welke annotatie weer te geven. De opties zijn: Alles weergeven, Alleen breedtegraad weergeven, Alleen lengtegraad weergeven, of Uitgeschakeld. Dit is nuttig als de kaart is gedraaid. De annotatie kan worden getekend binnen of buiten het kaartframe. De richting van de annotatie kan worden gedefinieerd als horizontaal, verticaal stijgend of verticaal dalend.

Tenslotte kunt u het lettertype, kleur van het lettertype afstand vanaf het kaartframe en de precisie van de getekende coördinaten van de annotatie definiëren.



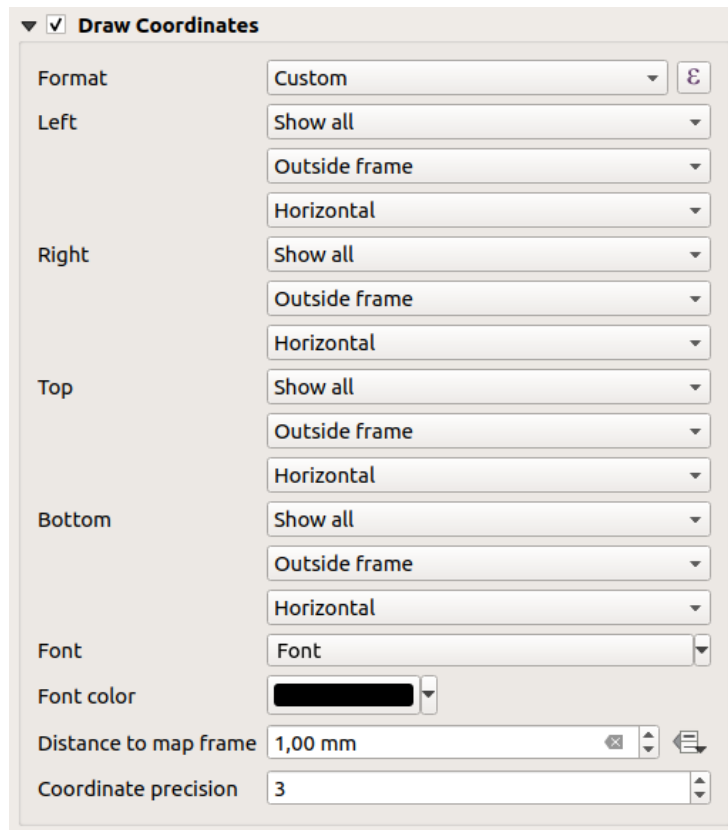


Fig. 19.21: Dialoogvenster Raster - Coördinaten tekenen

## Overzichtskarten

Soms wilt u meer dan één kaart in de afdruklay-out hebben en een bepaald gebied van één kaartitem op een ander zou willen bekijken. Dat zou bijvoorbeeld kaartlezers helpen het gebied te identificeren in relatie met zijn grotere geografische context, weergegeven in de tweede kaart.

De groep *Overzichtskarten* van het paneel Kaart helpt u de koppeling te maken tussen twee verschillende kaartbereiken en verschaft de volgende functionaliteiten:

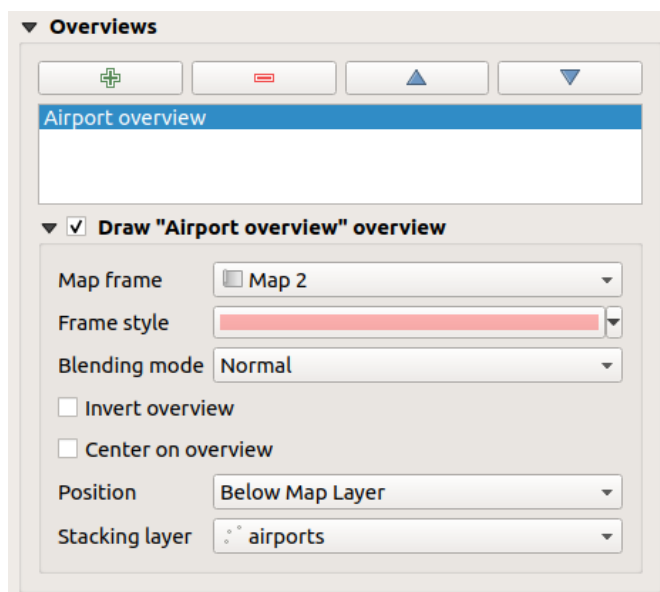







Fig. 19.22: Kaart groep Overzichtskaarten

Selecteer, om een overzichtskaart te maken, het kaartitem waarop u het bereik van het andere kaartitem wilt weergeven en vergroot de optie *Overzichtskaarten* in het paneel *Item-eigenschappen*. Druk dan op de knop  om een overzichtskaart toe te voegen.

Initieel is deze overzichtskaart genaamd 'Overzichtskaart 1' (zie Fig. 19.22). U kunt:


- Het met een dubbelklik hernoemen
- Met de knoppen  en  kunt u overzichtskaarten toevoegen of verwijderen
- Met de knoppen  en  kunt u een overzichtskaart op en neer in de lijst verplaatsen, het boven of onder andere overzichtskaarten in het kaartitem plaatsen (als zij dezelfde *gestapelde positie* hebben).

Selecteer dan het item Overzichtskaart in de lijst en selecteer  *Overzichtskaart "<name\_overview>" tekenen* om het tekenen van de overzichtskaart op het geselecteerde kaartframe in te schakelen. U kunt het aanpassen met:

- Het *Kaartframe* selecteert het kaartitem waarvan de bereiken zullen worden weergegeven in het huidige kaartitem.
- De *Randstijl* gebruikt de *eigenschappen van symbool* om het frame voor de overzichtskaart te renderen.
- De *Meng-modus* stelt u in staat verschillende meng-modi voor transparantie in te stellen.
- *Inverteren overzichtskaart* maakt een masker rondom de bereiken, indien geactiveerd: de kaartbereiken waarnaar verwezen wordt, worden helder weergegeven, terwijl de rest van het kaartitem wordt vertroebeld door de vulkleur van het frame (als een vulkleur wordt gebruikt).
- *Centreer in overzichtskaart* verschuift de inhoud van het kaartitem, zodat het frame van de overzichtskaart wordt weergegeven in het midden van de kaart. U kunt slechts één overzichtskaart gebruiken voor centreren, als u meerdere overzichtskaarten hebt.
- De *Positie* beheert exact waar in de stapel met lagen voor het kaartitem de overzichtskaart zal worden geplaatst, bijv. toestaan dat een bereik voor een overzichtskaart wordt getekend onder enkele lagen met objecten, zoals wegen, bij het tekenen boven andere lagen voor de achtergrond. Beschikbare opties zijn:
  - *Onder kaart*
  - *Onder laag* en *Boven laag*: plaats het frame voor de overzichtskaart respectievelijk onder en boven de geometrieën van een laag. De laag wordt geselecteerd in de optie *Laag stapelen*.

- *Onder kaartlabels*: gegeven dat labels altijd worden gerenderd bovenop alle geometrieën van objecten in een kaartitem, plaatst het frame voor de overzichtskaart bovenop alle geometrieën en onder eventuele labels.
- *Boven kaartlabels*: plaatst het frame voor de overzichtskaart bovenop alle geometrieën en eventuele labels in het kaartitem.

### 19.2.3 Het 3D-kaartitem

Het 3D-kaartitem wordt gebruikt om een *3D kaartweergave* weer te geven. Gebruik de knop  *3D-kaart toevoegen*, en volg de *instructies voor maken van items* om een nieuw 3D-kaartitem toe te voegen dat u later kunt bewerken op dezelfde manier zoals is gedemonstreerd in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard is een nieuw 3D-kaartitem leeg. U kunt de eigenschappen van de 3D-weergave instellen en die aanpassen in het paneel *Item-eigenschappen*. In aanvulling op de *algemene eigenschappen* heeft deze mogelijkheid de volgende functionaliteiten (Fig. 19.23):

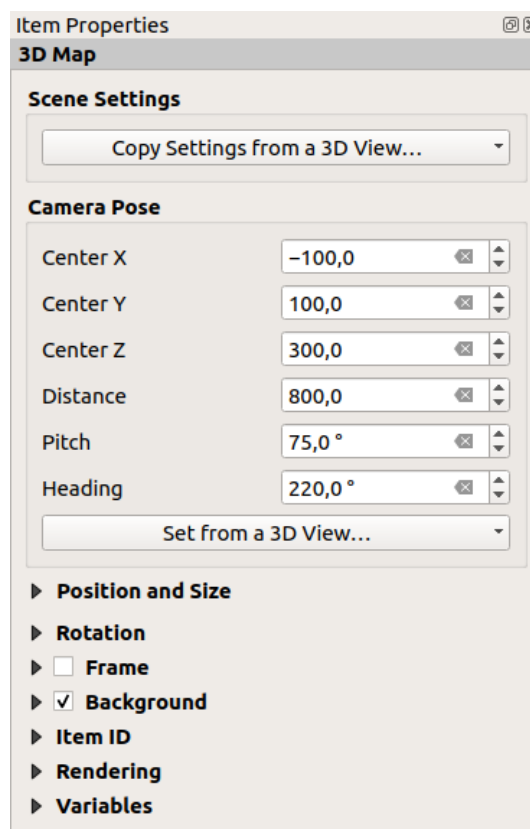


Fig. 19.23: Eigenschappen 3D-kaartitem

#### Instellingen scene

Druk op *Instellingen vanuit een 3D-weergave kopiëren...* om de weer te geven 3D-kaartweergave te kiezen.


De 3D-kaartweergave wordt gerenderd met zijn huidige configuratie (lagen, terrein, lichten, camerapositie en hoek...).

## Camerastandpunt

- *Centrum X* stelt de X-coördinaat in voor het punt waarop de camera is gericht
- *Centrum Y* stelt de Y-coördinaat in voor het punt waarop de camera is gericht
- *Centrum Z* stelt de Z-coördinaat in voor het punt waarop de camera is gericht
- *Afstand* stelt de afstand in van het midden van de camera tot het punt waarop de camera is gericht
- *Tekenbreedte* stelt de rotatie van de camera rondom de X-as in (verticale rotatie). Waarden tussen 0 tot en met 360 (graden). 0°: terrein bekeken recht van boven; 90°: horizontaal (van de zijkant); 180°: recht van onderen; 270°: horizontaal, ondersteboven; 360°: recht van boven.
- *Kop* stelt de rotatie van de camera rondom de Y-as in (horizontale rotatie - 0 tot en met 360 graden). 0°/360°: noord; 90°: west; 180°: zuid; 270°: oost.

Het keuzemenu *Vanuit een 3D-weergave instellen...* laat u de items vullen met de parameters van een 3D-weergave.

### 19.2.4 Het item Label

Het item *Label* is een gereedschap dat helpt bij het decoreren van uw kaart met teksten die zouden kunnen helpen hem beter te begrijpen; het kan de titel, auteur, gegevensbron of enige andere informatie zijn. U kunt een label toevoegen met het gereedschap  *Label toevoegen* door de *instructies voor het maken van items* te volgen en het op dezelfde manier te bewerken als is besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard verschaft het item Label een standaard tekst die u kunt aanpassen met behulp van zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen voor items*, heeft dit object de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.24):

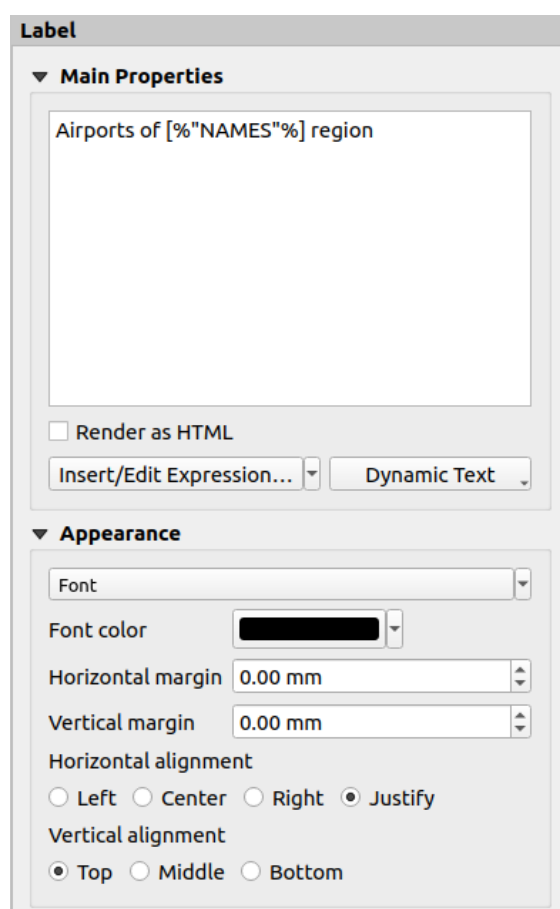


Fig. 19.24: Paneel Label Item-eigenschappen

## Algemene eigenschappen

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.

---

**Hint:** 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.

---

**Tip:** 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 [Fig. 19.25](#):

```
<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>
</body>
</html>
```

Feature Information

- Feature number: 36
- Airport name: **FAIRBANKS INTL**
- Main use: [Civilian/Public](#)

Last check: 2021-01-26 by *John McClane*



Fig. 19.25: Niveau van een label opwaarderen met opmaak in HTML

## Uiterlijk

- Definieer het *Lettertype* door te klikken op de knop *lettertype...* of een *Lettertype kleur* door te drukken op de widget *Kleur*.
- U kunt de verschillende horizontale en verticale marges specificeren in mm. Dat is de marge vanaf de rand van het item van afdruklay-out. Het label kan worden geplaatst buiten de begrenzings van het label, bijv. om items label uit te lijnen met andere items. In dat geval dient u negatieve waarden voor de marge te gebruiken.
- Gebruiken van uitlijning is een andere manier om uw label te plaatsen. Het kan zijn:
  - *Links, Centreren, Rechts* of *Uitvullen* voor *Horizontale uitlijning*
  - en *Boven, Centraal midden, Onder* voor *Verticale uitlijning*.

## Expressies verkennen in een item Label

Hieronder staan enkele voorbeelden van expressies die u kunt gebruiken om het label te vullen met interessante informatie - onthoud dat de code, of ten minste het berekende gedeelte, zou moeten zijn omsloten door [% en %] in de groep *Algemene eigenschappen*:

- Een titel weergeven met de huidige waarde van “field1” van het huidige object van Atlas:

```
'This is the map for ' || "field1"
```

of, zoals geschreven in het gedeelte *Algemene eigenschappen*:

```
This is the map for [% "field1" %]
```

- Paginanummering toevoegen voor verwerkte objecten van Atlas (bijv, Pagina 1/10):

```
concat( 'Page ', @atlas_featurenumber, '/', @atlas_totalfeatures )
```

- Geef de naam terug van de airports van het huidige object region van atlas, gebaseerd op hun gemeenschappelijke attributen:

```
aggregate( layer := 'airports',
  aggregate := 'concatenate',
  expression := "NAME",
  filter := fk_regionId = attribute( @atlas_feature, 'ID' ),
  concatenator := ', '
)
```

Of, indien een *attributenrelatie* is ingesteld:

```
relation_aggregate( relation := 'airports_in_region_relation',
  aggregate := 'concatenate',
  expression := "NAME",
```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

```
concatenator := ', '
)
```

- Geef de naam terug van de airports van het huidige object region van atlas, gebaseerd op hun ruimtelijke relatie:

```
aggregate( layer := 'airports',
  aggregate := 'concatenate',
  expression := "NAME",
  filter := contains( geometry( @parent ), $geometry ),
  concatenator := ', '
)
```

OF:

```
array_to_string( array:= overlay_contains( layer := 'airports',
  expression := "NAME" ),
  delimiter:= ', '
)
```

- Geef de laagste X-coördinaat terug van het bereik van het item Kaart 1:

```
x_min( map_get( item_variables( 'Map 1' ), 'map_extent' ) )
```


- Haal de namen op van de lagen in de huidige lay-out van het item Kaart 1, en maak die op met één naam per regel:

```
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 Het item Legenda

Het item *Legenda* is een vak of tabel dat de op de kaart gebruikte symbolen uitlegt. Een item *Legenda* is dan gebonden aan een kaartitem. U kunt een label toevoegen met het gereedschap  *Legenda toevoegen* door *instructies voor het maken van items* te volgen en het op dezelfde manier te bewerken als is besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard geeft het item *Legenda* alle beschikbare lagen weer en kan worden verfijnd met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen voor items*, heeft dit object de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.26):

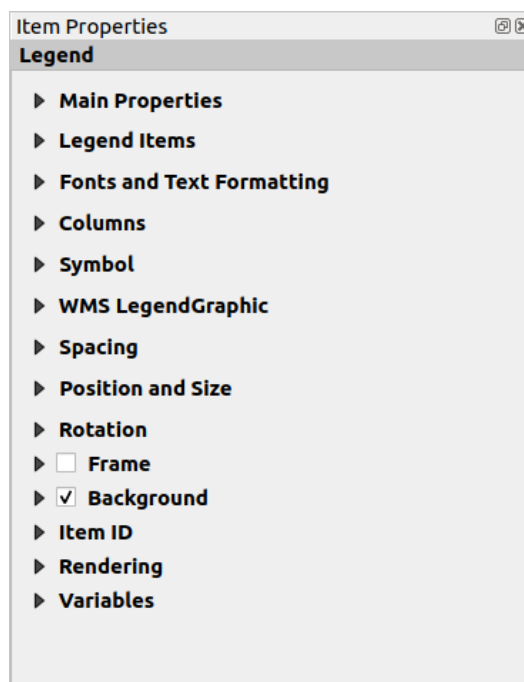


Fig. 19.26: Paneel Legenda Item-eigenschappen

### Algemene eigenschappen

De groep *Algemene eigenschappen* van het paneel *Item-eigenschappen* van de legenda verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.27):

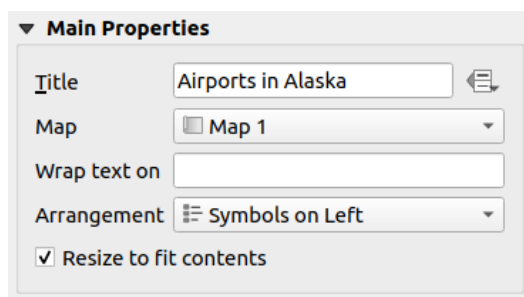


Fig. 19.27: Legenda groep Algemene eigenschappen

In Algemene eigenschappen kunt u:

- De *Titel* van de legenda wijzigen. Die kan dynamisch worden gemaakt met de instelling *data-bepaalde 'override'*, bijvoorbeeld nuttig bij het maken van een atlas;
- Kiezen naar welk item *kaart* de huidige legenda zal verwijzen. Standaard wordt de kaart gekozen waarover het item is getekend. Indien geen dan valt het terug op de *verwijzingskaart*.


---

**Notitie:** *Variabelen* van het gekoppelde kaartitem (@map\_id, @map\_scale, @map\_extent...) zijn ook bereikbaar vanuit data-bepaalde eigenschappen van de legenda.

---

- De tekst van de legenda laten afbreken op een opgegeven teken: elke keer als het teken verschijnt, wordt het vervangen door een regeleinde;
- De plaatsing van symbolen en tekst in de legenda instellen: de *Schikking* kan zijn *Symbolen links* of *Symbolen rechts*. De standaardwaarde is afhankelijk van de gebruikte locale (gebaseerd op van-rechts-naar-links of niet).



-  *Aanpassen naar inhoud* gebruiken om te beheren of de grootte van een legenda automatisch zou moeten worden aangepast om zijn inhoud te laten passen of niet. Indien niet geselecteerd, dan zal de grootte nooit worden aangepast en in plaats daarvan blijven op de grootte zoals de gebruiker die heeft ingesteld. Alle inhoud, die niet binnen de grootte past, wordt afgebroken.

## Items voor legenda

De groep *Items voor Legenda* van het paneel *Item-eigenschappen* verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.28):

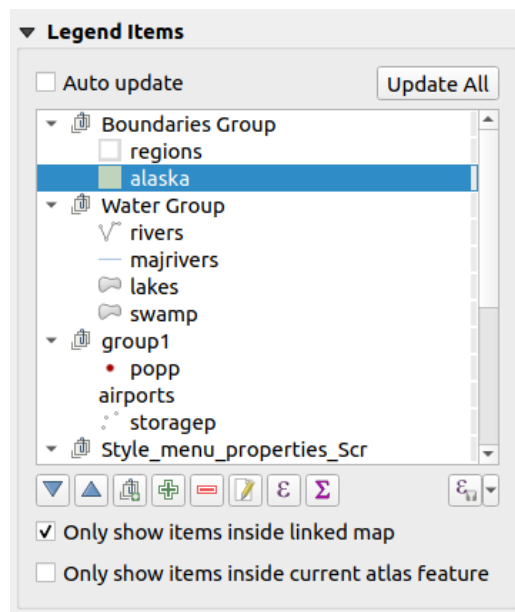












Fig. 19.28: Legenda groep Items voor Legenda

- De legenda zal automatisch worden bijgewerkt als  *Automatisch bijwerken* is geselecteerd. Wanneer *Automatisch bijwerken* niet is geselecteerd, dan zal dit u meer beheer over de items van de legenda geven. Alle pictogrammen onder de lijst met items voor de legenda zullen worden geactiveerd.
- Het venster met items van de legenda vermeldt alle items van de legenda en stelt u in staat de volgorde van de items te wijzigen, lagen te groeperen, items in de lijst te verwijderen en opnieuw op te nemen, laagnamen en symbologie te bewerken en een filter toe te voegen.
  - De volgorde van de items kan worden gewijzigd met de knoppen  en  of met de functionaliteit 'slepen en neerzetten'. De volgorde kan niet worden gewijzigd voor afbeeldingen van een WMS-legenda.
  - Gebruik de knop  om een groep voor de legenda toe te voegen.
  - Gebruik de knop  om nieuwe lagen toe te voegen en de knop  om groepen, lagen of klassen voor symbolen te verwijderen.
  - De knop  wordt gebruikt om de laag-, groepsnaam of titel te bewerken. U dient eerst het item van de legenda te selecteren. Dubbelklikken op het item opent het tekstvak om het te hernoemen.
  - De knop  gebruikt expressies om elk symboollabel van de geselecteerde laag aan te passen (zie *Data-bepalen van de labels voor de legenda*)
  - De knop  voegt een telling van de objecten voor elke klasse van de vectorlaag toe.


-  **Legenda op expressie filteren** helpt u filteren welke items van de legenda zullen worden weergegeven, d.i. met behulp van een laag die verschillende items voor de legenda (bijv. uit een op regel gebaseerde of gecategoriseerde symbologie) heeft, kunt u een Booleaanse expressie specificeren om stijlen, die geen object hebben dat voldoet aan de voorwaarde, uit de boom van de legenda te verwijderen. Onthoud dat ondanks dat de objecten wel worden behouden en worden weergegeven in het kaartitem van Afdruklay-out.

Waar het standaard gedrag van het item legenda is om de boom van het paneel *Lagen* na te bootsen, door dezelfde groepen, lagen en klassen symbologie weer te geven, biedt een klik met rechts u opties om de naam van de laag te verbergen of te laten zien als groep of subgroep. In het geval u enkele wijzigingen aan een laag hebt gemaakt, kunt u die terugdraaien door te kiezen voor *Herstellen naar standaarden* in het contextmenu van het item Legenda.


Na het wijzigen van de symbologie in het hoofdvenster van QGIS kunt u klikken op *Alles bijwerken* om de wijzigingen toe te passen in het element Legenda van de afdruklay-out.

- Met het keuzevak  *Alleen items tonen die binnen de gekoppelde kaart liggen*, worden alleen de items voor de legenda, die zichtbaar zijn in de gekoppelde kaart, vermeld in de legenda. Dit gereedschap blijft beschikbaar als  *Automatisch bijwerken* actief is
- Bij het genereren van een atlas met polygoonobjecten kunt u items voor de legenda die buiten het huidige atlasobject liggen uifilteren. Selecteer, om dat te doen, de optie  *Alleen items tonen die binnen het huidige atlasobject liggen*.

## Data-bepalen van de labels voor de legenda

 stelt u in staat *expressies* toe te voegen aan elk label van een symbool van een opgegeven laag. Nieuwe variabelen (@symbol\_label, @symbol\_id en @symbol\_count) helpen u bij het werken met het item Legenda.

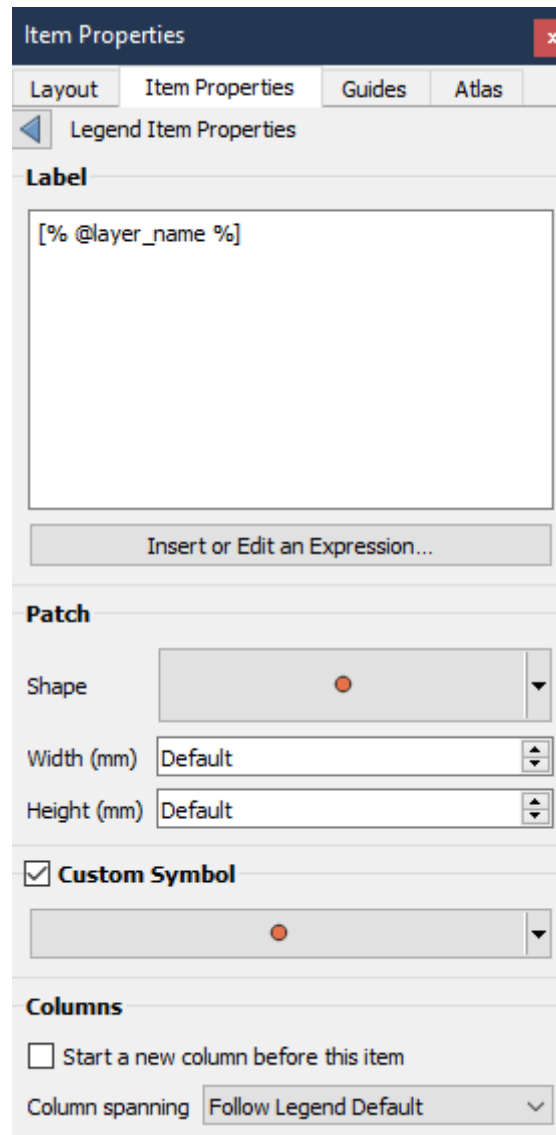
Als voorbeeld: gegeven een laag *regions*, die is gecategoriseerd op zijn veld *type*, kunt u aan elke klasse in de legenda zijn aantal objecten en totale gebied toevoegen, bijv. *Borough (3) - 850ha*:

1. Selecteer het item van de laag in de boom van de legenda
2. Druk op de knop , wat het dialoogvenster *Expressie-string bouwer* opent
3. Voer de volgende expressie in (*er van uitgaande dat de symboollabels niet zijn bewerkt*):


```
format( '%1 (%2) - %3ha',
        @symbol_label,
        @symbol_count,
        round( aggregate(@layer, 'sum', $area, filter:= "type"=@symbol_label)/
        →10000 )
        )
```

4. Klik op *OK*


## Items van legenda aanpassen



Items van de legenda kunnen ook individueel worden aangepast in de *Legenda item-eigenschappen*. Maar dit aanpassen kan alleen worden uitgevoerd als *Automatisch bijwerken* is uitgeschakeld.

Dubbelklikken op een item of drukken op  Geselecteerde item-eigenschappen bewerken maakt verder aanpassen mogelijk.

### Label

Voor alle typen items is het mogelijk de tekst van yet label aan te passen door er in te typen of door expressie in te voegen met de knop  *Een expressie invoegen of bewerken*. Expressies kunnen ook direct overall in het label van het item worden toegevoegd met de notatie [% expression %].

### Kolommen

De Item-eigenschappen legenda stellen u ook in staat het gedrag voor het splitsen van kolommen te beheren door het splitsen van de kolommen geforceerd te laten gebeuren na een specifiek item of alle symbolen van een laag. Automatisch splitsen van een laag en zijn kinderen kan ook worden toegestaan of geblokkeerd op een basis per laag in dit widget.

### Modelvorm

Voor items met een symbool maakt de Itemeigenschap legenda het mogelijk om de maximale hoogte en breedte te specificeren die een symbool mag innemen.

Voor vectorsymbolen kunt u een aangepaste vorm specificeren voor het symbool. De vormen worden gewoonlijk gedefinieerd door een expressie om de geometrie in een eenvoudig vlak weer te geven, maar deze symbolen kunnen ook worden opgeslagen in de Stijlmanager en later worden geïmporteerd. Het standaard symbool voor elk type geometrie kan ook worden beheerd via de Stijlmanager.

#### Aangepast symbool

Een aangepast symbool kan ook worden gespecificeerd voor vectorsymbolen. Dit kan nuttig zijn om het renderen van een specifiek symbool aan te passen, het in de legende te verbeteren of een onafhankelijk symbool van zijn waren voorbeeldsymbool te hebben. Dit aangepaste symbool zal het symbool in de legende overschrijven, maar zal rekening houden met de voor het symbool gspecificeerde *Modelvorm*.

## Lettertypen

De groep *Lettertypen* van het paneel *Item-eigenschappen* verschaft de volgende functionaliteiten:

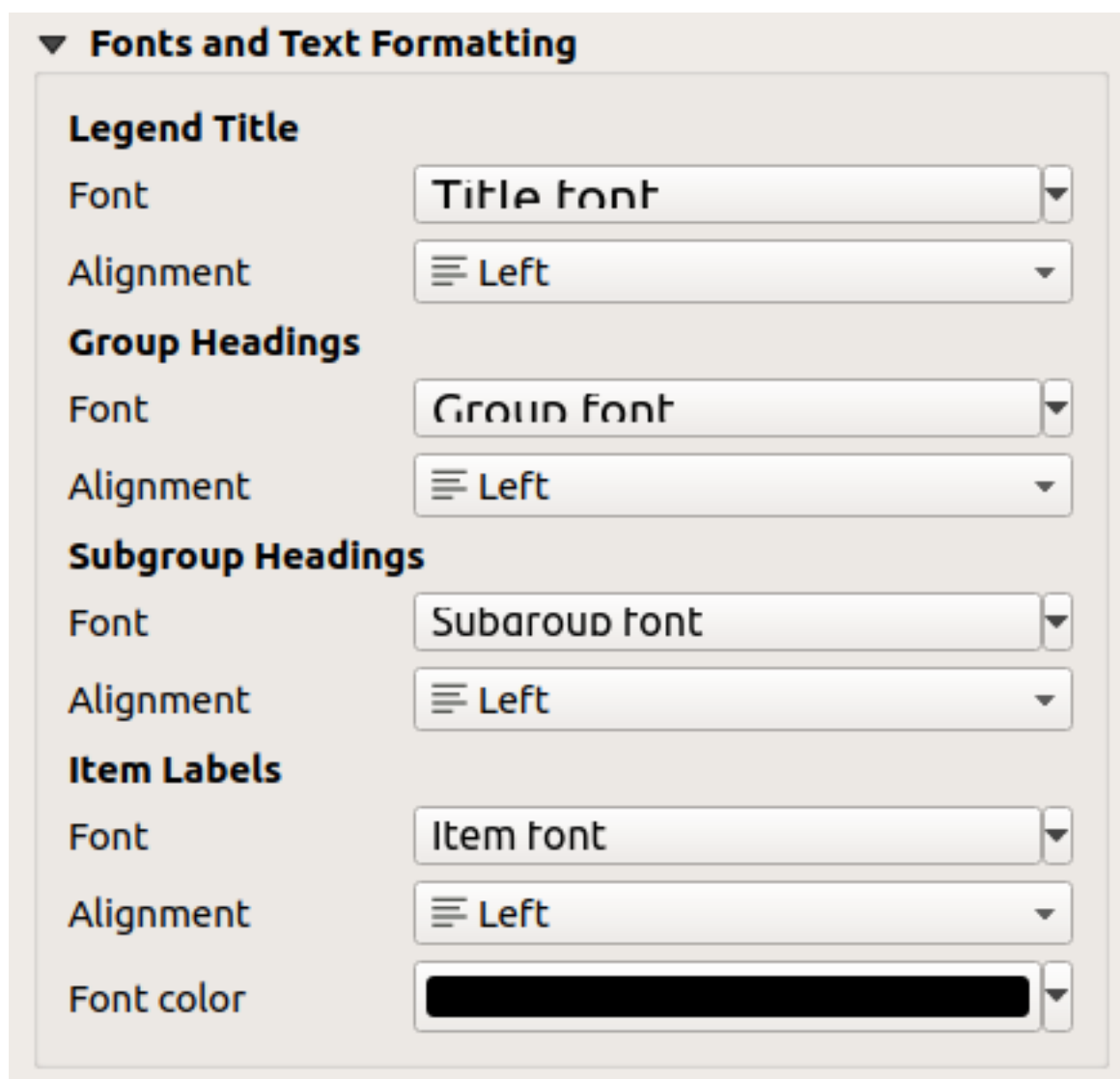


Fig. 19.29: Legenda eigenschappen lettertypen

- U kunt het lettertype van de titel van de legenda, groep, subgroep en item (object) in het item Legenda wijzigen met de widget *lettertype selecteren*

- Voor elk van deze niveaus kunt u de *Uitlijning* van de tekst instellen: het kan zijn *Links* (standaard voor locales gebaseerd op van-rechts-naar-links), *Centreren* of *Rechts* (standaard voor locales gebaseerd op van-links-naar-rechts).
- U kunt de *Kleur* van de labels instellen met de widget *kleur selecteren*. De geselecteerde kleur zal worden toegepast op alle items voor lettertypen in de legenda.

## Kolommen

Onder de groep *Kolommen* van het paneel *Item-eigenschappen* van de legenda, kunnen items van de legenda worden geschikt in verscheidene kolommen:

- Stel het aantal kolommen in in het veld  *Aantal*. Deze waarde kan dynamisch worden gemaakt, bijv. volgen van objecten van de atlas, inhoud van de legenda, de grootte van het frame...
- *Gelijke kolombreedtes* stelt in hoe kolommen van legenda's zouden moeten worden aangepast.
- De optie  *Kaartlagen splitsen* stelt u in staat een legenda voor een gecategoriseerde of een graduele laag op te delen in kolommen.

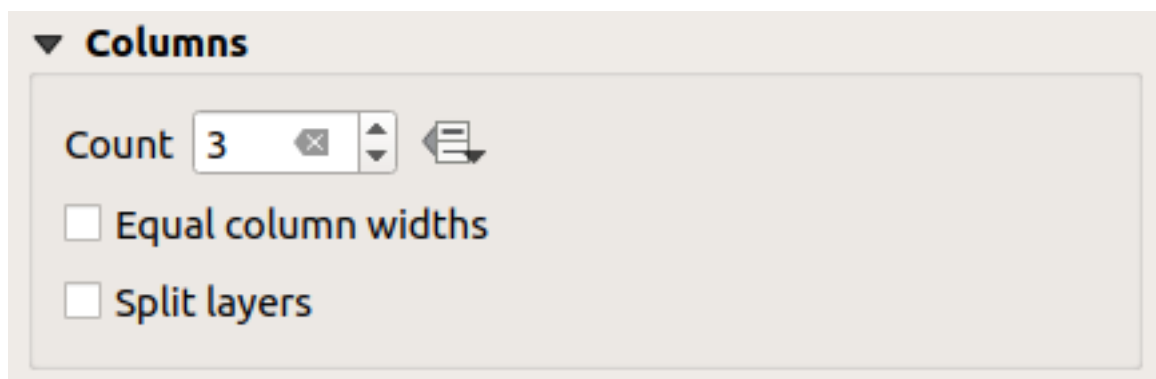


Fig. 19.30: Legenda instellingen kolommen

## Symbool

De groep *Symbool* van het paneel *Item-eigenschappen* van de legenda configureert de grootte van symbolen die worden weergegeven naast de labels van de legenda. U kunt:

- De *Symboolbreedte* en *Symboolhoogte* instellen
- Instellen van de markeringen' *Min symboolgrootte* en *Max symboolgrootte*: 0 . 00mm betekent dat er geen waarde is ingesteld.
- *Lijn voor rastersymbolen tekenen*: dit voegt een omtrek toe aan het symbool dat de kleur van de band van de rasterlaag weergeeft; u kunt zowel de *Lijnkleur* als de *Dikte* instellen.

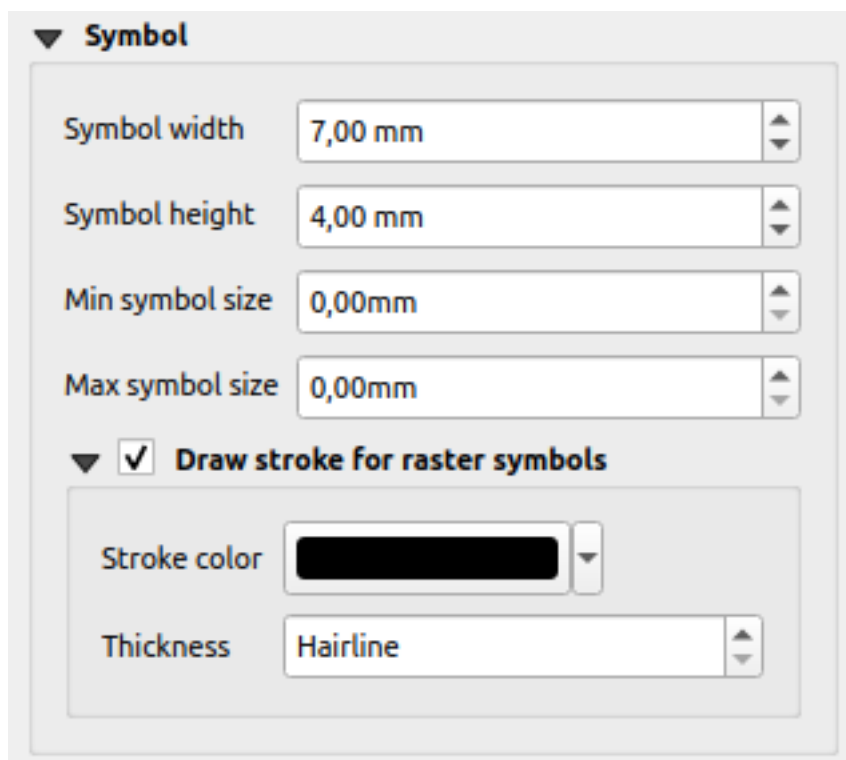


Fig. 19.31: Symbool van legenda configureren

### WMS LegendGraphic

Het gedeelte *WMS LegendGraphic* van het paneel *Item-eigenschappen* verschaft de volgende functionaliteiten (bekijk Fig. 19.28):

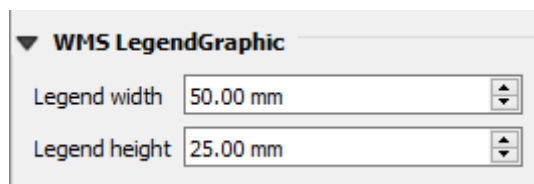
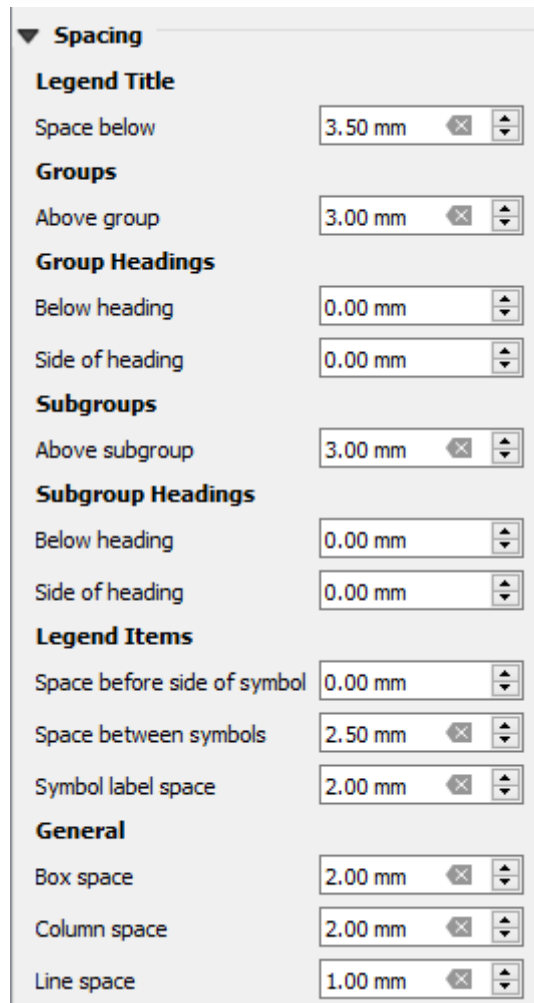


Fig. 19.32: WMS LegendGraphic

Wanneer u een WMS-laag heeft toegevoegd en u voegt een item Legenda voor de Afdruklay-out toe, zal een verzoek worden verzonden aan de server van WMS om een legenda voor WMS te verschaffen. Deze legenda zal alleen worden weergegeven als de server van WMS de mogelijkheid *GetLegendGraphic* bezit. De inhoud van de legenda voor WMS zal worden verschaft als een rasterafbeelding.

*WMS LegendGraphic* wordt gebruikt om in staat te zijn de *Legenda breedte* en de *Legenda hoogte* van de rasterafbeelding van de WMS-legenda aan te passen.

## Afstanden




Section	Property	Value
Legend Title	Space below	3.50 mm
Groups	Above group	3.00 mm
Group Headings	Below heading	0.00 mm
	Side of heading	0.00 mm
Subgroups	Above subgroup	3.00 mm
Subgroup Headings	Below heading	0.00 mm
	Side of heading	0.00 mm
Legend Items	Space before side of symbol	0.00 mm
	Space between symbols	2.50 mm
	Symbol label space	2.00 mm
General	Box space	2.00 mm
	Column space	2.00 mm
	Line space	1.00 mm

Het gedeelte *Tussenruimte* stelt u in staat de tussenruimte aan te passen binnen de legenda. Tussenruimte kan enorm helpen bij het groeperen van items in de legenda en hun relatie.

*Tussenruimte* rondom en voor titel, groepen, subgroepen, symbolen, labels, vakken, kolommen en lijnen kan via dit dialoogvenster worden aangepast.

### 19.2.6 Het item Schaalbalk

Schaalbalken verschaffen een visuele indicatie van de grootte van objecten, en afstand tussen objecten, op het kaartitem. Een item Schaalbalk vereist een kaartitem. Gebruik het gereedschap  *Schaalbalk toevoegen*, gevolgd door *instructies voor het maken van items*, om een nieuw item Schaalbalk toe te voegen en het later op dezelfde manier te bewerken als is besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard geeft een nieuw item Schaalbalk de schaal weer van het kaartitem waar het op getekend is. Als er geen kaartitem onder ligt, wordt de *verwijzingskaart* gebruikt. U kunt die aanpassen in het paneel *Item-eigenschappen*. Anders dan de *algemene eigenschappen voor items*, heeft deze mogelijkheid de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.33):

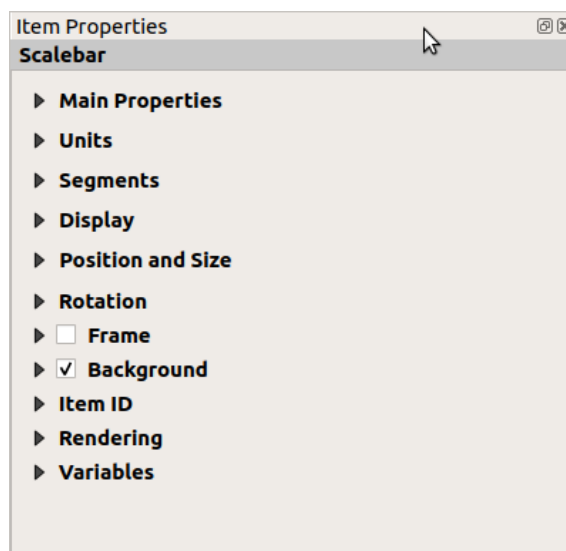


Fig. 19.33: Paneel Schaalbalk Item-eigenschappen

### Algemene eigenschappen

De groep *Algemene eigenschappen* van het paneel *Item-eigenschappen* van de schaalbalk verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.34):

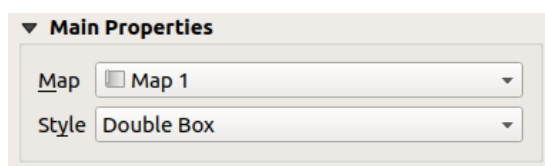


Fig. 19.34: Schaalbalk groep Algemene eigenschappen

1. Kies als eerste de kaart waar de schaalbalk aan verbonden zal worden
2. Kies dan de stijl van de schaalbalk. Beschikbare stijlen zijn:
  - Stijlen **Enkele rechthoek** en **Dubbele rechthoek**, die een of twee lijnen met wisselende kleurvakken bevatten;
  - **Midden, Boven** of **Onder** schaalstreepjes;
  - **Staplijn** stijl die een weergave als een staplijn tekent voor de schaalbalk
  - **Holle** stijl die een enkel vak tekent met verschillende kleuren voor de segmenten, met horizontale lijnen door verschillende segmenten
  - **Numeriek**, waar de verhoudingen van de schaal worden afgedrukt (bijv. 1 : 50000).
3. Stel eigenschappen in zoals toepasselijk is



## Eenheden

De groep *Eenheden* van het paneel *Item-eigenschappen* van de schaalbalk verschaft de functionaliteiten om de eenheden voor weergave in te stellen en enige opmaak voor tekst (zie Fig. 19.35):

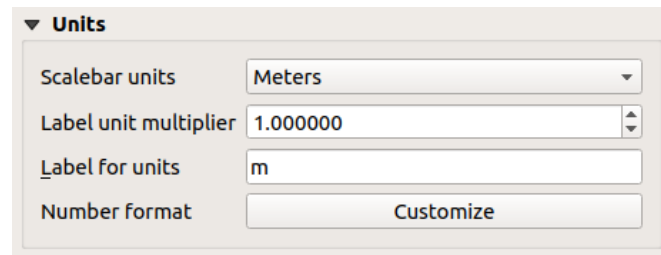


Fig. 19.35: Schaalbalk groep Eenheden

- Selecteer de eenheden die u wilt gebruiken voor *Schaalbalk eenheden*. Er zijn veel mogelijke keuzen: **Kaarteenheden** (de standaard), **Meters**, **Voet**, **Mijlen** of **Zeemijlen**... en enkele afgeleiden. Converteren van eenheden wordt automatisch afgehandeld.
- De *Vermenigvuldigingsfactor eenheid label* specificeert hoeveel eenheden van de schaalbalk per gelabelde eenheid. Bijv. als uw eenheden voor de schaalbalk zijn ingesteld op “meters”, zal een vermenigvuldigingsfactor van 1000 resulteren in labels voor de schaalbalk in “kilometers”.
- Het veld *Label voor eenheden* definieert de tekst die wordt gebruikt voor labels van de eenheden van de schaalbalk, bijv. m of km. Dit zou moeten overeenkomen om de vermenigvuldigingsfactor van hierboven te reflecteren.
- Druk op *Aanpassen* naast *Getalindeling* om beheer te verkrijgen over alle eigenschappen voor opmaak van de getallen in de schaalbalk, inclusief scheidingstekens duizendtallen, decimale plaatsen, wetenschappelijke notatie, etc. (zie *Opgemaakte getallen* voor meer details). Zeer nuttig in het geval van het maken van kaarten voor publiek buiten de huidige locale van QGIS, of wanneer u de stijl zou willen laten variëren van de locale standaarden (bijv. scheidingstekens duizendtallen toevoegen als de standaard voor de locale is om ze te verbergen).

## Segmenten

De groep *Segmenten* van het paneel *Item-eigenschappen* van de schaalbalk verschaft de functionaliteiten om het aantal en de grootte van segmenten en subverdelingen te configureren (zie Fig. 19.36):

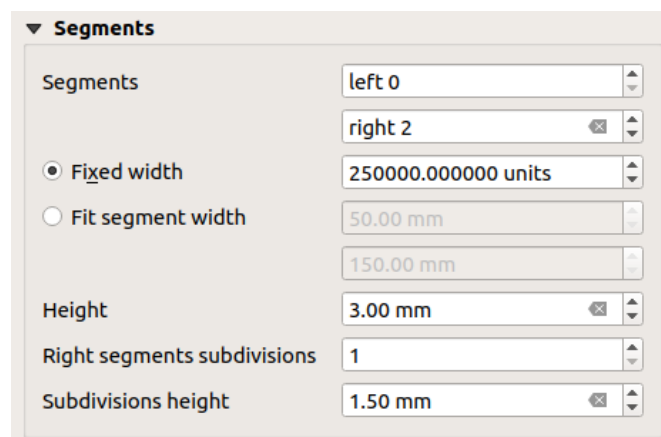


Fig. 19.36: Schaalbalk groep Segmenten

- U kunt het aantal *Segmenten* definiëren dat zal worden getekend aan de linker- en rechterkant van de 0 van de schaalbalk.

- aantal subverdelingen van een uniek segment aan de :guilabel:`Linker`kant
- aantal segmenten aan de :guilabel:`Rechter`kant
- U kunt instellen hoe lang een segment zal zijn (*Vaste grootte*), of de grootte in de schaalbalk beperken in mm met de optie *Breed segment passend maken*. In het laatste geval wordt de schaalbalk, elke keer als de kaart wordt gewijzigd, aangepast in grootte (en wordt het label bijgewerkt) om te passen binnen het ingestelde bereik.
- *Hoogte* wordt gebruikt om de hoogte van de balk te definiëren.
- *Subverdeling rechter segmenten* wordt gebruikt om het aantal gedeelten te definiëren die segmenten aan de rechterkant mogen hebben (voor de stijlen van de schaalbalk *Schaalstreepjes onder*, *Schaalstreepjes midden* en *Schaalstreepjes boven*).
- *Subverdelingen hoogte* wordt gebruikt om de hoogte van het segment subverdeling te definiëren.

## Tonen

De groep *Tonen* van het paneel *Item-eigenschappen* verschaft de volgende functionaliteiten:

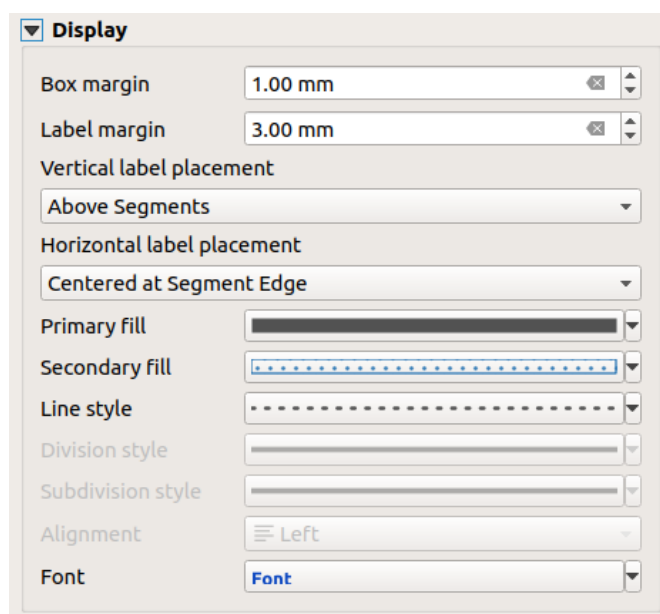


Fig. 19.37: Schaalbalk groep Tonen

U kunt definiëren hoe de schaalbalk zal worden weergegeven in zijn frame.

- *Marges vak* : ruimte tussen de tekst en de randen van het frame
- *Labelmarge* : afstand tussen tekst en de getekende schaalbalk
- *Label verticale plaatsing*: het kan staan boven of onder het segment van de schaalbalk
- *Label horizontale plaatsing*: wat zou worden gecentreerd aan de rand of het midden van het segment Schaalbalk
- *Primaire vulling* en *Secundaire vulling* voor het tekenen van de schaalbalk gebruiken *eigenschappen voor symbolen voor vulling* (kleur, doorzichtbaarheid, patronen, effecten...) — voor de stijlen *Enkele rechthoek*, *Dubbele rechthoek* en *Hol*
- *Lijnstijl* voor het tekenen van de schaalbalk gebruikt *eigenschappen voor lijnsymbolen* (kleur, dikte, koppeling, eindstijl, patronen, effecten...) — voor alle stijlen, behalve de stijl *Numeriek*
- *Verdelingsstijl* en *Subverdelingsstijl* respectievelijk voor segmenten voor verdeling en subverdeling in de stijlen *Schaalstreepjes boven*, *Schaalstreepjes midden* en *Schaalstreepjes onder* voor de schaalbalk gebruiken *eigenschappen voor lijnsymbolen* (kleur, dikte, koppeling, eindstijl, patronen, effecten...)

- *Uitlijning* plaatst tekst links, midden of rechts van het frame (alleen voor de stijl *Numeriek* van de schaalbalk)
- *Lettertype* om de *eigenschappen* (grootte, lettertype, kleur, letterafstand, schaduw, achtergrond...) van het label voor de schaalbalk in te stellen.

Omdat de meeste van de eigenschappen voor weergave van de schaalbalk afhankelijk zijn van symbolen waarvan de eigenschappen data-bepaald kunnen worden, is het mogelijk data-bepaalde schaalbalken te renderen.

**Voorbeeld:** De volgende code, toegepast op de eigenschap *Vet* van de labels voor de schaalbalk, zal getallen vet weergeven wanneer zij een veelvoud van 500 zijn:

```
-- returns True (or 1) if the value displayed on the bar
-- is a multiple of 500

@scale_value % 500 = 0
```

### 19.2.7 De items Tabel

U kunt items Tabel gebruiken om uw kaart te decoreren en uit te leggen:

- *Attributentabel*: geeft een subset weer van de attributen van een laag, gebaseerd op vooraf gedefinieerde regels
- *Vaste tabel*: voegt een handmatige teksttabel in waarin informatie, onafhankelijk van de lagen, kan worden opgenomen.

#### Het item attributentabel

Elke laag in het project kan zijn attributen hebben weergegeven in de afdrucklay-out. Gebruik het gereedschap *Attributentabel toevoegen*, zoals vermeld in *instructies voor het maken van items*, om een nieuw item Tabel toe te voegen dat u later op dezelfde manier kunt bewerken zoals besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard laadt een nieuw item attributentabel eerst rijen van de eerste (alfabetisch gesorteerd) laag, met alle velden. U kunt echter de tabel aanpassen met het paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen voor items*, heeft dit object de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.38):

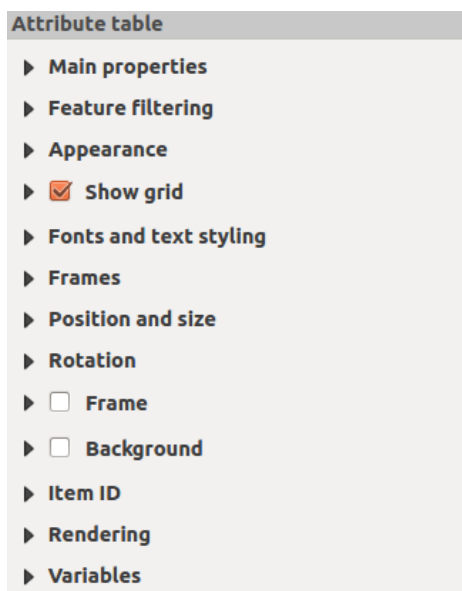


Fig. 19.38: Paneel Attributentabel Item-eigenschappen

## Algemene eigenschappen

De groep *Algemene eigenschappen* van een attributentabel verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.39):

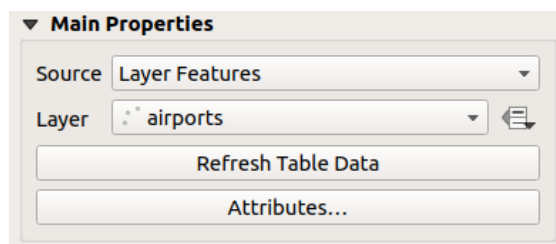



Fig. 19.39: Attributentabel groep Algemene eigenschappen

- Voor *Bron* kunt u standaard alleen **Laagobjecten** selecteren, wat u in staat stelt een *Laag* te kiezen uit de in het project geladen vectorlagen.

De knop  data-bepaalde 'override' nabij de lagenlijst stelt u in staat de laag, die is gebruikt om de tabel te vullen, dynamisch te wijzigen, bijv. u zou de attributentabel met verschillende attributen van lagen kunnen vullen per pagina voor Atlas. Onthoud dat de gebruikte tabelstructuur (Fig. 19.42), die is van de laag die wordt weergegeven in de keuzelijst *Laag*, en dat die intact wordt gelaten, wat betekent dat het instellen van een gegevensgedefinieerde tabel op een laag met verschillende veld(en) zal resulteren in lege kolom(men) in de tabel.

In het geval dat u de optie  *Genereer een atlas* in het paneel *Atlas* (zie *Een atlas genereren*) hebt geactiveerd, zijn er twee aanvullende *Bron* mogelijk:

- **Huidig atlasobject** (zie Fig. 19.40): u zult geen optie zien om de laag te kunnen kiezen, en het tabelitem zal slechts één rij weergeven met de attributen van het huidige object in de bedekkingslaag van de atlas.
  - en **Relatie kinderen** (zie Fig. 19.41): een optie met de namen van de relaties zal worden weergegeven. Deze mogelijkheid kan alleen worden gebruikt als u een *relatie* heeft gedefinieerd die uw bedekkingslaag voor de atlas als ouder gebruikt en de tabel zal de kind-rijen weergeven van het huidige object van de bedekkingslaag voor de atlas.
- De knop *Tabelgegevens verversen* kan worden gebruikt om de tabel te vernieuwen wanneer de feitelijke inhoud van de tabel is gewijzigd.

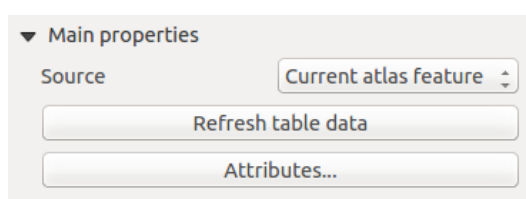


Fig. 19.40: Attributentabel Algemene eigenschappen voor 'Huidig atlas-object'

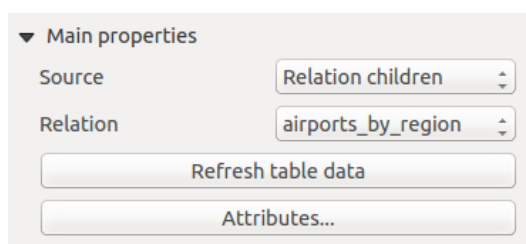


Fig. 19.41: Attributentabel Algemene eigenschappen voor 'Relatie kinderen'

- De knop *Attributen...* start het dialoogvenster *Attributen selecteren* (zie Fig. 19.42), dat kan worden gebruikt om de zichtbare inhoud van de tabel te wijzigen. Het bovenste gedeelte van het venster geeft de weer te geven lijst met attributen weer en het onderste gedeelte helpt u om de gegevens te sorteren.

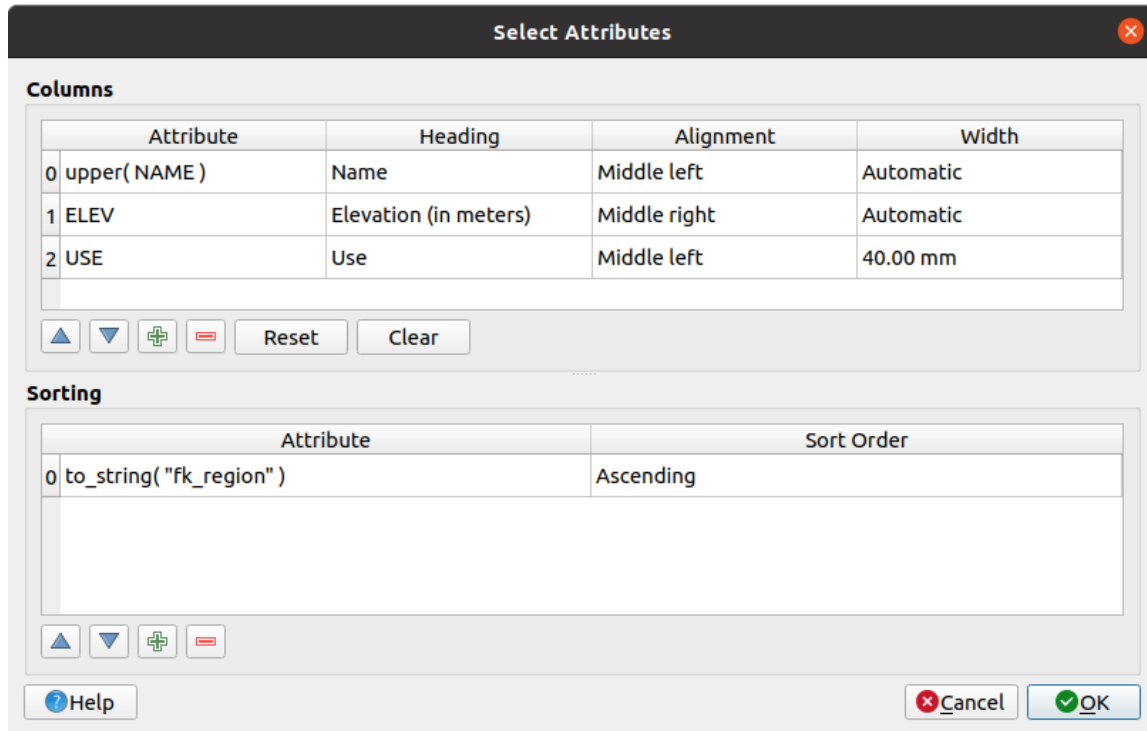








Fig. 19.42: Dialoogvenster Attributentabel Selecteer attributen

In het gedeelte *Kolommen* kunt u:

- attributen naar boven of naar beneden verplaatsen in de lijst, door de rijen te selecteren en dan de knoppen  en  om de rijen te verschuiven. Meerdere rijen kunnen in één keer worden geselecteerd en verplaatst.
- een attribuut toevoegen met de knop . Dit zal een lege regel aan het einde van de tabel toevoegen waar u een veld kunt selecteren voor de waarde van het attribuut of u kunt een attribuut maken met een reguliere expressie.
- Verwijder een attribuut met de knop . Meerdere rijen kunnen in één keer worden geselecteerd en verwijderd.
- de attributentabel terug herstellen naar zijn standaardstatus met de knop *Terug naar beginwaarden*.
- de tabel leegmaken met de knop *Leegmaken*. Dit is nuttig als u een grote tabel heeft, maar slechts een klein aantal attributen wilt weergeven. In plaats van handmatig elke rij te verwijderen, zou het sneller kunnen zijn om de tabel leeg te maken en de benodigde rijen toe te voegen.
- celkoppen wijzigen door de aangepaste tekst toe te voegen aan de kolom *Kop*.
- cellen uitlijnen beheren met de kolom *Uitlijning*, die de positie van de teksten binnen de tabelcel dicteert.
- celbreedte handmatig beheren door aangepaste waarden toe te voegen aan de kolom *Breedte*.

In het gedeelte *Sorteren* kunt u:

- Voeg een attribuut toe om de tabel op te sorteren: druk op de knop  en een nieuwe lege rij wordt toegevoegd. Voeg een veld of een expressie in de kolom *Attribuut* in en stel de *Sorteervolgorde* in op **Oplopend** of **Aflopend**.

- Selecteer een regel in de lijst en gebruik de knoppen ▲ en ▼ om de prioriteit voor het sorteren op het niveau van het attribuut te wijzigen. Selecteren van een cel in de kolom *Sorteervolgorde* helpt u de sorteervolgorde van een veld van een attribuut te wijzigen.
- Gebruik de knop  om een attribuut uit de lijst van de sorteervolgorde te verwijderen.

## Objecten filteren

De groep *Objecten filteren* van de attributentabel verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.43):

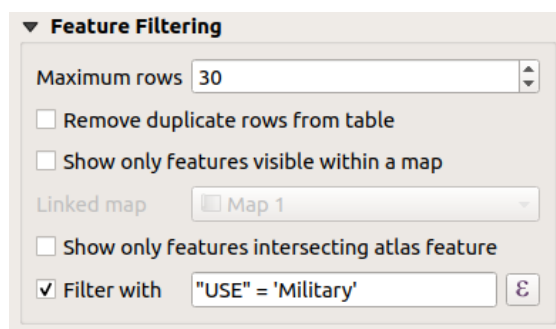



Fig. 19.43: Attributentabel groep Objecten filteren

U kunt:

- Het *Maximaal aantal rijen*, dat moet worden weergegeven, definiëren.
- Activeren  *Duplicaat-rijen uit tabel verwijderen* om alleen unieke records weer te geven.
- Activeer  *Alleen objecten zichtbaar op kaart tonen* en selecteer de overeenkomende *Gekoppelde kaart* waarvan alleen attributen van objecten die zichtbaar zijn op de geselecteerde kaart zullen worden weergegeven.
- Activeren van  *Alleen objecten die object atlas kruisen tonen* is alleen beschikbaar als  *Genereer een atlas* is geactiveerd. Indien geactiveerd zal het een tabel weergeven met alleen de objecten die kruisen met het huidige object van de atlas.
- Activeer  *Filteren met* en verschaf een filter door die in de invoerregel te typen of door een reguliere expressie te gebruiken met behulp van de verschaft knop . Een aantal voorbeelden van argumenten om te filteren die u kunt gebruiken wanneer u de laag Airports uit de voorbeeld gegevensset heeft geladen:

- ELEV > 500
- NAME = 'ANIAK'
- NAME NOT LIKE 'AN%
- regexp\_match( attribute( \$currentfeature, 'USE' ) , '[i]')

De laatste reguliere expressie zal alleen de vliegvelden opnemen die de letter 'i' in het attribuutveld 'USE' hebben.

## Uiterlijk

De groep *Uiterlijk* van de attributentabel verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.44):

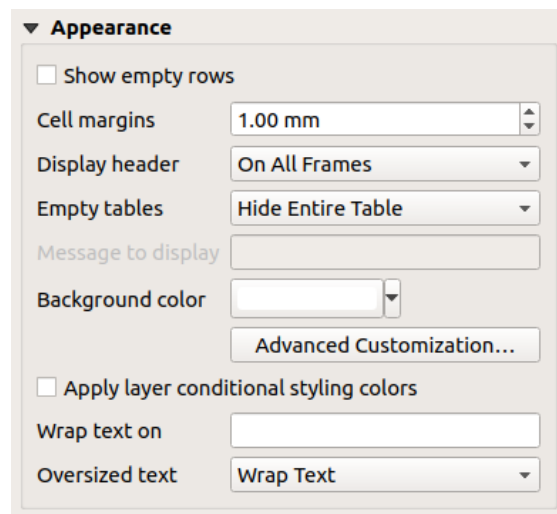


Fig. 19.44: Attributentabel groep Uiterlijk

- Klik op  *Lege rijen tonen* zal de attributentabel vullen met lege cellen. Deze optie kan ook worden gebruikt om aanvullende lege cellen te maken wanneer u een resultaat wilt weergeven!
- Met *Celmarges* kunt u de marge rondom de tekst in elke cel van de tabel definiëren.
- Met *Kop weergeven* kunt u één optie uit een lijst selecteren, 'Op eerste frame', 'Op alle frames' standaardoptie, of 'Geen kop'.
- De optie *Lege tabel* beheert wat zal worden weergegeven als de selectie van het resultaat leeg is.
  - **Alleen koppen tekenen**, zal alleen de kop tekenen, tenzij u 'Geen kop' heeft gekozen voor *Kop weergeven*.
  - **Gehele tabel verbergen**, zal alleen de achtergrond van de tabel tekenen. U kunt  *Geen achtergrond tekenen als frame leeg is* activeren in *Frames* om de tabel volledig te verbergen.
  - **Ingesteld bericht tonen**, zal de kop tekenen en voegt een cel toe die zich uitstrekt over alle kolommen en geeft een bericht weer als 'Geen resultaten' die kan worden opgegeven in de optie *Weer te geven bericht*.
- De optie *Weer te geven bericht tonen* wordt alleen geactiveerd wanneer u **Ingesteld bericht tonen** voor *Lege tabel* heeft geselecteerd. Het opgegeven bericht zal worden weergegeven in de eerste rij van de tabel, als het resultaat een lege tabel is.
- Met *Achtergrondkleur* kunt u de achtergrondkleur van de tabel instellen met de widget *Kleur kiezen*. De optie *Geavanceerd aanpassen* helpt u om verschillende achtergrondkleuren te definiëren voor elke cel (zie Fig. 19.45)

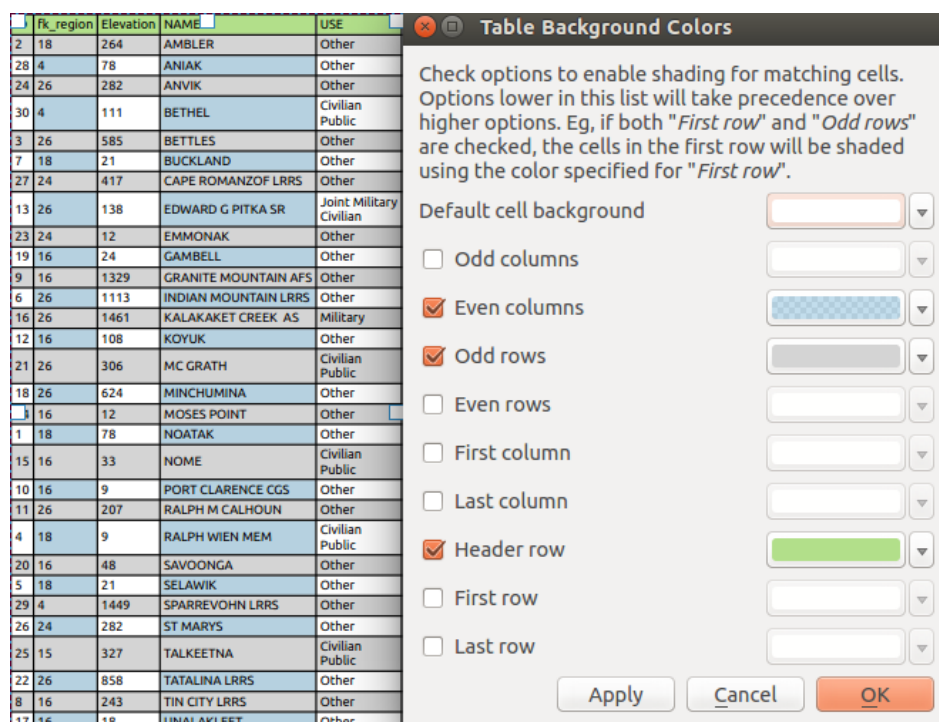


Fig. 19.45: Dialoogvenster Attribuentabel Geavanceerd Achtergrondkleur

- *Kleuren voorwaardelijke stijlen toepassen op laag*: de *:ref:* voorwaardelijke opmaak van de tabel *<conditional\_formatting>*, die aanwezig is in de laag, wordt toegepast op de lay-out attribuentabel (*momenteel worden alleen kleuren voor voor- en achtergrond ondersteund*). Regels voor voorwaardelijke opmaak hebben voorrang boven andere instellingen voor opmaak van tabellen voor lay-out, zij zullen bijvoorbeeld andere instellingen voor de achtergrondkleur voor cellen overschrijven, zoals wisselende rijkleuren.
- Met de optie *Teksterugloop aan* kunt u een teken definiëren waarbij de celinhoud naar een nieuwe regel gaat als het teken wordt tegengekomen
- Met *Vergrote tekst* definieert u het gedrag als de ingestelde breedte voor een kolom kleiner is dan de lengte van de inhoud. Het kan **Tekst door laten lopen** of **Tekst afbreken** zijn.

**Notitie:** Meer eigenschappen van het item attribuentabel worden beschreven in het gedeelte *Algemene functionaliteiten voor tabellen*.

### Het item Vaste tabel

Aanvullende informatie over de kaart kan handmatig worden ingevoegd door te kiezen voor *Vaste tabel toevoegen*, en de *instructies voor het maken van items* te volgen, om een nieuw item Tabel toe te voegen dat u later op dezelfde manier kunt bewerken zoals besproken in *Werken met items voor lay-out*.

Standaard verschijnt een lege tabel met twee geminimaliseerde kolommen en rijen in de lay-out van de kaart. U kunt het aanpassen met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen*, heeft dit object de volgende functionaliteiten:



## Algemene eigenschappen

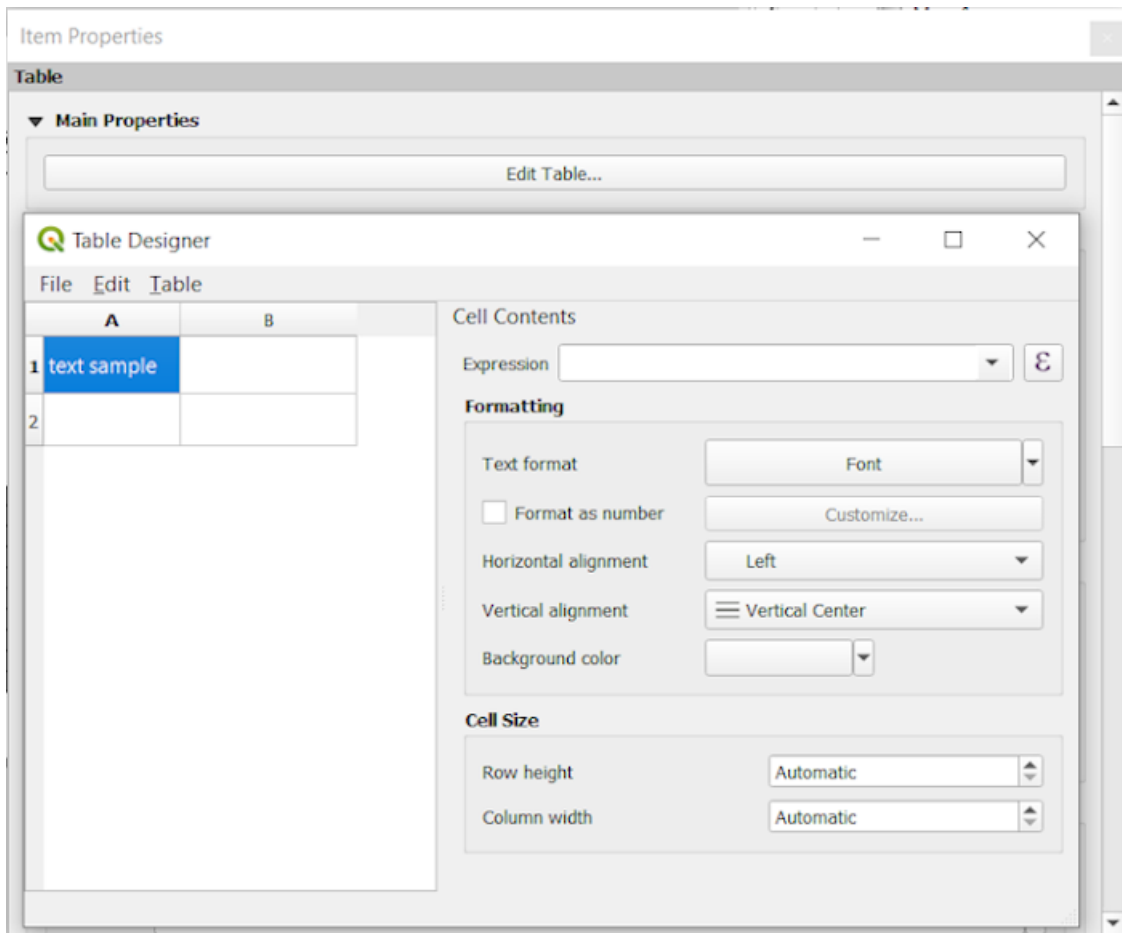



Fig. 19.46: Paneel Vaste tabel Item-eigenschappen met tabelontwerper

In *Algemene eigenschappen* kunt u werken met de *Tabelontwerper* door te klikken op *Tabel bewerken...*:

- U kunt in de tabel klikken en handmatig tekst invoegen.
- Met de menu's aan de bovenzijde is het mogelijk om:
  - *Inhoud vanaf klembord importeren* door te gaan naar *Bestand* (het overschrijft de aanwezige invoer).
  - werken met functies voor selecteren van rijen en kolommen door te gaan naar *Bewerken*.
  - *Rijen invoegen*, *Kolommen invoegen*, *Rijen verwijderen*, *Kolommen verwijderen* als ook de optie om  *Koprij opnemen*.
- U kunt werken met het gedeelte *Celinhoud* aan de rechterkant en:
  - De indeling voor de tekst voor geselecteerde cellen definiëren in *Opmaak*
    - \* door te klikken op de aanwezig knop  *Expressie* en een reguliere expressie gebruiken voor de invoer van de cel
    - \* door *Tekstindeling* te kiezen
    - \* met  *Als getal opmaken* (verscheidene indelingen zijn beschikbaar)
    - \* door de *Horizontale uitlijning* en de *Verticale uitlijning* te definiëren
    - \* door een *Achtergrondkleur* te kiezen

- Definieer de *Celgrootte* with *Rijhoogte* en *Kolombreedte*.

### Uiterlijk

De groep *Uiterlijk* van de vaste tabel verschafft de volgende functionaliteiten:

- Klik op  *Lege rijen weergeven* om de attributentabel te vullen met lege cellen.
- Met *Celmarges* kunt u de marge rondom de tekst in elke cel van de tabel definiëren.
- Met *Kop weergeven* kunt u één optie uit een lijst selecteren, 'Op eerste frame', 'Op alle frames' standaardoptie, of 'Geen kop'.
- Met *Achtergrondkleur* kunt u de achtergrondkleur van de tabel instellen met de widget *Kleur kiezen*. De optie *Geavanceerd aanpassen* helpt u om verschillende achtergrondkleuren te definiëren voor elke cel.
- Met *Vergrote tekst* definieert u het gedrag als de ingestelde breedte voor een kolom kleiner is dan de lengte van de inhoud. Het kan **Tekst door laten lopen** of **Tekst afbreken** zijn.

---

**Notitie:** Meer eigenschappen van het item vaste tabel worden beschreven in het gedeelte *Algemene functionaliteiten voor tabellen*.

---

## Algemene functionaliteiten voor tabellen

### Raster tonen

De groep *Raster tonen* van de items Tabel verschafft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.47):

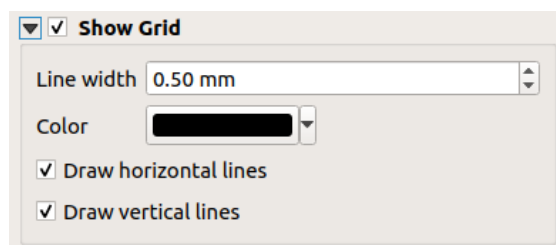


Fig. 19.47: Attributentabel groep Raster tonen

- Activeer  *Raster tonen* wanneer u het raster wilt weergeven, de omtrekken van de cellen van de tabel. U kunt ook kiezen voor ofwel *Horizontale lijnen tekenen* of *Verticale lijnen tekenen* of beide.
- Met *Lijndikte* kunt u de dikte van de lijnen, die in het raster worden gebruikt, instellen.
- De *Kleur* van het raster kan worden ingesteld met het widget *Kleur kiezen*.

### Opmaak lettertypen en tekst

De groep *Opmaak lettertypen en tekst* van de items Tabel verschafft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.48):



Fig. 19.48: Attribuentabel groep Opmaak lettertypen en tekst

- U kunt eigenschappen *Lettertype* voor *Tabelkop* en *Tabelinhoud* definiëren, met de widget voor gevorderde *tekstinstellingen* (met buffer, schaduw, tekeneffecten, transparantie, achtergrond, kleur, ...). Onthoud dat deze wijzigingen niet de cellen beïnvloeden die een aangepast lettertype hebben toegewezen gekregen, ofwel vanuit het gedeelte *Uiterlijk* of het dialoogvenster *Tabelontwerp*. Alleen cellen met de standaard rendering worden overschreven.
- Voor *Tabelkop* kunt u aanvullend de *Uitlijning* instellen op *Uitlijnen kolom volgen* of deze instelling overschrijven door te kiezen voor *Links*, *Centreren* of *Rechts*. De uitlijning van de kolom wordt ingesteld met het dialoogvenster *Attributen selecteren* (zie Fig. 19.42).

## Frames

De groep *Frames* van de items *Tabel* verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.49):

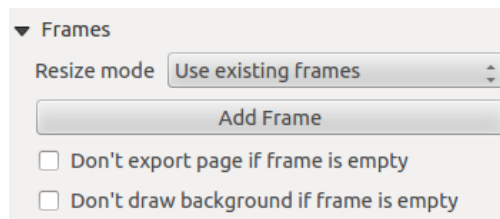


Fig. 19.49: Attribuentabel groep Frames

- Met *Modus Formaat wijzigen* kunt u selecteren hoe de inhoud van de attribuentabel moet worden gerenderd:
  - *Bestaande frames gebruiken* geeft het resultaat alleen weer in het eerste frame en toegevoegde frames.
  - *Verlengen met de volgende pagina* zal net zoveel frames (en corresponderende pagina's) maken als nodig is om de volledige selectie uit de attribuentabel weer te geven. Elk frame kan over de lay-out worden verplaatst. Als u de grootte van een frame aanpast, zal de tabel worden opgedeeld tussen de andere frames. Het laatste frame zal worden verkleind om de tabel daar in te laten passen.
  - *Herhalen tot voltooid* zal net zoveel pagina's maken als de optie *Verlengen met de volgende pagina*, met het verschil dat alle frames dezelfde grootte hebben.
- Gebruik de knop *Frame toevoegen* om een ander frame met dezelfde grootte als het geselecteerde frame toe te voegen. Het resultaat van de tabel dat niet past binnen het eerste frame zal worden voortgezet in het volgende frame wanneer u de modus *Formaat wijzigen Bestaande frames gebruiken* gebruikt.
- Activeren van  *Pagina niet exporteren als frame leeg is* voorkomt dat de pagina wordt geëxporteerd als het tabelframe geen inhoud heeft. Dit betekent dat alle andere items van de lay-out, kaarten, schaalbalken, legenda's etc. niet zichtbaar zullen zijn in het resultaat.
- Activeren van  *Geen achtergrond tekenen als frame leeg is* voorkomt dat de achtergrond wordt getekend als het tabelframe geen inhoud heeft.


## 19.2.8 De items Markering, Afbeelding en Noordpijl

- *Het item Afbeelding*
  - *Algemene eigenschappen*
  - *Grootte en plaatsing*
  - *Afbeelding draaien*
- *Het item Noordpijl*
- *Het item Markering*

Naast de kaart- of legenda-items in de afdruklay-out wilt u misschien uw creatie decoreren met afbeeldingen of annotaties. QGIS verschaft verschillende gereedschappen om dat te doen:

- het *item Afbeelding*: decoreert de lay-out met een afbeeldingsraster of SVG-bestand (bijv. logo's, afbeeldingen, noordpijlen, ...)
- het *item Noordpijl*: een item Afbeelding met een vooraf gedefinieerde afbeelding van een noordpijl
- het *item markering*: decoreert de lay-out met QGIS vector-*symbolen*. Het kan worden gebruikt om markeringen op er een kaartitem te plaatsen of voor het maken van geavanceerde aangepaste legenda's.

### Het item Afbeelding

U kunt een afbeelding toevoegen door het uit uw bestandsbeheerder in het kaartvenster te slepen, het direct in de lay-out te plakken met `Ctrl+V` of *Bewerken* ► *Plakken* en door  Afbeelding toevoegen, daarbij de *instructies voor het maken van items* te volgen. Dan kunt u het bewerken zoals uitgelegd in *Werken met items voor lay-out*.

Bij het gebruiken van  Afbeelding toevoegen, zal het item Afbeelding een leeg frame zijn dat u kunt aanpassen met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen*, heeft dit object de volgende functionaliteiten:

## Algemene eigenschappen

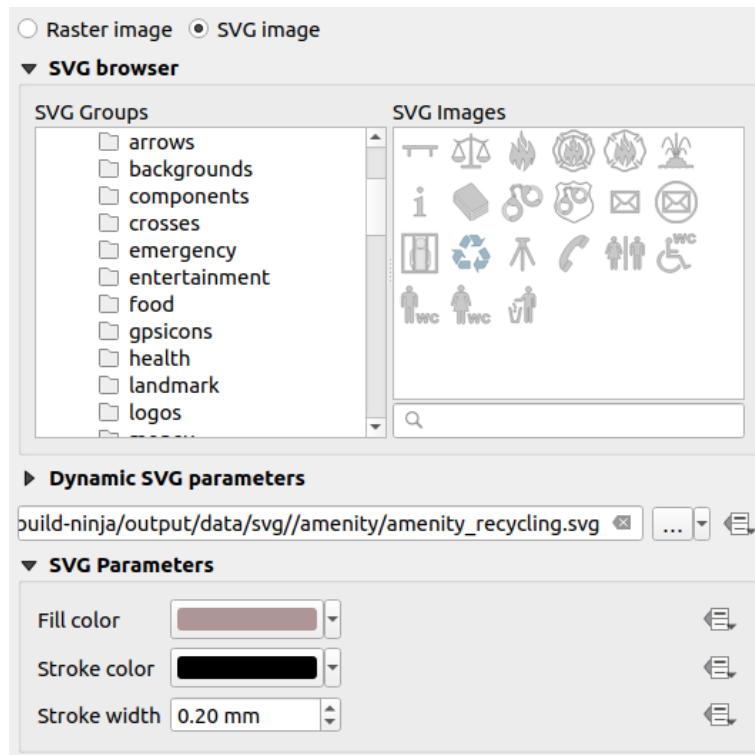



Fig. 19.50: Afbeelding paneel Item-eigenschappen

Het item Afbeelding ondersteunt twee typen afbeeldingen:

- *Rasterafbeelding*: een widget voor selecteren van bestanden kan worden gebruikt om de gegevens op te ha;en. Gebruik de knop ... <sup>Bladeren</sup> om een bestand op uw computer t selecteren of voer het pad direct in het tekstveld in. U mag zelfs een URL op afstand opgeven die naar een afbeelding verwijst. De geassocieerde afbeelding kan ook worden *inbed* in de lay-out.

Gebruik de knop  Data-bepaalde 'override' om de bron voor de afbeelding in te stellen vanuit een attribuut van een object of met behulp van een reguliere expressie.

- *SVG-afbeelding*: gebruikt standaard de SVG-bibliotheken die zijn verschaft in *Extra ► Opties ► Systeem ► SVG-paden*. U mag echter elk ander bestand gebruikte, en het selecteren van het bestand volgt dezelfde regels als die voor de rasterafbeelding. De parameters voor de SVG kunnen ook dynamisch worden ingesteld.

De met QGIS meegeleverde (standaard) .SVG-bestanden zijn aan te passen, wat betekent dat u eenvoudig andere *Vulkleur*, *Lijnkleur* (inclusief doorzicht) en *Lijndikte* kunt toepassen in plaats van het origineel, met hun overeenkomende object in de groep *SVG-parameters*. Deze eigenschappen kunnen ook worden *data-bepaald*.

Wanneer u een .SVG-bestand toevoegt dat deze eigenschappen niet inschakelt, dient u misschien de volgende tags toe te voegen aan het bestand om ondersteuning toe te voegen voor bijv. transparantie:

- fill-opacity="param(fill-opacity) "
- stroke-opacity="param(outline-opacity) "

Meer details op *SVG met parameters*.

---

**Notitie:** Slepen en neerzetten van een afbeeldingsbestand (raster of SVG) op de pagina van de lay-out zal een item Afbeelding voor de lay-out maken met overeenkomstige instellingen.

---

## Grootte en plaatsing

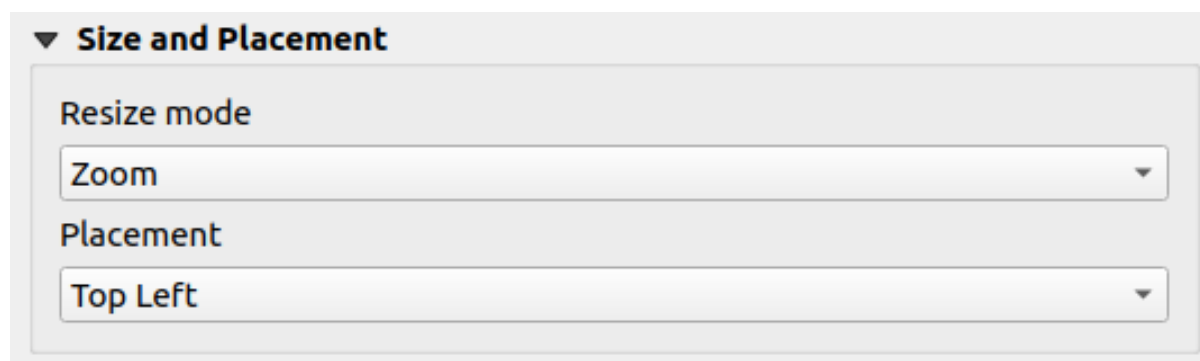



Fig. 19.51: Lay-out eigenschappen Afbeelding grootte en plaatsing

Met de optie *Modus Formaat aanpassen* kunt u instellen hoe de afbeelding wordt weergegeven wanneer het frame wordt gewijzigd:

- *In-/Uitzoomen*: vergroot/verkleint de afbeelding ten opzichte van het frame met behoud van de verhoudingen in de afbeelding;
- *Stretch*: strekt de afbeelding om die te laten passen in het frame
- *Clip*: gebruik deze modus alleen voor rasterafbeeldingen, het stelt de grootte van de afbeelding in op de originele grootte van de afbeelding zonder op schaal te brengen en het frame wordt gebruikt om de afbeelding af te knippen. Dus alleen het gedeelte van de afbeelding binnen het frame zal zichtbaar zijn.
- *Inzoomen en kaartformaat aanpassen*: vergroot de afbeelding zodat die in het frame past, wijzigt dan de grootte van het frame, zodat de dimensies van de resulterende afbeelding erin passen.
- *Kaartgrootte aanpassen naar afbeelding*: stelt de grootte van het frame in om overeen te komen met de originele grootte van de afbeelding (zonder op schaal te brengen)

Afhankelijk van de geselecteerde *Modus Formaat wijzigen*, zouden de opties *Plaatsing* en *Afbeelding draaien* uitgeschakeld kunnen zijn. *Plaatsing* laat u de positie van de afbeelding binnen zijn frame selecteren (boven/midden/beneden en links/midden/rechts).

## Afbeelding draaien

Afbeeldingen kunnen worden gedraaid met het veld *Afbeelding draaien*. Activeren van het keuzevak  *Met kaart synchroniseren* synchroniseert het draaien van de afbeelding met de rotatie die wordt toegepast op het geselecteerde kaartitem. Dit is een handige mogelijkheid om elke afbeelding zich te laten gedragen als een noordpijl. Het *Uitlijnen Noord* kan zijn:

- **Raster Noord**: de richting van een rasterlijn die parallel ligt aan de centrale meridiaan van het nationale/lokale raster
- **Ware Noorden**: richting van een meridiaan van longitude.

U kunt ook een afwijking *Verspringing* toepassen op het draaien van de afbeelding.

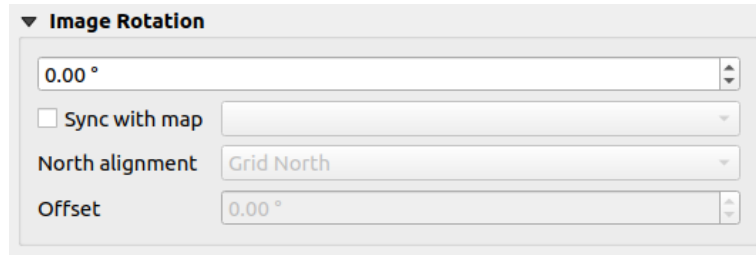



Fig. 19.52: Lay-out eigenschappen Afbeelding draaien

### Het item Noordpijl

U kunt een afbeelding toevoegen met de knop  Noordpijl toevoegen, zoals vermeld in *instructies voor het maken van items* en het op dezelfde manier bewerken als is weergegeven in *Werken met items voor lay-out*.

Omdat Noordpijlen afbeeldingen zijn heeft het item *Noordpijl* dezelfde eigenschappen als het *item Afbeelding*. De belangrijkste verschillen zijn:

- Een standaard noordpijl wordt gebruikt bij het toevoegen van het item, in plaats van een blanco frame
- Het item Noordpijl wordt standaard gesynchroniseerd met een kaartitem: de eigenschap *Met kaart synchroniseren* van de kaart waarop het item Noordpijl wordt getekend. Indien geen valt het terug op de *verwijzingskaart*.

**Notitie:** Veel van de noordpijlen hebben geen ‘N’ toegevoegd in de Noordpijl. Dit is met opzet gedaan, omdat er talen zijn die niet een ‘N’ voor Noord gebruiken.

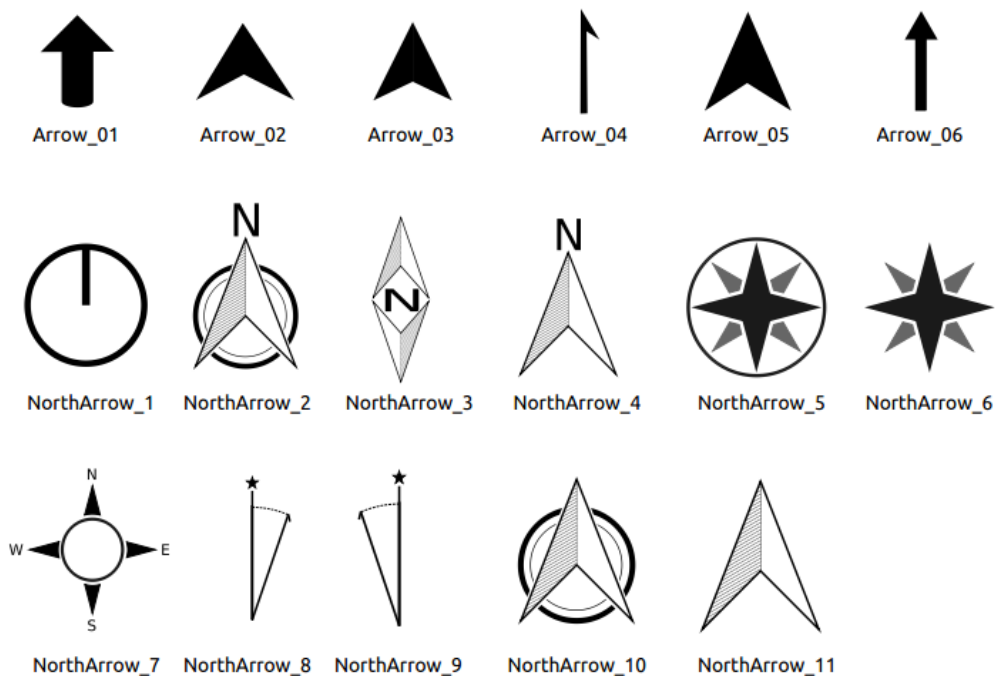


Fig. 19.53: Beschikbare Noordpijlen in de meegeleverde bibliotheek voor SVG

## Het item Markering

Selecteer, om een item Markering toe te voegen, de knop  Markering toevoegen, en klik op de pagina. Een standaard markeringsymbool punt wordt toegevoegd. Dan kunt u het bewerken, zoals uitgelegd in *Werken met items voor lay-out*. Maar onthoud dat, in tegenstelling tot de meeste andere items, u de grootte van het item wijzigt wetende dat de grootte ervan wordt beheerd door de ingebedde symboleigenschappen.

Het item Markering kan worden aangepast met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Anders dan de *algemene eigenschappen voor items* kunt u ook:

- het *Symbool* aanpassen, vertrouwend op alle *widget-mogelijkheden* van het symbool
- het draaien van het item Markering synchroniseren met die van de kaart (bekijk *Afbeelding draaien*), acterend als een noordpijl. De rotatie van de kaart wordt toegevoegd aan elk bestaand niveau voor draaien van het markeringsymbool (dus bijv. als u de markering driehoek 90° moet draaien om het recht naar boven te laten wijzen, zal het nog steeds goed werken in de modus Noordpijl!)

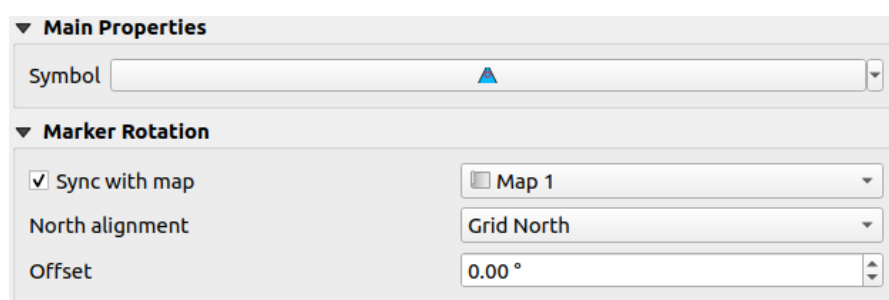



Fig. 19.54: De aangepaste eigenschappen voor het item Markering

### 19.2.9 Het item HTML-frame

Het is mogelijk een frame toe te voegen dat de inhoud van een website weergeeft of zelfs uw eigen pagina met HTML maken en opmaken en die weergeven! U kunt een afbeelding toevoegen met  HTML toevoegen gevolgd door *instructies voor het maken van items* en het op dezelfde manier bewerken als werd besproken in *Werken met items voor lay-out*. Onthoud dat de schaal van de HTML wordt beheerd door de exportresolutie van de lay-out op het moment dat het HTML-frame wordt gemaakt.

Het item HTML kan worden aangepast met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen voor items*, heeft dit object de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.55):



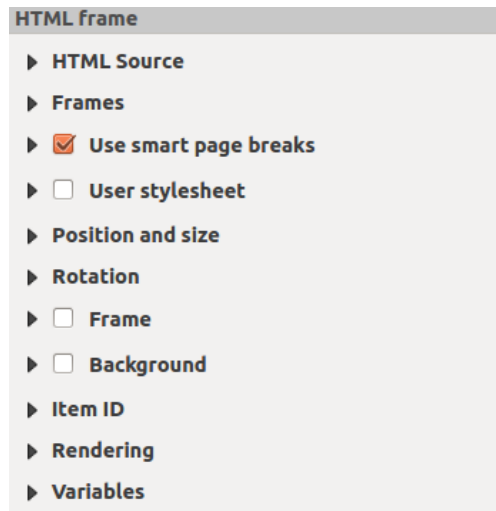


Fig. 19.55: HTML Frame, the Item Properties Panel

## HTML-bron

De groep *HTML-bron* van het paneel *Item-eigenschappen* van het HTML-frame verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.56):

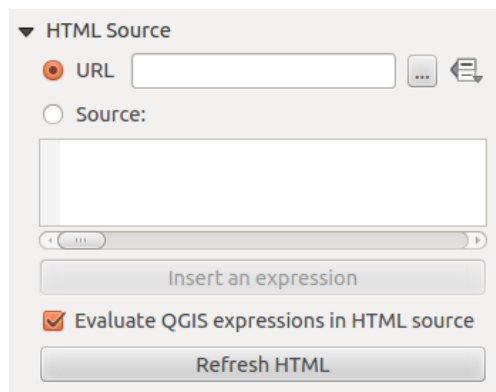




Fig. 19.56: HTML frame, the HTML Source properties

- In *URL* kunt u de URL invoeren van een webpagina die u heeft gekopieerd vanuit uw internetbrowser of een HTML-bestand selecteren met behulp van de knop ... *Bladeren*. Er is ook de optie om de knop  Data bepaalde 'override' te gebruiken, om een URL op te geven van een attribuutveld vanuit een tabel of met behulp van een reguliere expressie.
- In *Bron* kunt u in het tekstvak tekst invoeren met enkele HTML-tags of een volledige HTML-pagina opgeven.
- De knop *Een expressie invoeren of bewerken...* kan worden gebruikt om een expressie zoals [%Year(\$now)%] toe te voegen aan het tekstvak Bron om het huidige jaar weer te geven. Deze knop wordt alleen geactiveerd als de keuzeknop *Bron* is geselecteerd. Klik, na het invoeren van de expressie, ergens in het tekstvak vóór het HTML-frame te vernieuwen, anders zal de expressie verloren gaan.
- Activeer  *Evalueren van QGIS-expressies in HTML-bron* om het resultaat te zien van de expressie die u heeft opgenomen, anders zult u in plaats daarvan de expressie zien.
- Gebruik de knop *Bijwerken HTML* om de HTML-frame(s) te vernieuwen en het resultaat van wijzigingen te bekijken.

## Frames

De groep *Frames* van het paneel *Item-eigenschappen* van het HTML-frame verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.57):

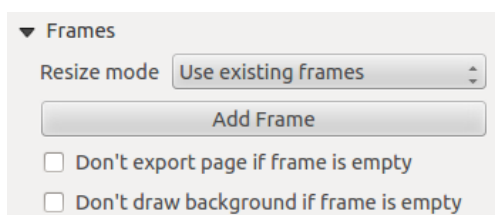


Fig. 19.57: HTML-frame, eigenschappen van Frames

- Met *Modus Formaat wijzigen* kunt u selecteren hoe de HTML-inhoud moet worden gerenderd:
  - Bestaande frames gebruiken geeft het resultaat alleen weer in het eerste frame en toegevoegde frames.
  - Verleng tot aan de volgende pagina zal net zoveel frames (en corresponderende pagina's) maken als nodig is om de hoogte van de webpagina te renderen. Elk frame kan over de lay-out worden verplaatst. Als u de grootte van een frame aanpast, zal de webpagina worden opgedeeld tussen de andere frames. Het laatste frame zal worden verkleind om de webpagina te laten passen.
  - Herhaal op elke pagina zal de linker bovenkant van de webpagina herhalen op elke pagina, in frames van dezelfde grootte.
  - Herhalen tot voltooid zal net zoveel pagina's maken als de optie Verlengen met de volgende pagina, met het verschil dat alle frames dezelfde grootte hebben.
- Gebruik de knop *Frame toevoegen* om een ander frame met dezelfde grootte als het geselecteerde frame toe te voegen. Als de HTML-pagina niet past binnen het eerste frame zal het worden voortgezet in het volgende frame wanneer u *Modus Formaat wijzigen* of *Bestaande frames gebruiken* gebruikt.
- Activeren van  *Pagina niet exporteren als frame leeg is* voorkomt dat de kaartlay-out wordt geëxporteerd als het frame geen HTML-inhoud heeft. Dit betekent dat alle andere items van afdruklay-out, kaarten, schaalbalken, legenda's etc. niet zichtbaar zullen zijn in het resultaat.
- Activeren van  *Geen achtergrond tekenen als frame leeg is* voorkomt dat het HTML-frame wordt getekend als het frame geen inhoud heeft.

## Slimme pagina-overgangen en Stijlbestand van gebruiker gebruiken

De dialogvensters *Slimme pagina-overgangen gebruiken* en *Stijlbestand van gebruiker* van het paneel *Item-eigenschappen* van het HTML-frame verschaft de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.58):

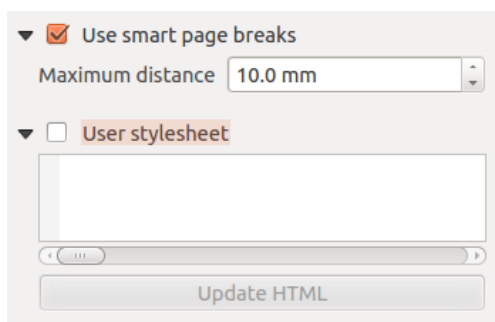




Fig. 19.58: HTML-frame, eigenschappen Slimme pagina-overgangen gebruiken en Stijlbestand van gebruiker

- Activeer  *Slimme pagina-overgangen gebruiken* om te voorkomen dat de inhoud van het HTML-frame halverwege een regel tekst wordt afgebroken zodat die netjes en gladjes doorloopt in het volgende frame.
- Stel de toegestane *Maximum afstand* in bij het berekenen van de plaats waar pagina-overgangen in de HTML moeten komen. Deze afstand is de toegestane maximale hoeveelheid lege ruimte aan de onderzijde van een frame na het berekenen van de optimale locatie voor afbreken. Instellen van een lagere waarde zal resulteren in een betere keuze voor de locatie van het afbreken van de pagina, maar meer verloren ruimte aan de onderzijde van de frames. Dit wordt alleen gebruikt als *Slimme pagina-overgangen gebruiken* is geactiveerd.
- Activeer  *Stijlbestand van gebruiker* om HTML-stijlen toe te passen die vaak worden verschaft in Cascading Style Sheets. Een voorbeeld van code voor stijl wordt hieronder verschaft om de kleur van de tag voor de kop <h1> in te stellen op groen en het lettertype en de grootte van tekst in alinea-tags <p>.

```
h1 {color: #00ff00;
}
p {font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 20px;
}
```





- Gebruik de knop *Bijwerken HTML* om het resultaat van de instellingen voor het stijlbestand te bekijken.

## 19.2.10 De items Vorm

QGIS verschaft een aantal gereedschappen om regelmatige of meer complexe vormen te tekenen in de afdruklay-out.

**Notitie:** Anders dan voor andere items kunt u niet het frame of de achtergrondkleur van het begrenzingsvak van de vorm opmaken (standaard ingesteld op transparant).

### Het item regelmatige vorm

Het item *Vorm* is een gereedschap dat helpt om uw kaart te decoreren met regelmatige vormen zoals driehoek, rechthoek, ellips... U kunt een regelmatige vorm toevoegen met het gereedschap  *Vorm toevoegen* dat u toegang geeft tot de bijzondere gereedschappen zoals  *Rechthoek toevoegen*,  *Ellips toevoegen* en  *Driehoek toevoegen*. Als u eenmaal het toepasselijke gereedschap hebt geselecteerd, kunt u het item tekenen door de *instructies voor het maken van items* te volgen. net als andere items voor lay-out kunnen regelmatige vormen op dezelfde manier worden bewerkt als is weergegeven in *Werken met items voor lay-out*.

**Notitie:** Wanneer u ook de toets *Shift* ingedrukt houdt bij het tekenen van de basisvorm met de methode *Klikken en neerzetten*, kunt u een perfect vierkant, perfecte cirkel of perfecte driehoek maken.

Het item *Vorm* kan worden aangepast met zijn paneel *Item-eigenschappen*. Naast de *algemene eigenschappen voor items*, heeft dit object de volgende functionaliteiten (zie Fig. 19.59):

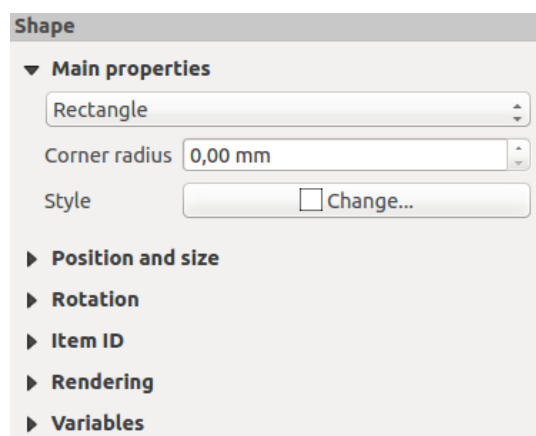





Fig. 19.59: Paneel Vorm Item-eigenschappen

De groep *Algemene eigenschappen* geeft het weer en stelt u in staat te schakelen tussen het type van het item Vorm (**Ellips**, **Rechthoek** of **Driehoek**) binnen het opgegeven frame.




U kunt de stijl van de vorm instellen met het geavanceerde *symbol* en het keuzewidjet *Kleur...*

Voor de vorm Rechthoek kunt u de waarde van *Radius hoek* in verschillende eenheden instellen om afgeronde hoeken te maken.

## De op knopen gebaseerde vormen

Waar het gereedschap  *Vorm toevoegen* een manier verschaft om een eenvoudig en vooraf gedefinieerd geometrisch item te maken, helpt het gereedschap  *Item Knoop toevoegen* u een aangepast een meer geavanceerd geometrisch item te maken. Voor polylijnen of polygonen kunt u net zoveel lijnen of zijkanten tekenen als u wilt en knopen van de items kunnen onafhankelijk en direct worden bewerkt met het gereedschap  *Item Knopen bewerken*. Het item zelf kan worden bewerkt zoals is weergegeven in *Werken met items voor lay-out*.

Een op knopen gebaseerde vorm toevoegen:

1. Klik op het pictogram  *Item Knoop toevoegen*
2. Selecteer ofwel het gereedschap  *Polygoon toevoegen* of  *Polylijn toevoegen*
3. Klik daarna doorlopend met links om knopen aan uw huidige vorm toe te voegen. Als u de toets `Shift` ingedrukt houdt tijdens het tekenen van een segment, wordt dat beperkt om een richting te volgen van een veelvoud van 45°.
4. Klik, als u gereed bent, met rechts om de vorm te voltooien.

U kunt het uiterlijk van de vorm aanpassen in het paneel *Item-eigenschappen*.

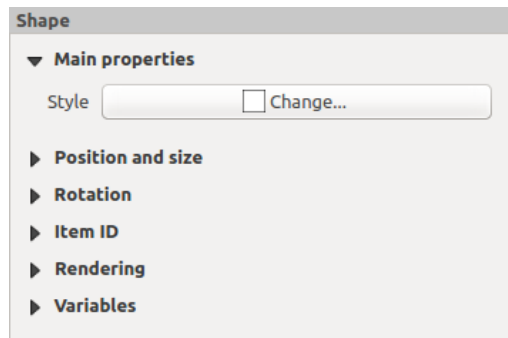


Fig. 19.60: Vorm paneel Polygoon Item-eigenschappen

In de groep *Algemene eigenschappen*, kunt u de stijl van de vorm instellen met het geavanceerde *symbol* en keuzewidget *Kleur...*

Voor items Polylijn kunt u ook parameters opgeven voor de *Lijnmarkeringen* d.i. toevoegen:

- begin- en/of eindmarkeringen met opties:
  - *Geen*: tekent een eenvoudige polylijn.
  - *Pijl*: voegt een normale driehoekige pijlpunt toe die u kunt aanpassen.
  - *SVG* markering: gebruikt een bestand *SVG* als pijlpunt voor het item.
- aanpassen van de pijlpunt:
  - *Lijnkleur pijl*: stelt de lijnkleur van de pijlpunt in.
  - *Kleur vulling pijl*: stelt de vulkleur van de pijlpunt in.
  - *Lijndikte pijl*: stelt de lijndikte van de pijlpunt in.
  - *Pijlpunt-breedte*: stelt de grootte van de pijlpunt in.

SVG-afbeeldingen worden automatisch gedraaid met de lijn. Kleuren voor lijn en vulling van vooraf gedefinieerde SVG-afbeeldingen van QGIS kunnen worden gewijzigd met de overeenkomstige opties. Aangepaste SVG-afbeeldingen zouden enkele tags kunnen vereisen conform deze *instructie*.

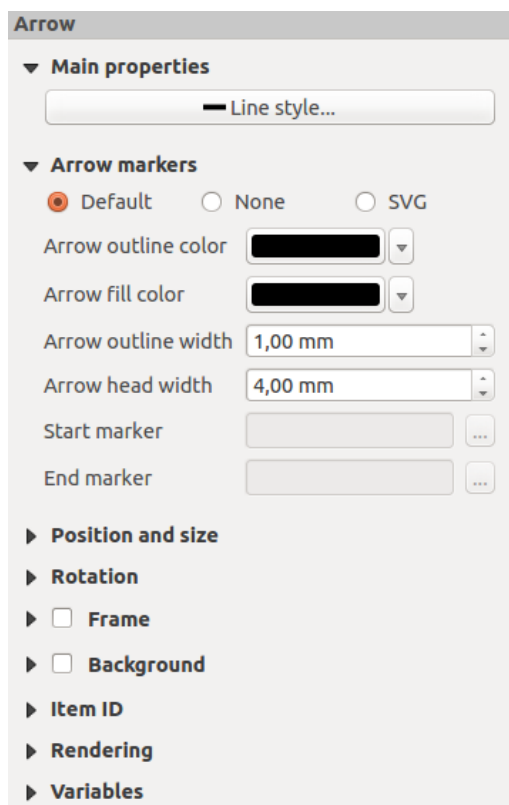


Fig. 19.61: Vorm paneel Polylijn Item-eigenschappen

## Het item Pijl

Het gereedschap  is een sneltoets om standaard een polylijn met pijluiteinden te maken en dus heeft het dezelfde eigenschappen en gedrag als een *item knoop voor polylijn*.

Het item Pijl kan in feite worden gebruikt om een eenvoudige pijl toe te voegen, die bijvoorbeeld kan worden gebruikt om de relatie aan te duiden tussen twee andere items van lay-out. Voor het maken van een noordpijl zou echter eerst het *image item* moeten worden overwogen, omdat dat toegang geeft tot een set noordpijlen in de indeling *.SVG*, die u kunt synchroniseren met een kaartitem, zodat dat automatisch meedraait.

## Een geometrie van een item Knoop bewerken

Een specifiek gereedschap wordt verschaft om op knopen gebaseerde vormen te kunnen bewerken met **Item Knopen bewerken**. In deze modus kunt u een knoop selecteren door erop te klikken (een markering wordt op de geselecteerde knoop weergegeven). Een geselecteerde knoop kan worden verplaatst, ofwel door hem te slepen of door de pijltoets te gebruiken. Meer nog, in deze modus, kunt u knopen toevoegen aan een bestaande vorm: dubbelklik op een segment en een knoop wordt toegevoegd op de plaats waar u klikte. Tenslotte kunt u de momenteel geselecteerde knoop verwijderen door op de toets **Del** te drukken.

## 19.3 Een uitvoer maken

Fig. 19.62 geeft een voorbeeld weer van een afdruklay-out, inclusief alle typen lay-outitems beschreven in het vorige gedeelte.

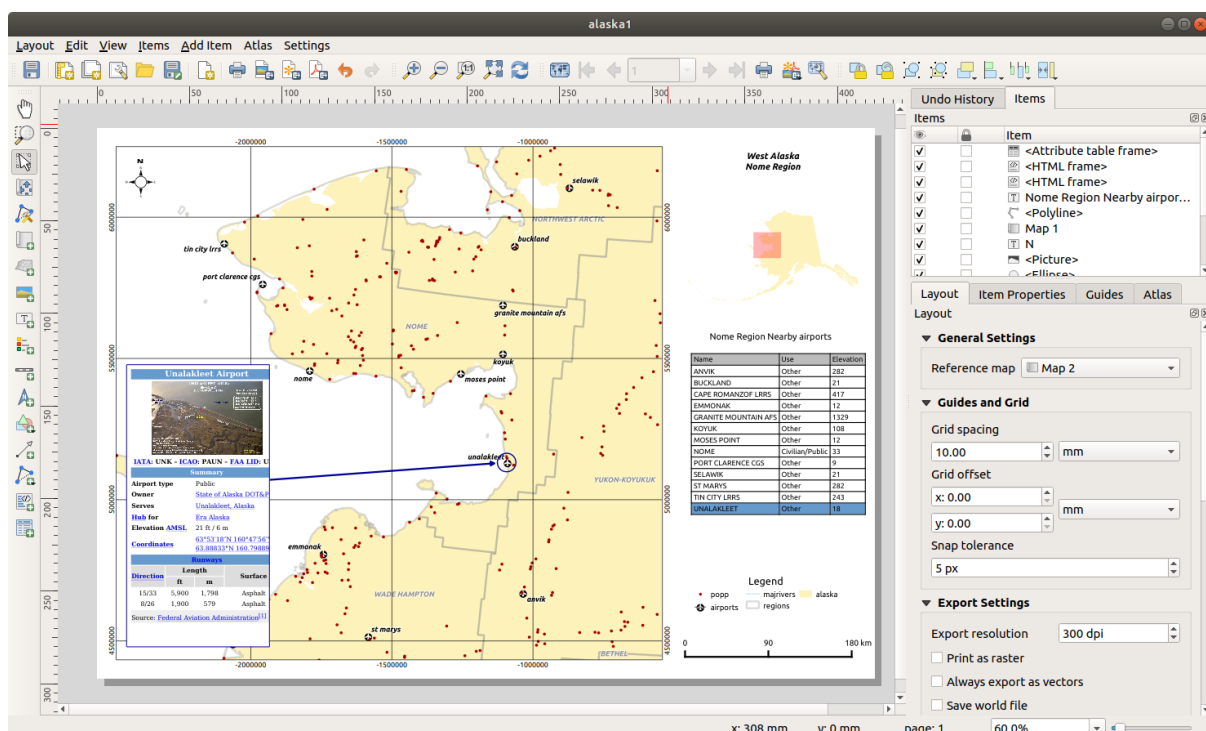


Fig. 19.62: Afdruklay-out met toegevoegde kaartweergave, legenda, afbeelding, schaalbalk, coördinaten, tekst en HTML-frame

Vanuit het menu **Lay-out** of de werkbalk kunt u de afdruklay-out uitvoeren naar verschillende bestandsindelingen, en is het mogelijk om de resolutie (afdrukkwaliteit) en papiergrootte aan te passen:

- Het pictogram **Lay-out afdrukken** stelt u in staat de lay-out af te drukken naar een verbonden printer of een bestand voor PostScript, afhankelijk van de geïnstalleerde stuurprogramma's voor de printer.
- Het pictogram **Als afbeelding exporteren** exporteert de afdruklay-out naar indelingen voor afbeeldingen, zoals PNG, BMP, TIF, JPG, en nog veel meer...
- Het pictogram **Als SVG exporteren** slaat het kaartvenster van afdruklay-out op als een SVG (Scalable Vector Graphic).
- Het pictogram **Als PDF exporteren** slaat de gedefinieerde afdruklay-out direct op als een bestand PDF (Portable Document Format).


### 19.3.1 Instellingen voor exporteren

Iedere keer wanneer u een afdruklay-out exporteert, is er een selectie van instellingen voor de export die QGIS moet controleren om de meest toepasselijke uitvoer te geven. Deze configuraties zijn:

- De *Instellingen voor exporteren* van het paneel *Lay-out*, zoals *Export resolutie*, *Als raster afdrukken Altijd als vectoren exporteren* of *World file opslaan*
- *Pagina uitsluiten voor exporteren* in het paneel *Pagina-eigenschappen*
- *Item uitsluiten voor exporteren* in het paneel *Item-eigenschappen*

### 19.3.2 Als afbeelding exporteren

Een lay-out als een afbeelding exporteren:

1. Klik op het pictogram  Als afbeelding exporteren
2. Selecteer de indeling voor de afbeelding, de map en bestandsnaam (bijv. `myill.png`) om te gebruiken. Als de lay-out meer dan één pagina bevat, zal elke pagina worden geëxporteerd naar een bestand met de opgegeven bestandsnaam en daaraan toegevoegd het paginanummer (bijv. `myill_2.png`).
3. In het volgende dialoogvenster (*Opties voor exporteren afbeelding*):
  - U kunt de *Export resolutie* van de afdruklay-out en de dimensies voor de geëxporteerde pagina (zoals ingesteld in het paneel *Lay-out*) overschrijven.
  - Renderen van de afbeelding kan ook worden verbeterd met de optie *Antialiasing inschakelen*.
  - Als u uw lay-out wilt exporteren als een **afbeelding met geoverwijzingen** (bijv. om met andere projecten te delen), selecteer dan de optie  *World file aanmaken*, en een *ESRI World File* met dezelfde naam als de geëxporteerde afbeelding, maar een andere extensie (`.tiff` voor TIFF, `.png` voor PNG, `.jpg` voor JPEG, ...), zal bij het exporteren worden gemaakt. Deze optie kan ook standaard worden geselecteerd in het paneel *Lay-out*.

---

**Notitie:** Voor uitvoer met meerdere pagina's zal alleen de pagina, die de *verwijzingskaart* bevat, een world file krijgen (er van uitgaande dat de optie *World file aanmaken* is geselecteerd).

---

- Door het selecteren van de optie  *Bijsnijden naar inhoud* zullen de door de afdruklay-out uitgevoerde afbeeldingen het minimale gebied bevatten dat alle items omsluit (kaart, legenda, schaalbalk, vormen, label, afbeelding...) van elke pagina van de lay-out.
  - Als de lay-out één enkele pagina omvat, dan zal de grootte van de uitvoer worden aangepast voor ALLES op de lay-out. De pagina kan dan worden verkleind of vergroot tot alle items, afhankelijk van hun positie (op, boven, onder, links of rechts van de pagina).
  - In het geval van een lay-out met meerdere pagina's zal de grootte van elke pagina worden aangepast zodat de items in het gebied ervan (linker- en rechterkant voor alle pagina's, plus bovenkant voor de eerste pagina en onderkant voor de laatste pagina). Elke in grootte aangepaste pagina wordt geëxporteerd als een afzonderlijk bestand.

Het dialoogvenster *Bijsnijden naar inhoud* stelt u ook in staat marges rond de bijgesneden grenzen toe te voegen.



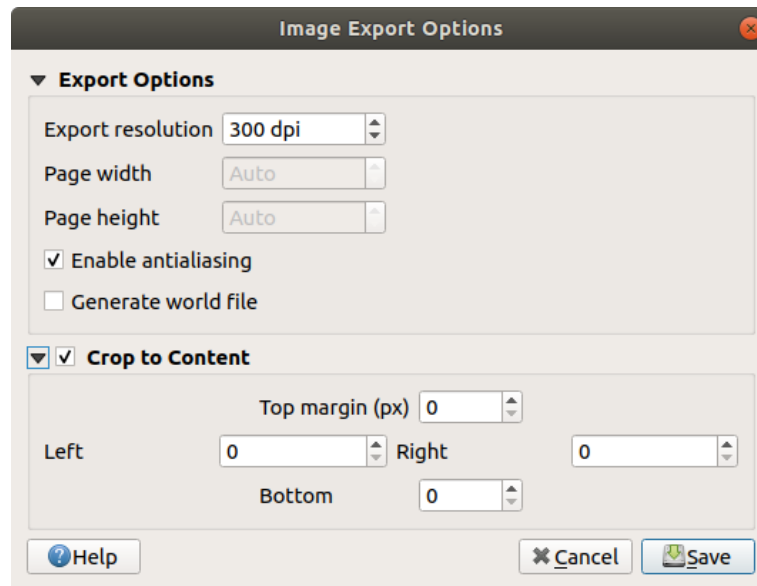


Fig. 19.63: Opties voor exporteren afbeeldingen, uitvoer is op grootte van de inhoud van de items gebracht


**Tip:** Gebruik indelingen voor afbeeldingen die transparantie ondersteunen als items zich uitstrekken tot buiten de inhoud van het papier

Items voor lay-out zouden buiten het bereik van het papier kunnen worden geplaatst. Bij het exporteren met de optie *Bijsnijden naar inhoud* zou de resulterende afbeelding zich daarom kunnen uitstrekken tot buiten het bereik van het papier. Omdat de achtergrond buiten het bereik van het papier transparant zal zijn, zal voor indelingen voor afbeeldingen die transparantie niet ondersteunen (bijv. BMP en JPG) de transparante achtergrond worden gerenderd als volledig zwart, wat de afbeelding “corrumpeert”. Gebruik in dergelijke gevallen transparantie-compatibele indelingen (bijv. TIFF en PNG).

**Notitie:** Indien ondersteund door de indeling (bijv. PNG) en de onderliggende bibliotheek van Qt, zou de geëxporteerde afbeelding *metadata van het project* (auteur, titel, datum, beschrijving...) kunnen bevatten.

### 19.3.3 Exporteren naar SVG

Een lay-out als SVG exporteren:

1. Klik op het pictogram  Als SVG exporteren
2. Vul het pad en de bestandsnaam in (gebruikt als basis voor alle bestanden in geval van een compositie met meerdere pagina's, net als bij exporteren naar afbeelding)
3. In het volgende dialoogvenster *SVG export opties* kunt u de standaard *instellingen voor exporteren* voor de lay-out overschrijven of nieuwe configureren:
  - *Lagen als groepen SVG exporteren:* geëxporteerde items worden gegroepeerd in lagen, waarvan de namen overeenkomen met de laagnamen van QGIS, wat het veel gemakkelijker maakt de inhoud van het document te begrijpen.
  - *Altijd als vectoren exporteren:* sommige opties voor renderen vereisen dat items worden gerasteriseerd voor beter renderen. Selecteer deze optie om de objecten te behouden als vectoren met het risico dat het uiterlijk van het uitvoerbestand niet overeen zou hoeven te komen met het voorbeeld van de afdruklay-out (voor meer details, bekijk *Instellingen voor exporteren*).

- *RDF-metadata exporteren* van het document, zoals de titel, auteur, datum, beschrijving...
- *Geometrieën vereenvoudigen om de bestandsgrootte te verkleinen*: dit vermijdt het exporteren van ALLE punten van geometrieën, wat zou kunnen resulteren in een waanzinnig complex en groot exportbestand, dat niet in andere toepassingen geladen zou kunnen worden. Geometrieën zullen worden vereenvoudigd bij het exporteren van de lay-out door punten te verwijderen die niet opmerkelijk verschillen in de resolutie voor exporteren (bijv. als de resolutie voor exporteren 300 dpi is, zullen punten die minder dan 1/600 inch apart liggen worden verwijderd).
- *Tekst exporteren* instellen: beheert of tekstlabels worden geëxporteerd als echte tekstobjecten (*Tekst altijd als tekstobjecten exporteren*) of alleen als paden (*Tekst altijd als paden exporteren*). Als zij worden geëxporteerd als tekstobjecten, dan kunnen zij worden bewerkt in externe toepassingen (bijv. Inkscape) als normale tekst. MAAR het bijeffect is dat de kwaliteit van het renderen verminderd, EN er zijn problemen met renderen als er bepaalde instellingen voor de tekst, zoals buffers, van kracht zijn. Dat is de reden waarom exporteren als paden wordt aanbevolen.
- Toepassen van de optie  *Bijsnijden naar inhoud*
- *Uitschakelen getegelde rasterlagen export*: Bij het exporteren van bestanden gebruikt QGIS een ingebouwde rendering voor tegels van rasterlagen die geheugen bespaart. Soms zorgt dit voor zichtbare “naden” in de rasters voor gemaakte bestanden. Selecteren van deze optie zal dat oplossen, ten koste van een hoger gebruik van geheugen tijdens het exporteren.

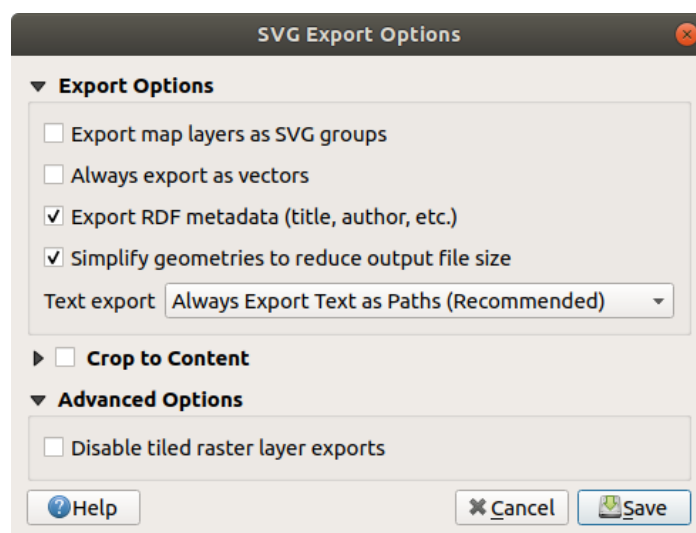


Fig. 19.64: SVG export opties


---

**Notitie:** Momenteel is de uitvoer naar SVG heel basaal. Dit is geen probleem van QGIS, maar een probleem met de onderliggende bibliotheek van Qt. Hopelijk zal dit in toekomstige versies zijn opgelost.

---

### 19.3.4 Als PDF exporteren

Een lay-out als PDF exporteren:

1. Klik op het pictogram  Als PDF exporteren
2. Vul het pad en de bestandsnaam in: anders dan voor exporteren als afbeelding en SVG, worden alle pagina's in de lay-out geëxporteerd naar één enkel PDF-bestand.
3. In het volgende dialoogvenster *Opties voor exporteren naar PDF* kunt u de standaard *instellingen voor exporteren* voor de lay-out overschrijven of nieuwe configureren:
  - *Altijd als vectoren exporteren*: sommige opties voor renderen vereisen dat items worden gerasteriseerd voor beter renderen. Selecteer deze optie om de objecten te behouden als vectoren met het risico dat het uiterlijk van het uitvoerbestand niet overeen zou hoeven te komen met het voorbeeld van de afdruklay-out (voor meer details, bekijk *Instellingen voor exporteren*).
  - *Informatie geoverwijzing toepassen*: alleen beschikbaar als de *verwijzingskaart*, waaruit de informatie wordt opgehaald, op de eerste pagina staat.
  - *RDF-metadata exporteren* van het document, zoals de titel, auteur, datum, beschrijving...
  - *Tekst exporteren* instellen: beheert of tekstlabels worden geëxporteerd als echte tekstobjecten (*Tekst altijd als tekstobjecten exporteren*) of alleen als paden (*Tekst altijd als paden exporteren*). Als zij worden geëxporteerd als tekstobjecten, dan kunnen zij worden bewerkt in externe toepassingen (bijv. Inkscape) als normale tekst. MAAR het bijeffect is dat de kwaliteit van het renderen verminderd, EN er zijn problemen met renderen als er bepaalde instellingen voor de tekst, zoals buffers, van kracht zijn. Dat is de reden waarom exporteren als paden wordt aanbevolen.
  - Beheer de PDF *Afbeeldingscompressie* met:
    - *Met verlies (JPEG)*, wat de standaardmodus voor compressie is
    - of *Zonder verlies*, wat in de meeste gevallen grotere bestanden maakt, maar veel meer geschikt is voor afgedrukte uitvoer of voor post-productie in externe programma's (vereist Qt 5.13 of later).
  - *Georuimtelijke PDF maken (GeoPDF)*: Maakt een PDF-bestand met geoverwijzingen (vereist GDAL versie 3 of later).
  - *Uitschakelen getegelde rasterlagen export*: Bij het exporteren van bestanden gebruikt QGIS een op tegels gebaseerd renderen van rasterlagen die geheugen bespaart. Soms zorgt dit voor zichtbare “naden” in de rasters voor gemaakte bestanden. Selecteren van die optie zal dat oplossen, ten koste van een hoger gebruik van geheugen tijdens het exporteren.
  - *Geometrieën vereenvoudigen om de bestandsgrootte te verkleinen*: Geometrieën zullen worden vereenvoudigd bij het exporteren van de lay-out door punten te verwijderen die niet opmerkelijk verschillen in de resolutie voor exporteren (bijv. als de resolutie voor exporteren 300 dpi is, zullen punten die minder dan 1/600 inch apart liggen worden verwijderd). Dit kan de grootte en complexiteit van het exportbestand verkleinen (hele grote bestanden zouden kunnen weigeren te laden in andere toepassingen).

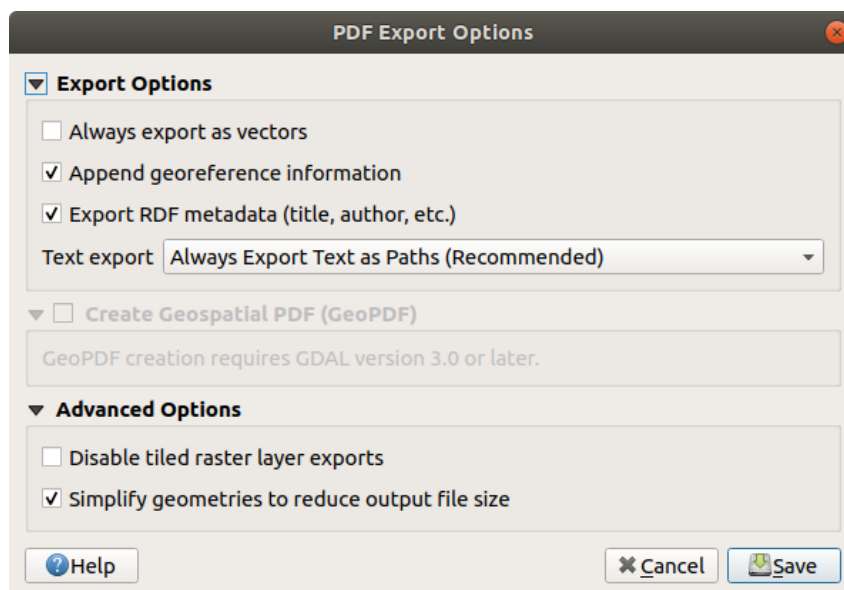


Fig. 19.65: Opties voor exporteren naar PDF

---

**Notitie:** Vanaf QGIS 3.10 met GDAL 3, wordt exporteren van GeoPDF ondersteund en een aantal GeoPDF-specifieke opties zijn beschikbaar:

- *Indeling* (indeling GeoPDF - er zijn enkele varianties van GeoPDF),
  - *Meerdere kaartthema's opnemen* (specificeer de op te nemen kaartthema's),
  - *Informatie over vectorobject opnemen* (kies de lagen en groepeer ze in logische PDF-groepen).
- 

**Notitie:** Exporteren van een afdruklay-out naar indelingen die geoverwijzingen ondersteunen (bijv. PDF en TIFF) maken standaard een uitvoer met geoverwijzingen.

---

### 19.3.5 Een atlas genereren

Functies voor atlas stellen u in staat kaartboeken te maken op een geautomatiseerde manier. Atlas gebruikt de objecten van een tabel of vectorlaag (*Bedekkingslaag*) om een uitvoer voor elk object te maken (**atlas-object**) in de tabel / laag. Het meest voorkomend gebruik is om een kaartitem te zoomen naar het huidige object voor atlas. Andere gevallen voor gebruik omvatten:

- een kaartitem dat, voor een andere laag, alleen objecten laat zien die hetzelfde attribuut delen als het object voor atlas of binnen de geometrie ervan liggen.
- een label of item HTML waarvan de tekst wordt vervangen als over objecten wordt gegaan
- een tabelitem dat attributen weergeeft van geassocieerde objecten *ouder of kind* van het huidige object voor atlas...

Voor elk object wordt de uitvoer verwerkt voor alle pagina's en de items ervan, overeenkomstig hun instellingen voor exporteren.

---

**Tip: Variabelen gebruiken voor meer flexibiliteit**

QGIS verschaft een groot paneel met functies en *variabelen*, inclusief aan atlas gerelateerde, die u kunt gebruiken om de items voor lay-out te bewerken, maar ook de symbologie van de lagen, overeenkomstig de status van atlas.

Combineren van deze objecten geeft u veel flexibiliteit en helpt u gemakkelijk geavanceerde kaarten te maken.

Bekijk het paneel *Atlas* om het maken van een atlas in te schakelen en toegang te krijgen tot parameters voor de atlas. Dit paneel bevat het volgende (zie Fig. 19.66):

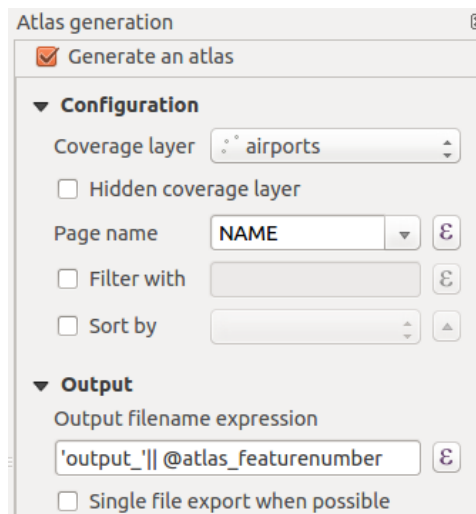


Fig. 19.66: Paneel Atlas

- *Genereer een atlas* schakelt het maken van een atlas in of uit.
- *Configuratie*
  - Een combinatievak *Bedekkingslaag* dat u in staat stelt de tabel of vectorlaag te kiezen die de objecten bevat waar doorheen gelopen moet worden.
  - Een optionele  *Verborgen bedekkingslaag* die, indien geselecteerd, de bedekkingslaag zal verbergen (maar niet de andere lagen) gedurende het maken.
  - Een optioneel combinatievak *Paginanaam* om de naam voor de objectpagina(s) te specificeren. U kunt een veld van de bedekkingslaag selecteren of een *expressie* instellen. Als deze optie leeg is, zal QGIS een intern ID gebruiken, overeenkomstig het filter en/of de op de laag toegepaste sorteervolgorde.
  - Een optioneel tekstvak  *Filter met* dat u in staat stelt een expressie in te stellen voor het filteren van objecten van de bedekkingslaag. Als de expressie niet leeg is, zullen alleen objecten, die evalueren naar True, worden verwerkt.
  - Een optioneel  *Sorteren op* dat u in staat stelt objecten van de bedekkingslaag (en de uitvoer) te sorteren, door een veld van de bedekkingslaag of een expressie te gebruiken. De volgorde van sorteren (ofwel oplopend of aflopend) wordt ingesteld door de knop met twee statussen *Sorteerrichting*, die een pijl omhoog of omlaag weergeeft.
- *Uitvoer* - dit is waar de uitvoer van de atlas kan worden geconfigureerd:
  - Een tekstvak *Expressie Uitvoer bestandsnaam* dat wordt gebruikt om een bestandsnaam te maken voor elk object atlas. Het is gebaseerd op expressies. Is alleen van betekenis voor het renderen van meerdere bestanden.
  - Een  *Exporteren naar enkel bestand indien mogelijk* dat u in staat stelt het maken van één enkel bestand te forceren, als dat mogelijk is met de gekozen indeling voor de uitvoer (bijvoorbeeld PDF). Als dit veld is geselecteerd, is de waarde van het veld *Expressie Uitvoer bestandsnaam* zonder betekenis.
  - Een keuzelijst *Indeling voor exporteren afbeelding* om de indeling voor de uitvoer te selecteren bij het gebruiken van de knop Atlas als afbeeldingen exporteren...

## Kaart beheren door atlas

Het meest voorkomende gebruik van atlas is met het kaartitem, zoomend naar het huidige object van atlas, omdat het doorlopen over de bedekkingslaag gaat. Dit gedrag wordt ingesteld in de groep eigenschappen van het kaartitem *Beheerd door atlas*. Bekijk *Beheerd door atlas* voor verschillende instellingen die u op het kaartitem kunt toepassen.

## Labels aanpassen met een expressie

Aanpassen van labels naar het object waar de atlas overheen loopt, is mogelijk door expressies op te nemen. Zorg er voor dat u het gedeelte van de expressie (inclusief functies, velden of variabelen) plaatst tussen [% en %] (bekijk *Het item Label* voor meer details).

Bijvoorbeeld voor een stadslaag met velden CITY\_NAME en ZIPCODE, zou u dit kunnen invoegen:

```
The area of [% concat( upper(CITY_NAME), ', ', ZIPCODE, ' is ',
format_number($area/1000000, 2) ) %] km2
```


of, een andere combinatie:

```
The area of [% upper(CITY_NAME)%], [%ZIPCODE%] is
[%format_number($area/1000000,2) %] km2
```

De informatie [% concat( upper(CITY\_NAME), ', ', ZIPCODE, ' is ', format\_number(\$area/1000000, 2) ) %] is een expressie die in het label wordt gebruikt. Beide expressies zouden resulteren in het volgende type label in de gemaakte atlas:


```
The area of PARIS,75001 is 1.94 km2
```


## Knoppen Data-bepaalde 'override' verkennen met atlas

Er zijn verscheidene plaatsen waar u een knop  Data-bepaalde 'override' kunt gebruiken om de geselecteerde instelling te overschrijven. Dit is in het bijzonder nuttig bij het maken van atlas. Bekijk *Data-bepaalde 'override' instellen* voor meer details over dit widget.

Voor de volgende voorbeelden wordt de laag Regions van de voorbeeld gegevensset van QGIS gebruikt en geselecteerd als *Bedekkingslaag* voor het maken van een atlas. We gaan er van uit dat het een lay-out met één enkele pagina is, die een kaartitem en een item Label bevat.


Als de hoogte (noord-zuid) van het bereik van een region groter is dan zijn breedte (oost-west), zou u de richting

*Portret* moeten gebruiken in plaats van *Landschap* om het gebruik van het papier te optimaliseren. Met een knop  Data-bepaalde 'override' kunt u de richting van het papier dynamisch instellen.

Klik met rechts op de pagina en selecteer *Pagina-eigenschappen* om het paneel te openen. We willen de oriëntatie dynamisch instellen, met behulp van een expressie die afhankelijk is van de geometrie van de region, dus druk op de knop  van het veld *Oriëntatie*, selecteer *Bewerken...* om het dialoogvenster *Expressie-string bouwer* te openen en voer de volgende expressie in:

```
CASE WHEN bounds_width(@atlas_geometry) > bounds_height(@atlas_geometry)
THEN 'Landscape' ELSE 'Portrait' END
```

Als u nu *het voorbeeld van de atlas bekijkt*, oriënteert het papier zichzelf automatisch, maar plaatsing van de items zou niet ideaal kunnen zijn. Voor elke Region dient u ook de locatie van de items voor de lay-out opnieuw te positioneren.


Voor het kaartitem kunt u de knop  gebruiken van zijn eigenschap *Breedte*, om die dynamisch in te stellen met de volgende expressie:

```
@layout_pagewidth - 20
```

Gebruik op dezelfde wijze de knop  van de eigenschap *Hoogte* om de volgende expressie op te geven om de grootte van het kaartitem te beperken:

```
@layout_pageheight - 20
```

Stel het *Referentiepunt* in op de radioknop linksboven en voer 10 in voor de posities *X* en *Y*, om er voor te zorgen dat het kaartitem blijft gecentreerd op de pagina.

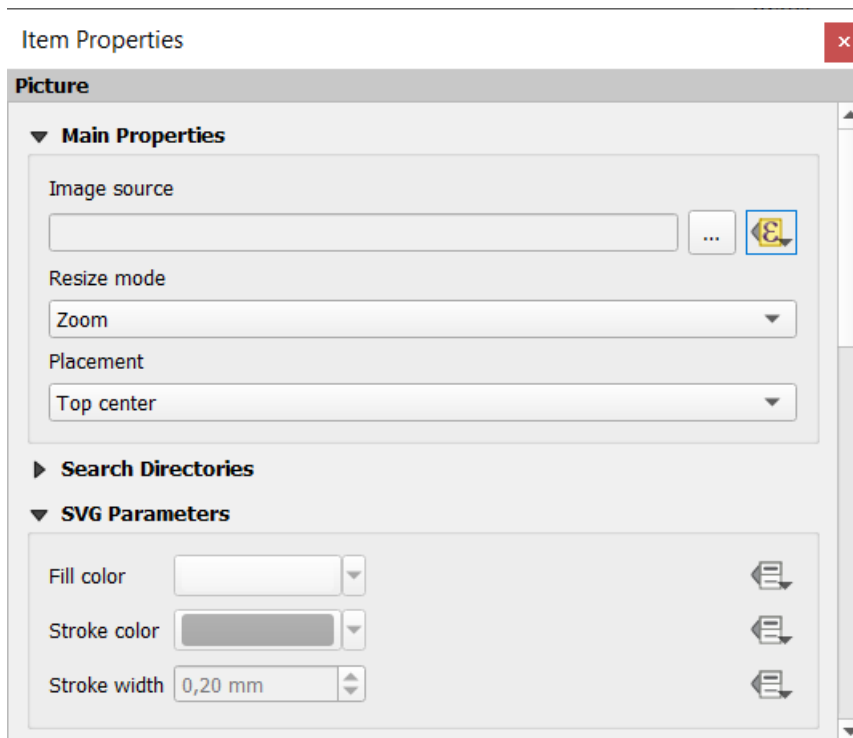
Laten we een titel boven de kaart toevoegen in het midden van de pagina. Selecteer het item Label en stel de horizontale uitlijning in op  *Centreren*. Verplaats vervolgens het label naar de juiste positie, kies de middelste knop als het *Referentiepunt*, en geef de volgende expressie op voor het veld *X*:

```
@layout_pagewidth / 2
```

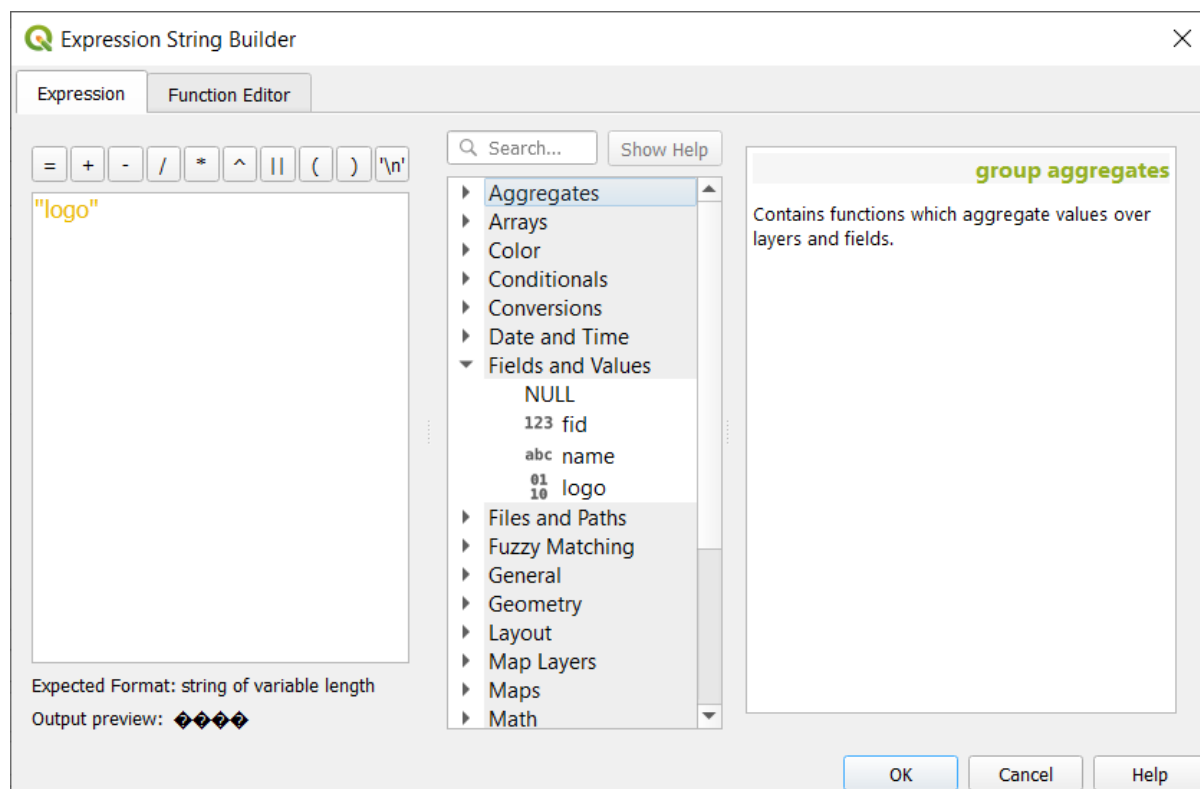
Voor alle andere items voor de lay-out kunt u op een soortgelijke manier de positie instellen, zodat zij correct zijn gepositioneerd voor zowel Portret als Landschap. U kunt nog meer aanpassingen uitvoeren, zoals het aanpassen van de titel met attributen van het object (zie bijvoorbeeld *Labels aanpassen met een expressie*), afbeeldingen wijzigen, op grootte brengen van het aantal kolommen voor de legenda overeenkomstig de oriëntatie van de pagina, ...

De hier verschaft informatie is een bijgewerkte versie van het excellente blog (in het Engels en Portugees) over de opties Data-bepaalde 'override' [Multiple\\_format\\_map\\_series\\_using\\_QGIS\\_2.6](#).

Een ander voorbeeld van het gebruiken van de knoppen voor Data-bepaalde override is het gebruiken van een dynamische afbeelding. Voor de volgende voorbeelden gebruiken we een laag van Geopackage die een veld BLOB bevat, genaamd logo met het veldtype binary (zie *Een nieuwe laag voor GeoPackage maken*). Voor elk object is een andere afbeelding gedefinieerd, zodat de atlas daar doorheen kan gaan zoals beschreven in *Voorbeeld en maken van een atlas*. Alles wat u hoeft te doen is een afbeelding toe te voegen in de afdrukklay-out en naar de *Item-eigenschappen* daarvan te gaan in de context van de atlas. Daar vindt u een knop Data-bepaalde override in het gedeelte *Bron afbeelding* van de *Algemene instellingen*.



Kies, in het volgende venster, *Bewerken* zodat de *Expressie string-bouwer* opent. In het gedeelte *Velden en waarden* vindt u het veld BLOB dat werd gedefinieerd in de laag van Geopackage. Dubbelklik op de veldnaam logo en klik op *OK*.



De atlas gaat door de items in het veld BLOB, vooropgesteld dat u de laag van Geopackage koos als *Bedekkingslaag* (meer instructies zijn te vinden in *Voorbeeld en maken van een atlas*).

Dit zijn slechts twee voorbeelden van hoe u enkele gevorderde instellingen kunt gebruiken met atlas.

### Voorbeeld en maken van een atlas

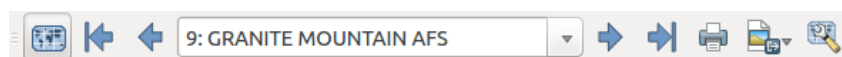







Fig. 19.67: Werkbalk Voorbeeld atlas

Als de instellingen voor de atlas eenmaal zijn geconfigureerd, en items voor de lay-out (kaart, tabel, afbeelding...) er aan zijn gekoppeld, kunt u een voorbeeld van alle pagina's maken door te kiezen *Atlas ► Voorbeeld Atlas* of door te klikken op het pictogram . U kunt dan de pijlen gebruiken om door alle objecten te navigeren:

-  Eerste object
-  Vorige object
-  Volgende object
-  Laatste object

U kunt ook het combinatievak gebruiken om een specifiek object te selecteren en te bekijken. Het combinatievak geeft namen voor de objecten van atlas weer, overeenkomstig de ingestelde expressie in de optie voor atlas *Paginanaam*.

Net als eenvoudige composities, kan een atlas worden gemaakt op verschillende manieren (zie *Een uitvoer maken* voor meer informatie - door eenvoudigweg gereedschappen te gebruiken uit het menu *Atlas* of werkbalk, in plaats van het menu *Lay-out*).



Dit betekent dat u uw lay-outs direct kunt afdrukken met *Atlas ► Afdrukken Atlas*. U kunt ook een PDF maken met *Atlas ► Atlas als PDF exporteren*: U zult worden gevraagd naar een map om alle gegenereerde PDF-bestanden op te slaan (behalve als  *Exporteren naar enkel bestand indien mogelijk* is geselecteerd). In dat geval zal u worden gevraagd een bestandsnaam in te voeren.

Met de gereedschappen *Atlas ► Atlas als afbeeldingen exporteren...* of *Atlas ► Atlas als SVG exporteren...*, zult u ook worden gevraagd een map te selecteren. Elke pagina van elk object van de compositie van atlas wordt geëxporteerd naar de indeling voor het afbeeldingsbestand zoals ingesteld in het paneel *Atlas* of naar SVG.

---

**Notitie:** Met een uitvoer met meerdere pagina's gedraagt een atlas zich als een lay-out, met dien verstande dat alleen de pagina die de *Algemene instellingen* bevat, een world file zal krijgen (voor elk uitgevoerd object).

---

**Tip: Een specifiek object van atlas afdrukken**

Als u slechts één object van de lay-out van de atlas wilt afdrukken of exporteren, start dan het voorbeeld, selecteer het gewenste object in de keuzelijst en klik op *Lay-out ► Afdrukken* (of *Exporteren...* naar enige ondersteunde bestandsindeling).

---

**Projectgedefinieerde relaties gebruiken voor maken van Atlas**

Voor gebruikers met kennis van HTML en Javascript is het mogelijk te werken op objecten van GeoJSON en projectgedefinieerde relaties uit het project van QGIS te gebruiken. Het verschil tussen deze benadering, en het gebruiken van direct in HTML ingevoerde expressies is, dat het u een volledig ongestructureerd object GeoJSON geeft om mee te werken. Dit betekent dat u bestaande bibliotheken en functies voor Javascript kunt gebruiken die werken op weergaven van objecten voor GeoJSON.

De volgende code bevat alle gerelateerde kindobjecten uit de gedefinieerde relatie. Met de functie van JavaScript `setFeature` stelt het u in staat flexibele HTML te maken die relaties weergeeft in elke indeling die u wilt (lijsten, tabellen, etc). In het codevoorbeeld maken we een dynamische lijst met opsommingen van de gerelateerde kindobjecten.

```
// 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>
```

Gedurende het maken van de atlas wordt er een doorloop uitgevoerd over de bedekkingslaag die de ouder-objecten bevat. Op elke pagina zult u een lijst met opsommingstekens zien van de gerelateerde kind-objecten die de identificatie van de ouder volgen.

## 19.4 Een rapport maken

Dit gedeelte helpt u een rapport in te stellen in QGIS.

### 19.4.1 Wat is het?

Per definitie is een GIS-rapport een document dat informatie bevat die is georganiseerd op een vertellende manier en kaarten, tekst afbeeldingen, tabellen etc. bevat. Een rapport kan worden voorbereid op ad hoc basis, periodiek, terugkerend, regelmatig, of indien vereist. Rapporten kunnen verwijzen naar specifieke perioden, gebeurtenissen, incidenten, onderwerpen of locaties.

In QGIS is een *Rapport* een uitbreiding van een *Lay-out*.

Rapporten stellen gebruikers in staat hun projecten voor GIS uit te voeren op een eenvoudige, snelle en gestructureerde manier.

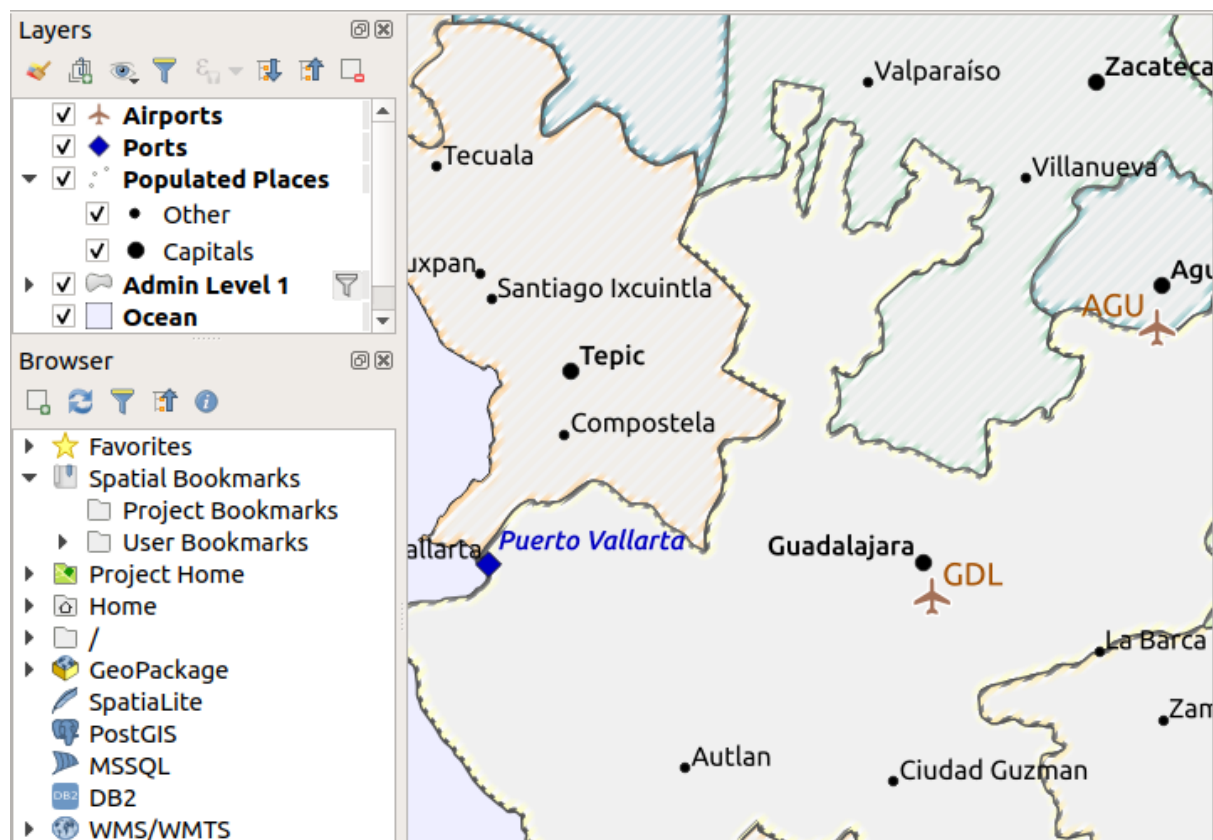
Een rapport kan worden gemaakt met *Project ► Nieuw rapport* of in *Project ► Lay-out beheren*.

**Notitie:** De kaarten in rapporten van QGIS gedragen zich op dezelfde manier als kaarten in afdruklay-outs en atlassen. We zullen ons concentreren op de specifieke van rapporten voor QGIS. Voor details voor het afhandelen van kaarten, bekijk het gedeelte over *afdruklay-outs* en *atlassen*.

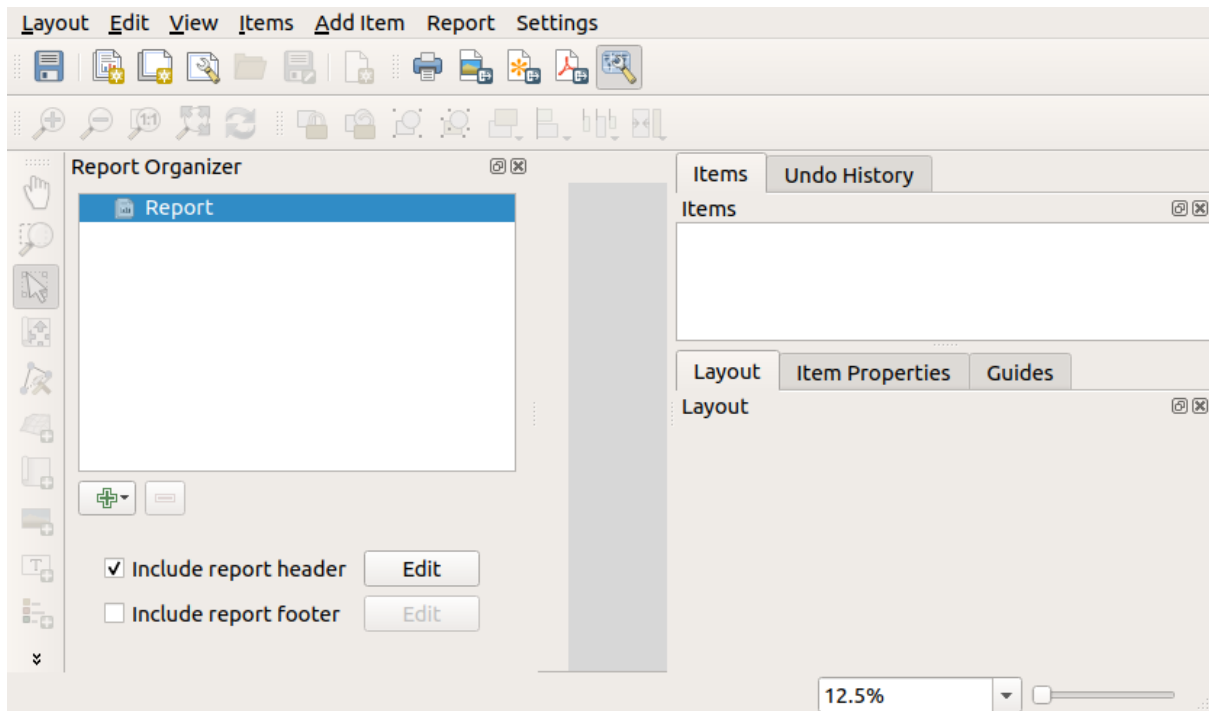
### 19.4.2 Beginnen

In het dialoogvenster *Lay-out beheren* kan een rapport worden gemaakt met *Nieuw uit sjabloon* door de keuze-optie *Leeg rapport* te selecteren en te drukken op de knop *Maken....*

Voor dit voorbeeld gebruiken we enkele administratieve grenzen, bevolkte plaatsen, havens en vliegvelden uit de gegevensset van *Natural Earth* (1:10M).

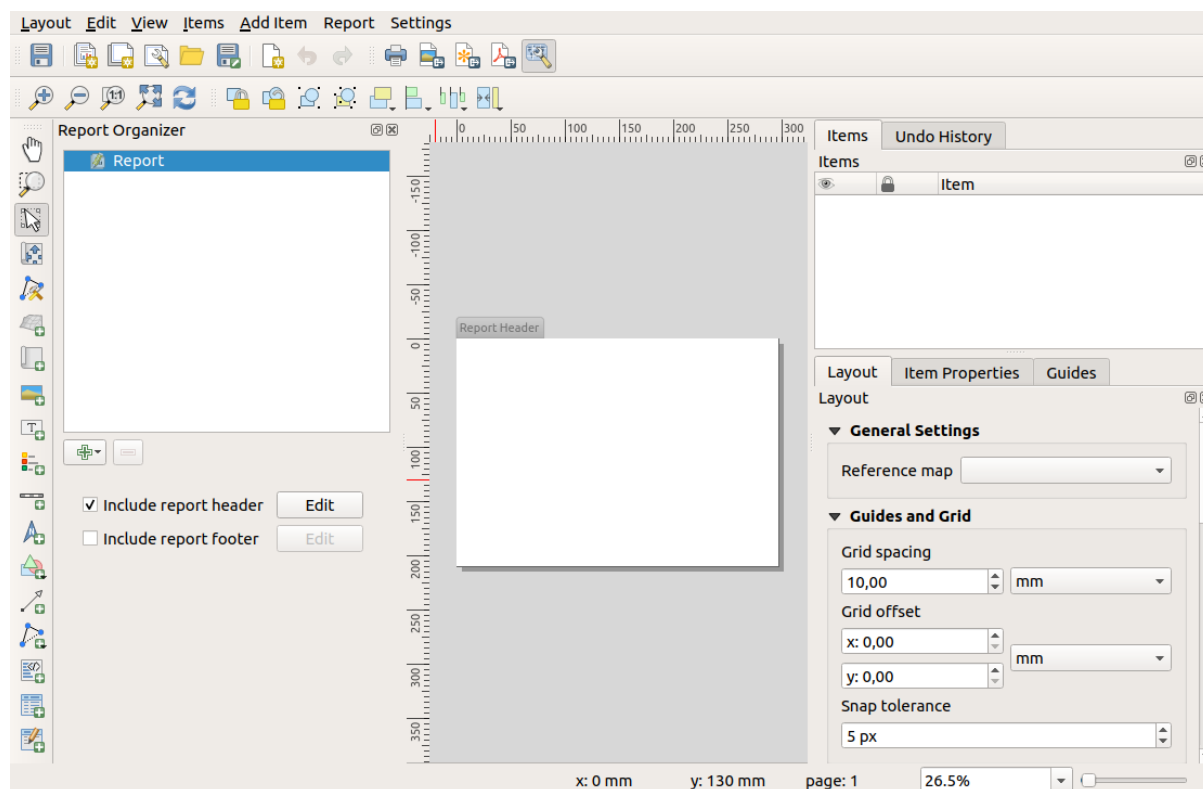


Met de opdracht *Project ► Nieuw rapport* maken we een nieuw blanco rapport. Initieel is er niet veel om naar te kijken – het dialoogvenster dat wordt weergegeven ziet er bijna net zo uit als de ontwerper voor afdruklay-outs, met uitzondering van het nieuwe paneel *Rapport beheren* aan de linkerkant:



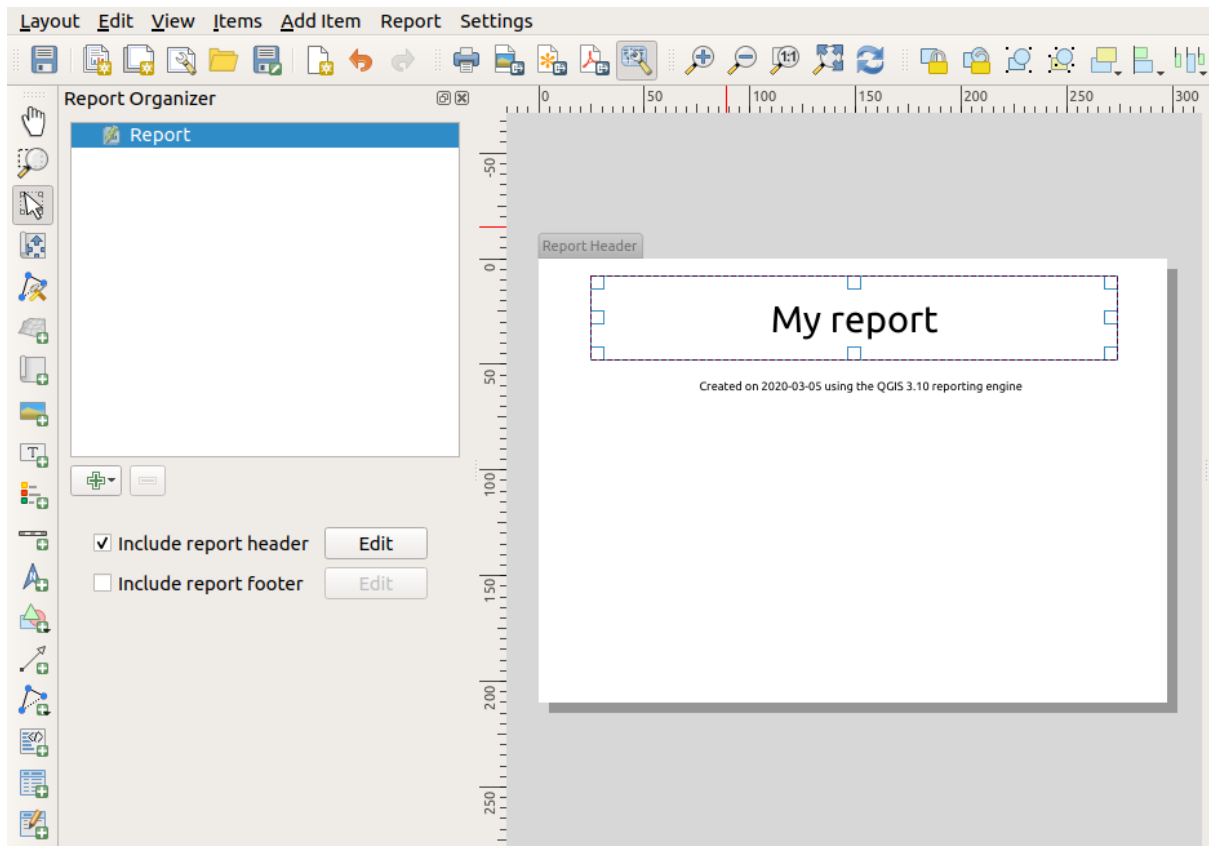
### 19.4.3 Werkruimte lay-out Rapport

Rapporten van QGIS kunnen bestaan uit meerdere, geneste gedeelten. In ons nieuwe blanco rapport hebben we initieel alleen het hoofdgedeelte van het rapport. De enige aanwezige opties voor dit gedeelte van het rapport zijn *Kop rapport opnemen* of *Voetekst rapport opnemen*. Als we deze opties inschakelen, zal een kop worden opgenomen in de allereerste pagina(s) (individuele gedeelten van rapporten kunnen uit meerdere pagina's bestaan indien gewenst) in het rapport, en de voetekst zal op de laatste pagina(s) staan. Schakel de kop in (*Kop rapport opnemen*), en druk dan op de knop *Bewerken* ernaast:

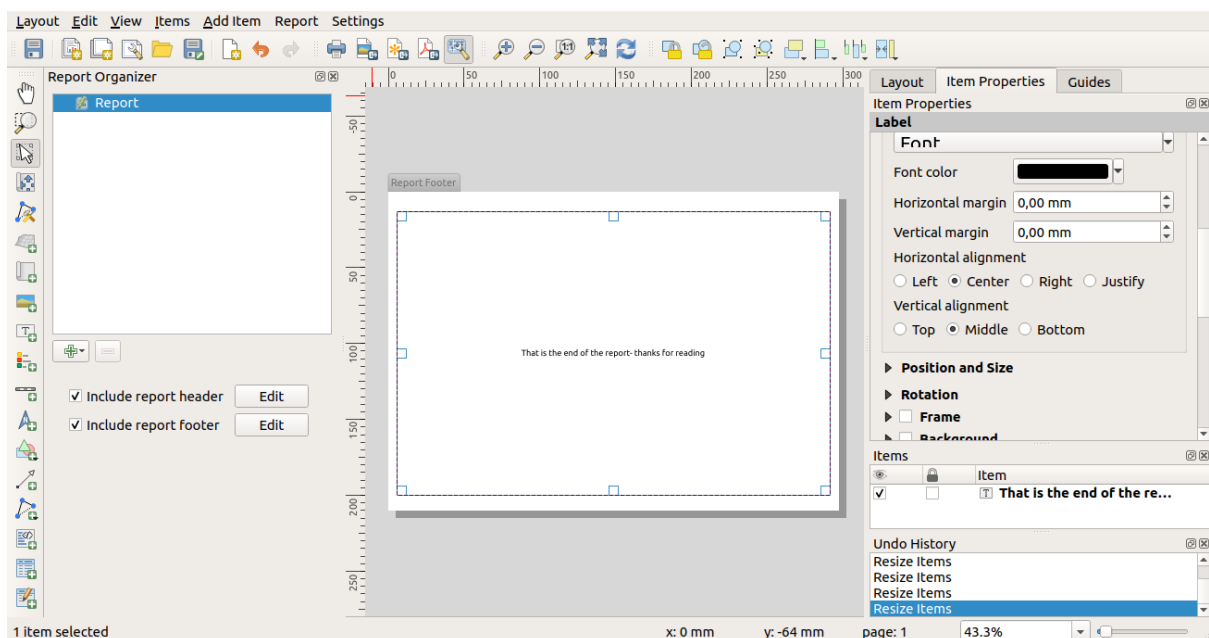


Als resultaat gebeuren er een aantal dingen. Ten eerste wordt nu een potlood voor bewerken weergegeven naast *Rapport* in *Rapport beheren*, wat aangeeft dat dat gedeelte van het rapport momenteel wordt bewerkt in de ontwerper. We zien ook dat een nieuwe blanco pagina wordt weergegeven in de ontwerper zelf, met de kleine titel *Kop rapport*. De pagina heeft standaard de oriëntatie *liggend*, maar dat (en andere eigenschappen van de pagina) kunnen worden gewijzigd door met rechts te klikken op de pagina en *Pagina-eigenschappen* te kiezen. Dit zal de tab *Item-eigenschappen* voor de pagina openen, en kunnen *Grootte*, *Breedte*, *Hoogte*, en meer worden gespecificeerd voor de pagina.

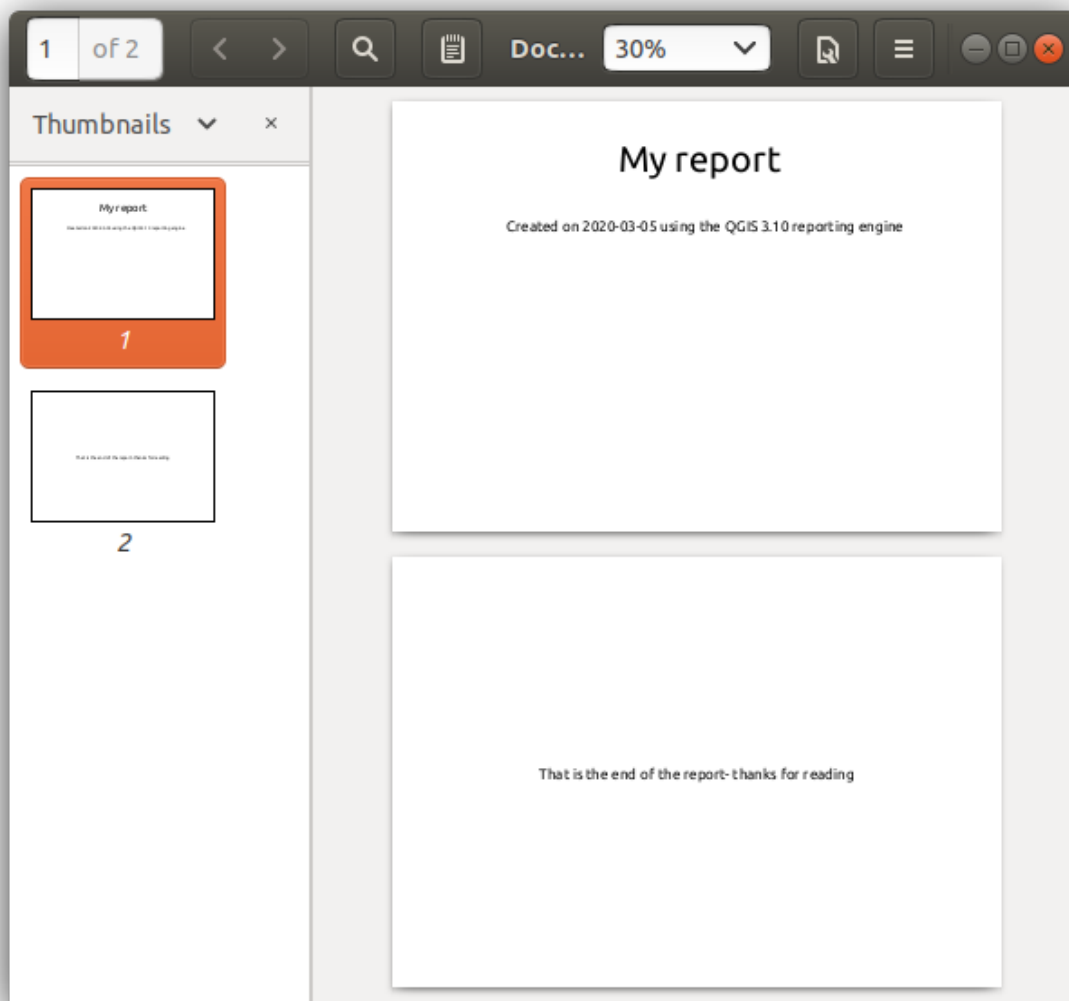
In rapporten van QGIS is elke component van het rapport opgemaakt uit individuele lay-outs. Zij kunnen worden gemaakt en aangepast met exact dezelfde gereedschappen als die, welke beschikbaar zijn voor standaard afdruklay-outs – dus u kunt elke gewenste combinatie van labels, afbeeldingen, kaarten, tabellen, etc. gebruiken. Laten we enkele items toevoegen aan de kop van ons rapport om het te demonstreren:




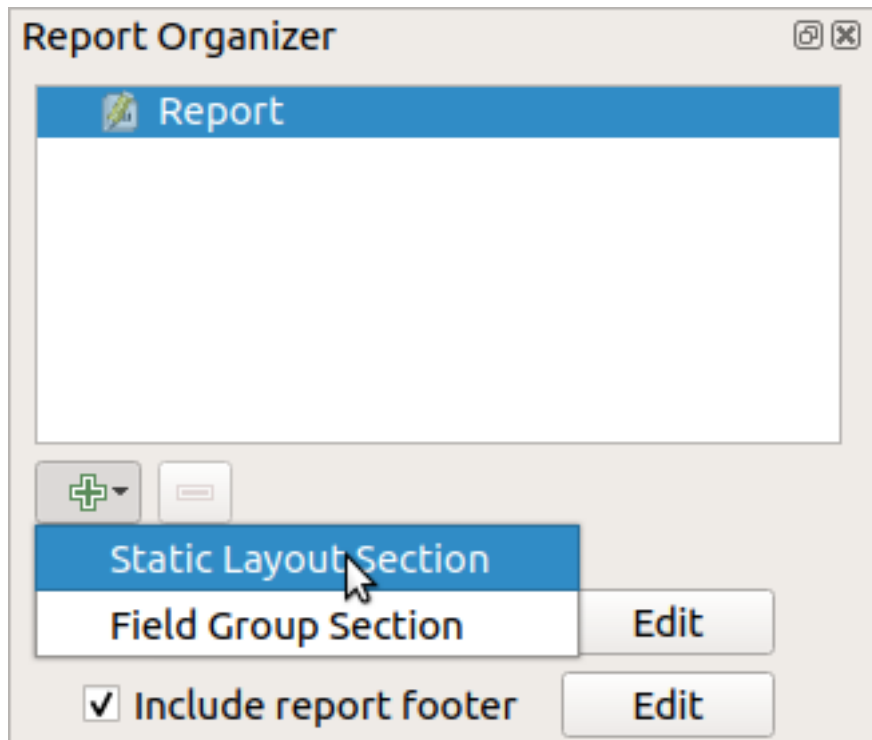
We zullen ook een eenvoudige voettekst voor het rapport maken, door de optie *Voettekst rapport opnemen* te selecteren en te drukken op *Bewerken*.



Laten we, voordat we verder gaan, dit rapport exporteren en zien wat we krijgen. Exporteren wordt gedaan vanuit het menu *Rapport* – in dit geval selecteren we *Rapport als PDF exporteren* om het gehele rapport te renderen als een PDF-bestand. Hier is het niet-zo-indrukwekkende resultaat – een PDF met twee pagina's, bestaande uit onze kop- en voettekst:



Laten we de dingen eens wat interessanter maken. Door te drukken op de knop  Gedeelte toevoegen in *Rapport beheren*, krijgen we de keuze om nieuwe gedeelten toe te voegen aan ons rapport.

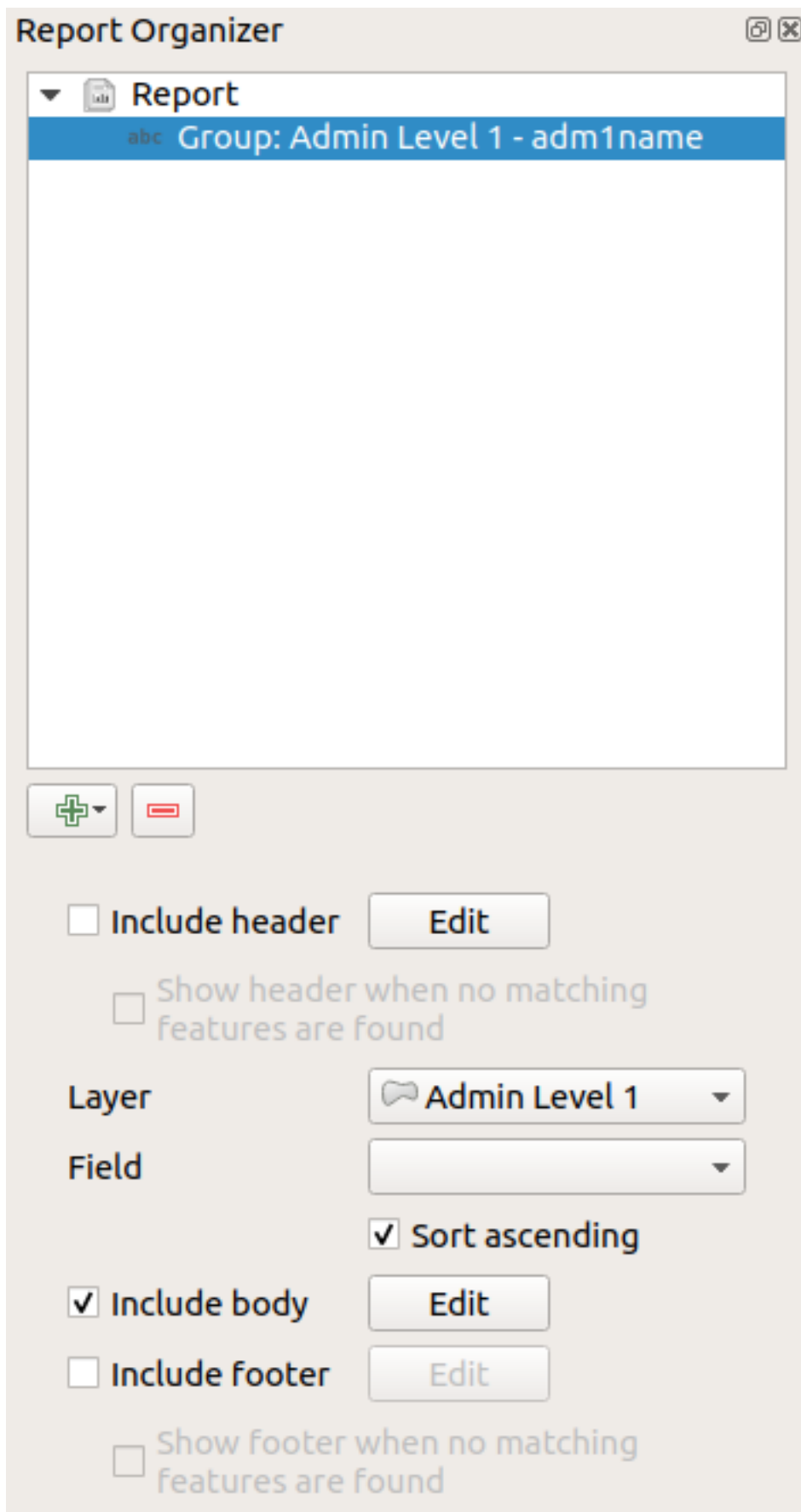


Er zijn twee opties: *Statisch lay-outgedeelte* en *Gedeelte Veld groeperen*.

Het *Statisch lay-outgedeelte toevoegen* is een enkele, statische tekstlay-out. Dit kan worden gebruikt om statische lay-outs halverwege een rapport in te bedden.

Het *Gedeelte Veld groeperen* herhaalt zijn blok lay-out voor elk object in een laag. De objecten worden gesorteerd op het geselecteerde object voor groeperen (met een optie voor oplopend/aflopend sorteren). Als een *Gedeelte Veld groeperen* kind-gedeeltes heeft (bijv. een ander *Gedeelte Veld groeperen* met een ander veld) dan zullen alleen objecten met een unieke waarde voor het groepsobject worden doorlopen. Dit maakt geneste rapporten mogelijk.

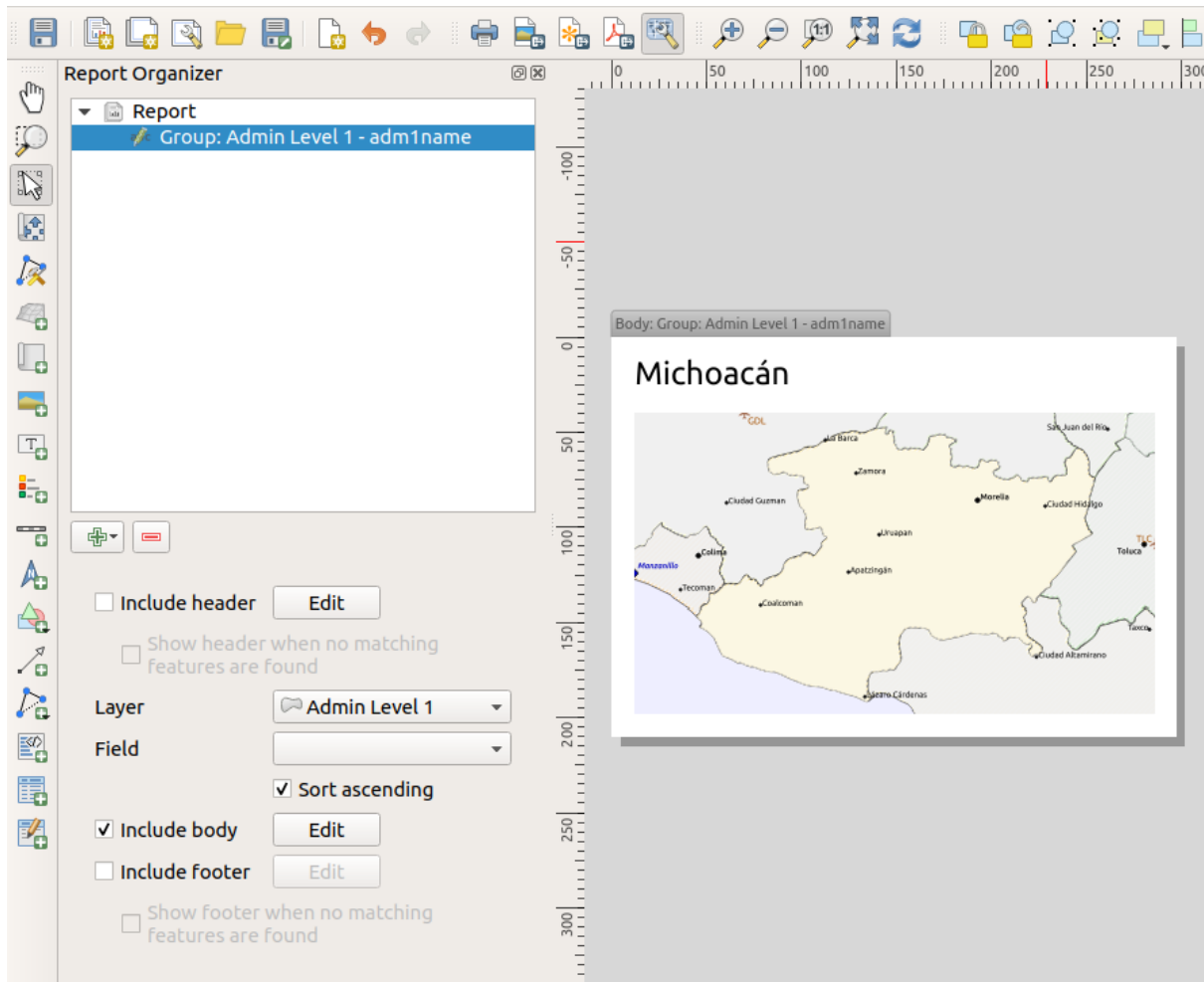
Voor nu zullen we een *Gedeelte Veld groeperen* toevoegen aan ons rapport. Op zijn meest basale niveau kunt u aan een *Gedeelte Veld groeperen* denken als het equivalent van een *afdruk als atlas*: u selecteert een laag om doorheen te lopen en het rapport zal een gedeelte invoegen voor elk gevonden object. Selecteren van het nieuwe gedeelte :*Gedeelte Veld groeperen* onthult een aantal nieuwe gerelateerde instellingen:



In dit geval hebben we Veld groeperen zo ingesteld dat we over alle staten in de laag *Admin Level 1* lopen,



gebruikmakend van de waarden uit het veld *adm1name*. Dezelfde opties voor kop en voettekst zijn aanwezig, samen met een nieuwe optie om een *bloktekst* voor dit gedeelte op te nemen. We zullen dat doen en de bloktekst bewerken:

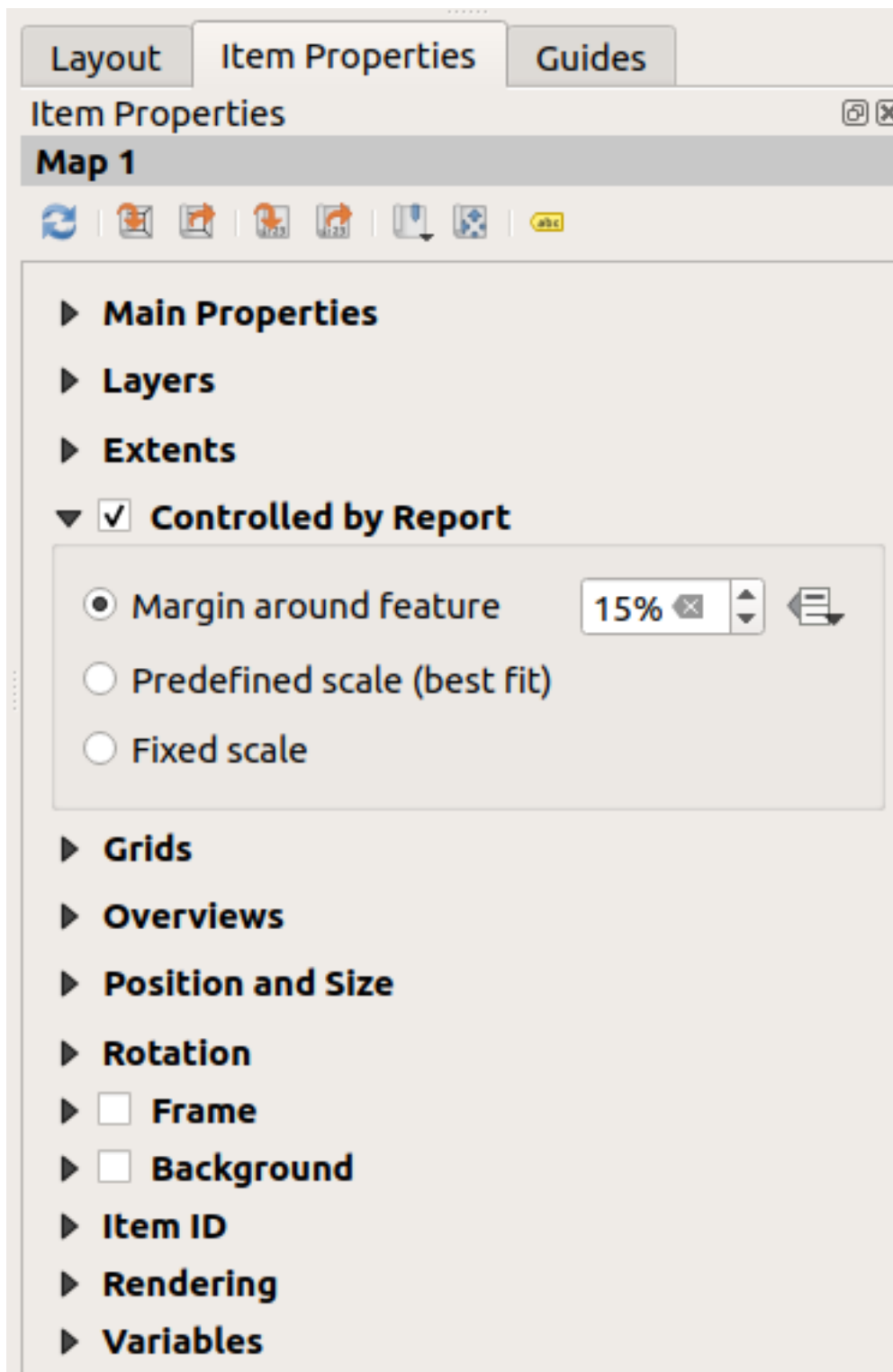


Onze bloktekst bestaat nu uit een kaart en een label dat de naam van de staat weergeeft. We selecteerden, om de naam van de staat op te nemen, *Item toevoegen* ► *Label toevoegen* en data-bepaalden de tekst onder *Algemene eigenschappen* met de hulp van *Een expressie invoeren of bewerken*...

Het resultaat was de volgende expressie (*name* is de naam van het attribuut in de laag *Admin Level 1* die de naam van de staat bevat):

```
[% "name" %]
```

De kaart is ingesteld om het huidige object van het rapport te volgen (ingeschakeld door *Beheerd door Rapport* te selecteren – net als een kaartitem in een atlas het huidige object van de atlas zal volgen als *Beheerd door atlas* is geselecteerd):



Als we door zouden gaan en ons rapport nu zouden exporteren, zouden we iets zoals dit krijgen:

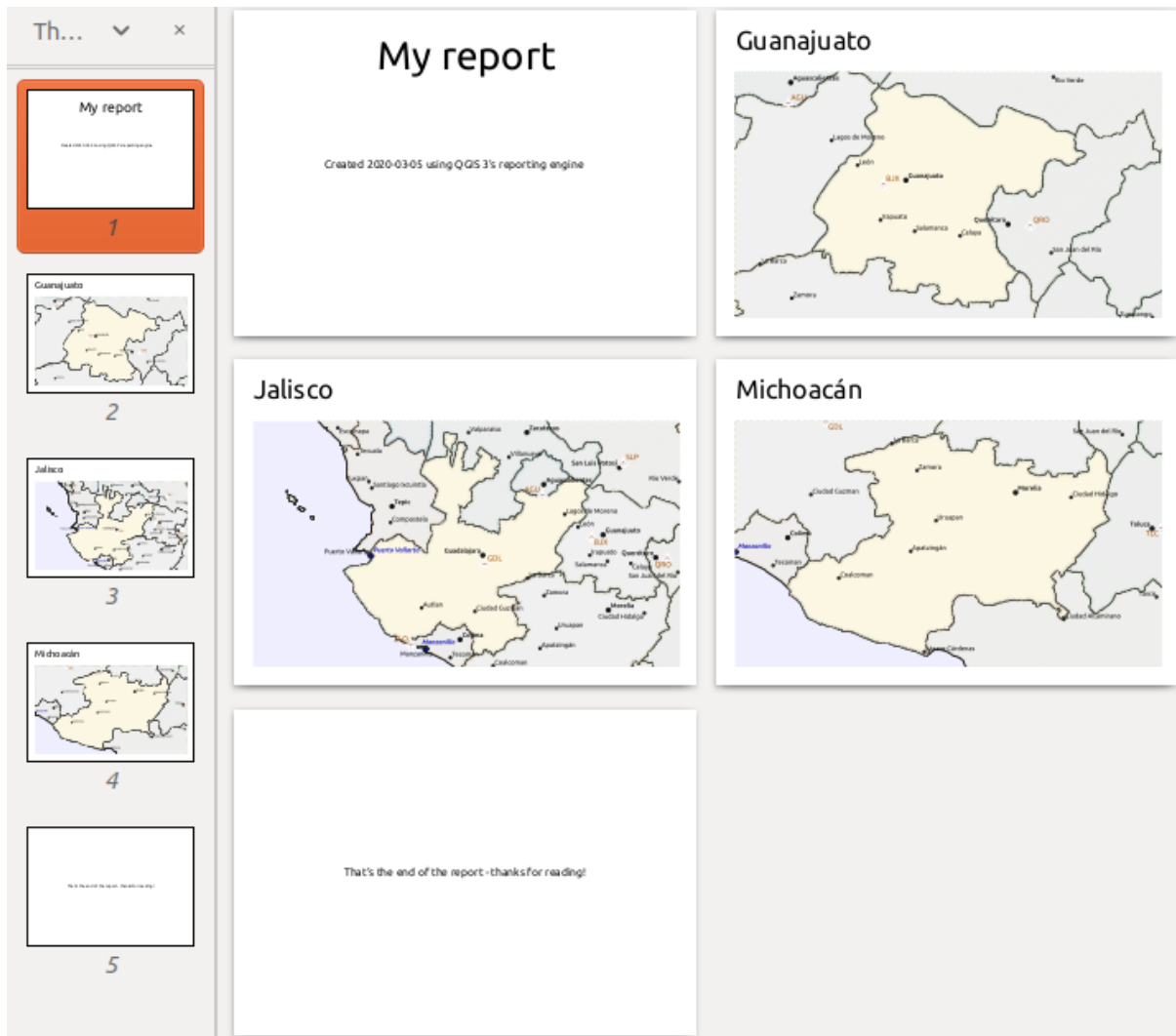
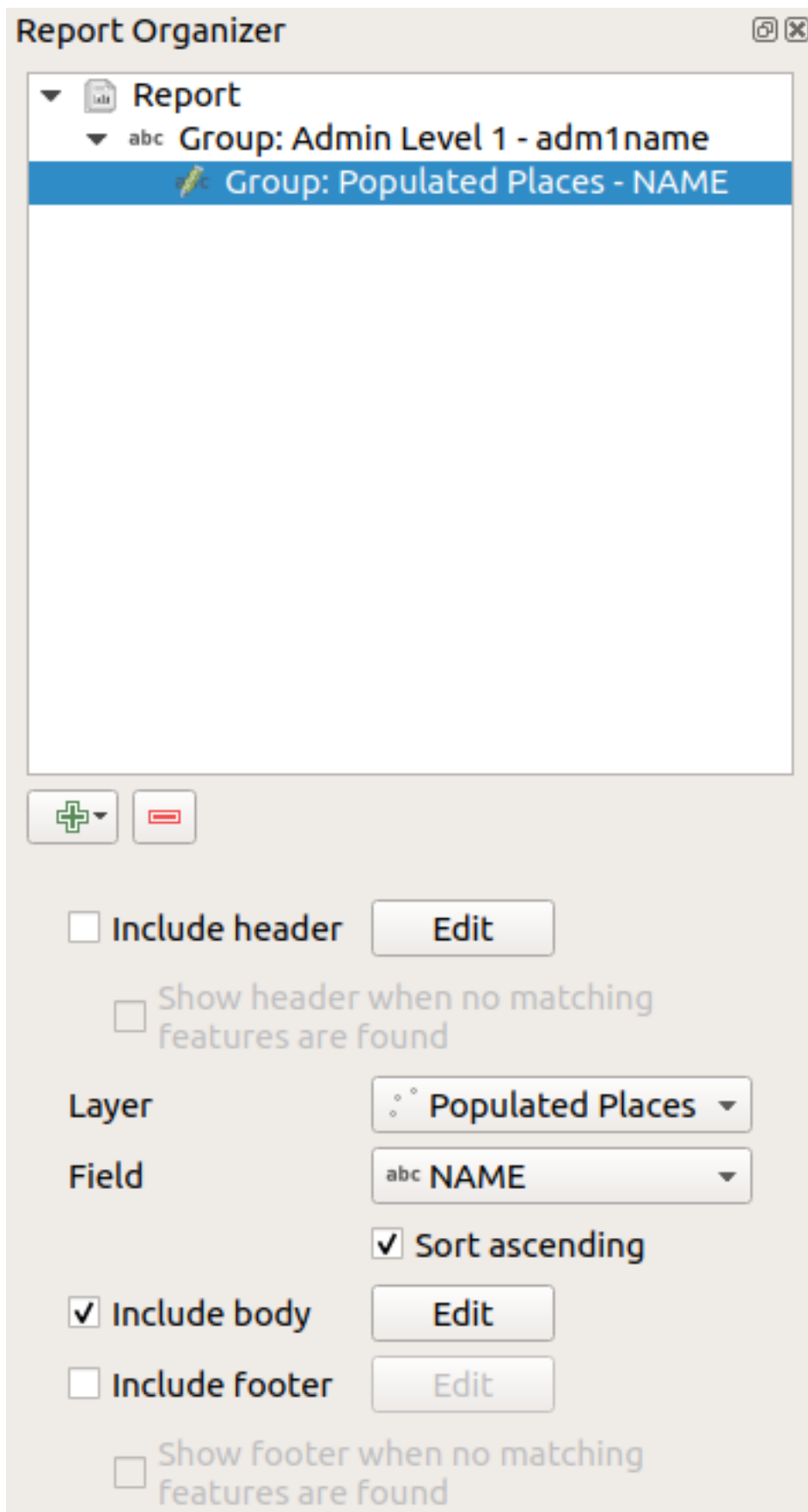


Fig. 19.68: De kop van het rapport header, een pagina voor elke staat, en de voettekst van het rapport.

Dus min of meer een atlas, maar met een pagina voor de kop en de voettekst.

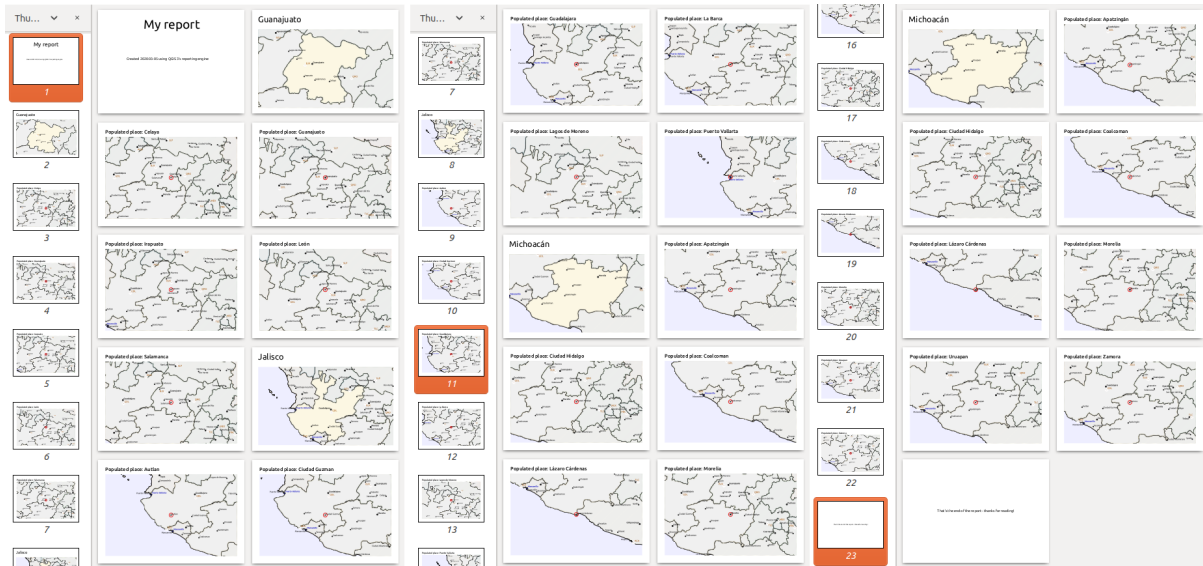
Laten we de dingen nog wat interessanter maken door een subgedeelte aan onze groep Staat toe te voegen. We doen dit door eerst de groep van het veld *Admin Level 1* te selecteren in Rapport beheren, en dan te drukken op de knop

 Gedeelte toevoegen en dan een nieuw *Gedeelte Veld groeperen* toe te voegen:



Als een *Gedeelte Veld* groeperen door zijn objecten gaat, zullen de objecten worden gefilterd, zodat de attributen van de

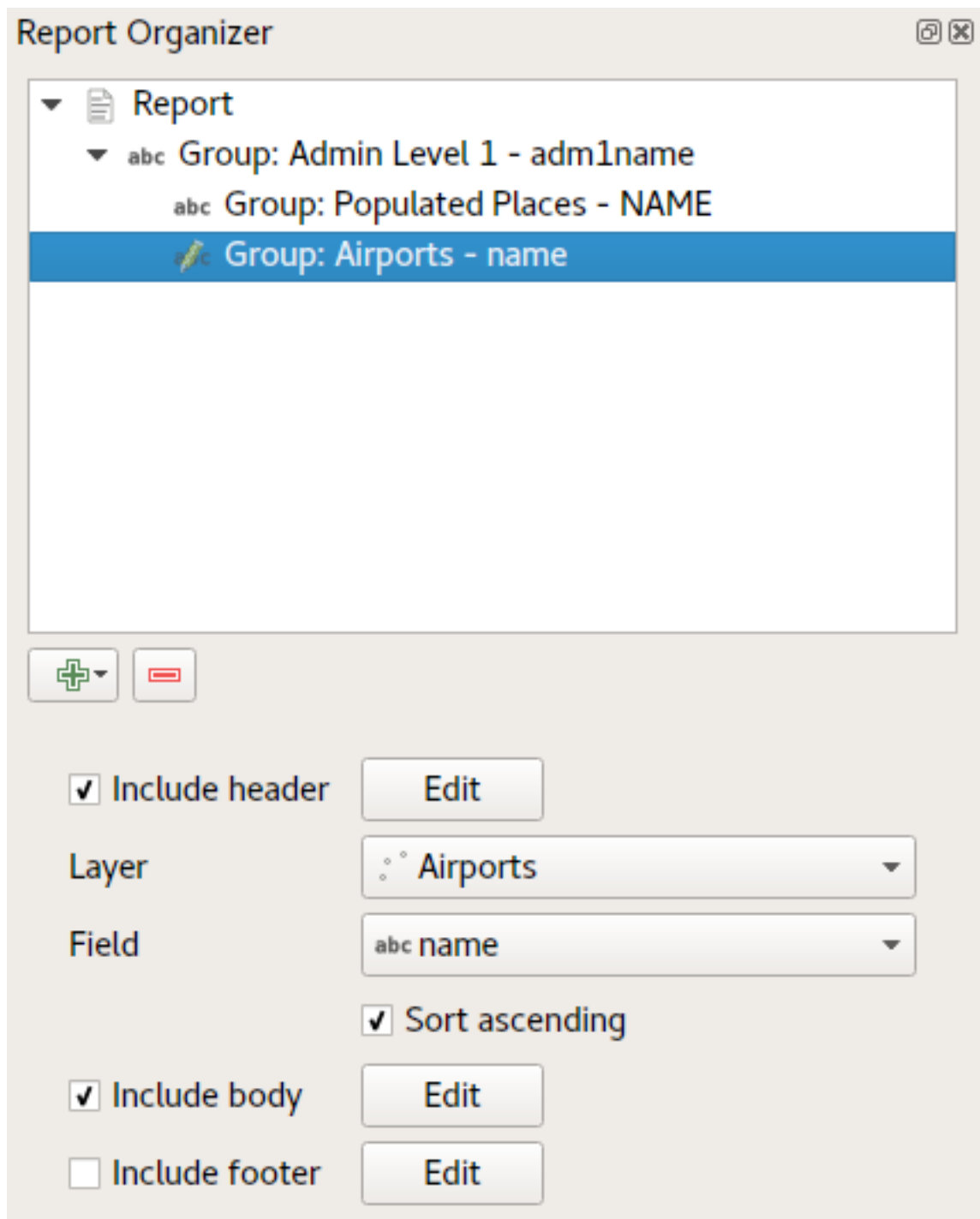
objecten overeenkomen met die uit zijn veld van de ouder-groep (in dit geval `adm1name`). Hier gaat het subgedeelte dat we hebben toegevoegd door een laag *Populated Places*, inclusief een gedeelte bloktekst voor elke plaats die het tegenkomt. De magie hier is dat de laag *Populated Places* een attribuut heeft met dezelfde naam als het definiërende veld uit de ouderlaag, `adm1name`, dat elke plaats tagt met de staat waarin het is gelegen (als u geluk hebt zijn uw gegevens al op deze wijze gestructureerd – indien niet, voer dan het algoritme voor Processing *Join Attributes by Location* uit en maak uw eigen veld). Wanneer we dit rapport exporteren, zal QGIS de eerste staat uit de laag *Admin Level 1* pakken en dan doorlopen over alle *Populated Places* met een overeenkomende waarde voor `adm1name`. Dit is wat we krijgen:



Hier hebben we een basis bloktekst voor de groep *Populated Places* gemaakt, inclusief een kaart van de plaats en een tabel van enkele attributen van de plaats. Ons rapport heeft nu dus een kop voor het rapport, een pagina voor de eerste staat, gevolgd door een pagina voor elke bevolkte plaats in die staat, dan de rest van de staten met hun bevolkte plaatsen, en tenslotte de voettekst voor het rapport. Als we nog een kop voor de groep *Populated Places* zouden opnemen, zou die worden opgenomen net voor de vermeldingen van de bevolkte plaatsen voor elke staat, zoals weergegeven in de afbeelding hieronder:

Op dezelfde wijze zou een voettekst voor de groep *Populated Places* worden ingevoegd nadat de laatste plaats voor elke staat is opgenomen.

In aanvulling op geneste subgedeelten, kunnen subgedeelten in een rapport ook achter elkaar worden opgenomen. Als we een tweede subgedeelte toevoegen aan de groep *Admin Level 1* voor *Airports*, dan (als de laag *Airports* een attribuut `adm1name` heeft dat het kan koppelen aan de oudergroep) zou ons rapport eerst ALLE bevolkte plaatsen vermelden voor elke staat, gevolgd door de vliegvelden in die staat, voordat wordt doorgedaan naar de volgende staat.



Het sleutelpunt hier is dat onze *groep Airports* een subgedeelte is van de *groep Admin Level 1* – niet van de *groep Populated Places*.

In dat geval zou ons rapport zijn gestructureerd zoals dit (onthoud dat ook vlaggen van de staat zijn opgenomen - de procedure voor het op deze manier toevoegen van objectspecifieke afbeeldingen wordt hieronder beschreven):

The screenshot illustrates the QGIS Desktop 3.22 report generation interface. On the left, a sidebar shows a list of report thumbnails numbered 1 through 9. The main workspace displays a grid of report pages. The first page, 'My report', features a title, a creation date (2020-03-05), and a map of Guanajuato. The following pages provide detailed maps for populated places in Guanajuato: Celaya, Guanajuato, Irapuato, León, and Salamanca. Page 7 shows 'Airports in Guanajuato' with a map highlighting the Airport Del Bajío Int'l (BJX). Page 8 shows 'Jalisco' with a map of the state. The final pages show populated places in Jalisco: Autlan and Ciudad Guzman.


## Afbeeldingen opnemen in een rapport

Afbeeldingen kunnen bijzonder nuttig zijn in rapporten, en QGIS staat afbeeldingen toe in zowel de statische als de dynamische delen van een rapport. Afbeeldingen worden op dezelfde manier toegevoegd als voor standaard afdruklay-outs, en voor de statische delen van het rapport (en statische afbeeldingen in dynamische delen) is er niet meer dan dat.

Maar als u illustraties wilt die op maat gemaakt zijn voor de objecten in het rapport, moet uw laag een attribuut hebben dat kan worden gebruikt om de op te nemen afbeelding te definiëren.

QGIS is afhankelijk van absolute bestandsnamen voor afbeeldingen in rapporten.

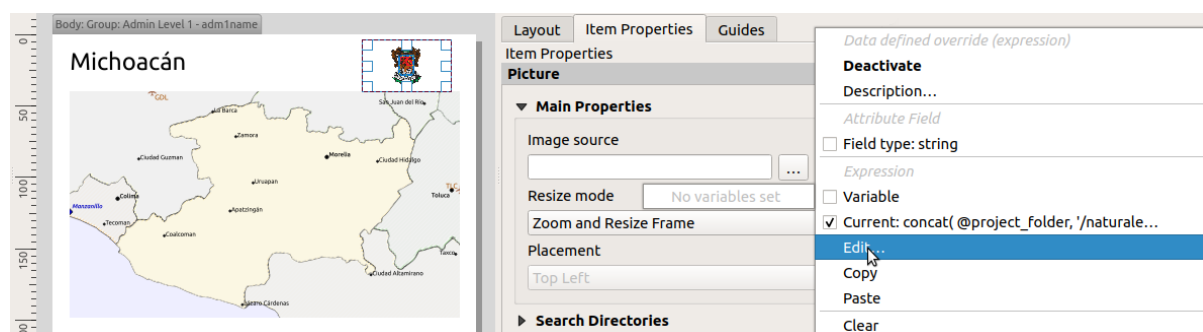
Voor dynamische afbeeldingen voegt u eerst een afbeelding toe aan de blokttekst van die groep, zoals gewoonlijk.

In de *Item-eigenschappen* van de afbeelding, stelt u de *Bron afbeelding* in met de knop  'Data-bepaalde 'override'', en selecteer ofwel een attribuut dat het absolute pad bevat van de afbeeldingen of *Bewerken...* (om een expressie in te voeren die het absolute pad voor de afbeelding maakt).

Hieronder staat een voorbeeldexpressie die het samenvoegen van tekenreeksen gebruikt om het absolute pad naar de afbeelding te specificeren, met de map waar het projectbestand is geplaatst (@project\_path) en een attribuut (adminame) van waaruit de bestandsnaam wordt gemaakt (in dit geval door de tekenreeks in het attribuut adminame om te zetten naar hoofdletters en '\_flag.png' toe te voegen):

```
concat(@project_folder, '/natureearth/pictures/' ,
        upper("adminame"), '_flag.png')
```

Dit betekent dat de afbeeldingen zijn geplaatst in de submap natureearth/pictures van de map met het projectbestand.



## Accentueren van het huidige object van het rapport op een kaart

In het bovenstaande rapport worden de objecten in het rapport benadrukt in de kaarten met accentueren (state) en cirkels (populated places). U moet, om de objecten in het rapport te benadrukken in de kaarten (los van ze te plaatsen in het midden van de kaarten), de stijl data-bepalen met een vergelijking tussen zijn @id en de @atlas\_featureid, net als voor atlassen.

Als u bijvoorbeeld een dikkere lijn / grens zou willen hebben voor het object in het rapport dan voor de andere objecten, kunt u de lijndikte data-bepalen:

```
if($id=@atlas_featureid, 2.0, 0.1)
```

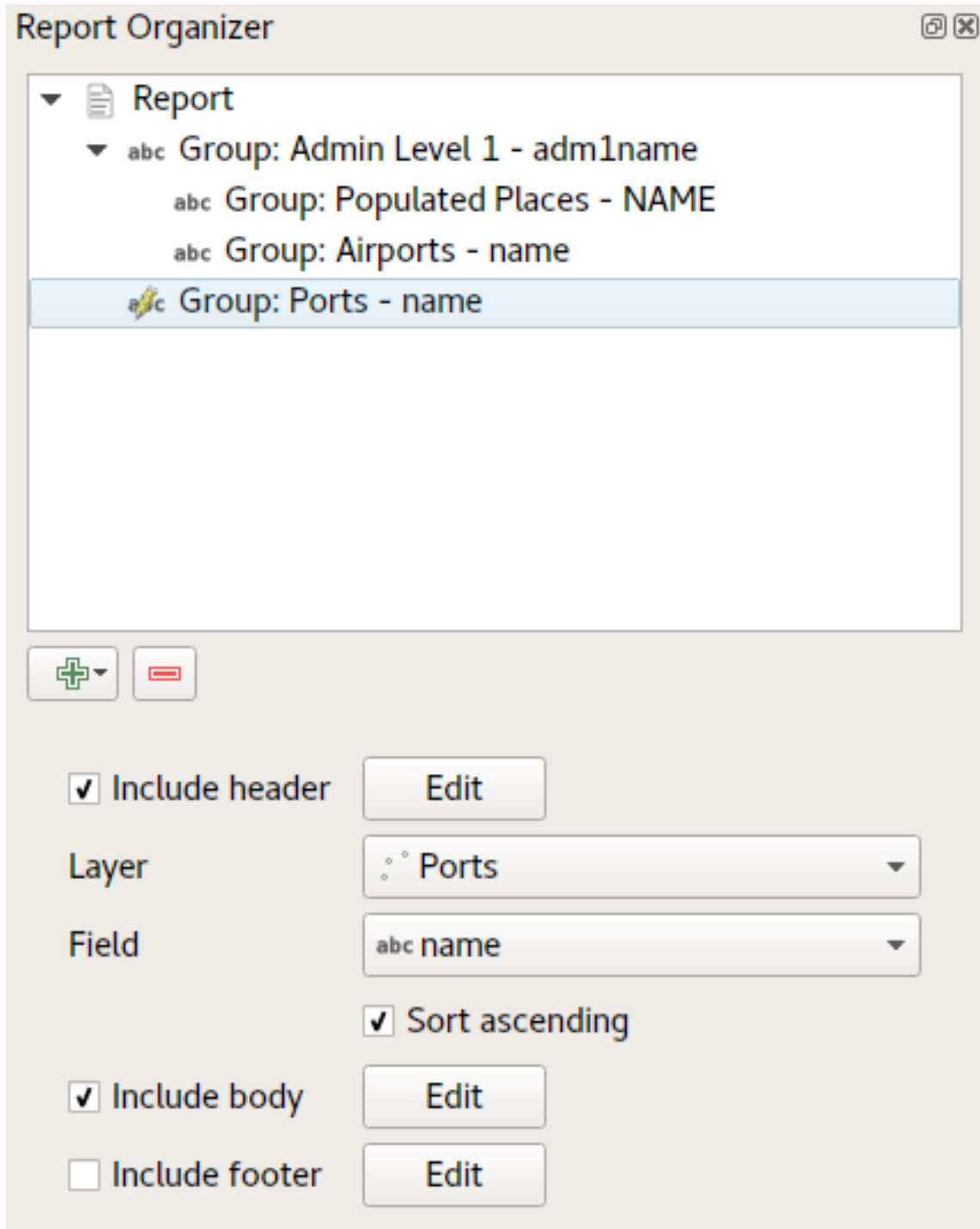
Het object van het rapport zal een 2 eenheden brede polygoonomtrek krijgen, terwijl alle andere objecten een 0.1 eenheden brede lijn zullen krijgen. Het is ook mogelijk de kleur data te bepalen (niet-transparant donker magenta voor het object van het rapport en semi-transparant lichtgrijs voor de andere objecten):

```
if($id=@atlas_featureid, '#FF880088', '#88CCCC')
```

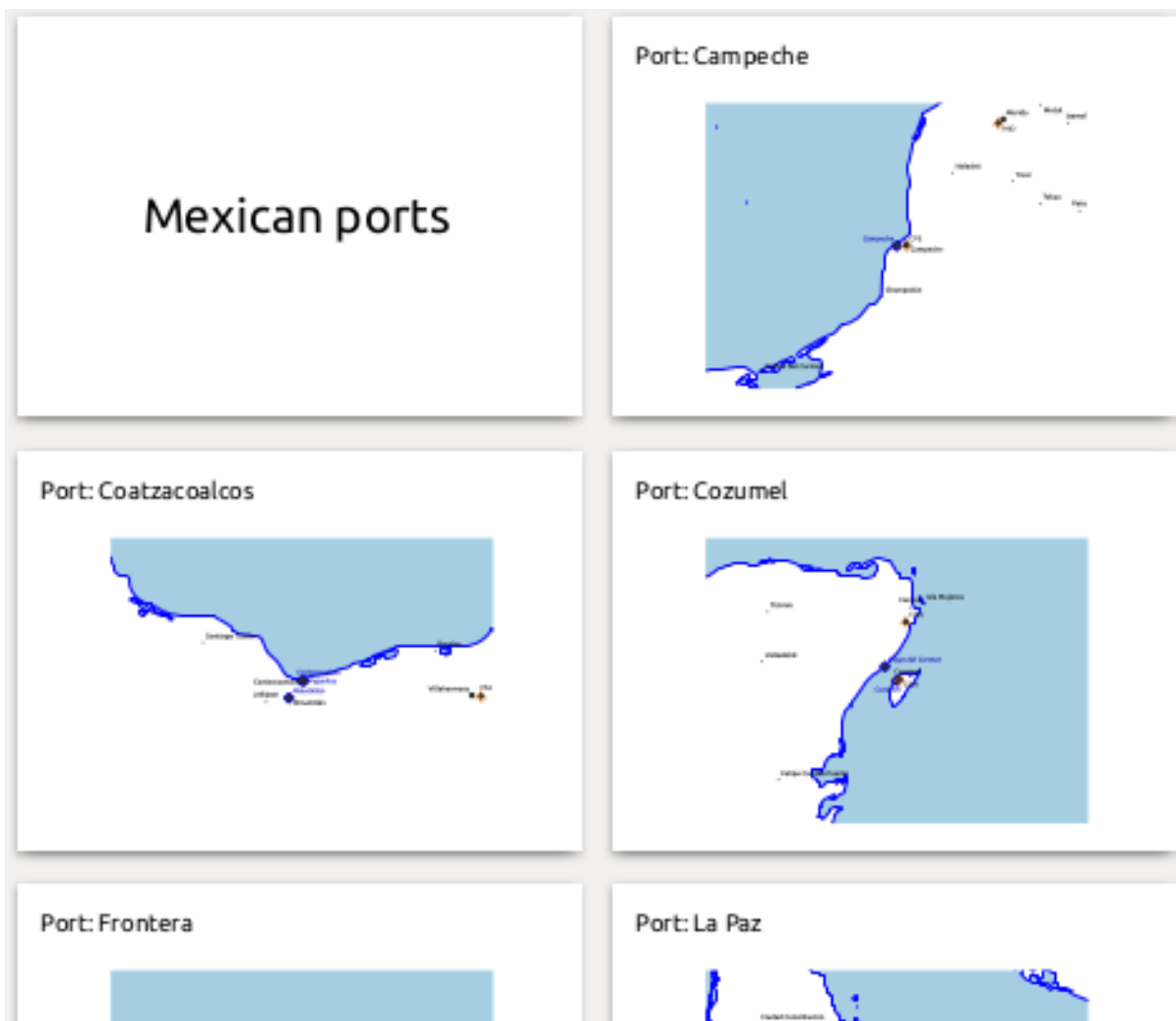


### Meer groepen op niveau 1

Combineren van geneste en opeenvolgende gedeelten, samen met koppen en voetteksten voor gedeelten, geeft bijzonder veel flexibiliteit. Bijvoorbeeld in het onderstaande rapport voegen we een ander groepsveld toe als kind van het hoofdrapport voor de laag *Ports*. Nu, na het vermelden van de staten, samen met hun bevolkte plaatsen en vliegvelden, zullen we een overzichtslIJst krijgen van alle havens in de regio:



Dit geeft voor het laatste deel van de export ons rapport het volgende:



#### 19.4.4 Instellingen voor exporteren

Wanneer u een rapport exporteert (*Rapport* ► *Rapport als afbeelding exporteren...* / *SVG...* / *PDF...*), zult u worden gevraagd naar een bestandsnaam, en dan krijgt u de gelegenheid om de instellingen voor het exporteren fijn af te stemmen om de meest toepasselijke uitvoer te krijgen.

Zoals u ziet zijn rapporten in QGIS bijzonder krachtig en flexibel!

---

**Notitie:** De huidige informatie werd aangepast vanuit een blog van North Road, [Exploring Reports in QGIS 3.0 - the Ultimate Guide!](#)

---

---

### Werken met protocollen van OGC / ISO

---

Het Open Geospatial Consortium (OGC) is een internationale organisatie met, wereldwijd, leden in meer dan 300 commerciële, overheids-, non-profit- en research-organisaties. De leden ervan ontwikkelen en implementeren standaarden voor geo-ruimtelijke inhoud en diensten, het verwerken van GIS-gegevens en uitwisseling.

Beschrijven van een basis gegevensmodel voor geografische objecten, een groeiend aantal specificaties zijn ontwikkeld door OGC om te voldoen aan specifieke behoeften voor interoperabele locatie- en georuimtelijke technologie, inclusief GIS. Meer informatie kan worden gevonden op <https://www.ogc.org/>.

Belangrijke specificaties voor OGC die worden ondersteund door QGIS zijn:

- **WMS** — Web Map Service (*WMS/WMTS-cliënt*)
- **WMTS** — Web Map Tile Service (*WMS/WMTS-cliënt*)
- **WFS** — Web Feature Service (*WFS- en WFS-T-cliënt*)
- **WFS-T** — Web Feature Service - Transactional (*WFS- en WFS-T-cliënt*)
- **WCS** — Web Coverage Service (*WCS-cliënt*)
- **WPS** — Web Processing Service
- **CSW** — Catalog Service voor het Web
- **SFS** — Simple Features for SQL (*PostGIS-lagen*)
- **GML** — Geography Markup Language

OGC-diensten worden steeds meer gebruikt om georuimtelijke gegevens uit te wisselen tussen verschillende implementaties van GIS en gegevensopslag. QGIS kan als een cliënt bovenvermelde specificaties afhandelen, door **SFS** te zijn (door ondersteuning van de gegevensprovider PostgreSQL / PostGIS, zie het gedeelte *PostGIS-lagen*).

U kunt uw kaarten en gegevens ook delen via de protocollen WMS, WMTS, WFS, WFS-T en WCS met een geïnstalleerde webserver met QGIS Server, UMN MapServer of GeoServer.

## 20.1 WMS/WMTS-cliënt

### 20.1.1 Overzicht ondersteuning voor WMS

QGIS kan momenteel dienen als een WMS-cliënt die servers met WMS 1.1, 1.1.1 en 1.3 begrijpt. In het bijzonder is het getest met publiek toegankelijke servers, zoals DEMIS.

Een WMS-server acteert op verzoeken van de cliënt (bijv. QGIS) voor een rasterkaart met een opgegeven bereik, set van lagen, stijl voor symbologie en transparantie. De WMS-server consulteert dan zijn lokale gegevensbronnen, rasteriseert de kaart en stuurt het terug naar de cliënt in de indeling van een raster. Voor QGIS zou deze indeling gewoonlijk JPEG of PNG zijn.

WMS is in het algemeen een REST (Representational State Transfer)-service in plaats van een volledige webservice. Als zodanig kunt u in feite de URL's gebruiken die worden gegenereerd door QGIS en die gebruiken in een webbrowser om dezelfde afbeeldingen op te halen als die welke QGIS intern gebruikt. Dit kan handig zijn bij het oplossen van problemen, omdat er verschillende merken WMS-server op de markt zijn en zij allemaal hun eigen integratie van de WMS-standaard hebben.

WMS-lagen kunnen vrij eenvoudig worden toegevoegd, zolang u de URL maar weet om toegang te krijgen tot de server van WMS, u een verbinding met services hebt naar die server en de server HTTP begrijpt als het mechanisme voor transport van de gegevens.

Aanvullend zal QGIS uw antwoorden van WMS opslaan in een cache (bijv. afbeeldingen) voor 24u zolang het verzoek GetCapabilities niet wordt geactiveerd. Het verzoek GetCapabilities wordt elke keer geactiveerd als de knop *Verbinden* in het dialoogvenster *La(a)gen toevoegen van een WMS(T)S Server* wordt gebruikt om de capabilities van de WMS server op te halen. Dit is een automatische mogelijkheid die is bedoeld om de tijd voor het laden te optimaliseren. Als een project wordt opgeslagen met laag van WMS, worden de corresponderende tegels van WMS geladen vanuit de cache, de volgende keer dat het project wordt geopend, zolang zij niet ouder zijn dan 24 uur.

### 20.1.2 Overzicht van ondersteuning voor WMTS

QGIS kan ook optreden als een WMTS-cliënt. WMTS is een OGC-standaard voor het distribueren van tegelsets van georuimtelijke gegevens. Dit is een snellere en meer efficiënte manier voor het distribueren van gegevens dan WMS omdat met WMTS de tegelsets vooraf worden gegenereerd en de cliënt alleen de verzending van de tegels verzoekt, niet hun productie. Een verzoek aan WMS omvat gewoonlijk zowel het genereren als het verzenden van de gegevens. Een zeer bekend voorbeeld van een niet-OGC-standaard voor het bekijken van getegelde georuimtelijke gegevens is Google Maps.

De tegelsets van WMTS worden geproduceerd op verschillende schaalniveaus om de gegevens op een breed bereik aan schalen tot waar de gebruiker ze zou kunnen willen weergeven en worden beschikbaar gesteld aan de GIS-cliënt om ze te bevragen.

Dit diagram illustreert het concept van tegelsets:

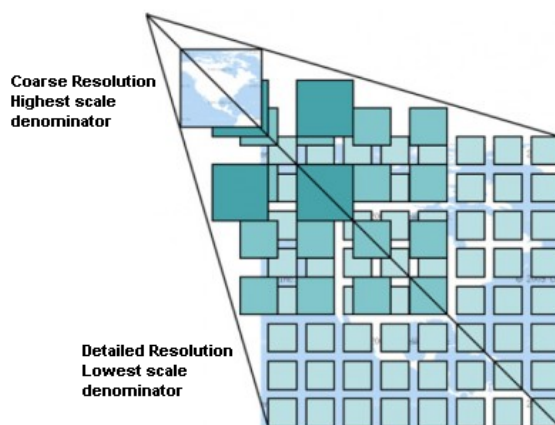


Fig. 20.1: Concept van tegelsets voor WMTS

De twee typen interfaces voor WMTS die QGIS ondersteunt zijn die via Key-Value-Pairs (KVP) en RESTful. Deze twee interfaces verschillen van elkaar en u moet ze voor QGIS verschillend specificeren.

1. Een gebruiker van QGIS moet, om toegang te krijgen tot een **WMTS KVP**-service, de interface voor WMS/WMTS openen en de volgende tekenreeks toevoegen aan de URL van de WMTS-tegelservice:

```
"?SERVICE=WMTS&REQUEST=GetCapabilities"
```

Een voorbeeld van dit type adres is

```
https://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?service=WMTS&request=GetCapabilities
```

Voor het testen van de laag topo2 in dit WMTS werkt het aardig. Toevoegen van deze tekenreeks geeft aan dat een WMTS-webservice moet worden gebruikt in plaats van een WMS-service.

2. De service **RESTful WMTS** heeft een andere vorm, een rechttoe rechtaan URL. De door OGC aanbevolen indeling is:

```
{WMTSBaseURL}/1.0.0/WMTSCapabilities.xml
```

Deze indeling helpt u te herkennen dat het een adres voor RESTful is. Een RESTful WMTS is in QGIS toegankelijk door eenvoudigweg het adres toe te voegen aan de instelling van de WMS in het veld URL van het formulier. Een voorbeeld van dit type adres voor een Oostenrijkse basiskaart is <https://maps.wien.gv.at/basemap/1.0.0/WMTSCapabilities.xml>.

---

**Notitie:** U kunt nog steeds enkele oudere services vinden, genaamd WMS-C. Deze services komen vrijwel overeen met WMTS (d.i. hetzelfde doel maar werken iets anders). U kunt ze op dezelfde wijze beheren als u met WMTS-services doet. Voeg gewoon `?tiled=true` toe aan het einde van de URL. Zie [https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile\\_Map\\_Service\\_Specification](https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification) voor meer informatie over deze specificatie.





Wanneer u WMTS leest, mag u ook WMS-C denken.

---

### 20.1.3 Selecteren van servers voor WMS/WMTS

De eerste keer dat u de mogelijkheid WMS in QGIS gebruikt, zijn er geen servers gedefinieerd.

U moet dan verbindingen maken naar de server die u wilt gebruiken:

1. Ga naar de tab  **WMS/WMTS** van het dialoogvenster *Databronnen beheren*, of door:
  - te klikken op de knop  **Databronnen beheren openen** (of door te drukken op `Ctrl+L`) en te schakelen naar de tab
  - te klikken op de knop  **WMS/WMTS-laag toevoegen** op de werkbalk *Lagen beheren*
  - of door te selecteren het menu *Kaartlagen* ► *Laag toevoegen* ►  **WMS/WMTS-laag toevoegen...**
2. Klik op *Nieuw* op de tab *Lagen*. Het dialoogvenster *Nieuwe WMS/WMTS-verbinding maken...* verschijnt.

---

**Tip:** Met rechts klikken op het item  **WMS/WMTS** in het *paneel Browser* en selecteren van *Nieuwe verbinding...* opent ook het dialoogvenster *Nieuwe WMS/WMTS-verbinding maken...*

---

3. Voer dan de parameters in om te verbinden met de door u gewenste WMS-server, zoals hieronder vermeld:

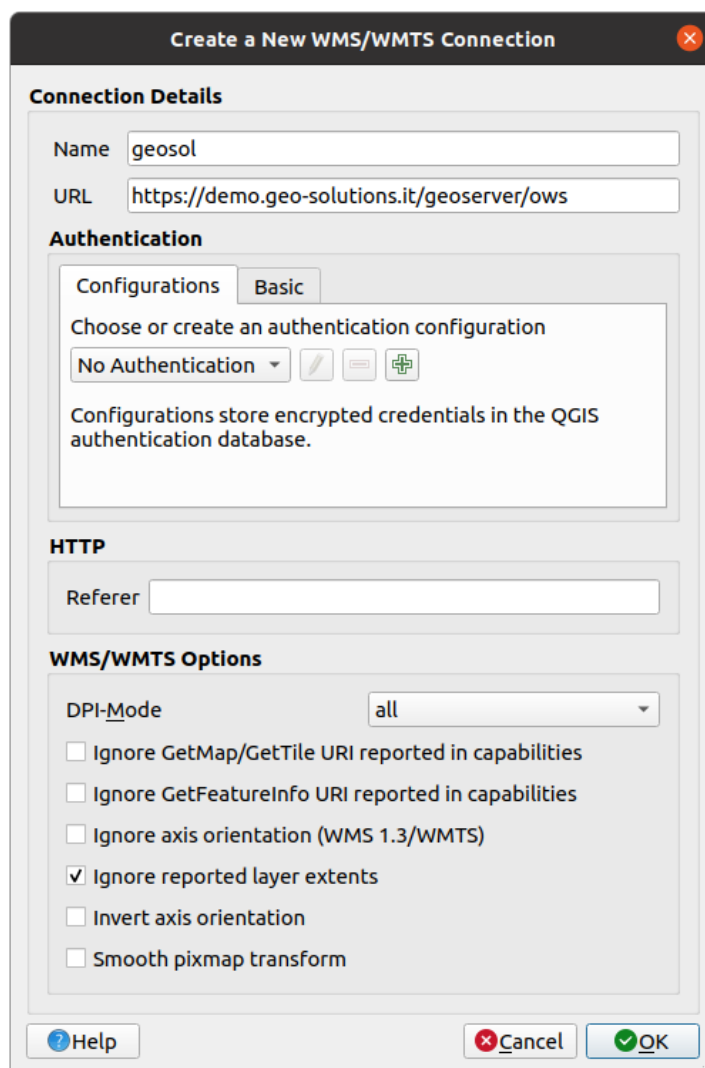


Fig. 20.2: Een verbinding maken naar een WMS-server

- *Naam*: Een naam voor de verbinding. Deze naam zal worden gebruikt in de keuzelijst Serververbindingen zodat u hem kunt onderscheiden van andere WMS-servers.
- *URL*: URL van de server die de gegevens verschaft. Dit moet een herkenbare hostnaam zijn – dezelfde indeling als wanneer u een telnet-verbinding wilt openen of een host pingt. d.i. alleen de basis-URL. U zou, bijvoorbeeld, geen fragmenten zoals `request=GetCapabilities` of `version=1.0.0` in uw URL moeten hebben.
- *Authenticatie* (optioneel): gebruiken van een *opgeslagen configuratie* of een basisauthenticatie met *Gebruikersnaam* en *Wachtwoord*.

**Waarschuwing:** Invoeren van **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** op de tab *Authenticatie* zal het opslaan van niet beveiligde inloggegevens behouden in de configuratie van de verbinding. Deze **inloggegevens zullen zichtbaar zijn** als u, bijvoorbeeld, het projectbestand deelt met iemand. Daarom wordt geadviseerd om uw inloggegevens in plaats daarvan op te slaan in een *configuratie voor Authenticatie* (tab *Configuraties*). Bekijk ook *Authenticatiesysteem* voor meer details.


- *HTTP Verwijzing*
- *DPI-modus*: Beschikbare opties zijn **alles, uit, QGIS, UMN** en **GeoServer**
- *GetMap/GetTile URI uit de capabilities negeren*: indien geselecteerd, gebruik de opgegeven URI uit

het veld *URL* hierboven.

- *GetFeatureInfo URI uit de capabilities negeren*: indien geselecteerd, gebruik de opgegeven URI uit het veld *URL* hierboven.
- *As-oriëntatie (WMS 1.3/WMTS) negeren*
- *Bereiken van gerapporteerde laag negeren*: omdat het bereik dat wordt gerapporteerd door rasterlagen kleiner kan zijn dan het feitelijke gebied dat kan worden gerenderd (met name voor WMS-servers met symbologie dat meer ruimte inneemt dan het gegevensbereik), selecteer deze optie om het afbreken van rasterlagen tot hun gerapporteerde bereik, wat zou resulteren in afgebroken symbolen aan de randen van deze lagen, te vermijden.
- *As-oriëntatie omdraaien*
- *Gelijke pixmap-transformatie*

4. Klik op *OK*

Als de nieuwe verbinding voor de WMS-server eenmaal is gemaakt, zal die worden behouden voor toekomstige sessies in QGIS.

Als u een proxyserver moet opzetten om in staat te zijn WMS-services vanaf het internet te ontvangen, kunt u uw proxyserver toevoegen in de opties. Kies *Extra ► Opties* en klik op de tab *Netwerk*. Daar kunt u uw instellingen voor de proxy toevoegen en ze inschakelen door  *Gebruik een proxy voor internettoegang* te selecteren. Zorg er voor dat u het juiste type proxy selecteert uit de keuzelijst *Proxy type* .

### 20.1.4 Laden van lagen WMS/WMTS

Als u eenmaal met succes uw parameters hebt ingevuld, kunt u de knop *Verbinden* gebruiken om de objecten van de geselecteerde server op te halen. Dit is inclusief de codering voor de afbeelding, lagen, stijlen voor lagen en projecties. Omdat dit een bewerking op het netwerk is, is de snelheid van het antwoord afhankelijk van de kwaliteit van uw netwerkverbinding naar de WMS-server. Gedurende het downloaden van gegevens van de WMS-server wordt de voortgang van dat proces gevisualiseerd in de linkerbenedenhoek van het hoofdvenster van QGIS.

Uw scherm zou er nu een beetje uit moeten zien zoals [Fig. 20.3](#), wat het antwoord laat zien dat wordt verschaft door een WMS-server.

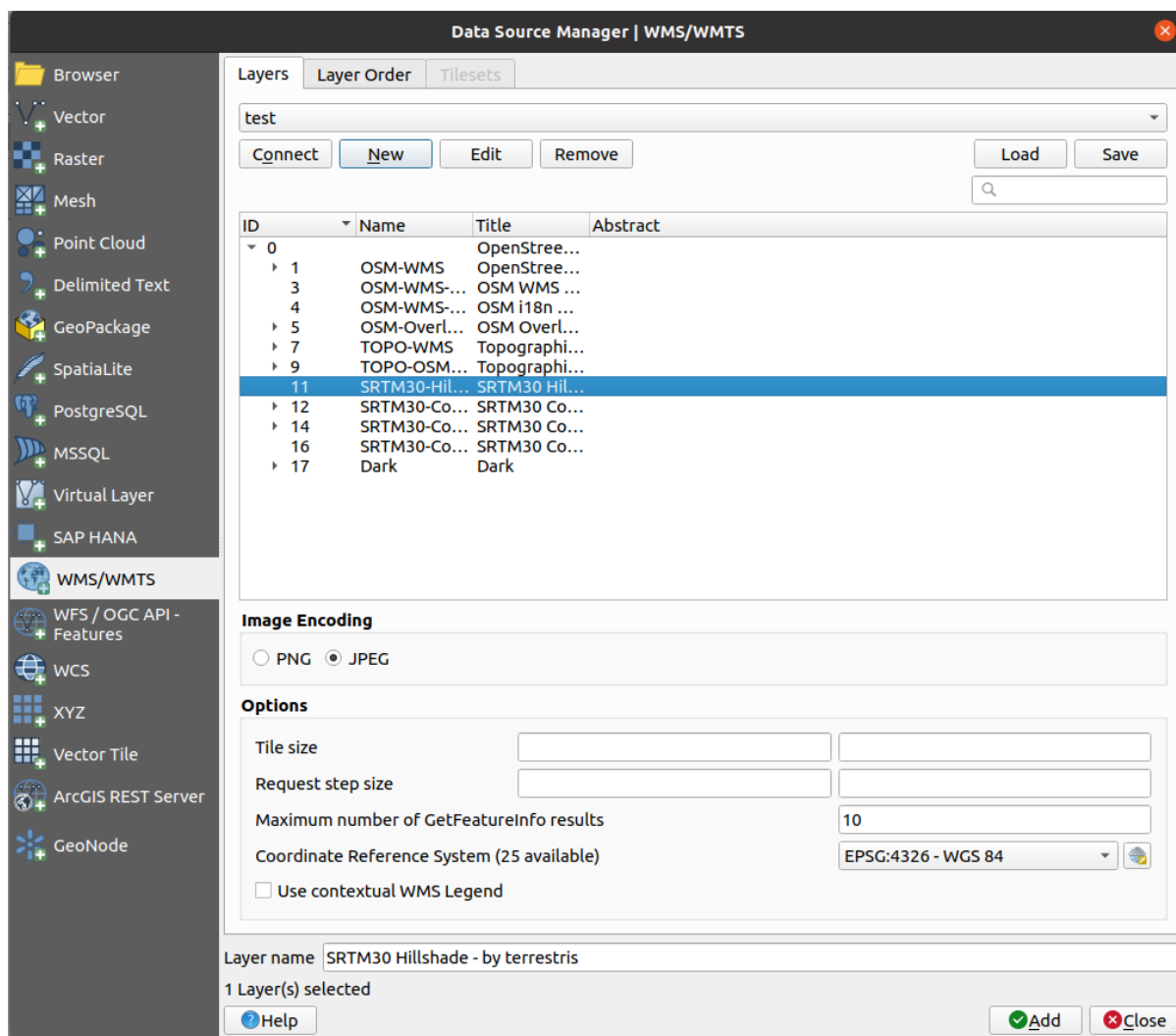



Fig. 20.3: Dialoogvenster voor het toevoegen van een WMS-server, met filter op zijn beschikbare lagen

Het bovenste gedeelte van de tab *Lagen* van het dialoogvenster geeft een boomstructuur weer die groepen van lagen kan bevatten met ingebodde lagen met hun geassocieerde afbeeldingsstijle(n), geserveerd door de server. Elk item kan worden geïdentificeerd door:

- een *ID*
- een *Naam*
- een *Titel*
- en een *Samenvatting*.

De lijst kan worden gefilterd met de widget  in de rechterbovenhoek.

### Codering van afbeelding

Het gedeelte *Afbeeldingsformaat* vermeldt de indelingen die zowel door de cliënt als de server worden ondersteund. Kies er een, afhankelijk van de vereisten voor de nauwkeurigheid van uw afbeelding.

#### Tip: Codering van afbeelding

U zult vrijwel altijd merken dat een WMS-server u de keuze biedt tussen de JPEG- of PNG-codering voor afbeeldingen. JPEG is een indeling voor compressie met verlies van gegevens, waar PNG de ruwe rastergegevens zorgeloos reproduceert.




Gebruik JPEG als u verwacht dat de gegevens van WMS van oorsprong fotografisch zijn en/of u geen bezwaar heeft tegen verlies van enige kwaliteit in de afbeelding. Dit nadeel reduceert gewoonlijk met de factor vijf de vereisten voor gegevensoverdracht ten opzichte van PNG.


Gebruik PNG als u precieze weergaven van de originele gegevens wilt en u geen bezwaar heeft tegen de verhoogde vereisten voor gegevensoverdracht.

## Opties

Het gebied Opties van het dialoogvenster verschaft manieren om de WMS-verzoeken te configureren. U kunt definiëren:

- *Tile-grootte* als u de grootte van de tegels wilt instellen (bijv. 256x256) om het WMS-verzoek op te splitsen in meerdere verzoeken.
- *Stapgrootte gevraagd*: als u het effect van het afsnijden van labels aan de randen van de tegels wilt verminderen, maakt het vergroten van de stapgrootte grotere verzoeken, minder tegels en minder randen. De standaardwaarde is 2000.
- Het *Maximale aantal GetFeatureInfo resultaten* vanaf de server
- Elke WMS-laag kan worden weergegeven in meerdere CRS-en, afhankelijk van de mogelijkheden van de WMS-server. Als u een WMS selecteert uit de lijst, verschijnt een veld met de standaard projectie die is verschaft door de webserver. Druk op de widget :  CRS selecteren om de standaard projectie van de WMS te vervangen door een andere CRS, ondersteund door de WMS-server.

Een dialoogvenster, soortgelijk als weergegeven in Fig. 10.3 zal verschijnen. Het belangrijkste verschil met de WMS-versie van het dialoogvenster is dat alleen die CRS-en zullen worden weergegeven die worden ondersteund door de WMS-server.

- Tenslotte kunt u  *Contextuele WMS-legenda gebruiken* activeren als de WMS-server die mogelijkheid ondersteunt. Dan zal alleen de relevante legenda voor uw huidige kaartweergave worden weergegeven en zal dus geen items voor de legenda bevatten voor items die u niet kunt zien in de huidige kaart.

Aan de onderzijde van het dialoogvenster geeft een tekstveld *Laagnaam de Titel* van het geselecteerde item weer. U kunt de naam wijzigen naar wat u wilt. Deze naam zal in het paneel *Lagen* verschijnen nadat u op de knop *Toevoegen* hebt geklikt en de la(a)g(en) zijn geladen in QGIS.

U kunt verscheidene lagen in één keer selecteren, maar slechts één stijl voor een afbeelding per laag. Wanneer verscheidene lagen zijn geselecteerd, zullen zij op de WMS-server worden gecombineerd en in één keer naar QGIS worden verzonden, als één enkele laag. De standaardnaam is een door slashes (/) gescheiden lijst van hun originele titels.

## Volgorde lagen

De tab *Laagvolgorde* vermeldt de geselecteerde beschikbare lagen uit de huidige verbinding met de WMS-server.

WMS-lagen die zijn gerenderd door een server worden gestapeld in de volgorde die is vermeld in de tab *Lagen*, van boven naar beneden in de lijst. Als u de volgorde van stapelen wilt wijzigen, kunt u de knoppen *Omhoog* en *Naar beneden* van de tab *Laagvolgorde* gebruiken.


## Transparantie

De instelling *Globale transparantie* uit de *Laageigenschappen* is hard gecodeerd om altijd aan te staan, indien beschikbaar.


## 20.1.5 Tegels

Bij het gebruiken van WMTS (Cached WMS)-services zoals

```
https://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?
service=WMTS&request=GetCapabilities
```

bent u in staat te bladeren door de tab *Tilesets* die wordt gevuld door de server. Aanvullende informatie zoals de grootte van de tegels, indelingen en ondersteunde CRS-en worden in deze tabel vermeld. In combinatie met deze mogelijkheid kunt u de schuif voor de schaal van de tegel gebruiken door te selecteren *Beeld ► Panelen of  Extra ► Panelen* en dan te kiezen *paneel Tile-schaal*. Dat geeft u de beschikbare schalen vanaf de tileserver met een leuke schuifbalk daarin.


## 20.1.6 Gebruiken van het gereedschap Objecten identificeren

Als u eenmaal een WMS-server hebt toegevoegd en als een laag van een WMS-server is te bevragen, dan kunt u het gereedschap  Objecten identificeren gebruiken om een pixel in het kaartvenster te selecteren. Een query naar de WMS-server wordt verstuurd voor elke gemaakte selectie. De resultaten van de bevraging worden teruggegeven in platte tekst. De opmaak van die tekst is afhankelijk van de gebruikte WMS-server.

### Selecteren indeling

Indien meerdere indelingen voor uitvoer worden ondersteund door de server, wordt een combinatievak met die ondersteunde indelingen automatisch toegevoegd aan het dialoogvenster Identificatieresultaten en de geselecteerde indeling kan voor de laag worden opgeslagen in project.

### Ondersteuning indeling GML

Het gereedschap  Objecten identificeren ondersteunt antwoorden van WMS-server (GetFeatureInfo) in de indeling GML (het wordt in de QGIS GUI in deze context Object genoemd). Als de indeling "Object" wordt ondersteund door de server en geselecteerd, zijn de resultaten van het gereedschap Objecten identificeren vectorobjecten, als uit een gewone vectorlaag. Wanneer één enkel object is geselecteerd in de boom, wordt het geaccentueerd in de kaart en kan het naar het klembord worden gekopieerd en geplakt op een andere vectorlaag. Bekijk de voorbeeld instelling van de UMN Mapserver hieronder voor ondersteuning van GetFeatureInfo in de indeling GML.

```
# in layer METADATA add which fields should be included and define geometry_
↳ (example):

"gml_include_items"    "all"
"ows_geometries"      "mygeom"
"ows_mygeom_type"     "polygon"

# Then there are two possibilities/formats available, see a) and b):

# a) basic (output is generated by Mapserver and does not contain XSD)
# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "application/vnd.ogc.gml,text/html"

# b) using OGR (output is generated by OGR, it is send as multipart and contains_
↳ XSD)
# in MAP define OUTPUTFORMAT (example):
OUTPUTFORMAT
  NAME "OGRGML"
  MIMETYPE "ogr/gml"
  DRIVER "OGR/GML"
  FORMATOPTION "FORM=multipart"
END

# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "OGRGML,text/html"
```

## Eigenschappen bekijken

Wanneer u eenmaal een WMS-server hebt toegevoegd, kunt u de eigenschappen ervan bekijken door met er met rechts op te klikken in de legenda en *Eigenschappen* te selecteren.

### Tab Metadata

De tab *Metadata* geeft een grote hoeveelheid informatie weer over de WMS-server, over het algemeen verzameld door het argument capabilities dat werd teruggegeven door die server. Vele definities kunnen worden verzameld door de WMS-standaarden te lezen (zie OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM in *Verwijzingen naar literatuur en web*), maar hier zijn een aantal handige definities:

- **Servereigenschappen**

- **WMS Versie** — De door de server ondersteunde versie van WMS.
- **Indelingen voor afbeeldingen** — De lijst van MIME-types waarmee de server kan antwoorden bij het tekenen van de kaart. QGIS ondersteunt alle indelingen waarmee de onderliggende bibliotheken van Qt werden gebouwd, wat over het algemeen tenminste `image/png` en `image/jpeg` zijn.
- **Indelingen voor identificeren** — De lijst van MIME-types waarin de server kan antwoorden wanneer u het gereedschap Objecten identificeren gebruikt. Momenteel ondersteunt, QGIS het type `text-plain`.

- **Laageigenschappen**

- **Geselecteerd** — Of deze laag al dan niet geselecteerd was toen de server ervan werd toegevoegd aan dit project.
- **Zichtbaar** — Of deze laag al dan niet is geselecteerd als zichtbaar in de legenda (nog niet gebruikt in deze versie van QGIS).
- **Kan identificeren** — Of deze laag al dan niet resultaten zal teruggeven als het gereedschap Objecten identificeren er op zal worden gebruikt.
- **Kan transparant zijn** — Of de laag al dan niet kan worden gerenderd met transparantie. Deze versie van QGIS zal altijd transparantie gebruiken als dit `Yes` is en de codering voor de afbeelding transparantie ondersteunt.
- **Kan inzoomen** — Of op deze laag al dan niet kan worden ingezoomd door de server. Deze versie van QGIS neemt aan dat WMS-lagen dit hebben ingesteld op `Ja`. Afwijkende lagen zouden vreemd gerenderd kunnen worden.
- **Telling doorzenden** — WMS-servers kunnen als een proxy optreden voor andere WMS-servers om de rastergegevens voor een laag te verkrijgen. Dit item geeft weer hoe vaak het verzoek voor deze laag werd doorgezonden aan collega WMS-servers voor een resultaat.
- **Vaste breedte, vaste hoogte** — Of deze laag al dan niet vaste dimensies voor de bronpixels heeft. Deze versie van QGIS neemt aan dat alle WMS-lagen dit hebben ingesteld op niets. Afwijkende lagen zouden vreemd gerenderd kunnen worden.
- **WGS 84-begrenzing** — De begrenzing van de laag, in coördinaten voor WGS 84. Sommige WMS-servers stellen dit niet juist in (bijv. worden in plaats daarvan coördinaten voor UTM gebruikt). Als dit het geval is dan zou de initiële weergave van deze laag kunnen worden gerenderd met een zeer 'uitgezoomd' uiterlijk door QGIS. De webbeheerder van WMS zou over deze fout moeten worden geïnformeerd, wat zij zouden kunnen kennen als de WMS XML-elementen `LatLonBoundingBox`, `EX_GeographicBoundingBox` of de `CRS:84 BoundingBox`.
- **Beschikbaar in CRS** — De projecties waarin deze laag kan worden gerenderd door de WMS-server. Deze worden vermeld in de eigen indeling van WMS.
- **Beschikbaar in stijl** — De stijlen voor de afbeelding waarin deze laag kan worden gerenderd door de WMS-server.

### 20.1.7 Afbeelding van WMS-legenda weergeven in inhoudsopgave en afdruklay-out

De QGIS WMS-gegevensprovider is in staat om een afbeelding van de legenda weer te geven in de inhoudsopgave van de lijst met lagen en in de afdruklay-out van de kaart. De legenda voor WMS zal alleen worden weergegeven als de WMS-server de mogelijkheid `GetLegendGraphic` heeft en de laag `getCapability` heeft gespecificeerd in de URL, dus moet u aanvullend een opmaak voor de laag selecteren.

Als een `legendGraphic` beschikbaar is, wordt die weergegeven onder de laag. Hij is klein en u moet er op klikken om hem te openen in zijn echte afmetingen (wegens de architectonische beperking in `QgsLegendInterface`). Klikken op de legenda van de lagen zal een kader openen met de legenda in zijn volledige resolutie.


In de afdruklay-out zal de legenda worden geïntegreerd in zijn originele (gedownload) afmeting. Resolutie van de afbeelding van de legenda kan worden ingesteld in de Item-eigenschappen onder *Legenda* -> *WMS LegendGraphic* om overeen te komen met uw wensen voor afdrukken.

De legenda zal contextuele informatie weergeven gebaseerd op uw huidige schaal. De legenda voor WMS zal alleen worden weergegeven als de WMS-server de mogelijkheid `GetLegendGraphic` heeft en de laag `getCapability` heeft gespecificeerd in de URL, dus moet u aanvullend een opmaak voor de laag selecteren.

### 20.1.8 Beperkingen WMS-cliënt

Niet alle mogelijke functionaliteit voor WMS-cliënt is opgenomen in deze versie van QGIS. Enkele van de meest vermeldenswaardige uitzonderingen volgen.

#### Bewerken instellingen WMS-laag

Als u eenmaal de procedure  WMS/WMTS-laag toevoegen heeft voltooid, is er geen manier om de instellingen te wijzigen. Een manier om dat op te lossen is door de laag te verwijderen en opnieuw te beginnen.

#### WMS-servers vereisen authenticatie

Momenteel worden publiek toegankelijke en beveiligde WMS-services ondersteund. De beveiligde WMS-servers kunnen worden benaderd met publieke authenticatie. U kunt de (optionele) persoonlijke gegevens toevoegen wanneer u een WMS-server toevoegt. Zie het gedeelte *Selecteren van servers voor WMS/WMTS* voor details.

---

#### Tip: Toegang tot beveiligde OGC-lagen

Als u beveiligde lagen dient te benaderen met beveiligde methoden anders dan basis authenticatie, kunt u `InteProxy` gebruiken als een transparante proxy, die verscheidene methoden voor authenticatie ondersteunt. Meer informatie kan worden gevonden in de handleiding van `InteProxy` op <https://inteproxy.wald.intevation.org>.

---

---

#### Tip: QGIS WMS Mapserver

Vanaf versie 1.7.0 heeft QGIS zijn eigen implementatie van een WMS 1.3.0 Mapserver. Lees er meer over in *QGIS-Server-manual*.

---

## 20.2 WCS-cliënt



Een Web Coverage Service (WCS) verschaft toegang tot rastergegevens in vormen die handig zijn voor cliënt-zijdig renderen, als invoer voor wetenschappelijke modellen en voor andere cliënten. De WCS kan worden vergeleken met WFS en WMS. Waar WMS en WFS service uitvoeren, staat WCS cliënten toe gedeelten van de op de server opgeslagen informatie te kiezen, gebaseerd op ruimtelijke beperkingen en andere criteria voor bevestigingen.

QGIS heeft een eigen WCS-provider en ondersteunt zowel versie 1.0 als 1.1 (die significant van elkaar verschillen), maar heeft momenteel een voorkeur voor 1.0, omdat 1.1 nog vele problemen heeft (d.i. elke server implementeert het op een andere manier met verschillende eigenaardigheden).

De eigen WCS-provider behandelt alle netwerkverzoeken en gebruikt alle standaard netwerkinstellingen van QGIS (proxy in het bijzonder). Het is ook mogelijk modus Cache te selecteren ('always cache', 'prefer cache', 'prefer network', 'always network'), en de provider ondersteunt ook het selecteren van de tijdpositie, indien een tijdelijk domein wordt aangeboden door de server.

**Waarschuwing:** Invoeren van **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** op de tab *Authenticatie* zal het opslaan van niet beveiligde inloggegevens behouden in de configuratie van de verbinding. Deze **inloggegevens zullen zichtbaar zijn** als u, bijvoorbeeld, het projectbestand deelt met iemand. Daarom wordt geadviseerd om uw inloggegevens in plaats daarvan op te slaan in een *configuratie voor Authenticatie* (tab *Configuraties*). Bekijk ook *Authenticatiesysteem* voor meer details.

## 20.3 WFS- en WFS-T-cliënt



In QGIS gedraagt een WFS-laag zich nagenoeg hetzelfde als elke andere vectorlaag. U kunt objecten identificeren en selecteren en de attributentabel bekijken. QGIS ondersteunt WFS 1.0.0, 1.1.0, 2.0 en OGC API - Features (OAPIF), inclusief bewerken (via WFS-T).

In het algemeen is het toevoegen van een WFS-laag nagenoeg hetzelfde als de procedure die werd gebruikt met WMS. Er zijn geen standaardservers gedefinieerd, dus dient u uw eigen toe te voegen. U kunt zoeken naar WFS-servers met de *plug-in MetaSearch* of uw favoriete zoekmachine voor het web. Er zijn een aantal lijsten met publieke URL's, sommige daarvan worden onderhouden, andere niet.

### Laden van een WFS-laag

Als voorbeeld gebruiken we de server Gateway Geomatics WFS en geven een laag weer. [https://demo.gatewaygeomatics.com/cgi-bin/wfs\\_gateway?REQUEST=GetCapabilities&VERSION=1.0.0&SERVICE=WFS](https://demo.gatewaygeomatics.com/cgi-bin/wfs_gateway?REQUEST=GetCapabilities&VERSION=1.0.0&SERVICE=WFS)

Maak eerst een verbinding naar de WFS server om in staat te kunnen zijn een WFS-laag te laden.

1. Open het dialoogvenster *Databronnen beheren* door te drukken op de knop  Databronnen beheren openen
2. Schakel naar de tab  *WFS/OGC API-Features*
3. Klik op *Nieuw...* om het dialoogvenster *Nieuwe WFS-verbinding maken* te openen
4. Voer Gateway Geomatics in als naam
5. Voer de URL in (zie boven)

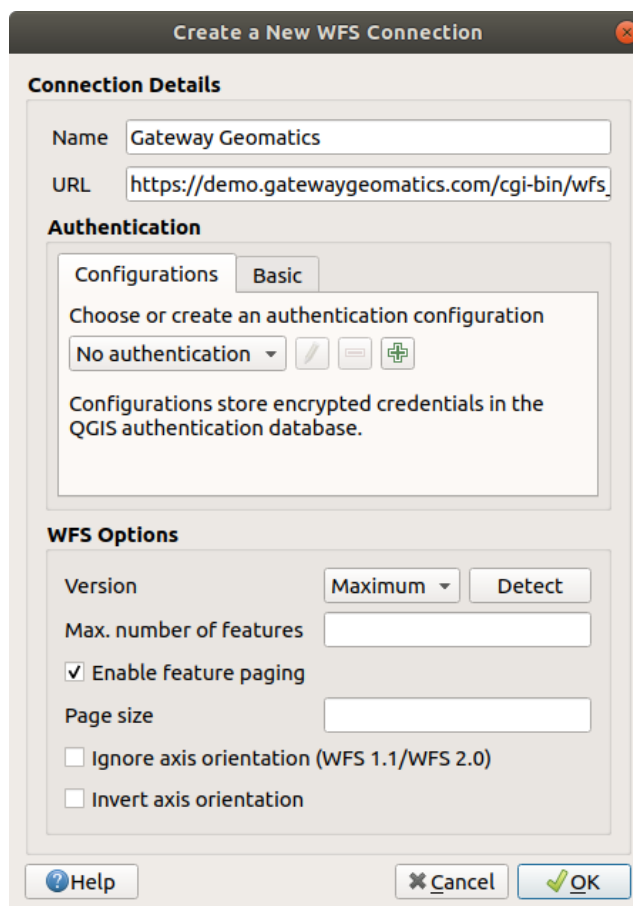


Fig. 20.4: Een verbinding maken naar een server van WFS

---

**Notitie:** In het geval van een OGC API - Features (OAPIF), zou de op te geven URL de thuispagina moeten zijn, d.i. de hoofdpagina vanaf waar het mogelijk is om naar alle beschikbare service eindpunten te navigeren.

---

6. In het dialoogvenster voor instellingen van WFS kunt u:


- De versie van WFS van de server aangeven. Indien onbekend, druk dan op de knop *Detecteren* om hem automatisch op te halen.
- Het *Max. aantal objecten* te definiëren dat moet worden opgehaald in één enkel verzoek *GetFeature*. Indien leeg wordt er geen limiet ingesteld.
- *As-oriëntatie omdraaien*.
- En afhankelijk van de versie van WFS:
  - Forceren van *Oriëntatie van as negeren (WFS 1.1/WFS 2.0)*
  - *Bladeren door objecten inschakelen* en het maximale aantal op te halen objecten specificeren met *Groote pagina*. Als geen limiet wordt gedefinieerd, dan wordt de standaard van de server toegepast.

**Waarschuwing:** Invoeren van **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** op de tab *Authenticatie* zal het opslaan van niet beveiligde inloggegevens behouden in de configuratie van de verbinding. Deze **inloggegevens zullen zichtbaar zijn** als u, bijvoorbeeld, het projectbestand deelt met iemand. Daarom wordt geadviseerd om uw inloggegevens in plaats daarvan op te slaan in een *configuratie voor Authenticatie* (tab *Configuraties*). Bekijk ook *Authenticatiesysteem* voor meer details.

7. Druk op *OK* om de verbinding te maken.

Onthoud dat instellingen voor een proxy, die u kan hebben ingesteld in uw voorkeuren, ook worden herkend.

Nu zijn we klaar om WFS-lagen te laden met bovenstaande verbinding.

1. Kies 'Gateway Geomatics' uit de keuzelijst *Serververbindingen* .
2. Klik op *Verbinden*
3. Selecteer de laag *Parks* uit de lijst
4. U kunt ook kiezen om:
  - *Gebruik titel als laagnaam* selecteren wat de titel van de laag, zoals die is gedefinieerd op de server, weergeeft in het paneel *Lagen* in plaats van zijn *Naam*
  - *Alleen objecten bevragen die het huidige zichtbare bereik overlappen*
  - *Wijzigen* van het laag-CRS
  - of *Query maken* om te specificeren om bepaalde objecten op te halen, ofwel door de corresponderende knop te gebruiken of door te dubbelklikken op de doellaag.
5. Klik op *Toevoegen* om de laag aan de kaart toe te voegen.

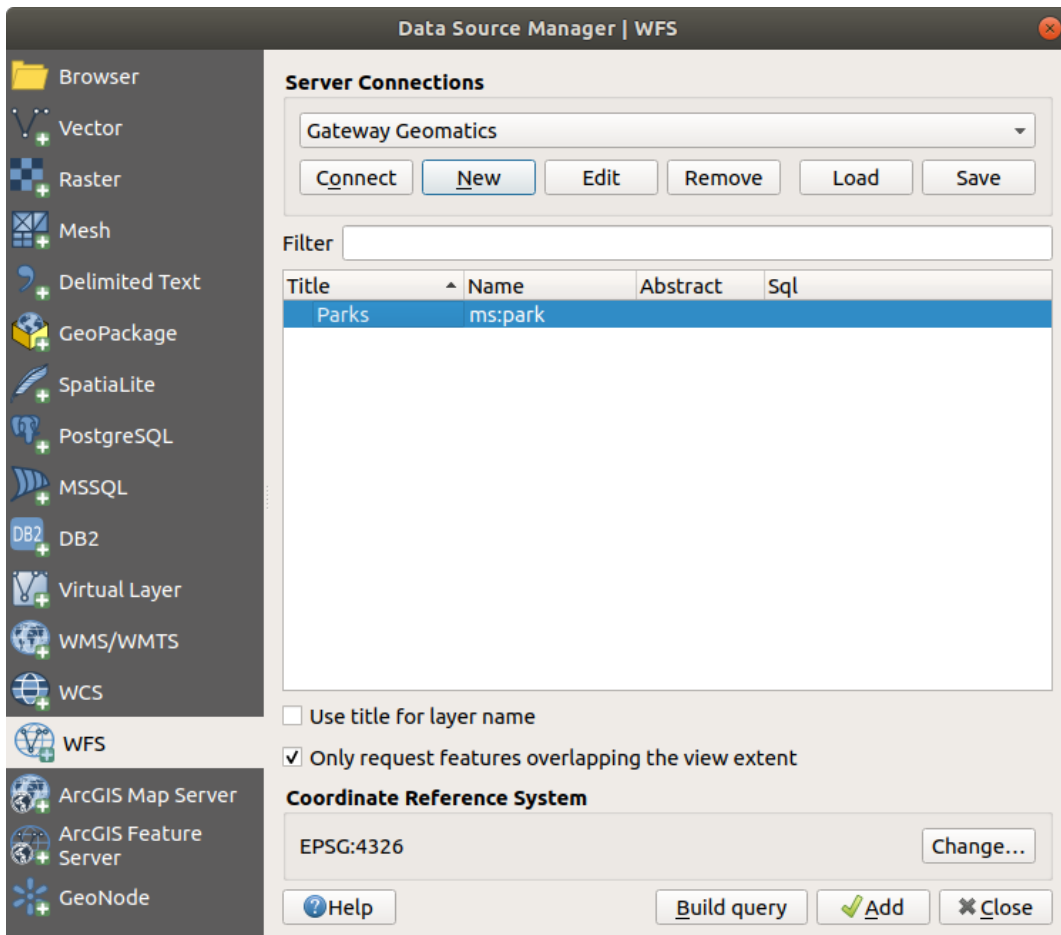


Fig. 20.5: Een laag voor WFS toevoegen

De voortgang van de download is linksonder in de hoek van het hoofdvenster van QGIS zichtbaar. Wanneer de laag klaar is met laden, kunt u enkele objecten identificeren en selecteren en kan de attribuentabel worden bekeken.

---

**Notitie:** QGIS ondersteunt verschillende versies van het protocol WFS, met downloaden op de achtergrond en progressief renderen, on-disk caching van gedownload objecten en automatisch detecteren van de versie.

---



### 21.1 Plug-in GPS-gereedschap

#### 21.1.1 Wat is GPS?

GPS, het Global Positioning System, is een op satellieten gebaseerd systeem dat het voor iedereen met een GPS-ontvanger mogelijk maakt hun exacte positie, overal ter wereld, te vinden. GPS wordt gebruikt als hulp bij navigatie, bijvoorbeeld in vliegtuigen, op schepen en door wandelaars. De GPS-ontvanger gebruikt de signalen van de satellieten om zijn breedtegraad en lengtegraad te berekenen en (soms) de hoogte. De meeste ontvangers hebben ook de mogelijkheden om locaties (bekend als **waypoints**), reeksen locaties die een geplande **route** vormen en een log van het spoor of **track** van de verplaatsingen van de ontvanger in de tijd, op te slaan. Waypoints, routes en tracks zijn de drie basistypen objecten in GPS-gegevens. QGIS geeft waypoints weer in puntlagen, terwijl routes en tracks worden weergegeven in lijnlagen.


---



**Notitie:** QGIS ondersteunt ook ontvangers voor GNSS. Maar in deze documentatie blijven we de term GPS gebruiken.

---


#### 21.1.2 GPS-gegevens laden uit een bestand

Er bestaan heel veel verschillende bestandsindelingen voor het opslaan van GPS-gegevens. De indeling die QGIS gebruikt wordt GPX (GPS eXchange-indeling) genoemd, wat een standaardindeling voor uitwisseling is dat een willekeurig aantal waypoints, routes en tracks in hetzelfde bestand kan bevatten.

Laad, om een GPX-bestand te laden, eerst de plug-in GPS-gereedschap. *Plug-ins* ►  *Plug-ins beheren en installeren* ... opent het dialoogvenster *Plug-ins*. Activeer het keuzevak  *GPS-gereedschap*. Wanneer de plug-in is geladen zal een knop met een klein draagbaar GPS-apparaat zichtbaar zijn in de werkbalk en in *Kaartlagen* ► *Laag maken* ►:

-  GPS-gereedschap
-  *Nieuwe GPX-laag maken*

Voor het werken met GPS-gegevens verschaffen we een voorbeeld GPX-bestand, beschikbaar in de set met voorbeeldgegevens van QGIS: `qgis_sample_data/gps/national_monuments.gpx`. Zie het gedeelte [Voorbeeldgegevens downloaden](#) voor meer informatie over de voorbeeldgegevens.

1. Selecteer *Vector* ► *GPS-gereedschap* of klik op het pictogram  *GPS-gereedschap* in de werkbalk en open de tab *GPX-bestand laden* (zie Fig. 21.1).
2. Blader naar de map `qgis_sample_data/gps/`, selecteer het GPX-bestand `national_monuments.gpx` en klik op *Openen*.

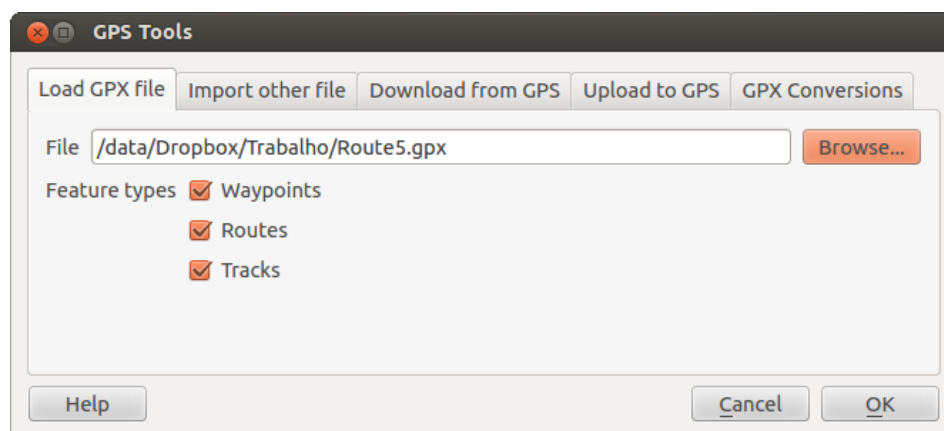


Fig. 21.1: Het dialoogvenster *GPS-gereedschap*

Gebruik de knop *Bladeren...* om het GPX-bestand te selecteren, gebruik dan de keuzevakken om de typen objecten te selecteren die u wilt laden vanuit dat GPX-bestand. Elk type object zal in een afzonderlijke laag worden geladen als u op *OK* klikt. Het bestand `national_monuments.gpx` bevat alleen waypoints.

---

**Notitie:** GPS-apparaten stellen u in staat uw gegevens op te slaan in verschillende coördinatensystemen. Zorg er voor, bij het downloaden van een GPX-bestand (vanaf uw GPS-apparaat of vanaf een website) om het dan te laden in QGIS, dat de gegevens in het GPX-bestand zijn opgeslagen in de indeling WGS 84 (latitude/longitude). QGIS verwacht dit en het is de officiële specificatie voor GPX. Zie <https://www.topografix.com/GPX/1/1/>.

---

### 21.1.3 GPSBabel

U heeft, omdat QGIS GPX-bestanden gebruikt, een manier nodig om andere bestandsindelingen voor GPS te converteren naar GPX. Dit kan voor veel indelingen worden gedaan met het gratis programma GPSBabel, dat beschikbaar is op <https://www.gpsbabel.org>. Dit programma kan ook GPS-gegevens overdragen tussen uw computer en een GPS-apparaat. QGIS gebruikt GPSBabel om deze dingen te doen, het wordt dus aanbevolen dat u dit installeert. Als u echter alleen GPS-gegevens vanuit GPX-bestanden wilt laden, heeft u het niet nodig. Van versie 1.2.3 van GPSBabel is bekend dat die werkt met QGIS, maar u zou latere versies zonder problemen moeten kunnen gebruiken.

### 21.1.4 GPS-gegevens importeren

U gebruikt het gereedschap *Ander bestand importeren* in het dialoogvenster van *GPS-gereedschap* om GPS-gegevens te importeren vanuit een bestand dat geen GPX-bestand is. Hier selecteert u het bestand dat u wilt importeren (en het bestandstype), welk type object u er uit wilt importeren, waar u het geconverteerde GPX-bestand wilt opslaan en wat de naam van de nieuwe laag moet zijn. Onthoud dat niet alle indelingen voor GPS-gegevens alle drie de typen objecten ondersteunen, dus voor veel indelingen zult u slechts kunnen kiezen uit één of twee typen.

### 21.1.5 GPS-gegevens vanaf een apparaat downloaden

QGIS kan GPSTools gebruiken om gegevens direct als nieuwe vectorlagen te downloaden vanaf een GPS-apparaat. Voor dit gebruik zullen we de tab *Download van GPS* van het dialoogvenster GPS-gereedschap gebruiken (zie Fig. 21.2). Hier selecteren we het type GPS-apparaat, de poort waarmee die is verbonden (of USB als uw GPS dat ondersteunt), het type object dat u wilt downloaden, het GPX-bestand waar de gegevens moeten worden opgeslagen en de naam van de nieuwe laag.

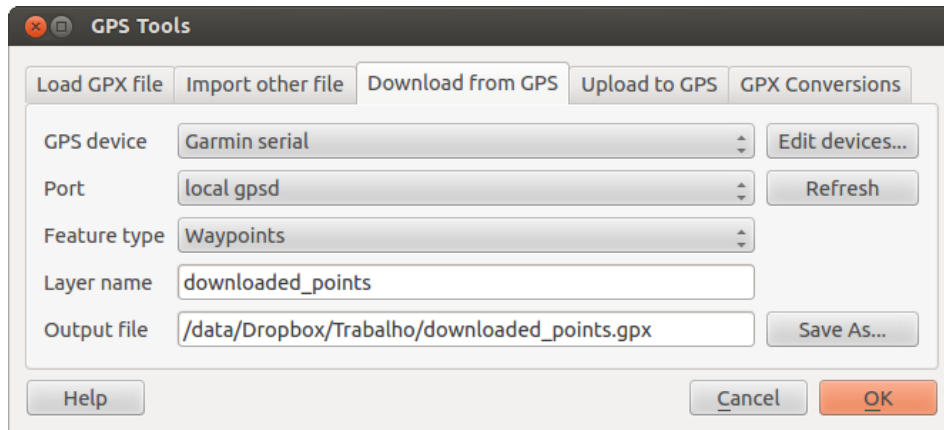




Fig. 21.2: Het gereedschap om te downloaden

Het type apparaat dat u selecteert in het menu voor het GPS-apparaat bepaalt hoe GPSTools probeert te communiceren met uw GPS-apparaat. Als geen van de beschikbare typen werkt met uw GPS-apparaat, kunt u een nieuw type definiëren (zie gedeelte *Nieuwe typen apparaten definiëren*).

De poort mag een bestandsnaam of een andere naam zijn die uw besturingssysteem gebruikt als een verwijzing naar de fysieke poort op uw computer waarmee het GPS-apparaat is verbonden. Het mag ook eenvoudigweg USB zijn, voor voor USB geschikte GPS-apparaten.

-  Op Linux is het iets als `/dev/ttyS0` of `/dev/ttyS1`.
-  Op Windows is het `COM1` of `COM2`.

Wanneer u op *OK* klikt zullen de gegevens worden gedownload vanaf het apparaat en als laag verschijnen in QGIS.

### 21.1.6 GPS-gegevens uploaden naar een apparaat

U kunt ook de gegevens direct uploaden vanuit een vectorlaag in QGIS naar een GPS-apparaat met behulp van de tab *Naar GPS uploaden* van het dialoogvenster van GPS-gereedschap. Selecteer eenvoudigweg de laag die u wilt uploaden (wat een GPX-laag moet zijn), uw type GPS-apparaat en de poort (of USB) waarmee die is verbonden om dit te doen. Net als met het gereedschap *Download*, kunt u nieuwe typen apparaten specificeren als uw apparaat niet in de lijst staat.

Dit gereedschap is heel handig in combinatie met de mogelijkheden voor het bewerken van vectoren van QGIS. Het stelt u in staat een kaart te laden, waypoints en routes te maken en ze dan weer te uploaden en ze op uw GPS-apparaat te gebruiken.

### 21.1.7 Nieuwe typen apparaten definiëren

Er bestaan heel veel verschillende typen GPS-apparaten. De ontwikkelaars van QGIS kunnen ze niet allemaal testen, dus als u er een heeft die niet werkt met een van de type apparaten die zijn vermeld in de gereedschappen *Download van GPS* en *Naar GPS uploaden*, kunt u uw eigen type apparaat er voor definiëren. U doet dit door de GPS-apparaatbewerker te gebruiken, die u start door te klikken op de knop *Apparaten bewerken* op de tab *Download* of de tab *Upload*.

U klikt eenvoudigweg op de knop *Nieuw*, voert een naam in, voert de opdrachten voor downloaden en uploaden voor uw apparaat in en klikt op de knop *Bijwerken* om een nieuw apparaat te definiëren. De naam zal worden vermeld in de menu's voor apparaten in de vensters *Upload* en *Download* – het mag elke tekenreeks zijn. De opdracht voor downloaden is de opdracht die wordt gebruikt voor het downloaden van gegevens vanaf het apparaat naar een GPX-bestand. Dit zal waarschijnlijk een opdracht voor GPSBabel zijn, maar u kunt elk ander programma voor de opdrachtregel gebruiken dat een GPX-bestand kan maken. QGIS zal de sleutelwoorden `%type`, `%in` en `%out` vervangen wanneer het de opdracht uitvoert.

`%type` zal worden vervangen door `-w` als u waypoints download, `-r` als u routes download en `-t` als u tracks download. Dit zijn opties voor de opdrachtregel die GPSBabel vertellen welk type object moet worden gedownload.

`%in` zal worden vervangen door de naam van de poort die u kiest in het venster *Download* en `%out` zal worden vervangen door de naam die u kiest voor het GPX-bestand waarin de gedownloade gegevens zouden moeten worden opgeslagen. Dus, als u een type apparaat maakt met de opdracht voor downloaden `gpsbabel %type -i garmin -o gpx %in %out` (dit is in feite de opdracht voor downloaden voor het voorgedefinieerde type apparaat 'Garmin serial') en het dan gebruikt om waypoints te downloaden via de poort `/dev/ttyS0` naar het bestand `output.gpx`, zal QGIS de sleutelwoorden vervangen en de opdracht `gpsbabel -w -i garmin -o gpx /dev/ttyS0 output.gpx` uitvoeren.

De opdracht voor uploaden is de opdracht die wordt gebruikt om gegevens naar het apparaat te uploaden. Dezelfde sleutelwoorden worden gebruikt, maar `%in` wordt nu vervangen door de naam van het GPX-bestand voor de laag die wordt geüpload, en `%out` wordt vervangen door de naam van de poort.

U kunt meer over GPSBabel en de daarvoor beschikbare opties voor de opdrachtregel te weten komen op <https://www.gpsbabel.org>.

Als u eenmaal een nieuw type apparaat heeft gemaakt, zal het worden vermeld in de lijsten met apparaten voor de gereedschappen *Download* en *Upload*.

### 21.1.8 Points/tracks downloaden vanaf GPS-apparaten

Zoals beschreven in eerdere gedeelten gebruikt QGIS GPSBabel om points/tracks direct in het project te downloaden. QGIS wordt standaard geleverd met een voorgedefinieerd profiel om vanaf apparaten van Garmin te downloaden. Helaas is er een [probleem #6318](#) dat het niet mogelijk maakt om andere profielen aan te maken, dus is het direct in QGIS downloaden met behulp van GPS-gereedschap op dit moment beperkt tot USB-apparaten van Garmin.

#### Garmin GPSMAP 60cs

##### MS Windows

Installeer de Garmin USB-stuurprogramma's vanaf [https://www8.garmin.com/support/download\\_details.jsp?id=591](https://www8.garmin.com/support/download_details.jsp?id=591)

Verbind het apparaat. Open GPS-gereedschap en gebruik `type=garmin serial` en `port=usb`: Vul de velden *Laagnaam* en *Uitvoerbestand*. Soms lijkt het problemen te hebben met het opslaan naar een bepaalde map, het gebruiken van iets als `c:\temp` werkt gewoonlijk wel.

##### Ubuntu/Mint GNU/Linux

Het is eerst nodig om een probleem op te lossen voor de rechten van het apparaat, zoals beschreven op [https://wiki.openstreetmap.org/wiki/USB\\_Garmin\\_on\\_GNU/Linux](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/USB_Garmin_on_GNU/Linux). U kunt proberen een bestand `/etc/udev/rules.d/51-garmin.rules` te maken dat deze regel bevat

```
ATTRS{idVendor}=="091e", ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="666"
```

Daarna is het nodig u er van te overtuigen dat de kernelmodule `garmin_gps` niet is geladen

```
rmmod garmin_gps
```

en dan kunt u het GPS-gereedschap gebruiken. Helaas lijkt er een [probleem #7182](#) te zijn en gewoonlijk bevriest QGIS enkele keren vóóordat de bewerking goed werkt.

### BTGP-38KM gegevenslogger (alleen Bluetooth)

#### MS Windows

Het reeds vermelde probleem staat niet toe dat gegevens vanuit QGIS worden gedownload, dus is het nodig om GPSBabel vanaf de opdrachtregel te gebruiken of de interface ervan te gebruiken. De werkende opdracht is

```
gpsbabel -t -i skytraq,baud=9600,initbaud=9600 -f COM9 -o gpx -F C:/GPX/aaa.gpx
```

#### Ubuntu/Mint GNU/Linux

Gebruik dezelfde opdracht (of instellingen als u de GPSBabel GUI gebruikt) als in Windows. Op Linux kan het voorkomen dat u een bericht krijgt als

```
skytraq: Too many read errors on serial port
```

Het is slechts een kwestie van het uit- en opnieuw inschakelen van de gegevenslogger en opnieuw proberen.

### BlueMax GPS-4044 gegevenslogger (zowel BT als USB)

#### MS Windows

**Notitie:** Het moet vóóraf zijn stuurprogramma's installeren om het te kunnen gebruiken op Windows 7. Bekijk de site van de leverancier voor de juiste download.

Downloaden met GPSBabel, zowel met USB als met BT, geeft altijd een fout terug die lijkt op

```
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

##### Met USB

Gebruik, nadat de kabel is verbonden, de opdracht `dmesg` om te zien welke poort zal worden gebruikt, bijvoorbeeld `/dev/ttyACM3`. Gebruik dan, zoals gewoonlijk, GPSBabel vanaf de opdrachtregel of met de GUI


```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/ttyACM3 -o gpx -F /home/user/bluemax.gpx
```

##### Met Bluetooth




Gebruik BlueMan Device Manager om het apparaat te paren en het beschikbaar te maken via een systeempoort, voer dan GPSBabel uit

```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/rfcomm0 -o gpx -F /home/user/bluemax_bt.gpx
```

## 21.2 GPS-informatie

U moet *Beeld* ► *Panelen*  *GPS-informatie* selecteren of op `Ctrl+0` drukken om het live volgen van GPS in QGIS te activeren. U zult een nieuw vastgezet venster aan de linkerkant van het kaartvenster krijgen.

Er zijn drie mogelijke schermen in dit venster van GPS-informatie:

-  **Positie**: GPS-positie coördinaten en een interface voor het handmatig invoeren van punten en objecten
-  **Signaal**: GPS signaalsterkte van satellietverbindingen
-  **Opties**: GPS scherm Opties (zie Fig. 21.5)

Met een aangesloten GPS-ontvanger (moet worden ondersteund door uw besturingssysteem) verbindt een eenvoudige klik op *Verbinden* de GPS met QGIS. Een tweede klik (nu op *Verbinding verbreken*) verbreekt de verbinding van de GPS-ontvanger met uw computer. Voor GNU/Linux is ondersteuning voor `gpsd` geïntegreerd om de verbinding te ondersteunen met de meeste GPS-ontvangers. Daarom moet u eerst `gpsd` correct configureren om QGIS daarmee te kunnen verbinden.

Met de knop *Recenter* zal de kaart naar de huidige GPS-positie springen.

**Waarschuwing:** Als u uw positie op het kaartvenster wilt opnemen, dient u eerst een nieuwe vectorlaag te maken en die overschakelen naar de bewerkbare status om uw spoor op te kunnen nemen.

Wanneer een GPS-apparaat is verbonden en de gebruiker verplaatst de cursor over het kaartvenster, zal een livebericht op de statusbalk de afstand en richting weergeven van de cursor naar de GPS-positie. Met instellingen voor het project voor afstand en richting wordt in deze weergave rekening gehouden.


---

### Tip: Touchscreen-apparaten

Op een touchscreen-apparaat, gebruik een tik en houd vast gebeurtenis om het livebericht voor de statusbalk te activeren.

---

### 21.2.1 Positie en aanvullende attributen

 Als de GPS signalen van satellieten ontvangt, zult u uw positie zien in breedtegraad, lengtegraad en hoogte, tezamen met aanvullende attributen.

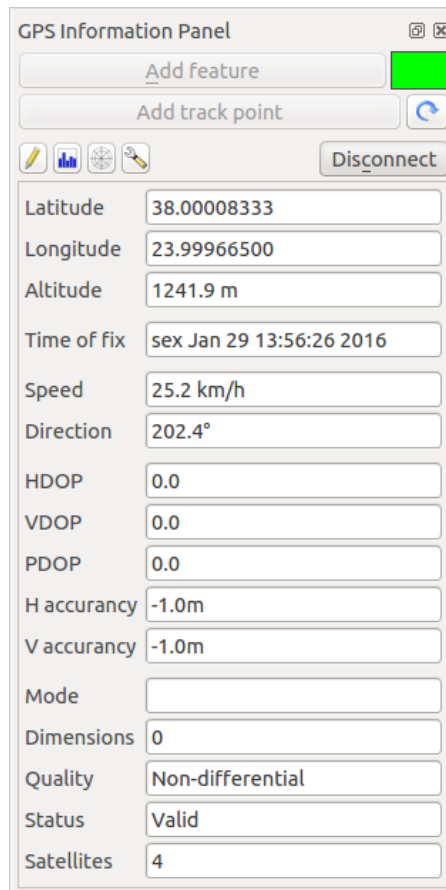


Fig. 21.3: GPS-informatie en aanvullende attributen

### 21.2.2 GPS signaalsterkte



Hier ziet u de signaalsterkte van de satellieten waarvan u signalen ontvangt.

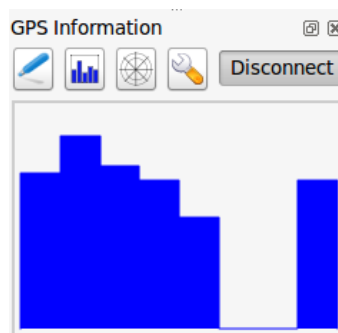


Fig. 21.4: GPS -informatie signaalsterkte





### 21.2.3 GPS-opties

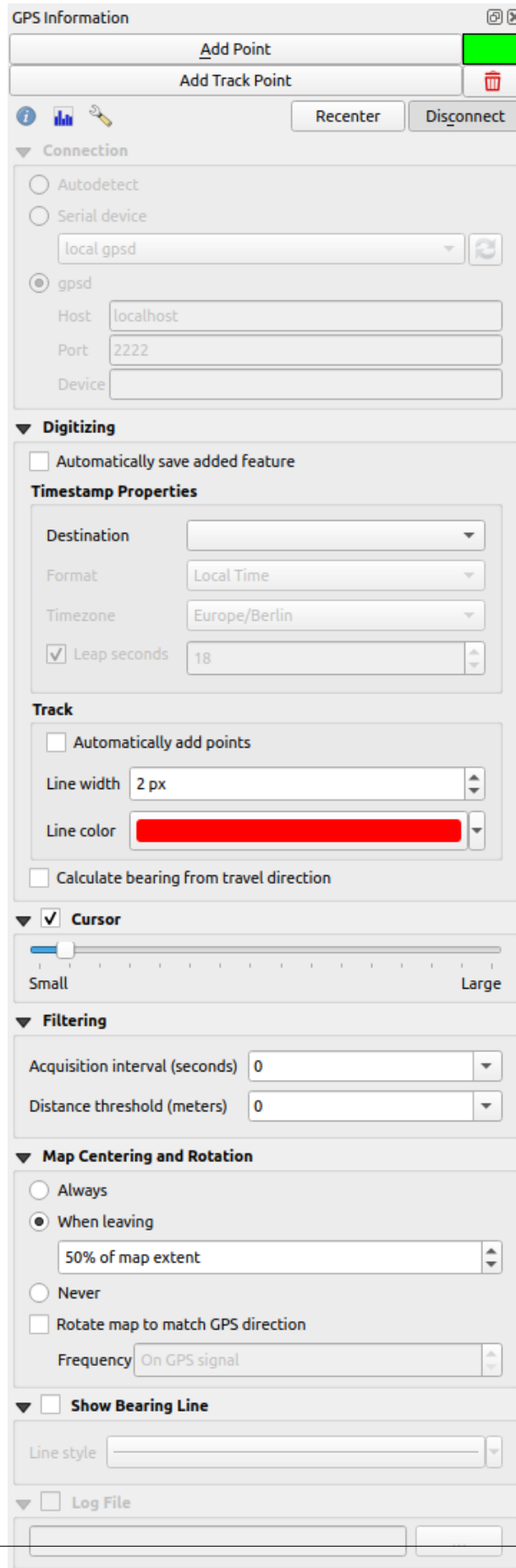











Fig. 21.5: GPS-informatie venster Opties

Hier kunt u specificeren:

- *Verbinding*
  - In geval van problemen met verbindingen kunt u schakelen tussen:
    - \*  *Automatisch detecteren*
    - \*  *Seriële apparaat* (opnieuw laden vereist als met een nieuw GPS-apparaat wordt verbonden)
    - \*  *gpsd* (selecteren van de host, poort en apparaat waarmee uw GPS is verbonden)
  - Een klik op *Verbinden* initieert opnieuw de verbinding naar de GPS-ontvanger.
- *Digitaliseren*
  - U kunt  *Bewaar toegevoegd object automatisch* activeren wanneer u in de modus Bewerken bent. Of u kunt activeren  *Voeg automatisch punten toe* aan het kaartvenster met een bepaalde breedte en kleur.
  - De *Richting berekenen vanuit reisrichting* kan worden gebruikt als het apparaat foutieve metingen voor richting rapporteert en het zal de GPS-richting berekenen op basis van de twee eerder opgenomen locaties.
- *Cursor* u kunt een schuifbalk gebruiken  om de positiecursor in het kaartvenster te verkleinen en te vergroten.
- *Filteren*: U kunt ook de parameters *Interval voor ophalen (seconden)* en *Drempel afstand (meters)* instellen om de cursor steeds actief te houden wanneer de ontvanger in een statische conditie staat.
- *Kaart centreren en rotatie*
  - Activeren van  *Kaart hercentreren* stelt u in staat om te bepalen op welke manier het kaartvenster zal worden bijgewerkt. Dit bevat 'altijd', 'wanneer buiten', als u uw opgenomen coördinaten begint te verplaatsen tot buiten het kaartvenster, of 'nooit' om het kaartbereik te behouden.
  - Activeren van *Kaart roteren om overeen te komen met de GPS-richting* zal automatisch het kaartvenster draaien zodat het in dezelfde richting is georiënteerd als de GPS-richting.
- Activeren van *Lijn voor richting weergeven* zal een lijn weergeven vanaf de GPS-locatie, wijzend in de richting van het huidige pad voor de GPS.
- Tenslotte kunt u  *Logbestand* activeren en een pad en bestand definiëren waar logberichten over het volgen van GPS worden gelogd.

Als u handmatig een object wilt instellen, moet u teruggaan naar  Positie en klikken op *Object toevoegen* of *Voeg trackpunt toe*.

### 21.2.4 Verbinden met een Bluetooth GPS voor live volgen


Met QGIS kunt u verbinden met een Bluetooth GPS voor het verzamelen van gegevens in het veld. U heeft een apparaat voor GPS Bluetooth en een ontvanger voor Bluetooth op uw computer nodig om deze taak uit te kunnen voeren.

Als eerste moet u uw GPS-apparaat laten herkennen en paren aan de computer. Schakel de GPS in, ga naar het pictogram Bluetooth in uw systeemvak en zoek naar een Nieuw apparaat.

Zorg er voor, aan de rechterkant van het masker voor selecteren van een apparaat, dat alle apparaten zijn geselecteerd, zodat uw GPS-eenheid waarschijnlijk tussen de beschikbare wordt weergegeven. In de volgende stap zou een seriële verbindingsservice beschikbaar moeten zijn, selecteer die en klik op de knop *Configureren*.

Onthoudt het nummer van de COM-poort die is toegewezen aan de GPS-verbinding, zoals dat als resultaat wordt weergegeven door de eigenschappen van Bluetooth.

Verzorg, nadat de GPS is herkend, het paren van de verbinding. De activatiecode is gewoonlijk 0000.


Open nu het paneel *GPS-informatie* en schakel over naar het venster  GPS opties. Selecteer de aan de GPS verbinding toegewezen COM-poort en klik op *Verbinden*. Na enige tijd zou een cursor uw positie moeten aangeven.

Als QGIS geen gegevens van GPS kan ontvangen, zou u uw GPS-apparaat opnieuw moeten inschakelen, 5-10 seconden wachten en dan opnieuw moeten proberen te verbinden. Normaal gesproken werkt deze oplossing. Als u opnieuw een verbindingfout ontvangt, zorg er dan voor dat er geen andere Bluetooth-ontvanger in de buurt is, die gepaard is met dezelfde GPS-eenheid.

## 21.2.5 GPSMAP 60cs gebruiken

### MS Windows

De gemakkelijkste manier om het werkend te maken is om een middleware-programma te gebruiken (freeware, niet open), genaamd *GPSSGate*.

Start het programma, zorg dat het scant naar GPS-apparaten (werkt voor zowel USB als die van BT) en klik dan in QGIS eenvoudigweg op *Verbinden* in het paneel GPS-informatie met behulp van de modus  *Automatisch detecteren*.

### Ubuntu/Mint GNU/Linux

Net als voor Windows is de eenvoudigste manier om een server in het midden te gebruiken, in dit geval *GPSD*, dus

```
sudo apt install gpsd
```

Laad dan de kernelmodule *garmin\_gps*

```
sudo modprobe garmin_gps
```

En verbind dan de eenheid. Controleer dan met *dmesg* het actuele apparaat dat wordt gebruikt door de eenheid, bijvoorbeeld */dev/ttyUSB0*. Nu kunt u *gpsd* starten

```
gpsd /dev/ttyUSB0
```


En verbind tenslotte met het QGIS gereedschap GPS-informatie.

## 21.2.6 BTGP-38KM gegevenslogger gebruiken (alleen Bluetooth)

Het gebruiken van *GPSD* (onder Linux) of *GPSSGate* (onder Windows) vereist geen inspanningen.

## 21.2.7 BlueMax GPS-4044 gegevenslogger gebruiken (zowel BT als USB)

### MS Windows

GPS-informatie werkt voor zowel de modus USB als modus BT door *GPSSGate* te gebruiken, of zelfs zonder, gebruik eenvoudigweg de modus  *Automatisch detecteren*, of wijs aan het gereedschap de juiste poort toe.

### Ubuntu/Mint GNU/Linux

#### Voor USB

GPS-informatie werkt met zowel GPSD

```
gpsd /dev/ttyACM3
```

of zonder, door het QGIS gereedschap GPS-informatie rechtstreeks te verbinden met het apparaat (bijvoorbeeld /dev/ttyACM3).

#### Voor Bluetooth

GPS-informatie werkt met zowel GPSD

```
gpsd /dev/rfcomm0
```

of zonder, door het QGIS gereedschap GPS-informatie rechtstreeks te verbinden met het apparaat (bijvoorbeeld /dev/rfcomm0).

## 22.1 Overzicht authenticatiesysteem

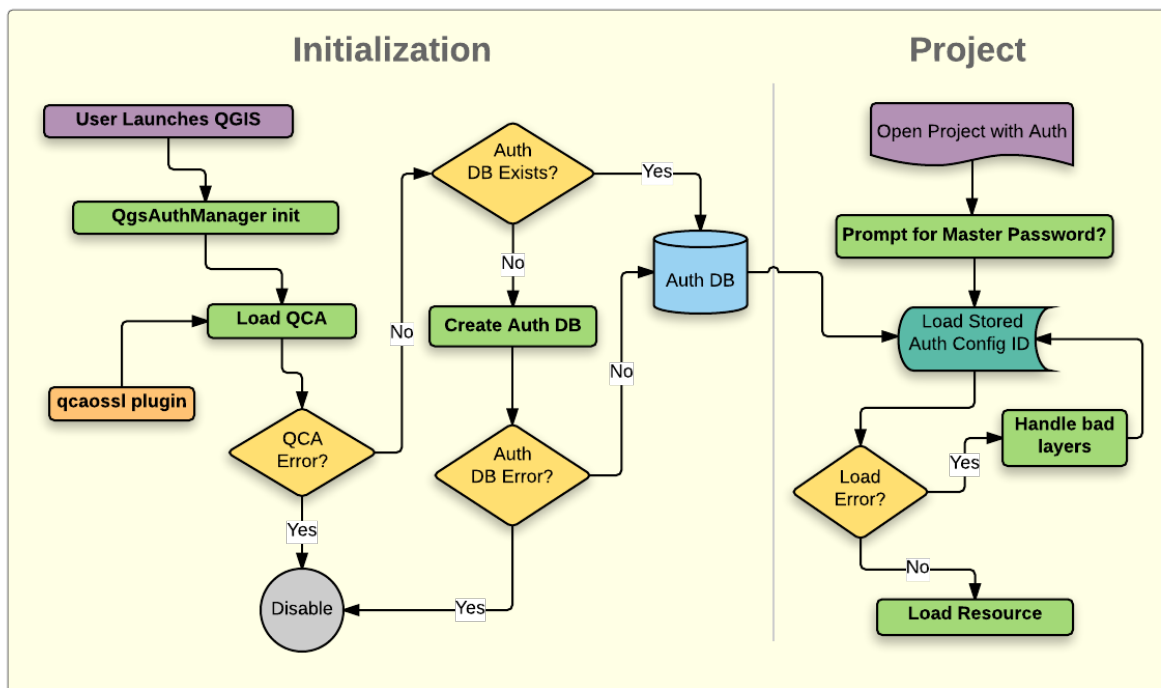


Fig. 22.1: Anatomie van het authenticatiesysteem

### 22.1.1 Authenticatie-database

Het nieuwe authenticatiesysteem slaat configuraties voor authenticatie standaard op in een databasebestand van SQLite, <profile directory>/qgis-auth.db.

Deze authenticatie-database kan worden verplaatst tussen installaties van QGIS zonder andere huidige instellingen van de gebruikers voor QGIS te beïnvloeden, omdat hij volledig afgezonderd is van de normale instellingen voor QGIS.

Een ID voor configuratie (een willekeurige 7-teken lange alfanumerieke tekenreeks) wordt gegenereerd bij het initieel opslaan van een configuratie in de database. Die vertegenwoordigt de configuratie, waarbij het wordt toegestaan de ID op te slaan in platte tekst componenten van de toepassing, (zoals project-, plug-in, of instellingsbestanden) zonder de daarmee geassocieerde gegevens prijs te geven.

---

**Notitie:** De bovenliggende map van de *qgis-auth.db* kan worden ingesteld met behulp van de volgende omgevingsvariabele, `QGIS_AUTH_DB_DIR_PATH`, of worden ingesteld op de opdrachtregel bij het opstarten met behulp van de optie `--authdbdirectory`.

---

### 22.1.2 Hoofdwachtwoord

Een gebruiker moet een *hoofdwachtwoord* definiëren om gevoelige informatie in de database op te slaan of er toegang tot te verkrijgen. Een nieuw hoofdwachtwoord wordt verzocht en geverifieerd bij het initieel opslaan van versleutelde informatie in de database. Wanneer toegang wordt gezocht tot gevoelige informatie wordt de gebruiker gevraagd het hoofdwachtwoord in te voeren. Het wachtwoord wordt opgeslagen voor de rest van die sessie (totdat de toepassing wordt afgesloten), tenzij de gebruiker handmatig een actie kiest om de opgeslagen waarde te verwijderen. Sommige instances van het gebruik van het authenticatiesysteem vereisen geen invoer van het hoofdwachtwoord, zoals bij het kiezen van een bestaande configuratie voor authenticatie, of het toepassen van een configuratie op een configuratie voor een server (zoals bij het toevoegen van een WMS-laag).

U kunt er voor kiezen het wachtwoord op te slaan in de Wallet/Keyring van uw computer.

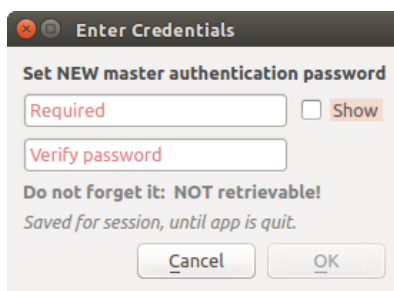


Fig. 22.2: Nieuw hoofdwachtwoord invoeren

---

**Notitie:** Een pad naar een bestand dat het hoofdwachtwoord bevat kan worden ingesteld met behulp van de volgende omgevingsvariabele, `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE`.

---

## Hoofdwachtwoord beheren

Eenmaal ingesteld kan het hoofdwachtwoord worden hersteld; het huidige hoofdwachtwoord is voorafgaand aan het herstellen nodig. Gedurende dit proces bestaat er een optie om een volledige back-up van de huidige database te genereren.

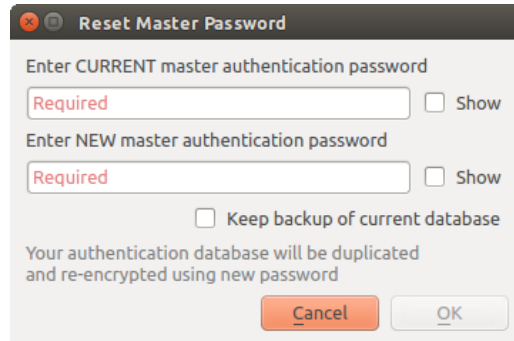


Fig. 22.3: Hoofdwachtwoord opnieuw instellen

Als de gebruiker het hoofdwachtwoord vergeet, bestaat er geen manier om het terug te vinden of te overschrijven. Er bestaat ook geen manier om versleutelde informatie terug te halen zonder het hoofdwachtwoord te kennen.

Als een gebruiker zijn bestaande hoofdwachtwoord drie keer foutief invoert, zal een dialoogvenster aanbieden om de database te wissen.

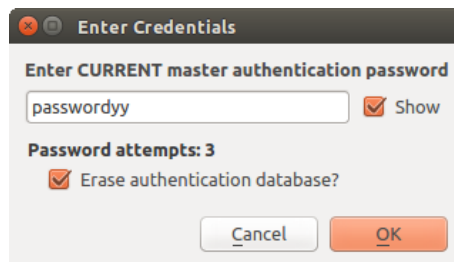


Fig. 22.4: Na drie ongeldige pogingen wordt naar het wachtwoord gevraagd

### 22.1.3 Configuraties voor authenticatie

U kunt configuraties voor authenticatie beheren vanuit *Configuraties* op de tab *Authenticatie* van het dialoogvenster QGIS Opties (*Extra ► Opties*).

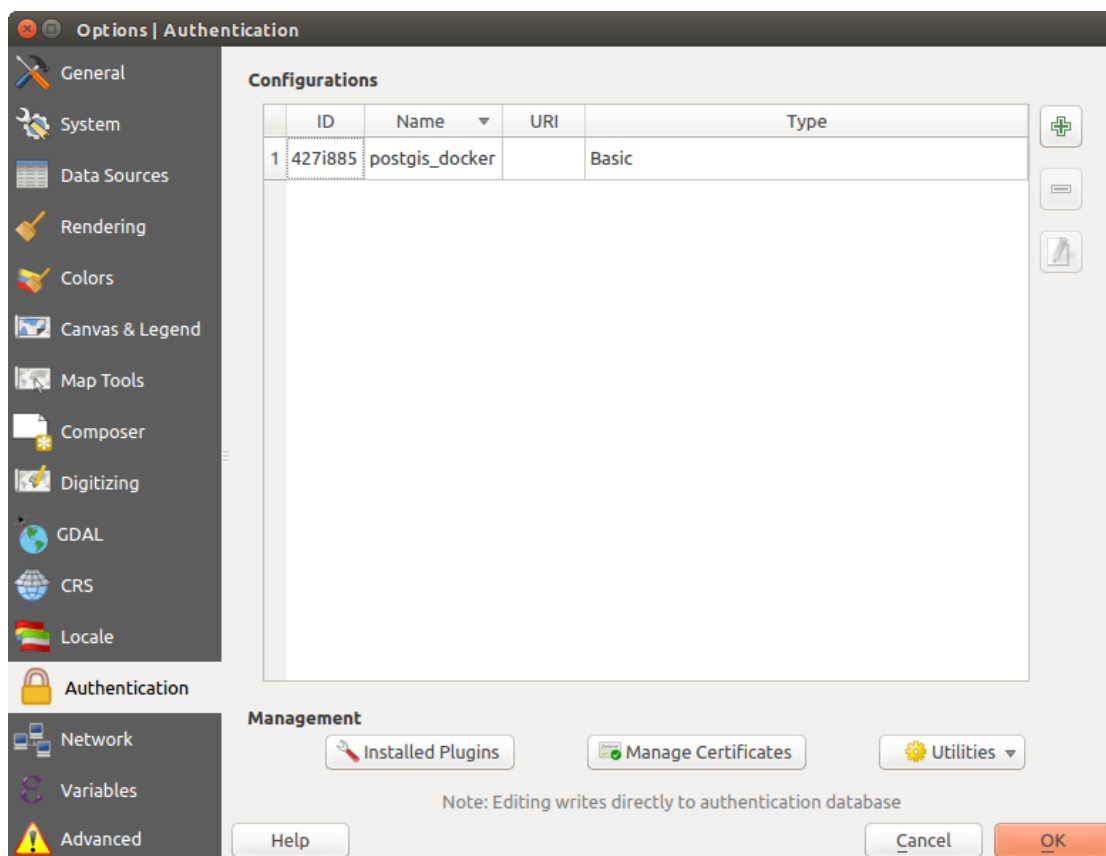





Fig. 22.5: Configuraties bewerken

Gebruik de knop  om een nieuwe configuratie toe te voegen, de knop  om configuraties te verwijderen, en de knop  om bestaande aan te passen.

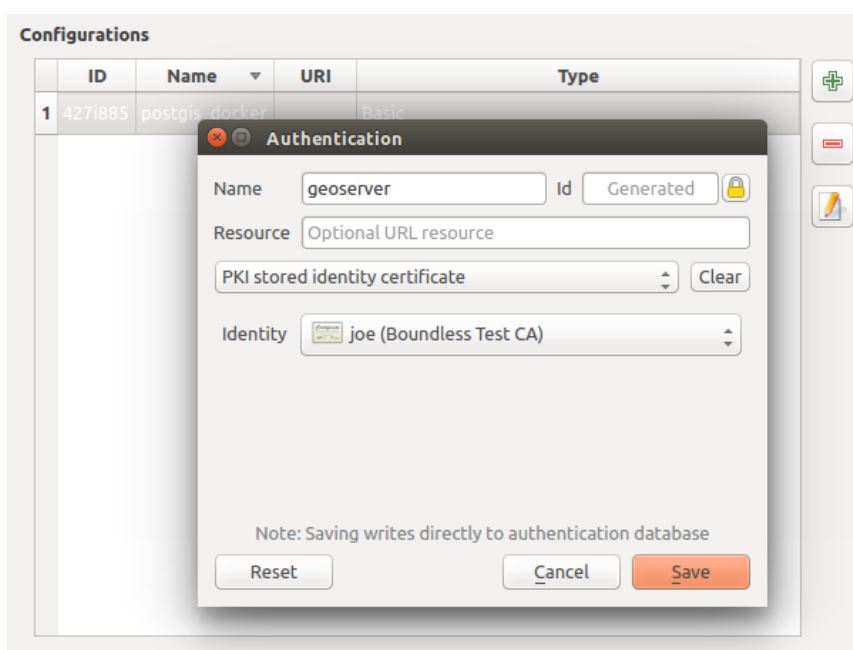


Fig. 22.6: Configuraties vanuit de bewerker voor Configuraties toevoegen



Hetzelfde type bewerkingen voor het beheren van configuraties voor authenticatie (Toevoegen, Bewerken en Verwijderen) kan ook worden uitgevoerd bij het configureren van een bepaalde serviceverbinding, zoals het configureren van een serviceverbinding voor OWS. Daarvoor zijn er binnen de configuratieselectie actieknoppen voor het volledig beheren van configuraties die kunnen worden gevonden in de authenticatie-database. In dat geval is er geen noodzaak om te gaan naar de *Configuraties* op de tab *Authenticatie* van Opties van QGIS, tenzij u meer uitgebreid beheer van de configuraties wilt uitvoeren.

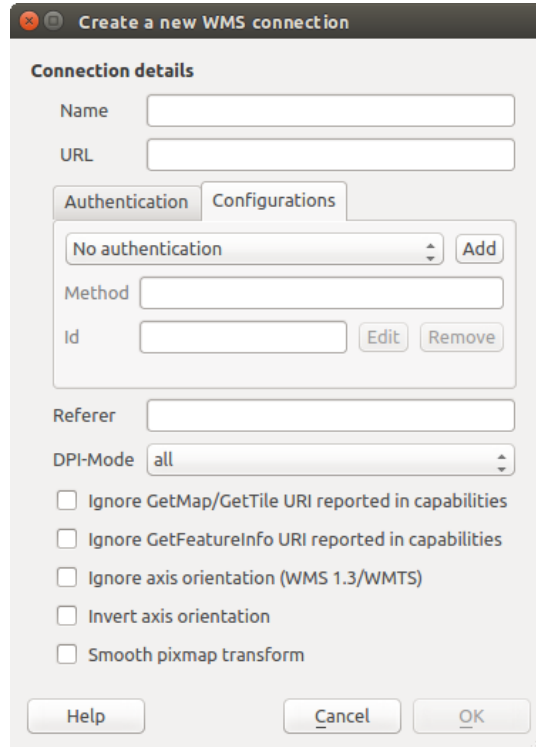



Fig. 22.7: Dialoogvenster WMS-verbinding dat de knoppen voor configuratie voor authenticatie *Toevoegen*, *Bewerken*, en *Verwijderen* weergeeft

Bij het maken of bewerken van een configuratie voor authenticatie, is de info die wordt vereist een naam, een authenticatiemethode en elke andere info die nodig is voor de authenticatiemethode (vind meer over de beschikbare typen authenticatie in *Authenticatiemethoden*).

### 22.1.4 Authenticatiemethoden


Beschikbare authenticaties worden verschaft door plug-ins voor C++ op nagenoeg dezelfde manier als dat plug-ins voor gegevensproviders worden ondersteund door QGIS. De methode van authenticatie die kan worden geselecteerd is relatief aan de toegang die wordt verleend voor de bron/provider, bijv. HTTP(S) of database, en of er ondersteuning is in zowel de code voor QGIS als een plug-in. Daarom zouden sommige plug-ins voor authenticatiemethoden niet overal toegepast kunnen worden waar een selectie voor een configuratie voor authenticatie wordt weergegeven. Een lijst van beschikbare plug-ins voor authenticatiemethoden en hun compatibele bron/providers kan worden bereikt via *Extra ► Opties* en, op de tab *Authenticatie*, klik op de knop  *Geïnstalleerde plug-ins*.

Method	Description	Works with
Basic	Basic authentication	postgres, db2, ows, wfs, wcs, wms, ogr, gdal, proxy
EsriToken	ESRI token based authentication	arcgismapservice, arcgisfeatureserver
Identity-Cert	PKI stored identity certificate	ows, wfs, wcs, wms, postgres
OAuth2	OAuth2 authentication	ows, wfs, wcs, wms
PKI-Paths	PKI paths authentication	ows, wfs, wcs, wms, postgres
PKI-PKCS#12	PKI PKCS#12 authentication	ows, wfs, wcs, wms, postgres


Fig. 22.8: Lijst met beschikbare plug-ins voor methoden

Plug-ins kunnen worden gemaakt voor nieuwe authenticatiemethoden die geen QGIS nodig hebben om opnieuw te worden gecompileerd. Omdat de ondersteuning voor plug-ins momenteel alleen C++ is, dient QGIS opnieuw te worden opgestart om de nieuw geïnstalleerde plug-in beschikbaar te maken voor de gebruiker. Zorg er voor dat uw plug-in is gecompileerd voor dezelfde doelversie van QGIS als u van plan bent om hem toe te voegen aan een bestaande doelinstallatie.

Fig. 22.9: Configuratie voor basis HTTP-authenticatie

Name  Id  

Resource



Token

*Note: Saving writes directly to authentication database*

Fig. 22.10: Configuratie authenticatie voor tokens van ESRI

Name  Id

Resource

OAuth2 authentication

Configure  Software S

Grant Flow

Description

Request URL

Token URL

Refresh Token URL

Redirect URL

Client ID

Client Secret

Scope

API Key

*Advanced*

Token Session  Persist between launches

Access Method

Request Timeout

**Extra initial request parameters**

Key	Value (unencoded)	<input type="button" value="+"/>
		<input type="button" value="-"/>

*Note: Saving writes directly to authentication database*

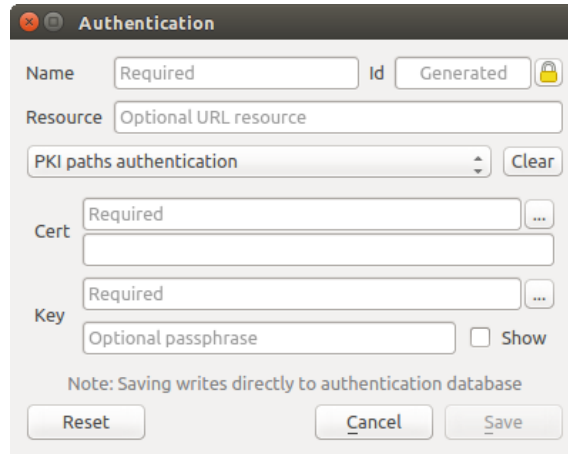


Fig. 22.12: Configuratie voor authenticatie PKI-paden

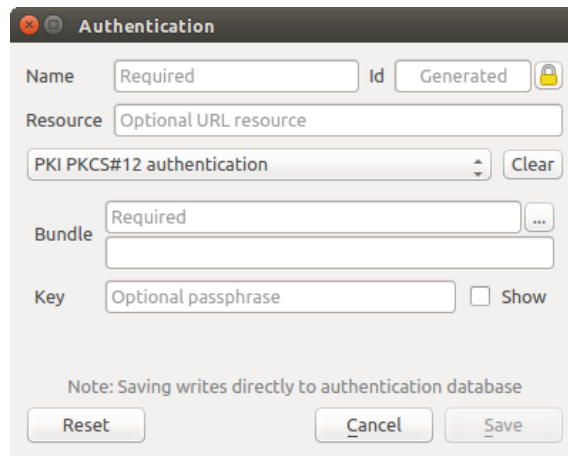


Fig. 22.13: Configuratie voor authenticatie PKI PKCS#12 bestandspaden

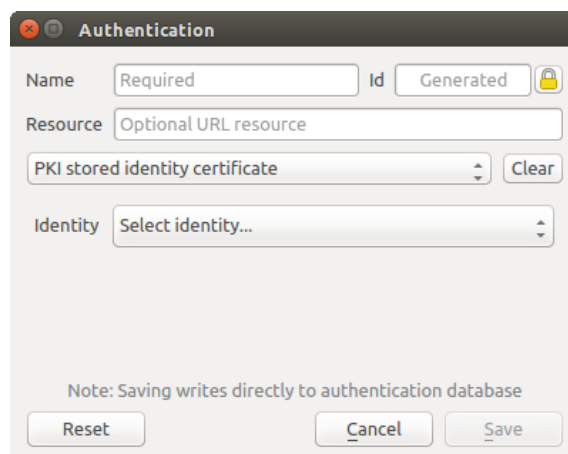


Fig. 22.14: Opslag van identiteit configuratie voor authenticatie

**Notitie:** De Bron-URL is momenteel een *niet geïmplementeerde* mogelijkheid die er uiteindelijk toe moet leiden dat een bepaalde configuratie automatisch wordt gekozen bij het verbinden met bronnen op een opgegeven URL.

## 22.1.5 Gereedschappen voor hoofdwachtwoord en configuratie voor authenticatie

In het menu Opties (*Extra ► Opties*) op de tab *Authenticatie*, staan verschillende acties voor gereedschappen om de authenticatiedatabase en de configuraties te beheren:

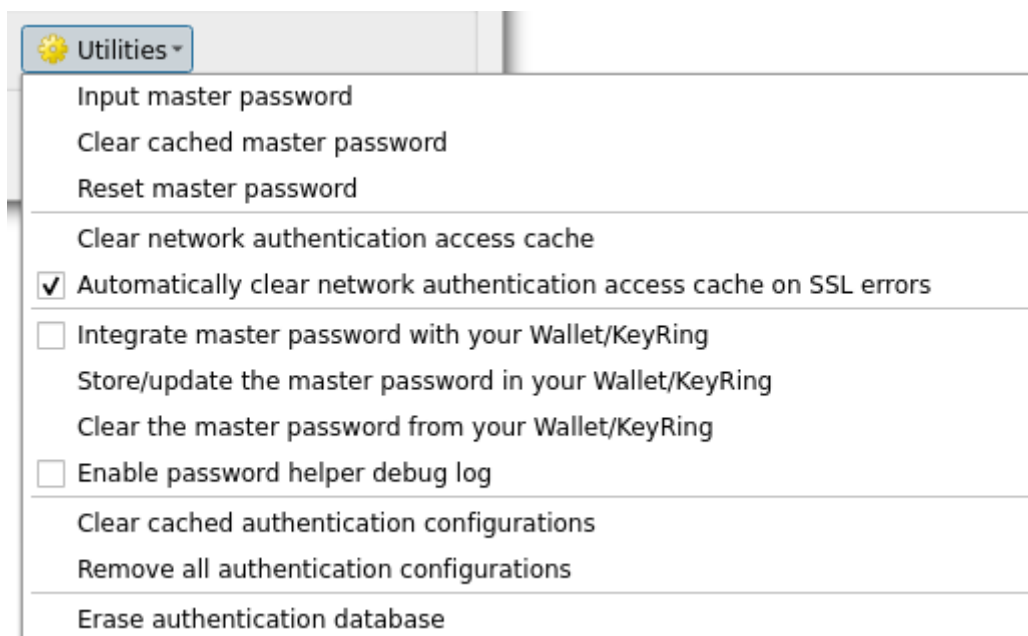


Fig. 22.15: menu Gereedschappen

- **Hoofdwachtwoord invoeren:** opent het dialoogvenster voor het invoeren van het hoofdwachtwoord, onafhankelijk van een opdracht voor de database voor authenticatie
- **Hoofdwachtwoord uit cache verwijderen:** verwijdert het hoofdwachtwoord als dat is ingesteld
- **Hoofdwachtwoord opnieuw instellen:** opent een dialoogvenster om het hoofdwachtwoord te wijzigen (het huidige hoofdwachtwoord moet bekend zijn) en optioneel een back-up te maken van de huidige database
- **Cache voor toegang netwerk authenticatie leegmaken:** leegt de cache voor authenticatie van alle verbindingen
- **Automatisch cache voor toegang netwerk authenticatie bij fouten in SSL leegmaken:** de cache voor de verbinding slaat alle gegevens voor authenticatie voor verbindingen op, ook als de verbinding mislukt. Wanneer u configuraties voor authenticatie of autoriteiten voor certificaten wijzigt zou u de cache voor authenticatie leeg moeten maken of QGIS opnieuw moeten starten. Als deze optie is geselecteerd zal de cache voor authenticatie automatisch leeg worden gemaakt, elke keer als er een SSL-fout optreedt en u er voor kiest de verbinding af te breken
- **Hoofdwachtwoord integreren met uw Wallet/Keyring:** voegt het hoofdwachtwoord toe aan uw persoonlijke Wallet/Keyring
- **Het hoofdwachtwoord opslaan/bijwerken in uw Wallet/Keyring:** werkt het gewijzigde hoofdwachtwoord bij in uw Wallet/Keyring
- **Verwijder het hoofdwachtwoord uit uw Wallet/Keyring:** verwijdert het hoofdwachtwoord uit uw Wallet/Keyring
- **Log voor hulp bij debuggen van wachtwoord inschakelen:** schakelt een gereedschap voor debuggen in dat alle informatie van het loggen zal bevatten van de methoden voor authenticatie
- **Gecachte configuraties voor authenticatie verwijderen:** leegt de interne cache voor opzoeken van configuraties gebruikt om netwerkverbindingen te versnellen. Dit schoont niet de beheerscache van het bronnetwerk van QGIS op, die opnieuw starten van QGIS vereist.

- **Alle configuraties voor authenticatie verwijderen:** schoont de database van alle records voor configuratie, zonder andere opgeslagen records te verwijderen.
- **Authenticatiedatabase wissen:** maakt een taak aan voor een volledige back-up van de huidige database en een volledige herbouw van de tabelstructuur van de database. De acties worden later gepland om er voor te zorgen dat andere bewerkingen, zoals het laden van een project, de bewerking niet onderbreken of fouten veroorzaken door een tijdelijk ontbrekende database.

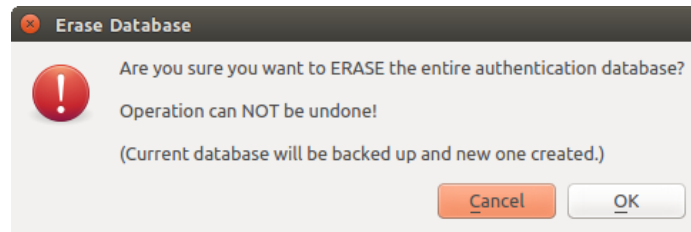


Fig. 22.16: Verificatiemenu Database wissen

## 22.1.6 Configuratie voor authenticatie gebruiken

Gewoonlijk wordt een configuratie voor authenticatie geselecteerd in een dialoogvenster voor configuratie van een netwerkservice (zoals WMS). Echter, het widget voor selectie van de configuratie kan overal worden ingebed waar authenticatie nodig is of in niet-bron functionaliteit, zoals in derde-partij PyQGIS of plug-ins voor C++.

Bij het gebruiken van de selectiemogelijkheid wordt *Geen authenticatie* weergegeven in het besturingselement van het pop-upmenu als niets is geselecteerd, wanneer er geen configuraties zijn om uit te kiezen, of wanneer een eerder toegewezen configuratie niet kan worden gevonden in de database. De velden *Type* en *ID* zijn alleen-lezen en geven respectievelijk een beschrijving van de authenticatiemethode en de ID van de configuratie.

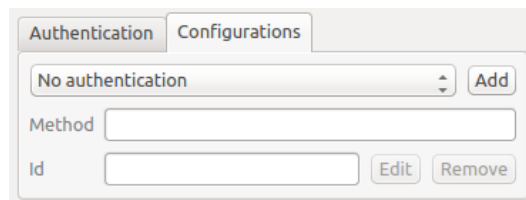


Fig. 22.17: Selectie voor configuratie voor authenticatie zonder authenticatie

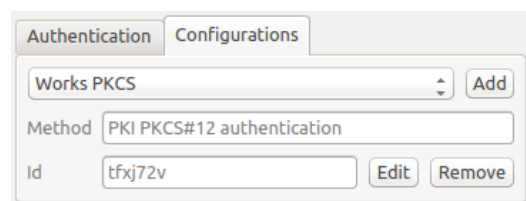


Fig. 22.18: Selectie voor configuratie voor authenticatie met geselecteerde configuratie

## 22.1.7 Python-bindingen

Alle klassen en publieke functies hebben sip-bindingen, uitgezonderd `QgsAuthCrypto`, omdat beheer van het hashen van het hoofdwachtwoord en encryptie van de authenticatiedatabase zouden moeten worden afgehandeld via de hoofdtoepassing en niet via Python. Bekijk *Overwegingen voor beveiliging* met betrekking tot toegang tot Python.

## 22.2 Werkstromen voor authenticatie van gebruikers

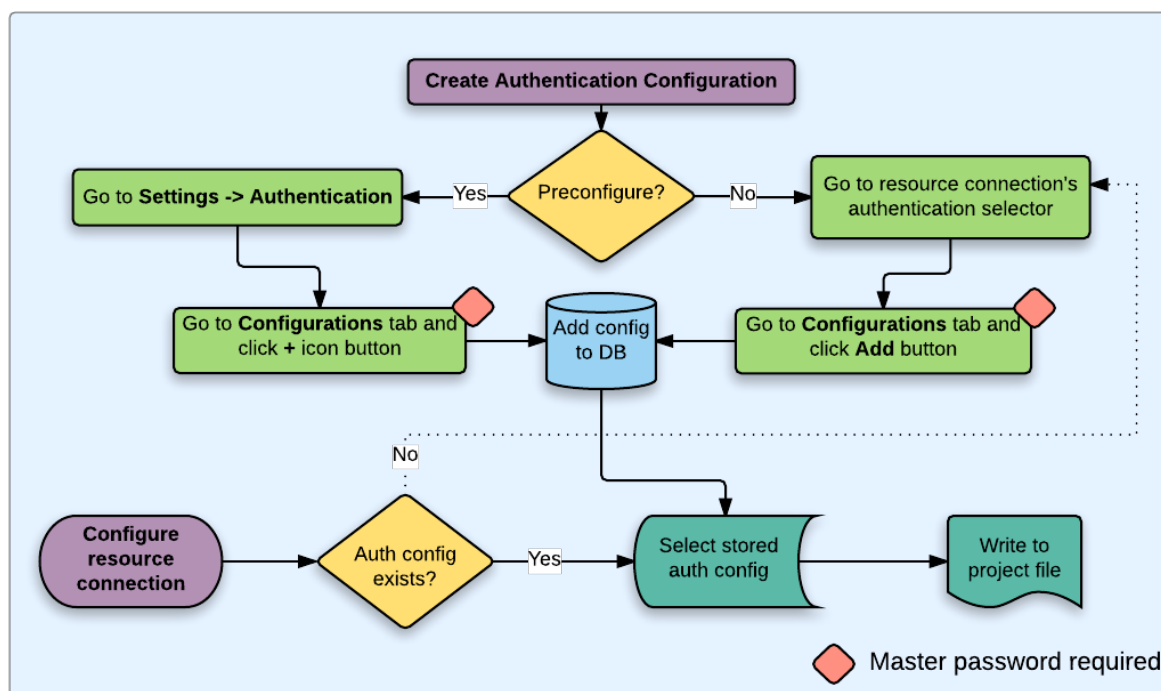


Fig. 22.19: Algemene werkstroom voor gebruikers

### 22.2.1 HTTP(S)-authenticatie

Een van de meest voorkomende verbindingen naar bronnen is via HTTP(S), bijv. servers voor webkaarten, en plug-ins voor methoden van authenticatie werken vaak met deze typen verbindingen. Plug-ins voor methoden hebben toegang tot het object HTTP request en kunnen zowel het request als de kopteksten daarvan manipuleren. Dit maakt vele vormen van authenticatie op basis van internet mogelijk. Wanneer wordt verbonden via HTTP(S) met behulp van de standaardmethode authenticatie gebruikersnaam/wachtwoord zal bij het verbinden authenticatie HTTP BASIC worden geprobeerd.



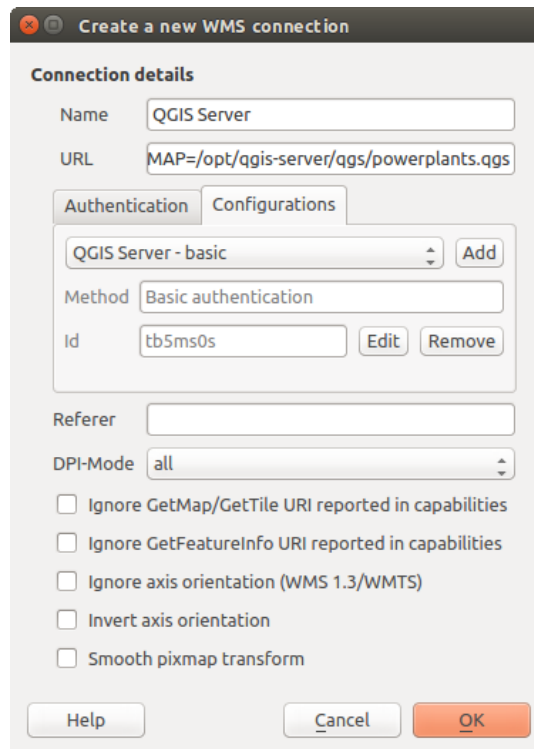


Fig. 22.20: Een WMS-verbinding voor HTTP BASIC configureren

### 22.2.2 Database authenticatie

Verbindingen naar databasebronnen worden over het algemeen opgeslagen als paren `sleutels=waarde`, die gebruikersnamen en (optioneel) wachtwoorden laten zien, indien *geen* configuratie voor authenticatie wordt gebruikt. Bij het configureren met het systeem voor authenticatie, zal de `sleutel=waarde` een abstracte weergave zijn van de inloggegevens, bijv. `authfg=81t21b9`.

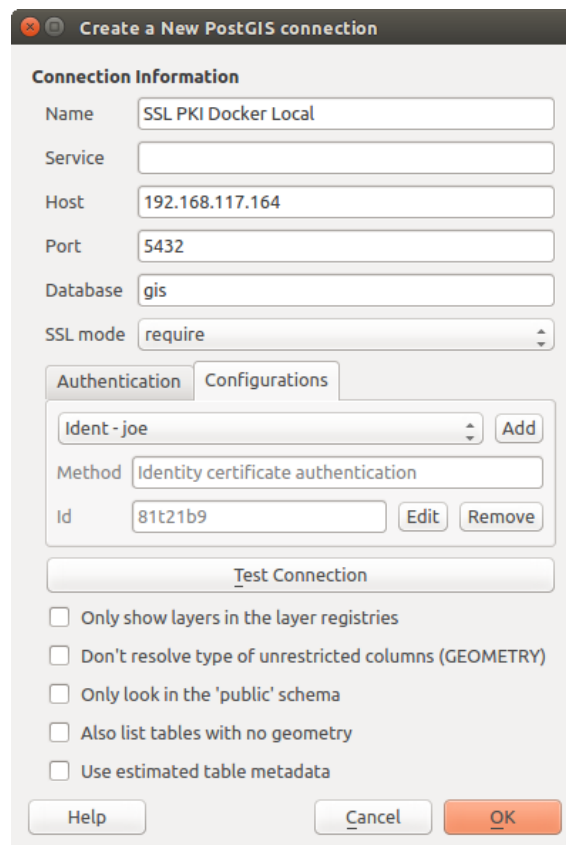


Fig. 22.21: Configureren van een verbinding Postgres SSL-met-PKI

### 22.2.3 PKI-authenticatie

Bij het configureren van componenten van PKI in het systeem van authenticatie moet u de optie hebben om componenten te importeren in de database of te verwijzen naar opgeslagen bestanden voor componenten op uw bestandssysteem. Het laatste zou nuttig zijn als dergelijke componenten regelmatig wijzigen, of als de componenten zullen worden vervangen door een systeembeheerder. In elk geval zult u een wachtwoord moeten opslaan dat nodig is om toegang te krijgen tot private sleutels binnen de database.

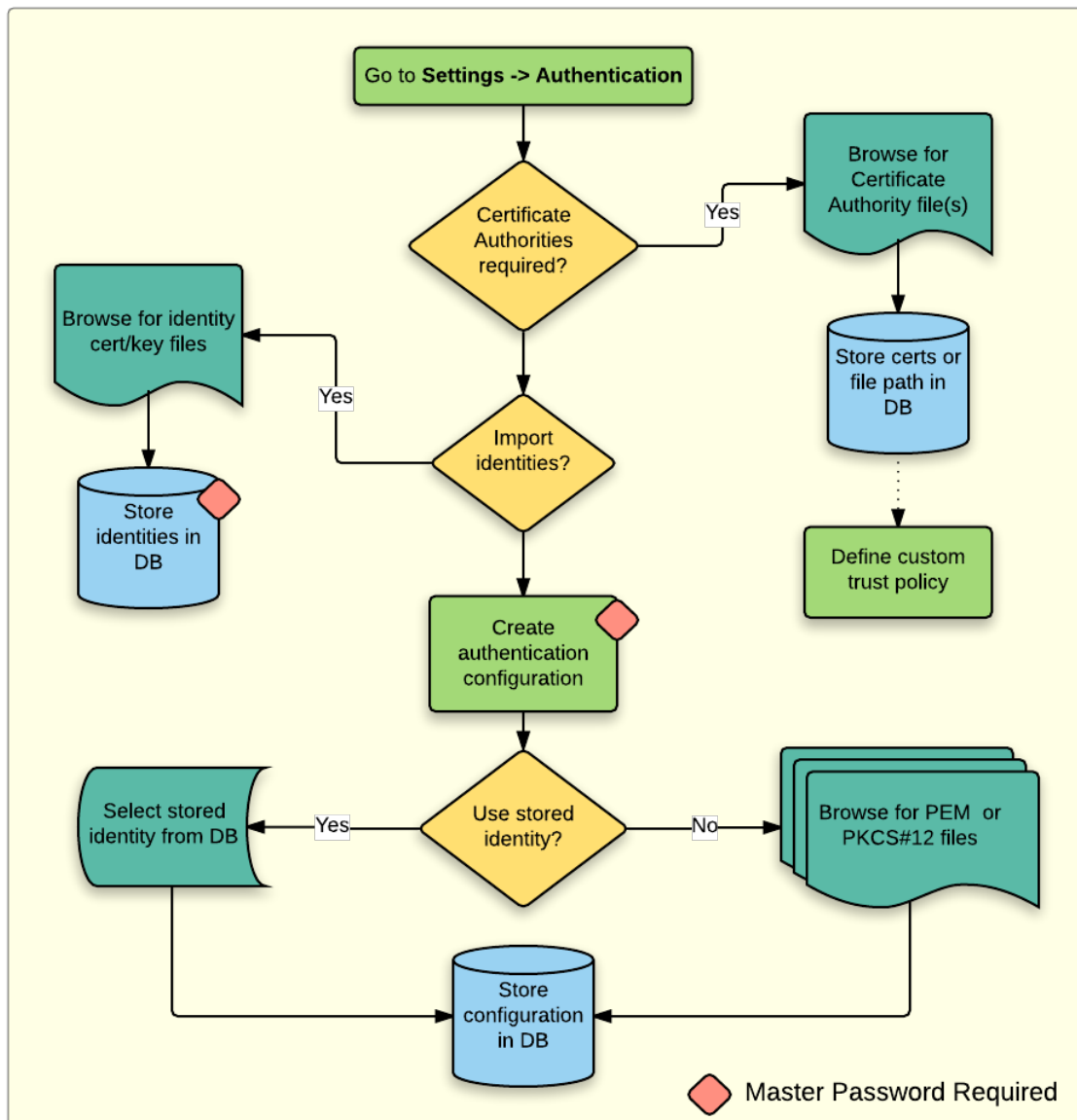


Fig. 22.22: Werkstroom voor configuratie PKI

Alle componenten voor PKI kunnen in afzonderlijke bewerkers worden beheerd binnen **Certificaten beheren**, waar toegang toe kan worden verkregen via de tab *Authenticatie* in QGIS, dialoogvenster *Opties (Extra ► Opties)* door te klikken op de knop *Certificaten beheren*.

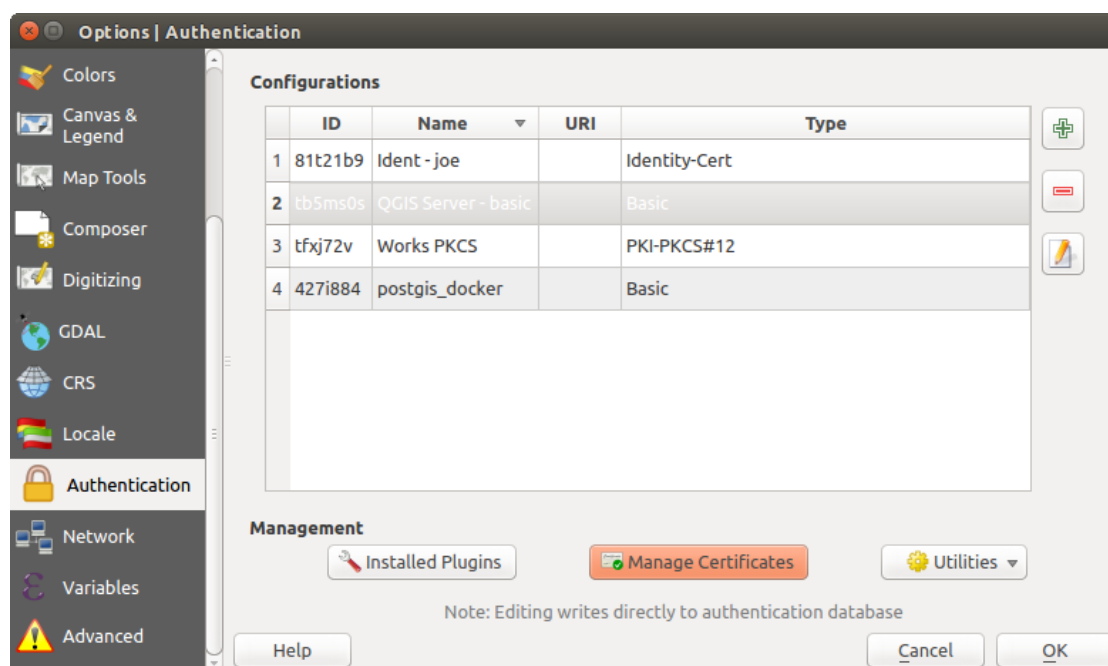


Fig. 22.23: Certificaten beheren openen

In *Certificaten beheren*, staan bewerkers voor **Identiteiten**, **Servers** en **Autoriteiten**. Elk hiervan is opgenomen in zijn eigen tab, en ze worden hieronder beschreven in de volgorde waarin zij worden tegengekomen in de kaart voor de werkstroom hierboven. De volgorde van de tabs is relatief aan frequent gebruikte bewerkers als u eenmaal gewend bent aan de werkstroom.

---

**Notitie:** Het is niet noodzakelijk om in het dialoogvenster *Opties* op de knop *OK* te drukken voor het opslaan van de wijzigingen, omdat alle bewerkingen aan het systeem voor authenticatie direct naar de database voor authenticatie worden geschreven. Dit wijkt af van andere instellingen in het dialoogvenster *Opties*.

---

## Autoriteiten

U kunt beschikbare Certificaat Autoriteiten (CA's) beheren op de tab **Autoriteiten** in **Certificaten beheren** op de tab **Authenticatie** van het dialoogvenster **Opties** van QGIS.

Zoals weergegeven in de kaart voor de werkstroom hierboven is de eerste stap om een bestand van CA's te importeren of naar te verwijzen. Deze stap is optioneel en zou niet nodig hoeven te zijn als uw vertrouwde ketens voor PKI hun origine vinden in bron-CA's die al zijn geïnstalleerd op uw besturingssysteem (OS), zoals een certificaat van een commerciële verkoper van certificaten. Indien uw authenticerende bron-CA niet in de door het besturingssysteem vertrouwde bron-CA's staat, zal het geïmporteerd moeten worden of een verwijzing moeten krijgen naar het pad van het bestandssysteem. (Neem contact op met uw systeembeheerder als u niet zeker bent.)

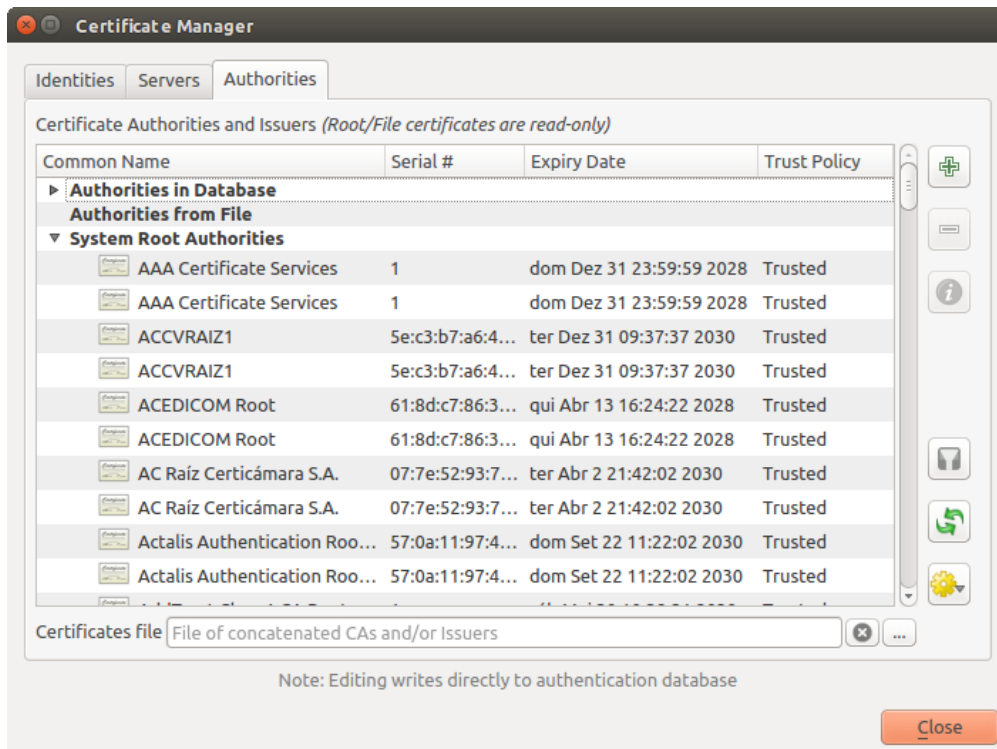



Fig. 22.24: Bewerker voor autoriteiten

Standaard zijn de bron-CA's van uw besturingssysteem beschikbaar; echter, hun instellingen voor vertrouwen worden niet geërfd. U zou de instellingen van het beleid voor het vertrouwen van certificaten opnieuw moeten bekijken, in het bijzonder als het beleid van de bron-CA's van uw besturingssysteem is aangepast. Elk certificaat dat is verlopen zal worden ingesteld op niet te vertrouwen en zal niet worden gebruikt in verbindingen naar een beveiligde server, tenzij u specifiek het beleid voor vertrouwen overschrijft. Selecteer het en klik op  Informatie over certificaat weergeven om de door QGIS te ontdekken te vertrouwen keten voor een certificaat te bekijken.

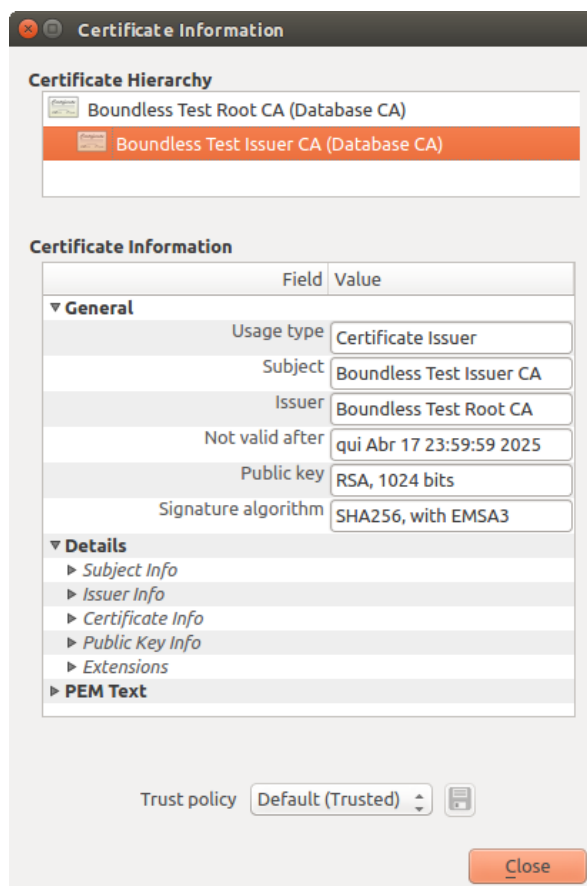




Fig. 22.25: Dialoogvenster Informatie over certificaat

U kunt *Vertrouwensbeleid*  voor elk geselecteerd certificaat binnen de keten bewerken. Elke wijziging in het beleid voor vertrouwen voor een geselecteerd certificaat zal niet in de database worden opgeslagen, tenzij op de knop  *Wijziging van certificaat vertrouwensbeleid in database opslaan* is geklikt *per* geselecteerd certificaat. Sluiten van het dialoogvenster zal de wijzigingen in het beleid **niet** doorvoeren.

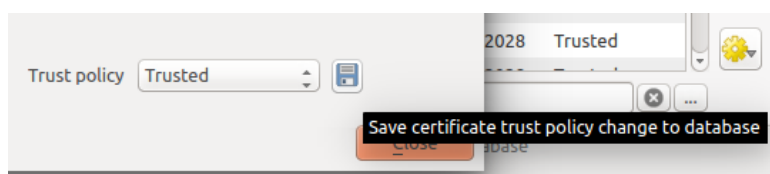



Fig. 22.26: De wijzigingen van vertrouwensbeleid opslaan

U kunt de gefilterde CA's bekijken, zowel tussenliggende als broncertificaten, die zullen worden vertrouwd voor beveiligde verbindingen of het standaard beleid voor vertrouwen wijzigen door te klikken op de knop  **Opties**.

**Waarschuwing:** Wijzigen van het standaardbeleid voor vertrouwen zou kunnen resulteren in problemen met beveiligde verbindingen.

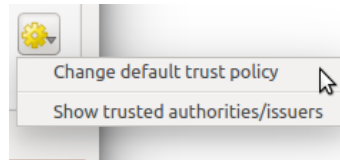


Fig. 22.27: Menu Opties voor autoriteiten

U kunt CA's importeren of een pad voor het bestandssysteem opslaan naar een bestand dat meerdere CA's bevat, of individuele CA's importeren. De standaardindeling PEM voor bestanden die meerdere keten certificaten voor meerdere CA's bevatten heeft het broncertificaat onder in het bestand staan en alle opvolgende ondertekende kindcertificaten daarboven, naar het begin van het bestand.

Het dialoogvenster voor het importeren van certificaten van CA's zal alle CA-certificaten in het bestand vinden, ongeacht de volgorde, en ook de optie bieden om certificaten te importeren die als ongeldig worden beschouwd (voor het geval u hun beleid voor vertrouwen wilt overschrijven). U kunt het beleid voor vertrouwen overschrijven bij het importeren, of dat later doen met de bewerker voor **Autoriteiten**.

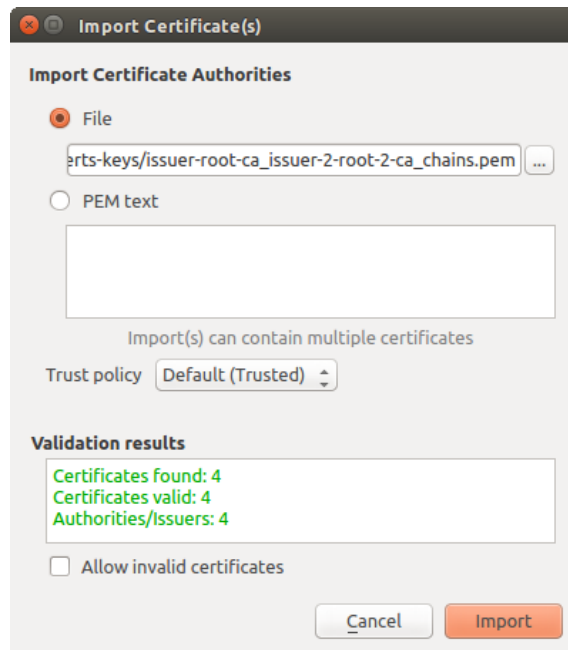


Fig. 22.28: Dialoogvenster Certificaten importeren

---

**Notitie:** Indien u informatie over het certificaat plakt in het veld *PEM-tekst*, onthoud dan dat versleutelde certificaten niet worden ondersteund.

---

### Identiteiten

U kunt de beschikbare bundels met identiteiten voor cliënten beheren vanaf de tab *Identiteiten* in *Certificaten beheren* op de tab **Authenticatie** van het dialoogvenster **Opties** van QGIS. Een identiteit is wat u authenticceert voor een PKI-ingeschakelde service en bestaat gewoonlijk uit een certificaat voor een cliënt en een persoonlijke sleutel, ofwel als afzonderlijke bestanden of gecombineerd in één enkel “gebundeld” bestand. De bundel of persoonlijke sleutel is vaak beveiligd met een wachtwoord.

Als u eenmaal enkele Certificaat Autoriteiten (CA's) hebt geïmporteerd kunt u optioneel enige identiteitsbundels in de database voor authenticatie importeren. Als u de identiteiten niet wilt opslaan, kunt u naar de paden voor het bestandssysteem voor hun componenten verwijzen met een individuele configuratie voor authenticatie.

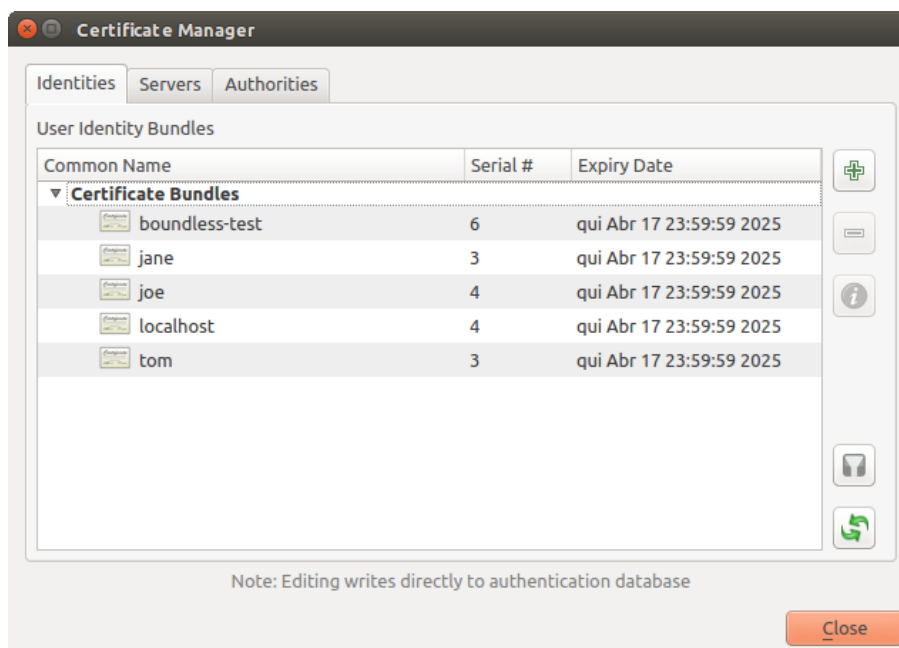


Fig. 22.29: Bewerker Identiteiten

Bij het importeren van een identiteitsbundel, mag die beveiligd zijn met een wachtwoord of niet beveiligd, en mag CA-certificaten bevatten die een keten van vertrouwen vormen. Vertrouwde ketencertificaten zullen hier niet geïmporteerd worden; zij kunnen afzonderlijk worden toegevoegd onder de tab *Autoriteiten*.

Bij het importeren zullen het certificaat van de bundel en de persoonlijke sleutel worden opgeslagen in de database, met de opslag van de sleutel versleuteld met behulp van het hoofdwachtwoord van QGIS. Volgend gebruik van de opgeslagen bundel uit de database zal alleen het invoeren van het hoofdwachtwoord vergen.

Persoonlijke identiteitsbundels, bestaande uit PEM/DER (.pem/.der) en PKCS#12 (.p12/.pfx) componenten, worden ondersteund. Als een sleutel of bundel met een wachtwoord is beveiligd, zal het wachtwoord nodig zijn om, voorafgaande aan het importeren, de component te valideren. Idem, als het certificaat van de cliënt in de bundel ongeldig is (bijvoorbeeld omdat de geldigheidsdatum nog niet is begonnen of is verlopen) kan de bundel niet worden geïmporteerd.

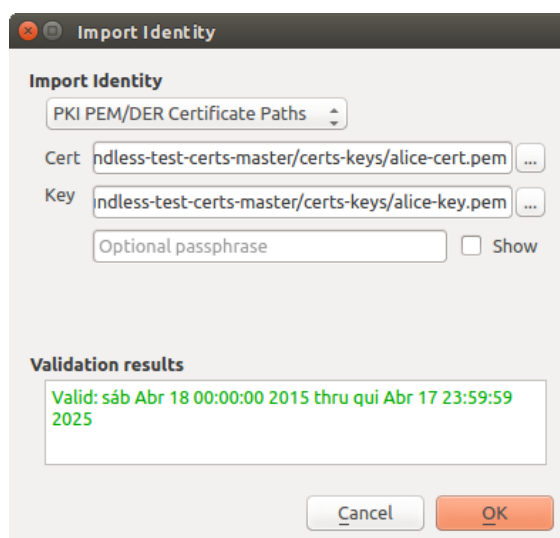


Fig. 22.30: PEM/DER identiteit importeren



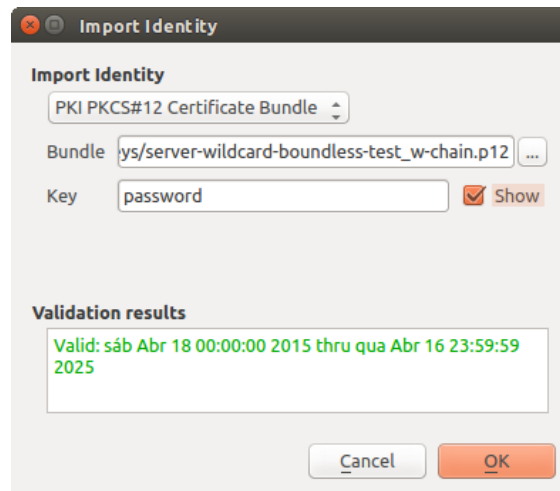


Fig. 22.31: PKCS#12 identiteit importeren

## 22.2.4 Problemlagen afhandelen

Af en toe komt het voor dat de ID voor de configuratie voor de authenticatie, die werd opgeslagen in een projectbestand, niet langer geldig is, mogelijk omdat de huidige database voor authenticatie anders is dan toen het project voor het laatst werd opgeslagen, of vanwege het niet overeenkomen van de inloggegevens. In dergelijke gevallen zal het dialoogvenster *Problemlagen afhandelen* worden weergegeven bij het opstarten van QGIS.

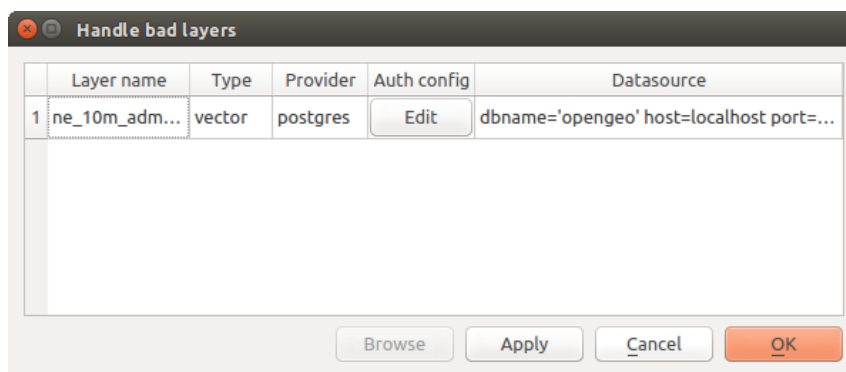


Fig. 22.32: Problemlagen met authenticatie afhandelen

Als een gegevensbron wordt gevonden met daaraan een ID voor een configuratie voor authenticatie geassocieerd, zult u in staat zijn het te bewerken. Door dat te doen zal automatisch de tekenreeks van de gegevensbron worden bewerkt, nagenoeg op dezelfde manier als het openen van het projectbestand in een tekstverwerker en de tekenreeks te bewerken.

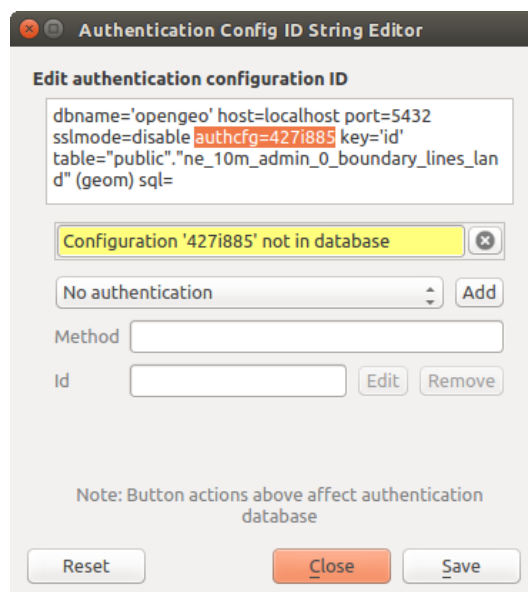


Fig. 22.33: Problemlagen ID voor configuratie van authenticatie bewerken

## 22.2.5 Configuratie voor authenticatie ID wijzigen

Af en toe zult u het ID voor de configuratie van authenticatie die is geassocieerd met toegang tot een bron moeten wijzigen. Er zijn gevallen wanneer dit nuttig is:

- **Bron voor ID configuratie van authenticatie is niet langer geldig:** Dit kan voorkomen als u gewisseld bent van database voor authenticatie en een nieuwe configuratie voor de ID moet *uitlijnen* voor de ID die al geassocieerd is met een bron.
- **Gedeelde projectbestanden:** Als u van plan bent projecten te delen met andere gebruikers, bijv. via een server met gedeelde bestanden, kunt u een tekenreeks met 7 tekens *vooraf definiëren* (die **a-z** en/of **0-9** bevat) die is geassocieerd met de bron. Daarna wijzigen individuele gebruikers de ID van een configuratie van authenticatie die specifiek is voor hun inloggegevens. Als het project wordt geopend, wordt de ID gevonden in de database voor authenticatie, maar de inloggegevens verschillen per gebruiker.

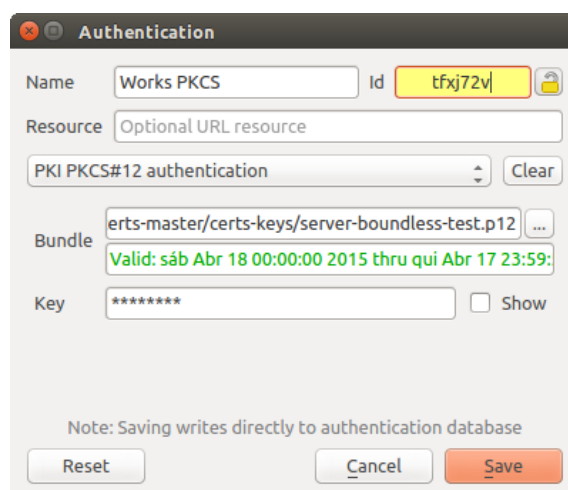


Fig. 22.34: Een ID voor configuratie voor authenticatie wijzigen (niet vastgezet geel tekstveld)

**Waarschuwing:** Wijzigen van de ID voor configuratie van authenticatie wordt beschouwd als een geavanceerde bewerking en zou alleen moeten worden uitgevoerd als de volledige kennis aanwezig is voor het waarom het nodig is. Dat is waarom er een knop voor vastzetten is waarop moet worden geklikt, om het tekstveld van de ID los te maken, voorafgaande aan het bewerken van de ID.

## 22.2.6 QGIS Server ondersteuning

Bij het gebruiken van een projectbestand, met lagen die configuraties voor authenticatie hebben, als basis voor een kaart in QGIS Server, zijn er een aantal aanvullende stappen voor instellen noodzakelijk voor QGIS om de bronnen te laden:

- Database voor authenticatie moet beschikbaar zijn
- Hoofdwachtwoord voor database voor authenticatie moet beschikbaar zijn

Bij het instantiëren van het systeem voor authenticatie zal Server het bestand `qgis-auth.db` in het actieve *gebruikersprofiel*; of de map die is gedefinieerd in de omgevingsvariabele `QGIS_AUTH_DB_DIR_PATH`, maken of gebruiken. Het kan zijn dat de gebruiker van Server geen map `HOME` heeft, in welk geval, de omgevingsvariabele wordt gebruikt om een map te definiëren waar de gebruiker lees/schrijf-rechten heeft en die niet is gelegen in de vanaf het web toegankelijke mappen.

Schrijf, om het hoofdwachtwoord door te kunnen geven aan Server, het in de eerste regel van een bestand op het pad van het bestandssysteem dat is te lezen door de gebruiker van de processen van Server en wordt gedefinieerd met behulp van de omgevingsvariabele `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE`. Zorg er voor het bestand te beperken tot alleen te lezen door de gebruiker van de processen van Server en sla het bestand niet op in mappen die toegankelijk zijn vanaf het web.

**Notitie:** De variabele `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE` wordt direct uit de omgeving van Server verwijderd nadat toegang is verleend

## 22.2.7 SSL server uitzonderingen

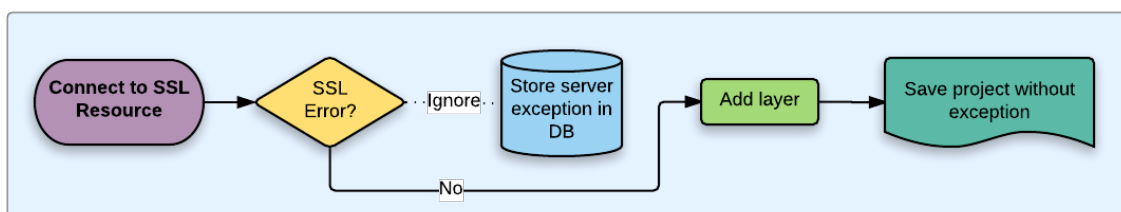



Fig. 22.35: SSL server uitzondering

U kunt de configuraties en uitzonderingen van SSL-server beheren vanaf de tab **Servers** in het gedeelte **Authenticatie** van het dialoogvenster **Opties** in QGIS.

Soms, tijdens het verbinden met een SSL-server, zijn er fouten met de SSL “handshake” of het certificaat van de server. U kunt deze fouten negeren of een configuratie voor een SSL-server maken als uitzondering. Dit is soortgelijk aan hoe webbrowsers u toestaan fouten van SSL te overschrijven, maar met een meer fijner beheer.

**Waarschuwing:** U zou geen configuratie voor een SSL-server moeten maken, tenzij u de volledige kennis heeft van de gehele instelling van SSL tussen de server en de cliënt. Rapporteer in plaats daarvan het probleem bij de beheerder van de server.

**Notitie:** Sommige instellingen van PKI gebruiken een volledige andere keten van vertrouwen van CA's dan de keten die wordt gebruikt om het certificaat van de SSL-server te valideren. Onder dergelijke omstandigheden zal niet elke gemaakte configuratie voor de verbindende server noodzakelijkerwijze een probleem met de validatie van de identiteit van uw cliënt oplossen, en alleen de uitgever van de identiteit van uw cliënt of de beheerder van de server kunnen het probleem oplossen.

U kunt vooraf een configuratie voor een SSL-server configureren door te klikken op de knop . Als alternatief kunt u een configuratie toevoegen als een SSL-fout optreedt gedurende een verbinding en u wordt geconfronteerd met een dialoogvenster **SSL Error** (waar de fout tijdelijk kan worden genegeerd of kan worden opgeslagen naar de database en genegeerd):

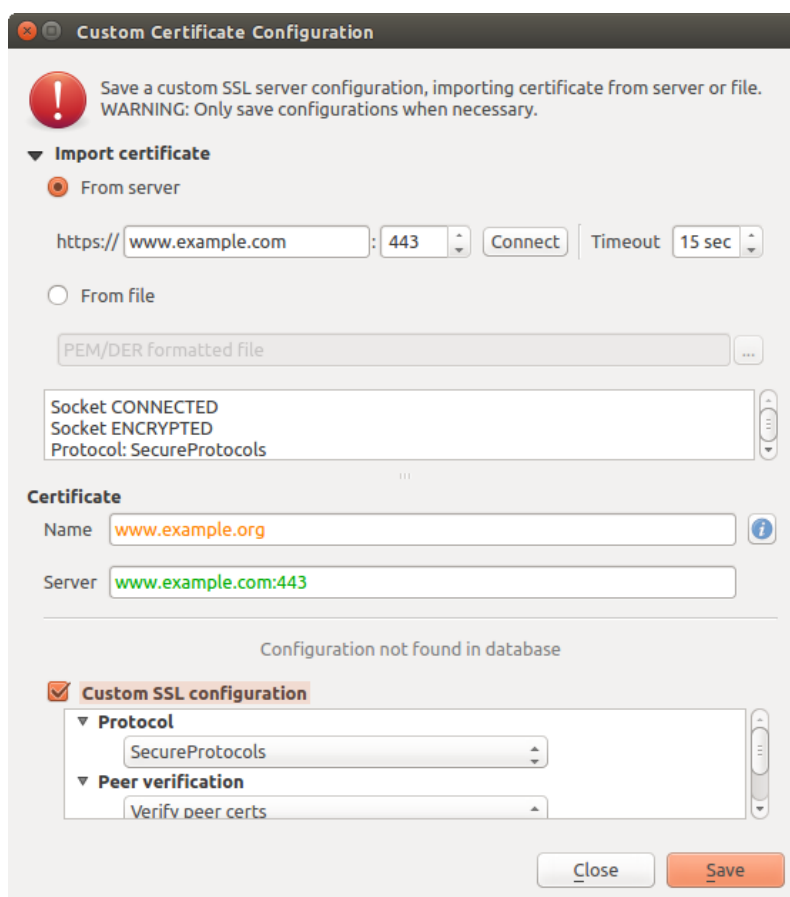


Fig. 22.36: Handmatig configuratie toevoegen

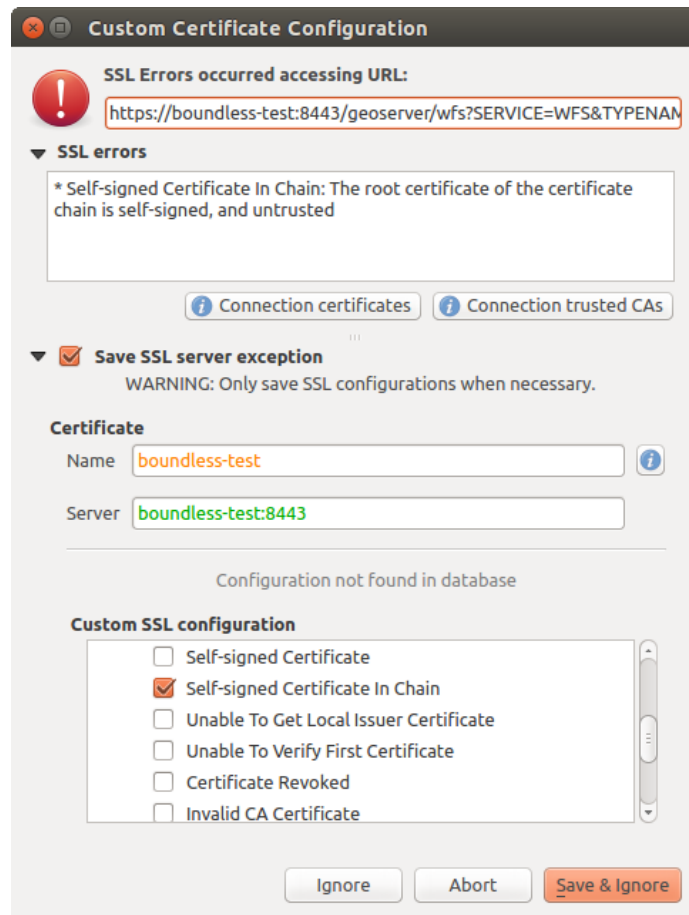


Fig. 22.37: Configuratie gedurende SSL-fout toevoegen

Als een SSL-configuratie eenmaal is opgeslagen in de database, kan die worden bewerkt of verwijderd.

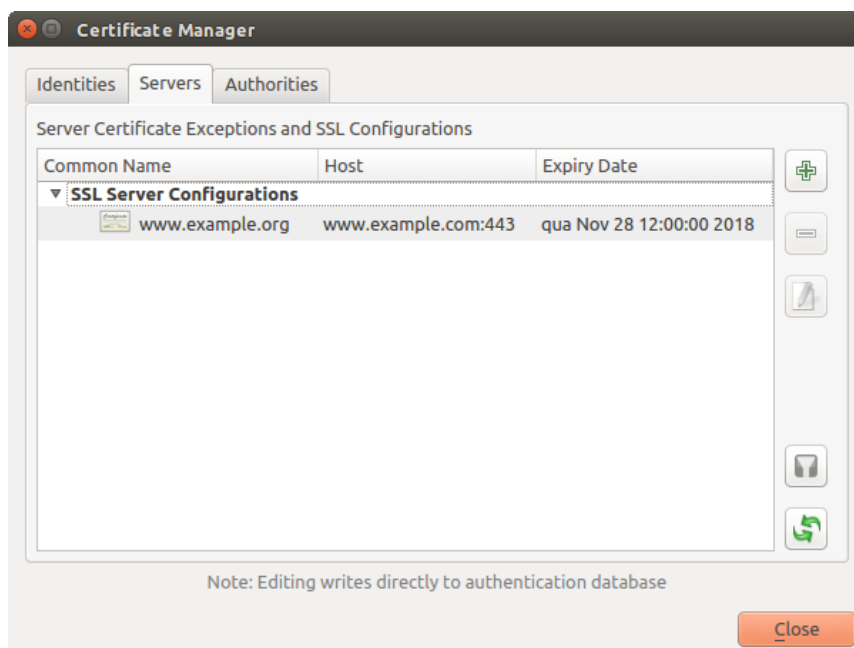


Fig. 22.38: Bestaande configuratie SSL

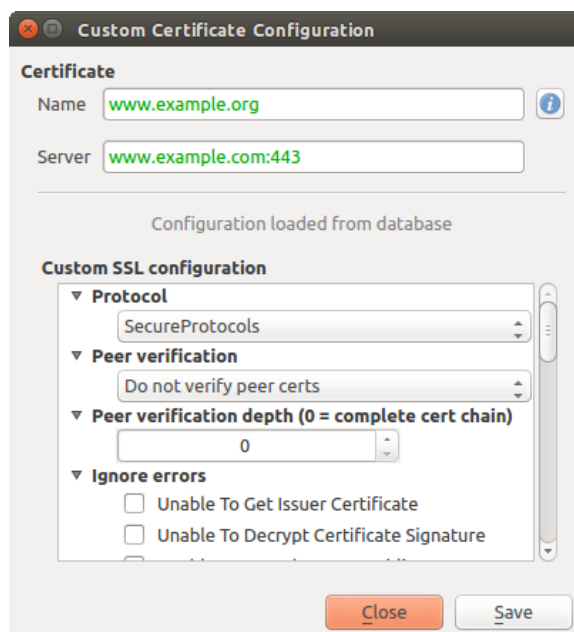


Fig. 22.39: Een bestaande SSL-configuratie bewerken

Als u vooraf een SSL-configuratie wilt configureren en het dialoogvenster voor importeren werkt niet voor de verbinding van uw server, kunt u handmatig een verbinding activeren via de **Python Console** door de volgende code uit te voeren (vervang `https://bugreports.qt-project.org` door de URL van uw 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)
```

Dit zal een dialoogvenster voor SSL-fouten openen als er een fout optreedt, waar u er voor kunt kiezen de configuratie op te slaan naar de database.

## 22.3 Overwegingen voor beveiliging

Als het hoofdwachtwoord eenmaal is ingevoerd, is de API geopend om toegang te verkrijgen voor de configuraties voor authenticatie in de database voor authenticatie, soort gelijk aan de manier waarop Firefox werkt. Echter, in de initiële implementatie, is geen muur tegen toegang door PyQGIS gedefinieerd. Dit kan leiden tot problemen als een gebruiker een schadelijke plug-in of zelfstandige toepassing voor PyQGIS downloadt/installeert, die toegang verkrijgt tot gegevens voor authenticatie.

De snelle oplossing voor de initiële uitgave van deze mogelijkheid is om gewoonweg niet de meeste bindingen voor PyQGIS voor het systeem van authenticatie op te nemen.

Een andere eenvoudige, maar niet robuuste, reparatie is om een combinatievak toe te voegen in *Extra ► Opties ► Authenticatie* (standaard “nooit”):

```
"Allow Python access to authentication system"
Choices: [ confirm once per session | always confirm | always allow | never]
```

Een dergelijke instelling voor een optie zou moeten worden opgeslagen op een locatie die niet toegankelijk is voor Python, bijv. de database voor authenticatie, en moeten zijn versleuteld met het hoofdwachtwoord.

- Een andere optie zou kunnen zijn na te gaan welke plug-ins de gebruikers specifiek heeft

- toegestaan om toegang te verkrijgen tot het systeem voor authenticatie, hoewel het gevaarlijk kan zijn om te bepalen welke plug-in in feite de aanroep doet.
- Testen van plug-ins in een zandbak, mogelijkerwijze in hun eigen virtuele omgevingen, zou hacken via ‘cross-plugin’ van configuraties voor authenticatie vanuit een andere plug-in die wel is geautoriseerd kunnen reduceren. Dit zou ook de communicatie tussen plug-ins kunnen beperken, maar misschien alleen tussen plug-ins van derde partijen.
- Een andere goede oplossing is om gecodeerde certificaten uit te geven aan betrouwbare auteurs van plug-ins. Daarna het certificaat te valideren bij het laden van de plug-in. Indien nodig zou de gebruiker ook direct een beleid voor niet vertrouwd kunnen instellen voor het certificaat dat is geassocieerd met de plug-in met behulp van bestaande dialoogvensters voor het beheren van certificaten.
- Als alternatief, toegang tot gevoelige gegevens in het systeem voor authenticatie vanuit Python
- kan nooit worden toegestaan, en alleen het gebruiken van bronwidgets van QGIS, of het dupliceren van integraties voor het systeem van authenticatie, zou de plug-in toestaan om te werken met bronnen die een configuratie voor authenticatie hebben, terwijl het hoofdwachtwoord en de configuratie voor authenticatie worden geladen in het gebied van de hoofdtoepassing.

Dezelfde beveiligingsoverwegingen bestaan voor plug-ins van C++, hoewel het moeilijker zal zijn om toegang te beperken, omdat er geen binding voor functies is die eenvoudigweg kan worden verwijderd, zoals met Python.

### 22.3.1 Beperkingen

De verwarrende problemen voor [licensering en exporteren](#) die zijn geassocieerd met OpenSSL zijn van toepassing. Om Qt te kunnen laten werken met certificaten van SSL, heeft het toegang nodig tot de bibliotheken van OpenSSL. Afhankelijk van hoe Qt werd gecompileerd, is de standaard om dynamisch te koppelen naar de bibliotheken van OpenSSL tijdens run-time (om beperkingen voor exporteren te vermijden).

QCA volgt een soortgelijke tactiek, waarbij koppelen naar QCA geen beperkingen ophaalt, omdat de plug-in `qca-openssl` (OpenSSL) gedurende run-time wordt geladen. De plug-in `qca-openssl` is direct gekoppeld aan de bibliotheken van OpenSSL. Verpakkers zouden degenen moeten zijn die er voor zorgen dat aan de beperkingen voor koppelen naar OpenSSL wordt voldaan, als zij de plug-in distribueren. Misschien. Ik weet het echt niet. Ik ben geen jurist.

Het systeem voor authenticatie schakelt zichzelf veiligheidshalve uit indien `qca-openssl` niet wordt gevonden gedurende run-time.





---

## Integratie van GRASS GIS

---

Integreren van GRASS verschaft toegang tot databases van GRASS GIS en functionaliteiten (zie GRASS-PROJECT in *Verwijzingen naar literatuur en web*). De integratie bestaat uit twee delen: provider en plug-in. De provider maakt het mogelijk GRASS vector- en rasterlagen door te bladeren, te beheren en te visualiseren. De plug-in kan worden gebruikt om nieuwe locaties en mapsets voor GRASS te maken, GRASS regio te wijzigen, vectorlagen te maken en te bewerken en gegevens in GRASS 2-D en 3-D te analyseren met meer dan 400 modules voor GRASS. In dit gedeelte zullen we de functionaliteiten van de provider en de plug-in behandelen en enkele voorbeelden geven van het beheren van en werken met gegevens van GRASS.


De provider ondersteunt de versies van GRASS 6 en 7, de plug-in ondersteunt GRASS 6 en 7 (vanaf QGIS 2.12). De distributie van QGIS kan ofwel de provider/plug-in voor GRASS 6 of GRASS 7 bevatten of beide versies tegelijkertijd (binaries hebben andere bestandsnamen). In runtime kan echter slechts één versie van de provider/plug-in worden geladen.

### 23.1 Demo gegevensset

Als voorbeeld zullen we de voorbeeld gegevensset van Alaska voor QGIS gebruiken (zie gedeelte *Voorbeeldgegevens downloaden*). Het bevat een klein voorbeeld van een GRASS LOCATION met drie vectorlagen en één raster hoogtekaart. Maak een nieuwe map genaamd `grassdata`, download de gegevensset 'Alaska' `qgis_sample_data.zip` voor QGIS vanaf <https://qgis.org/downloads/data/> en pak het bestand uit in `grassdata`.

Meer voorbeelden voor LOCATION's van GRASS zijn beschikbaar op de website van GRASS op <https://grass.osgeo.org/download/data/>.

## 23.2 GRASS raster- en vectorlagen laden

Als de provider is geladen in QGIS, wordt het item voor de locatie met het pictogram voor GRASS  toegevoegd in de boom van de browser onder elk item van de map dat een locatie voor GRASS bevat. Ga naar de map `grassdata` en vergroot de locatie `alaska` en de mapset `demo`.

U kunt raster- en vectorlagen voor GRASS net als elke andere laag openen vanuit de browser door te dubbelklikken op een laagitem of door het te slepen en neer te zetten in het kaartvenster of de legenda.

---


### Tip: GRASS-Laden van gegevens

Als u het item voor de locatie van GRASS niet ziet, verifieer dan in *Help* ► *Info* ► *Providers* of de GRASS vector provider is geladen.



---

## 23.3 Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION via slepen en neerzetten

Dit gedeelte geeft een voorbeeld van hoe gegevens voor raster en vector te importeren in een mapset van GRASS.

1. Navigeer in de browser van QGIS naar de mapset waarin u gegevens wilt importeren.
2. Zoek in de browser van QGIS naar een laag die u wilt importeren in GRASS, onthoud dat u een andere instantie van de browser (*Paneel Browser (2)*) kunt openen als de brongegevens te ver van de mapset in de boom staan.
3. Sleep een laag en zet die in de doel-mapset. Het importeren kan enige tijd vergen voor grote lagen, u zult een geanimeerd pictogram  zien vóór het item van de nieuwe laag totdat de import is voltooid.

Waar rastergegevens in een ander CRS staan, kunnen zij opnieuw worden geprojecteerd met behulp van een transformatie *Approximate* (fast) of *Exact* (precise). Als een koppeling naar het bronraster wordt gemaakt (met behulp van `r.external`), de brongegevens in hetzelfde CRS staan en de indeling bekend is bij GDAL, zal het CRS van de brongegevens worden gebruikt. U kunt deze opties instellen op de tab *Browser* in *GRASS Opties*.

Als een bronraster meerdere banden heeft, wordt een nieuwe kaart voor GRASS gemaakt voor elke laag met het achtervoegsel `.<band nummer>` en een pictogram  voor een groep van alle mappen. Externe rasters hebben een afwijkend pictogram .


## 23.4 Gegevens voor GRASS beheren in QGIS Browser

- Kaarten kopiëren: Kaarten voor GRASS kunnen tussen mapsets op dezelfde locatie worden gekopieerd met behulp van slepen en neerzetten.
- Kaarten verwijderen: Klik met rechts op een kaart voor GRASS en selecteer *Delete* uit het contextmenu.
- Kaarten hernoemen: Klik met rechts op een kaart voor GRASS en selecteer *Rename* uit het contextmenu.







## 23.5 GRASS Opties

Opties voor GRASS kunnen worden ingesteld in het dialoogvenster *GRASS Options*, dat kan worden geopend door met rechts te klikken op het item voor de locatie of mapset in de browser en dan te kiezen *GRASS Options*.

## 23.6 De plug-in GRASS starten

U moet de plug-in GRASS selecteren en laden met Plug-ins beheren en installeren om de functionaliteiten van GRASS te kunnen gebruiken in QGIS. Ga daarom naar het menu *Plug-ins* ►  *Plug-ins beheren en installeren...*, selecteer  *GRASS* en klik op *OK*.

De volgende belangrijkste mogelijkheden worden verschaft in het menu GRASS (*Plug-ins* ► *GRASS*) als u de plug-in GRASS start:

-  Mapset openen
-  Nieuwe Mapset
-  Mapset sluiten
-  GRASS-gereedschap openen
-  Huidige GRASS-regio weergeven
-  GRASS opties

## 23.7 GRASS mapset openen

Een mapset voor GRASS moet zijn geopend om toegang te krijgen tot de gereedschappen van GRASS in de plug-in (de gereedschappen zijn uitgeschakeld als er geen mapset is geopend). U kunt een mapset vanuit de browser openen: klik met rechts op het item van de mapset en kies dan *Mapset openen* uit het contextmenu.

## 23.8 GRASS LOCATION en MAPSET

Gegevens voor GRASS worden opgeslagen in een map waarnaar wordt verwezen als GISDBASE. Deze map, vaak *grassdata* genaamd, moet worden gemaakt vóórdat u met de plug-in GRASS gaat werken in QGIS. Binnen deze map zijn de GIS-gegevens van GRASS georganiseerd in projecten die zijn opgeslagen in submappen, genaamd *LOCATION*'s. Elke *LOCATION* wordt gedefinieerd door zijn coördinatensysteem, kaartprojectie en geografische grenzen. Elke *LOCATION* kan verscheidene *MAPSET*'s (submappen van *LOCATION*) hebben, die worden gebruikt om het project op te delen in verschillende onderwerpen of subregio's, of als werkruimte voor individuele teamleden (zie Neteler & Mitasova 2008 in *Verwijzingen naar literatuur en web*). Over het algemeen moet u, om vector- en rasterlagen met modules van GRASS te analyseren, ze importeren in een GRASS *LOCATION*. (Dit is niet helemaal waar – met de modules voor GRASS *r.external* en *v.external* kunt u koppelingen maken die alleen-lezen zijn naar externe gegevenssets, die door GDAL/OGR ondersteund worden, zonder ze te importeren. Dit is echter niet de normale manier voor beginners om te werken met GRASS, en daarom zal deze functionaliteit hier niet worden beschreven.)

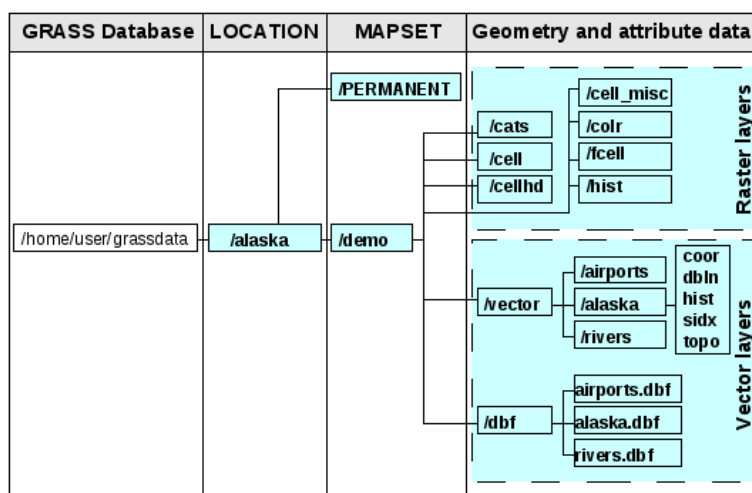




Fig. 23.1: Gegevens voor GRASS op de LOCATION alaska

## 23.9 Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION

Bekijk het gedeelte *Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION via slepen en neerzetten* om uit te vinden hoe gegevens eenvoudig kunnen worden geïmporteerd door te slepen en neer te zetten in de browser.

Dit gedeelte geeft een voorbeeld van hoe raster- en vectorgegevens te importeren in de 'alaska' GRASS LOCATION verschaft door de gegevensset 'Alaska' van QGIS. Daarom gebruiken we de rasterkaart voor landbedekking `landcover.img` en het vector GML-bestand `lakes.gml` uit de gegevensset 'Alaska' van QGIS (zie *Voorbeeldgegevens downloaden*).



1. Start QGIS en zorg er voor dat de plug-in GRASS is geladen.
2. Klik, op de werkbalk van GRASS, op het pictogram  `Mapset openen` om de assistent `MAPSET` te laten zien.
3. Selecteer als database van GRASS de map `grassdata` in de gegevensset Alaska van QGIS, als LOCATION 'alaska', als MAPSET 'demo' en klik op `OK`.
4. Klik nu op het pictogram  `GRASS-gereedschap openen`. Het dialoogvenster van de Toolbox van GRASS (zie gedeelte *De Toolbox voor GRASS*) verschijnt.
5. Klik op de module `r.in.gdal` op de tab *Modulen Boom* om de rasterkaart `landcover.img` te importeren. Deze module voor GRASS stelt u in staat GDAL-ondersteunde rasterbestanden te importeren in een LOCATION van GRASS. Het dialoogvenster voor de module `r.in.gdal` verschijnt.
6. Blader naar de map `raster` in de gegevensset 'Alaska' van QGIS en selecteer het bestand `landcover.img`.
7. Definieer, als naam voor het uitvoer rasterbestand, `landcover_grass` en klik op *Uitvoeren*. Op de tab *Output* ziet u de momenteel uitgevoerde opdracht voor GRASS `r.in.gdal -o input=/pad/naar/landcover.img output=landcover_grass`.
8. Klik, wanneer het zegt **Met succes voltooid**, op *Uitvoer bekijken*. De rasterlaag `landcover_grass` is nu geïmporteerd in GRASS en zal worden gevisualiseerd in het kaartvenster van QGIS.
9. Klik op de module `v.in.ogr` op de tab *Modulen Boom* om het vector GML-bestand `lakes.gml` te importeren. Deze module voor GRASS stelt u in staat OGR-ondersteunde vectorbestanden te importeren in een LOCATION van GRASS. Het dialoogvenster voor de module `v.in.ogr` verschijnt.
10. Blader naar de map `gml` in de gegevensset 'Alaska' van QGIS en selecteer het bestand `lakes.gml` als OGR-bestand.
11. Definieer, als naam voor het uitvoer vectorbestand, `lakes_grass` en klik op *Uitvoeren*. U hoeft zich in dit voorbeeld geen zorgen te maken over de andere opties. Op de tab *Output* ziet u de momenteel uitgevoerde

opdracht van GRASS `v.in.ogr -o dsn=/pad/naar/lakes.gml output=lakes\_grass.`

- Klik, wanneer het zegt **Met succes voltooid**, op *Uitvoer bekijken*. De vectorlaag `lakes_grass` is nu geïmporteerd in GRASS en zal worden gevisualiseerd in het kaartvenster van QGIS.

### 23.9.1 Maken van een nieuwe GRASS LOCATION

Als voorbeeld is hier het voorbeeld GRASS LOCATION `alaska`, wat is geprojecteerd in de projectie Albers Equal Area met behulp van feet als eenheid. Dit voorbeeld GRASS LOCATION `alaska` zal worden gebruikt voor alle voorbeelden en oefeningen in de volgende aan GRASS gerelateerde gedeelten. Het is nuttig om de gegevensset naar uw computer te downloaden en te installeren (zie *Voorbeeldgegevens downloaden*).

- Start QGIS en zorg er voor dat de plug-in GRASS is geladen.
- Visualiseer het shapefile `alaska.shp` (zie gedeelte *Een laag uit een bestand laden*) uit de gegevensset Alaska van QGIS (zie *Voorbeeldgegevens downloaden*).
- Klik, op de werkbalk van GRASS, op het pictogram  Nieuwe mapset om de assistent MAPSET te laten verschijnen.
- Selecteer een bestaande GRASS-database (GISDBASE) map `grassdata`, of maak een nieuwe LOCATION met behulp van een bestandsbeheerder op uw computer. Klik dan op *Next*.
- We kunnen deze assistent gebruiken om een nieuwe MAPSET binnen een bestaande LOCATION te maken (zie het gedeelte *Toevoegen van een nieuwe MAPSET*) of om een geheel nieuwe LOCATION te maken. Selecteer  Nieuwe locatie maken (zie Fig. 23.2).
- Voer een naam in voor de LOCATION – wij gebruikten ‘alaska’ – en klik op *Next*.
- Definieer de projectie door te klikken op de optieknop  Projectie om de lijst met projecties in te schakelen.
- We gebruiken de projectie Albers Equal Area Alaska (feet). Omdat wij weten dat die wordt weergegeven door de EPSG ID 2964, voeren we die in het zoekvak in. (Opmerking: Als u dit proces wilt herhalen voor een andere LOCATION en projectie en vergeten bent het EPSG ID te onthouden, klik op het pictogram  CRS Status in de rechterbenedenhoek van de statusbalk (zie gedeelte *Werken met projecties*)).
- In *Filter*, voer 2964 in om de projectie te selecteren.
- Klik op *Next*.
- We moeten de grenzen voor de LOCATION in de richtingen Noord, Zuid, Oost en West invoeren, om de standaardregio te definiëren. Hier klikken we eenvoudigweg op de knop *Gebruik huidige QGIS-bereik*, om het bereik van de geladen laag `alaska.shp` als bereik voor de standaard regio in GRASS toe te passen.
- Klik op *Next*.
- We moeten ook een MAPSET definiëren binnen onze nieuwe LOCATION (dit is nodig bij het maken van een nieuwe LOCATION). U mag het de naam geven die u wilt - wij gebruikten ‘demo’. GRASS maakt automatisch een speciale MAPSET, genaamd PERMANENT, ontworpen om de brongegevens voor het project op te slaan, het standaard ruimtelijke bereik en de definities van het coördinatensysteem (zie Neteler & Mitasova 2008 in *Verwijzingen naar literatuur en web*).
- Controleer de samenvatting om te zien of die juist is en klik op *Finish*.
- De nieuwe LOCATION, ‘alaska’, en de twee MAPSETs, ‘demo’ en ‘PERMANENT’, zijn gemaakt. De momenteel geopende werkset is ‘demo’, zoals u heeft gedefinieerd.
- Merk op dat enkele gereedschappen op de werkbalk van GRASS, die uitgeschakeld waren, nu zijn ingeschakeld.

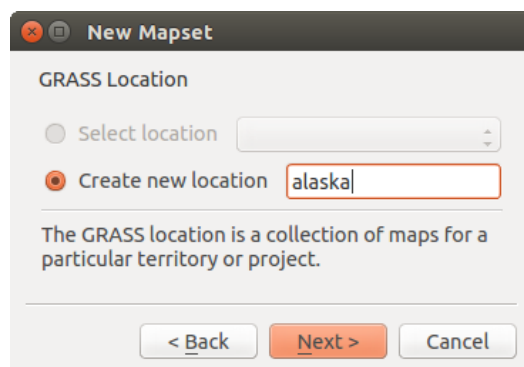


Fig. 23.2: Een nieuwe GRASS LOCATION of een nieuwe MAPSET in QGIS maken

Als dat veel stappen lijken te zijn, het is eigenlijk niet zo slecht en een hele snelle manier om een LOCATION te maken. De LOCATION 'alaska' is nu gereed voor het importeren van gegevens (zie gedeelte *Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION*). U kunt ook de reeds bestaande vector- en rastergegevens gebruiken uit het voorbeeld van GRASS LOCATION 'alaska', opgenomen in de gegevensset 'Alaska' van QGIS *Voorbeeldgegevens downloaden*, en doorgaan naar het gedeelte *Het GRASS vectorgegevensmodel*.

### 23.9.2 Toevoegen van een nieuwe MAPSET

Een gebruiker heeft alleen schrijfrechten voor een MAPSET van GRASS die hij of zij zelf heeft gemaakt. Dit betekent dat, naast toegang tot uw eigen MAPSET, u mappen in MAPSET 's van andere gebruikers kunt lezen (en zij kunnen die van u lezen), maar u kunt alleen mappen aanpassen of verwijderen vanuit uw eigen MAPSET.

Alle MAPSET 's bevatten een bestand WIND dat de huidige waarden voor coördinaten voor de grenzen opslaat en de huidige geselecteerd rasterresolutie (zie Neteler & Mitasova 2008 in *Verwijzingen naar literatuur en web*, en het gedeelte *Het GRASS-gereedschap regio*).

1. Start QGIS en zorg er voor dat de plug-in GRASS is geladen.
2. Klik, op de werkbalk van GRASS, op het pictogram  Nieuwe mapset om de assistent MAPSET te laten verschijnen.
3. Selecteer de GRASS database (GISDBASE)-map `grassdata` met de LOCATION 'alaska', waar we nog een MAPSET zullen toevoegen, genaamd 'test'.
4. Klik op *Next*.
5. We kunnen deze assistent gebruiken om een nieuwe MAPSET binnen een bestaande LOCATION te maken of om een geheel nieuwe LOCATION te maken. Klik op de optieknoop  *Selecteer een locatie* (zie Fig. 23.2) en klik op *Next*.
6. Voer de naam `test` in voor de nieuwe MAPSET. Onder in de assistent ziet u een lijst van bestaande MAPSET 's en corresponderende eigenaren.
7. Klik op *Next*, controleer de samenvatting om te zien of die juist is en klik op *Finish*.

## 23.10 Het GRASS vectorgegevensmodel

Het is belangrijk om het GRASS vectorgegevensmodel te begrijpen, voorafgaande aan het digitaliseren. In het algemeen gebruikt GRASS een topologisch vectormodel. Dit betekent dat gebieden niet worden weergegeven als gesloten polygonen, maar door één of meer grenzen. Een grens tussen twee aaneengesloten gebieden wordt slechts één keer gedigitaliseerd, en het wordt gedeeld door beide gebieden. Grenzen moeten zijn verbonden en zonder gaten zijn gesloten. Een gebied wordt geïdentificeerd (en gelabeld) door het **zwaartepunt** van het gebied.

Naast grenzen en zwaartepunten kan een vectorkaart ook punten en lijnen bevatten. Al deze elementen voor geometrie kunnen worden gemixt in één vector en zullen worden weergegeven in verschillende, zogenaamde 'lagen', binnen één vectorkaart van GRASS. Dus in GRASS, is een laag geen vector- of rasterkaart, maar een niveau binnen een vectorlaag. Het is belangrijk om dit verschil zorgvuldig te onderscheiden. (Hoewel het mogelijk is om elementen voor geometrie te mixen, het is ongebruikelijk en, zelfs in GRASS, alleen gebruikt in speciale gevallen, zoals vector netwerkanalyses. Normaal gesproken zou u de voorkeur hebben voor het opslaan van verschillende elementen voor geometrie in verschillende lagen.)

Het is mogelijk om verscheidene 'lagen' op te slaan in één vector-gegevensset. Bijvoorbeeld: velden, bossen en meren kunnen worden opgeslagen in één vector. Een aansluitend bos en meer kunnen dezelfde grens delen, maar zij hebben afzonderlijk attribuentabellen. Het is ook mogelijk attributen te verbinden aan grenzen. Een voorbeeld zou kunnen zijn het geval waar de grens tussen een meer en een bos een weg is, dus kan het een verschillende attribuentabel hebben.

De 'laag' van het object wordt gedefinieerd door de 'laag' binnen GRASS. 'Laag' is het getal dat definieert of er meer dan één laag binnen de gegevensset is (bijv. als de geometrie bos of meer is). Momenteel mag het alleen een getal zijn. In de toekomst zal GRASS ook namen als velden in de gebruikersinterface ondersteunen.

Attributen kunnen binnen de LOCATION van GRASS worden opgeslagen als dBase, SQLite3 of in externe databasetabellen, bijvoorbeeld PostgreSQL, MySQL, Oracle, etc.

Attributen in databasetabellen worden aan elementen van geometrie gekoppeld door middel van een waarde 'categorie'.

'Category' (sleutel, ID) is een integer die is verbonden met geometrie-primitieven, en het wordt gebruikt als de koppeling naar één sleutelkolom in de databasetabel.

---

### Tip: Het GRASS vectorgegevensmodel leren

De beste manier om het vectormodel van GRASS en de mogelijkheden daarvan te leren is om één van de vele handleidingen voor GRASS te downloaden waar het vectormodel dieper wordt beschreven. Zie <https://grass.osgeo.org/learn/manuals/> voor meer informatie, boeken en handleidingen in verschillende talen.

---

## 23.11 Maken van een nieuwe GRASS vectorlaag

Selecteer een van de volgende items uit het contextmenu van de mapset in de browser om een nieuwe vectorlaag voor GRASS te maken:

- Nieuwe puntlaag
- Nieuwe lijnlaag
- Nieuwe polygoonlaag

en voer een naam in in het dialoogvenster. Een nieuwe vectorkaart zal worden gemaakt en de laag zal worden toegevoegd aan het kaartvenster en bewerken gestart. Selecteren van het type laag beperkt niet de typen geometrie die kunnen worden gedigitaliseerd in de vectorkaart. In GRASS is het mogelijk alle soorten typen geometrie (punt, lijn en polygoon) in één vectorkaart te organiseren. Het type wordt alleen gebruikt om de laag toe te voegen aan het kaartvenster, omdat QGIS vereist dat een laag een specifiek type moet hebben.

Het is ook mogelijk lagen toe te voegen aan bestaande vectorkaarten door een van de items te selecteren die hierboven zijn beschreven in het contextmenu van de bestaande vectorkaart.

In GRASS is het mogelijk alle soorten typen geometrie (punt, lijn en gebied) te beheren in één laag, omdat GRASS een topologisch vectormodel gebruikt, dus hoeft u niet het type geometrie te selecteren bij het maken van een nieuwe vector in GRASS. Dit verschilt van het maken van een shapefile met QGIS omdat shapefiles het vectormodel Eenvoudig object gebruiken (zie gedeelte *Nieuwe vectorlagen maken*).

## 23.12 Digitaliseren en bewerken van een GRASS vectorlaag

Vectorlagen van GRASS kunnen worden gedigitaliseerd met behulp van de standaardgereedschappen voor digitaliseren van QGIS. Er zijn echter enige bijzonderheden die u zou moeten weten, vanwege

- GRASS topologisch model versus QGIS eenvoudige object
- complexiteit van het model van GRASS
  - meerdere lagen in enkele kaarten
  - meerdere typen geometrie in enkele kaarten
  - delen van geometrie door meerdere objecten vanuit meerdere lagen

De bijzonderheden worden besproken in de volgende gedeelten.

### Opslaan, wijzigingen verwerpen, ongedaan maken, opnieuw

**Waarschuwing:** Alle wijzigingen die tijdens het bewerken worden gemaakt, worden onmiddellijk weggeschreven naar de vectorkaart en gerelateerde attribuentabellen.



Wijzigingen worden weggeschreven na elke bewerking, het is echter mogelijk wijzigingen ongedaan te maken/opnieuw te doen of te verwerpen bij het afsluiten van het bewerken. Als ongedaan maken of wijzigingen verwerpen zijn gebruikt, wordt de originele status opnieuw weggeschreven naar de vectorkaart en de attribuentabellen.

Er zijn twee belangrijke redenen voor dit gedrag:

- Het zit in de genen van GRASS vectors vanuit de overtuiging dat de gebruiker weet wat hij doet en dat het beter is om de gegevens opgeslagen te hebben als het werk plotseling wordt onderbroken (bijvoorbeeld uitval van electriciteit)
- Noodzakelijk voor het effectief bewerken van topologische gegevens is gevisualiseerde informatie over topologische juistheid, zoals wanneer informatie alleen kan worden verkregen van een GRASS vectorkaart als wijzigingen naar de kaart zijn weggeschreven.

### Werkbalk

De 'werkbalk Digitaliseren' heeft enkele specifieke gereedschappen wanneer een laag van GRASS wordt bewerkt:

Pictogram	Gereedschap	Doel
	Nieuw punt	Nieuw punt digitaliseren
	Nieuwe lijn	Nieuwe lijn digitaliseren
	Nieuwe grens	Nieuwe grens digitaliseren
	Nieuw zwaartepunt	Nieuw zwaartepunt digitaliseren (label bestaand gebied)
	Nieuwe gesloten grens	Nieuwe gesloten grens digitaliseren

Tabel GRASS Digitaliseren: GRASS Gereedschap Digitaliseren

### Tip: Digitaliseren van polygonen in GRASS



Wanneer u een polygoon wilt maken in GRASS, digitaliseert u eerst de grens van de polygoon. Dan voegt u een zwaartepunt (labelpunt) in de gesloten begrenzing in. De reden hiervoor is dat een topologisch vectormodel de informatie voor het attribuut van een polygoon altijd koppelt aan het zwaartepunt en niet aan de grens.

### Categorie

Categorie, vaak `cat` genaamd, is een soort ID. De naam komt uit de tijd dat GRASS vectors slechts één enkel attribuut hadden “category”. Categorie wordt gebruikt als een koppeling tussen geometrie en attributen. Eén enkele geometrie kan meerdere categorieën hebben en dus meerdere objecten in verschillende lagen weergeven. Momenteel is het mogelijk slechts één categorie per laag toe te wijzen met behulp van de gereedschappen voor bewerken van QGIS. Nieuwe objecten krijgen automatisch een nieuwe unieke categorie toegewezen, behalve begrenzingen. Begrenzingen vormen gewoonlijk alleen gebieden en geven geen lineaire objecten weer, het is echter mogelijk om attributen voor een begrenzing later te definiëren, bijvoorbeeld op een andere laag.

Nieuwe categorieën worden altijd alleen gemaakt in de momenteel bewerkte laag.

Het is niet mogelijk meerdere categorieën toe te wijzen aan geometrie met behulp van bewerken van QGIS, dergelijke gegevens worden juist weergegeven als meerdere objecten, en individuele objecten, zelfs uit verschillende lagen, kunnen worden verwijderd.

### Attributen

Alleen attributen van de momenteel bewerkte laag kunnen worden gewijzigd. Als de vectorkaart meer lagen bevat, zullen de objecten van alle andere lagen alle attributen hebben ingesteld op ‘<not editable (layer #)>’ om u te waarschuwen dat een dergelijk attribuut niet te bewerken is. De reden hiervoor is, dat andere lagen verschillende sets velden zouden kunnen hebben, en gewoonlijk ook hebben, terwijl QGIS slechts één vaste set velden per laag ondersteunt.

Als een geometrie primitief geen toegewezen categorie heeft, wordt automatisch een nieuwe unieke categorie toegewezen en wordt een nieuw record in de attributentabel gemaakt wanneer een attribuut van die geometrie wordt gewijzigd.

---

**Tip:** Als u een bulk update van attributen in de tabel wilt doen, bijvoorbeeld met behulp van ‘Veldberekening’ (*Veldberekening gebruiken*), en er zijn objecten zonder categorie die u niet wilt bijwerken (gewoonlijk grenzen), kunt u die er uit filteren door ‘Advanced Filter’ in te stellen op `cat is not null`.

---

### Stijl bewerken

De topologische symboliek is essentieel voor effectief bewerken van topologische gegevens. Wanneer het bewerken begint, wordt een speciale renderer ‘GRASS Edit’ automatisch op de laag ingesteld en de originele renderer wordt hersteld als het bewerken wordt afgesloten. De stijl kan worden aangepast in de Laageigenschappen op de tab ‘Stijl’. De stijl kan ook worden opgeslagen in het projectbestand of in een afzonderlijk bestand zoals elke andere stijl. Als u de stijl aanpast, wijzig dan niet de naam, omdat die wordt gebruikt om de stijl te herstellen als het bewerken weer opnieuw wordt gestart.

---

**Tip:** Sla het projectbestand niet op wanneer de laag niet wordt bewerkt, de laag zou worden opgeslagen met ‘Stijl bewerken’ wat geen betekenis heeft als de laag niet wordt bewerkt.

---

De stijl is gebaseerd op topologische informatie die tijdelijk aan de attributentabel wordt toegevoegd als het veld ‘`topo_symbol`’. Het veld wordt automatisch verwijderd als het bewerken wordt afgesloten.

---

**Tip:** Verwijder niet het veld ‘`topo_symbol`’ uit de attributentabel, dat zou objecten onzichtbaar maken omdat de renderer is gebaseerd op die kolom.

---

### Snappen

Hoekpunten van verbonden grenzen moeten **exact** dezelfde coördinaten hebben om een gebied te vormen. Dit kan alleen worden bereikt met behulp van het gereedschap Snappen als het kaartvenster en vectorkaart hetzelfde CRS

hebben. Anders kunnen, vanwege de conversie van kaartcoördinaten naar kaart en terug, de coördinaten enigszins anders worden vanwege de fout in de weergave en transformaties van CRS.


---

**Tip:** CRS van lagen ook gebruiken bij bewerken van kaartvenster.

---

### Beperkingen

Gelijktijdig bewerken van meerdere lagen in dezelfde vector op hetzelfde moment wordt niet ondersteund. Dat komt vooral door de onmogelijkheid van het afhandelen van meerdere stapels Ongedaan maken voor één enkele gegevensbron.

 **X** Op Linux en macOS kan slechts één laag voor GRASS op enig moment worden bewerkt. Dit is vanwege een bug in GRASS die niet toestaat om besturingsprogramma's voor databases te sluiten in willekeurige volgorde. Dit wordt opgelost met ontwikkelaars van GRASS.

---

### Tip: GRASS Rechten voor bewerken

U moet de eigenaar zijn van de MAPSET van GRASS die u wilt bewerken. Het is onmogelijk om gegevenslagen te bewerken in een MAPSET die niet van u is, zelfs niet als u schrijfrechten heeft.

---

## 23.13 Het GRASS-gereedschap regio


De definitie van een regio (instellen van een ruimtelijk werkvenster) in GRASS is belangrijk voor het werken met rasterlagen. Vectoranalyses zijn standaard niet beperkt tot definities van gedefinieerde regio's. Maar alle nieuwe gemaakte rasters zullen de ruimtelijke extensie en resolutie van de huidige gedefinieerde regio in GRASS hebben, ongeacht hun originele extensie en resolutie. De huidige regio van GRASS is opgeslagen in het bestand `$LOCATION/$MAPSET/WIND`, en het definieert de grenzen voor Noord, Zuid, Oost en West, aantal kolommen en rijen, horizontale en verticale ruimtelijke resolutie.

Het is mogelijk de visualisatie van de regio van GRASS in het kaartvenster van QGIS in of uit te schakelen met behulp van de knop  Huidige GRASS-regio tonen.

De regio kan worden aangepast op de tab 'Regio' in het vastgezette widget 'GRASS-gereedschap'. Typ de nieuwe grenzen voor de regio in en de resolutie, en klik op *Apply*. Als u klikt op *Selecteer het bereik door te slepen over het kaartvenster* kunt u interactief een nieuwe regio kiezen met uw muis op het kaartvenster van QGIS door een rechthoek te slepen.

De module voor GRASS `g.region` verschaft nog veel meer parameters om een toepasselijk bereik voor een regio en resolutie voor uw rasteranalyses te definiëren. U kunt deze parameters gebruiken met de Toolbox voor GRASS, beschreven in het gedeelte *De Toolbox voor GRASS*.

## 23.14 De Toolbox voor GRASS

Het vak  GRASS-gereedschap openen verschaft functionaliteiten voor modules van GRASS om met gegevens binnen een geselecteerde LOCATION en MAPSET voor GRASS te werken. U dient een LOCATION en MAPSET te openen waarvoor u schrijfrechten heeft toegekend gekregen (gewoonlijk toegekend als u de MAPSET zelf maakte) om de Toolbox voor GRASS te kunnen gebruiken. Dit is nodig omdat nieuwe raster- of vectorlagen die worden gemaakt gedurende analyses moeten worden weggeschreven naar de momenteel geselecteerde LOCATION en MAPSET.

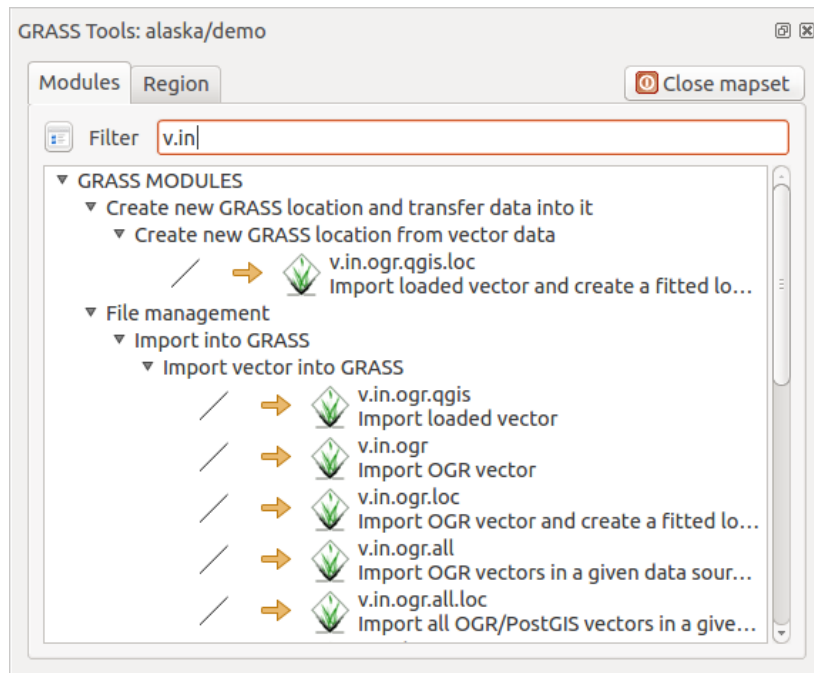


Fig. 23.3: GRASS Toolbox en Modulenboom

### 23.14.1 Werken met modules van GRASS

De GRASS-shell binnen de Toolbox voor GRASS verschaft toegang tot bijna alle (meer dan 300) modules voor GRASS in een interface voor de opdrachtregel. Ongeveer 200 van de beschikbare modules en functionaliteiten voor GRASS zijn ook voorzien van grafische dialoogvensters binnen de Toolbox van de plug-in GRASS om een meer gebruikersvriendelijker werkomgeving te bieden.

Een volledige lijst van modules voor GRASS, die beschikbaar zijn in de grafische Toolbox in QGIS versie 3.22, is beschikbaar in de wiki van GRASS op [https://grasswiki.osgeo.org/wiki/GRASS-QGIS\\_relevant\\_module\\_list](https://grasswiki.osgeo.org/wiki/GRASS-QGIS_relevant_module_list).

Het is ook mogelijk de inhoud van de Toolbox van GRASS aan te passen. Deze procedure wordt beschreven in het gedeelte *Aanpassen van de Toolbox van GRASS*.

Zoals weergegeven in Fig. 23.3 kunt u naar de toepasselijke module voor GRASS zoeken met behulp van de thematisch gegroepeerde *Modulenboom* of de te doorzoeken tab *Modules*.

Door te klikken op een grafisch pictogram voor een module zal een nieuwe tab worden toegevoegd aan het dialoogvenster van de Toolbox, die drie nieuwe sub-tabs verschaft: *Opties*, *Output* en *Handleiding*.

#### Opties

De tab *Opties* verschaft een vereenvoudigd dialoogvenster voor de module waar u gewoonlijk een raster- of vectorlaag, die is gevisualiseerd in het kaartvenster van QGIS, kunt selecteren en meer module-specifieke parameters kunt invullen om de module uit te voeren.

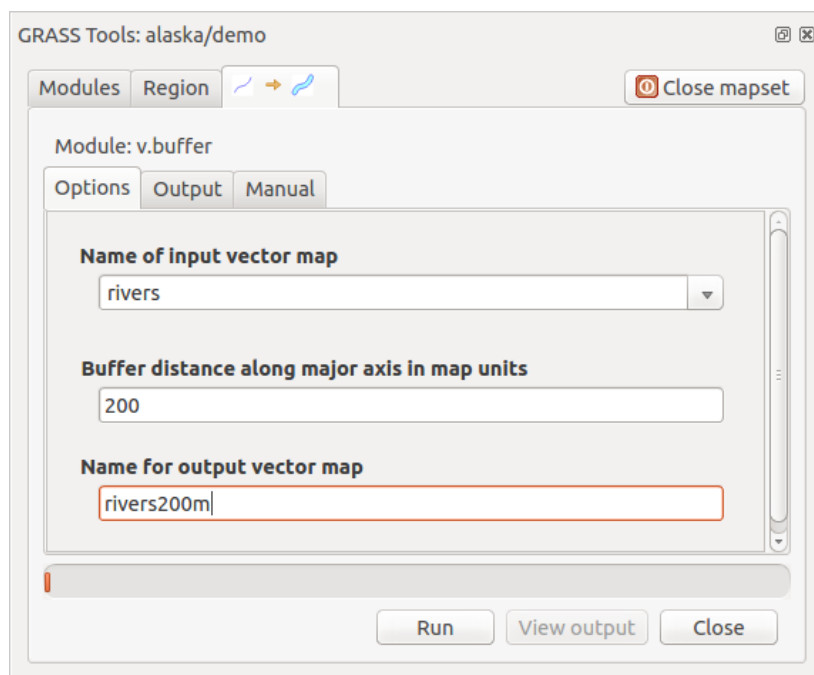


Fig. 23.4: GRASS Toolbox Module-opties

De verschaft parameters voor de module zijn vaak niet compleet om het dialoogvenster eenvoudig te houden. Als u meer parameters en vlaggen voor de module wilt gebruiken, dient u de GRASS-shell te starten en de module uit te voeren op de opdrachtregel.

Een nieuwe mogelijkheid sinds QGIS 1.8 is de ondersteuning voor een knop *Geavanceerde opties tonen* onder het vereenvoudigde dialoogvenster voor de module op de tab *Opties*. Op dit moment is het alleen toegevoegd aan de module `v.in.ascii` als gebruikvoorbeeld, maar het zal waarschijnlijk deel gaan uitmaken van de meeste of alle modules in de Toolbox voor GRASS in toekomstige versies van QGIS. Dit stelt u in staat de volledige opties voor de module voor GRASS te gebruiken zonder dat u hoeft over te schakelen naar de GRASS-shell.

### Output

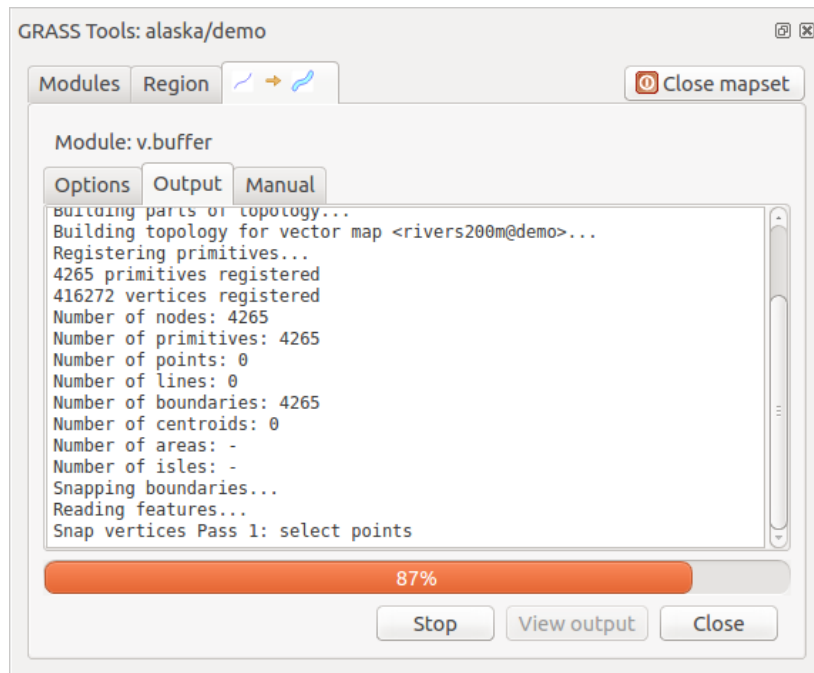


Fig. 23.5: GRASS Toolbox Module-uitvoer

De tab *Output* verschaft informatie over de uitvoerstatus van de module. Wanneer u klikt op de knop *Uitvoeren*, schakelt de module naar de tab *Output* en ziet u informatie over het analyseproces. Als alles goed werkt ziet u uiteindelijk een bericht `Met succes voltooid`.

### Handleiding

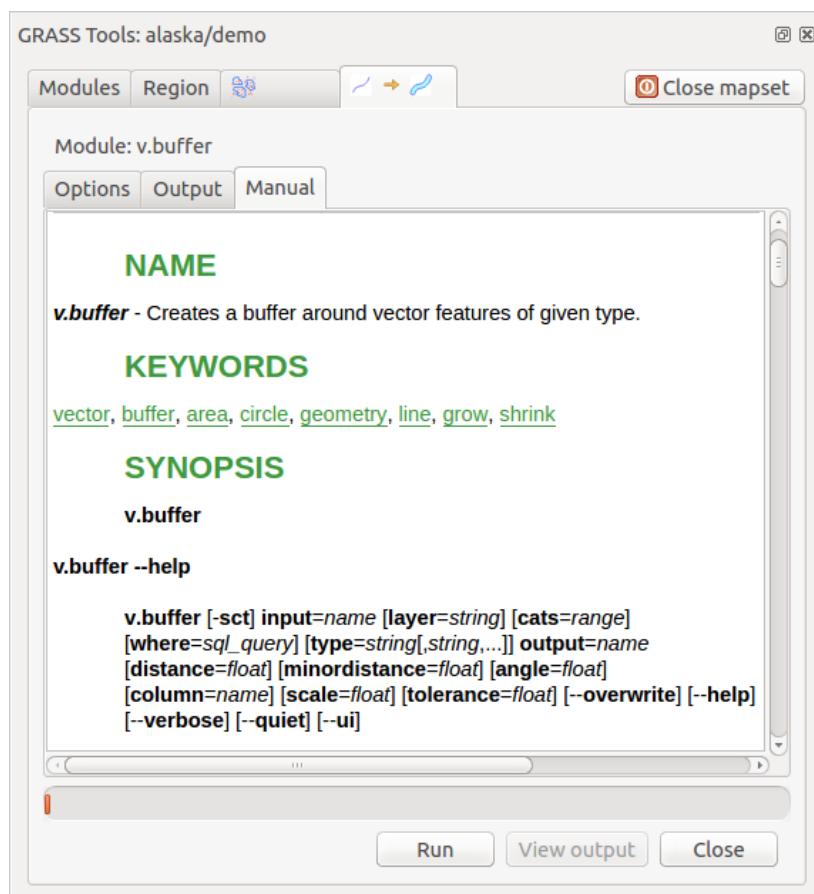


Fig. 23.6: GRASS Toolbox Module Handleiding

De tab *Handleiding* geeft de HTML Help-pagina van de module voor GRASS weer. U kunt die gebruiken om te controleren op meer parameters en vlaggen voor de module of om een beter inzicht te krijgen over het doel van de module. Aan het einde van elke pagina met de handleiding van de module zult u verder koppelingen zien naar de `Main index`, de `Thematische index` en de `Full index`. Deze koppelingen verschaffen dezelfde informatie als de module `g.manual`.

---

**Tip: Resultaten onmiddellijk weergeven**

Als u uw resultaten van de berekeningen direct wilt weergeven in uw kaartvenster, kunt u de knop 'Uitvoer bekijken' onder op de tab van de module gebruiken.



---

## 23.14.2 GRASS voorbeelden van modules

De volgende voorbeelden zullen de kracht van enkele van de modules van GRASS demonstreren.

### Contourlijnen maken

Het eerste voorbeeld maakt een vector contourenkaart uit een hoogteraster (DEM). Hier wordt aangenomen dat u de LOCATION Alaska heeft ingesteld zoals uitgelegd in het gedeelte *Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION*.

- Open eerst de locatie door te klikken op de knop  Mapset openen en de locatie Alaska te kiezen.
- Open nu de Toolbox met de knop  GRASS-gereedschap openen.
- In de lijst met categorieën gereedschap, dubbelklik op *Raster ► Surface management ► Generate vector contour lines*.
- Nu zal een enkele klik op het gereedschap **r.contour** het dialoogvenster voor het gereedschap openen zoals boven uitgelegd (zie *Werken met modules van GRASS*).
- Voer, in het vak *Name of input raster map*, `gtopo30` in.
- Typ in het vak *Increment between Contour levels*  de waarde 100. (Dit zal contourlijnen maken met een interval van 100 meter.)
- Typ in het vak *Name for output vector map* de naam `ctour_100`.
- Klik op *Uitvoeren* om het proces te beginnen. Wacht even totdat het bericht `Met succes voltooid` verschijnt in het uitvoervenster. Klik dan op *Uitvoer bekijken* en *Sluiten*.

Omdat dit een grote regio is zal het even duren voordat alles wordt weergegeven. Nadat het renderen is voltooid, kunt u het venster Laageigenschappen openen om de lijnkleur te wijzigen zodat de contouren duidelijk over het hoogteraster te zien zijn, zoals in *Het dialoogvenster Vectoreigenschappen*.

Zoom vervolgens in op een klein bergachtig gebied in het midden van Alaska. Bij het veel inzoomen zult u opmerken dat de contouren scherpe hoeken hebben. GRASS biedt het gereedschap **v.generalize** om vectorkaarten lichtjes te wijzigen met behoud van hun overall-vorm. Het gereedschap gebruikt verscheidene verschillende algoritmes met verschillende doeleinden. Sommig algoritmes (d.i., Douglas Peuker en Vertex Reduction) vereenvoudigen de lijn door enkele punten te verwijderen. De resulterende vector zal sneller laden. Dit proces is nuttig als u een vector met veel detail heeft, maar u maakt een kaart op zeer kleine schaal, dus detail is niet nodig.

---

#### Tip: Het gereedschap Vereenvoudigen

Onthoud dat QGIS een gereedschap *Vector ► Geometrie-gereedschappen ► Geometrieën vereenvoudigen* heeft dat net zo werkt als het GRASS **v.generalize** Douglas-Peuker algoritme.

---

Echter, het doel van dit voorbeeld is anders. De contourlijnen die zijn gemaakt door `r.contour` hebben scherpe hoeken die gladder zouden moeten. Tussen de algoritmes voor **v.generalize** staat Chaiken's, wat precies dat doet (ook Hermite-splines). Onthoud dat deze algoritmes aanvullende hoeken kunnen **toevoegen** aan de vector, waardoor het nog langzamer is te laden.

- Open de Toolbox voor GRASS en dubbelklik op categorieën *Vector ► Develop map ► Generalization*, klik dan op de module **v.generalize** om het venster Opties daarvan te openen.
- Controleer of de vectorlaag 'ctour\_100' verschijnt in het vak *Name of input vector*.
- Kies Chaiken's Algorithm uit de lijst met algoritmes. Laat alle andere opties op hun standaard staan en scroll naar beneden naar de laatste rij om in het veld *Name for output vector map* 'ctour\_100\_smooth' in te vullen en klik op *Uitvoeren*.
- Het proces duurt enige tijd. Als eenmaal `Met succes voltooid` verschijnt in het uitvoervenster, klik dan op *Uitvoer bekijken* en dan op *Sluiten*.

- U zou de kleur van de vectorlaag kunnen wijzigen om die duidelijk weer te geven tegen de achtergrond van het raster en om contrast te krijgen met de originele contourlijnen. Het zal u opvallen dat de nieuwe contourlijnen gladdere hoeken hebben dan de originele terwijl zij nog voldoen aan de originele overall-vorm.

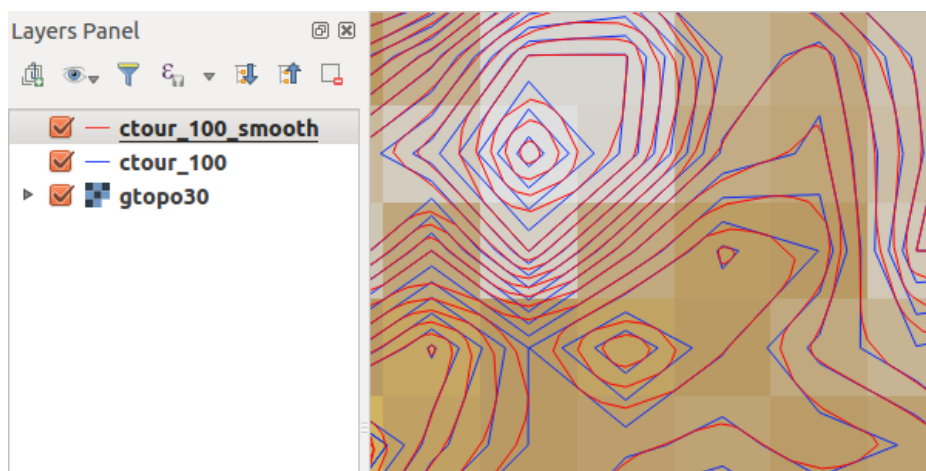


Fig. 23.7: GRASS module `v.generalize` om een vectorkaart gladder te maken

---

### Tip: Ander gebruik voor `r.contour`

De hierboven beschreven procedure kan in equivalente andere situaties worden gebruikt. Als u een rasterkaart heeft met gegevens over neerslag, bijvoorbeeld, dan kan dezelfde methode worden gebruikt om een vectorkaart met isohyetale (constante neerslag) lijnen te maken.

---

### Een 3D heuvels met schaduw-effect maken

Verscheidene methoden worden gebruikt om hoogtelagen weer te geven en een 3D-effect aan kaarten te geven. Het gebruiken van contourlijnen, zoals hierboven weergegeven, is een populaire methode die vaak gekozen wordt om topografische kaarten te produceren. Een andere manier om een 3D-effect weer te geven is door schaduw op heuvels. Het effect van schaduw op heuvels wordt gemaakt vanuit een DEM (hoogte)raster door eerst de helling en aspect van elke cel te berekenen, dan de positie van de zon in de lucht te simuleren en een waarde van reflectie te geven aan elke cel. U krijgt dus lichte hellingen in de zon; de hellingen die uit de zon liggen (in de schaduw) worden donkerder.

- Begin dit voorbeeld met het laden van het hoogteraster `gtopo30`. Start de Toolbox voor GRASS en onder de categorie Raster, dubbelklik om *Spatial analysis* ► *Terrain analysis* te openen.
- Klik dan op **r.shaded.relief** om de module te openen.
- Wijzig *azimuth angle*  van 270 naar 315.
- Voer `gtopo30_shade` in voor het nieuwe raster met schaduw voor de heuvels en klik op *Uitvoeren*.
- Wanneer het proces voltooid is, voeg dan het raster met schaduw voor de heuvels toe aan de kaart. U zou die nu moeten zien weergegeven in grijswaarden.
- Verplaats de kaart met schaduw op de heuvels naar onder de kaart `gtopo30` in de inhoudsopgave, open dan het venster *Eigenschappen* van `gtopo30`, schakel naar de tab *Transparantie* en stel het niveau voor transparantie in op ongeveer 25% om zowel de schaduw op de heuvels als de kleuren van `gtopo30` samen te zien.

U zou nu de hoogte `gtopo30` moeten hebben met zijn kleurenkaart en transparante instelling weergegeven **boven** de kaart van de heuvels met schaduw in grijswaarden. Schakel, om de visuele effecten van de schaduw op de heuvels te zien, de kaart `gtopo30_shade` uit en schakel die dan weer in.

### Gebruiken van de GRASS-shell



De plug-in GRASS in QGIS is ontworpen voor gebruikers voor wie GRASS nieuw is en die niet bekend zijn met alle modules en opties. Daarom geven sommige modules in de Toolbox niet alle beschikbare opties weer, en sommige modules verschijnen in het geheel niet. De GRASS-shell (of console) geeft de gebruiker toegang tot deze aanvullende modules van GRASS die niet in de boom van Toolbox verschijnen en ook tot enkele aanvullende opties voor de modules die in de Toolbox staan met de eenvoudigste standaardparameters. Dit voorbeeld demonstreert het gebruiken van een aanvullende optie in de module **r.shaded.relief** die hierboven werd weergegeven.

```

GRASS Tools: alaska/demo
Modules Region
Close mapset

alexandre@alexandre-HP-ProBook-450-G2:~$ r.relief -help

Description:
  Creates shaded relief map from an elevation map (DEM).

Keywords:
  raster, elevation, relief, terrain, hillshade

Usage:
  r.relief input=name output=name [altitude=value] [azimuth=value]
  [zscale=value] [scale=value] [units=string] [--overwrite] [--help]
  [--verbose] [--quiet] [--ui]

Flags:
  --o Allow output files to overwrite existing files
  --h Print usage summary
  --v Verbose module output
  --q Quiet module output
  --ui Force launching GUI dialog

Parameters:
  input  Name of input raster map
  output Name for output shaded relief map
         Name for output raster map
  altitude Altitude of the sun in degrees above the horizon
           options: 0-90
           default: 30
  azimuth Azimuth of the sun in degrees to the east of north
           options: 0-360
           default: 270
  zscale  Factor for exaggerating relief
           default: 1
  scale   Scale factor for converting meters to elevation units
           default: 1
  units   Elevation units (overrides scale factor)
           options: intl,survey
           intl: international feet
           survey: survey feet
    
```

Fig. 23.8: De GRASS-shell, r.shaded.relief module

De module **r.shaded.relief** mag een parameter `zmult` hebben, die de waarden voor hoogte relatief vermenigvuldigt ten opzichte van de eenheden van de XY-coördinaten zodat het effect van schaduw op de heuvels nog meer geprononceerd is.

- Laad het hoogteraster `gtopo30` zoals hierboven en start dan de Toolbox voor GRASS en klik op de GRASS-shell. Typ, in het venster van de shell, de opdracht `r.shaded.relief map=gtopo30 shade=gtopo30_shade2 azimuth=315 zmult=3` en druk op Enter.
- Schakel, nadat het proces is voltooid, over naar de tab *Browser* en dubbelklik op het nieuwe raster `gtopo30_shade2` om het weer te geven in QGIS.
- Zoals hierboven uitgelegd, verplaats het raster met het schaduw-reliëf tot onder het raster `gtopo30` in de inhoudsopgave en controleer de transparantie van de gekleurde laag `gtopo30`. U zou moeten zien dat het 3D-effect sterker naar voren komt vergeleken met de eerste kaart met schaduw-reliëf.

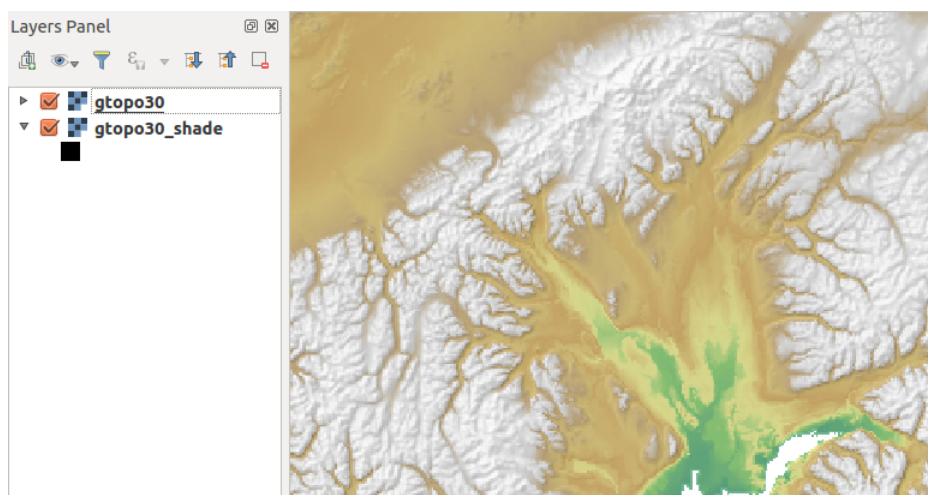


Fig. 23.9: Weergeven van reliëf met schaduw, gemaakt met de module van GRASS r.shaded.relief

### Rasterstatistieken in een vectorkaart

Het volgende voorbeeld laat zien hoe een module van GRASS rastergegevens kan aggregeren en kolommen voor statistieken voor elke polygoon in een vectorkaart kan toevoegen.

- Gebruik opnieuw de gegevens voor Alaska, bekijk *Importeren van gegevens in een GRASS LOCATION* om het shapefiles/trees.shp te importeren in GRASS.
- Nu is een tussenstap vereist: zwaartepunten moeten worden toegevoegd aan de geïmporteerde kaart trees om het een volledige gebiedsvector voor GRASS te maken (inclusief beide grenzen en zwaartepunten).
- Kies, vanuit de Toolbox, *Vector ► Develop map ► Manage features* en open de module **v.centroids**.
- Voer als *output vector map* in 'forest\_areas' en voer de module uit.
- Laad vervolgens de laag forest\_areas en visualiseer de karakteristieken - naaldbos (evergreen), loofbos (deciduous) of gemengd (mixed) - in verschillende kleuren. Selecteer in het venster van de laag *Eigenschappen*, de tab *Symbologie* en selecteer uit *Legenda type*  'Unieke waarde' en vervolgens het *Classificatie veld* 'VEGDESC'. (Bekijk voor de uitleg over de tab *Symbologie Eigenschappen Symbologie* in het gedeelte vector.)
- Vervolgens, open de Toolbox voor GRASS opnieuw en open *Vector ► Vector update by other maps*.
- Klik op de module **v.rast.stats**. Voer gtopo30 en forest\_areas in.
- Er is slechts één aanvullende parameter nodig: Voer *column prefix elev* in en klik op *Uitvoeren*. Dit is een qua berekeningen zware bewerking die geruime tijd zal vergen (waarschijnlijk meer dan twee uur).
- Tenslotte, open de attribuentabel van forest\_areas en verifieer dat verschillende nieuwe kolommen zijn toegevoegd, inclusief elev\_min, elev\_max, elev\_mean, etc., voor elk polygoon bos.

### 23.14.3 Aanpassen van de Toolbox van GRASS

Nagenoeg alle modules voor GRASS kunnen worden toegevoegd aan de Toolbox voor GRASS. Een XML-interface wordt verschaft voor het parsen van de vrij eenvoudige XML-bestanden die het uiterlijk en parameters van de module binnen de Toolbox configureren.

Een voorbeeld XML-bestand voor het maken van de module v.buffer (v.buffer.qgm) ziet er uit zoals dit:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE qgisgrassmodule SYSTEM "http://mrcc.com/qgisgrassmodule.dtd">

<qgisgrassmodule label="Vector buffer" module="v.buffer">
```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

```
<option key="input" typeoption="type" layeroption="layer" />
<option key="buffer" />
<option key="output" />
</qgisgrassmodule>
```


De parser leest deze definitie en maakt een nieuwe tab binnen de Toolbox wanneer u de module selecteert. Een meer gedetailleerde beschrijving voor het toevoegen van nieuwe modules, wijzigen van een groep van een module, etc., is te vinden op <https://qgis.org/nl/site/getinvolved/development/addinggrasstools.html>.



## 24.1 Introductie

Dit hoofdstuk introduceert het QGIS framework voor Processing, een omgeving voor geo-processing die kan worden gebruikt om eigen en algoritmes van derde partijen aan te roepen vanuit QGIS, wat uw taken voor ruimtelijke analyses meer productief en eenvoudig uit te voeren maakt.

Als een *Bronplug-in*, Processing is standaard geïnstalleerd, maar u moet het wel activeren:

1. Ga naar *Plug-ins* ► *Plug-ins beheren en installeren...*
2. Klik op de tab *Geïnstalleerd* aan de linkerkant.
3. Selecteer het vak naast het item  *Processing*
4. Sluit het dialoogvenster.

Een menu *Processing* is nu beschikbaar in de bovenste menubalk. Van daaruit kunt u de belangrijkste componenten van dit framework bereiken.

In de volgende gedeelten zullen we bekijken hoe de grafische elementen van dit framework gebruikt kunnen worden en het meeste uit elk van hen te halen.

Er zijn vier basiselementen in de GUI van het framework, die worden gebruikt om algoritmes voor verschillende doeleinden uit te voeren. Kiezen van het ene gereedschap of het andere is afhankelijk van het soort analyse dat moet worden uitgevoerd en de bijzondere karakteristieken van elke gebruiker en project. Alle algoritmes (met uitzondering van de interface Batch processing, die, zoals we zullen zien, wordt aangeroepen vanuit de Toolbox of het dialoogvenster voor het uitvoeren van een algoritme) kunnen worden bereikt vanuit het menuitem *Processing* (U zult meer items zien. De resterende worden niet gebruikt om algoritmes uit te voeren en zullen later in dit hoofdstuk worden besproken).

- De *Toolbox*: Het hoofdelement van de GUI, het wordt gebruikt om één enkel algoritme uit te voeren of een batch-proces gebaseerd op dat algoritme.

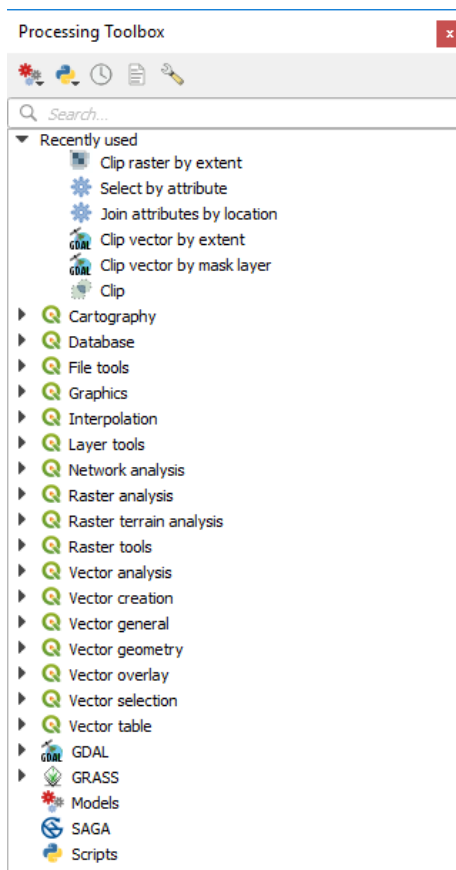


Fig. 24.1: Processing - Toolbox

- *Grafische modellen bouwen*: Verscheidene algoritmes kunnen grafisch worden gecombineerd met behulp van Grafische modellen bouwen om een werkstroom te definiëren, één enkel proces maken dat verschillende subprocessen omvat.

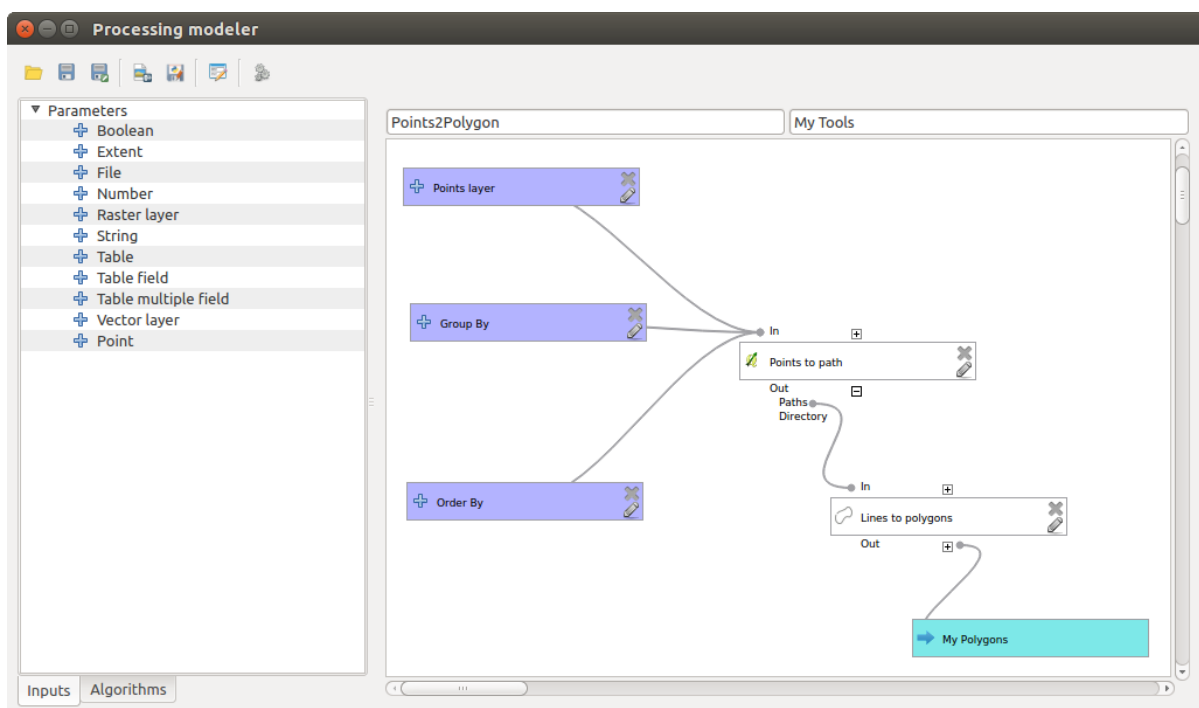


Fig. 24.2: Processing - Grafische modellen bouwen

- Het beheren van *Geschiedenis*: Alle uitgevoerde acties met behulp van een van de hiervoor genoemde elementen worden opgeslagen in een bestand voor geschiedenis en kunnen later eenvoudig worden gereproduceerd met behulp van Geschiedenis.

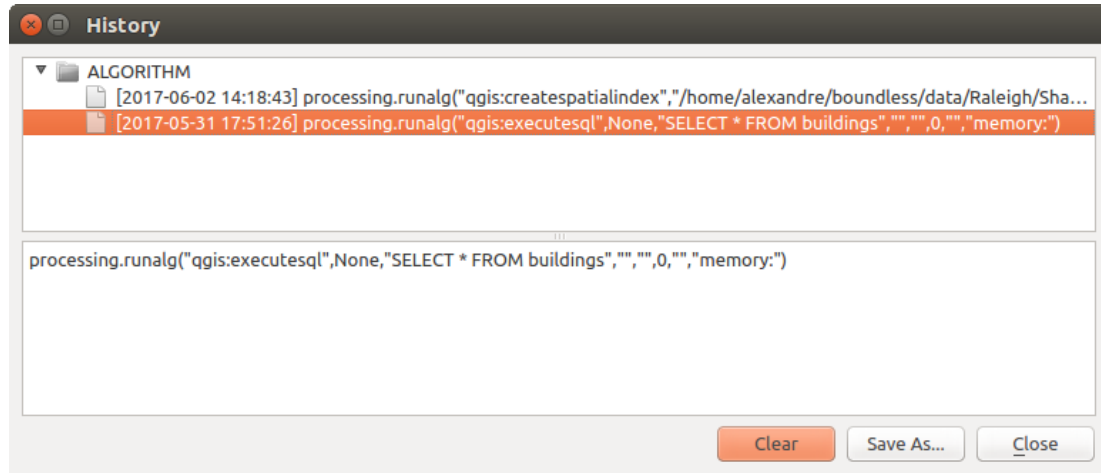


Fig. 24.3: Processing - Geschiedenis

- De interface voor *Batch-processing*: Deze interface stelt u in staat batch-processen uit te voeren en het uitvoeren van één enkel algoritme om meerdere gegevenssets te automatiseren.

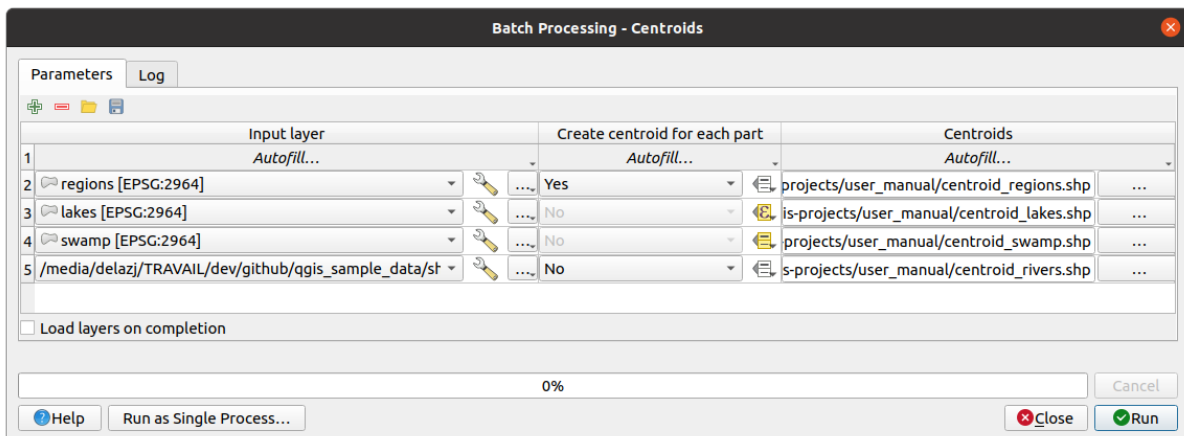


Fig. 24.4: Processing - Interface voor verwerken in batch

In de volgende gedeelten zullen we tot in detail elk van deze elementen nader bekijken.

## 24.2 Configureren van het framework Processing

Het menu Processing in Opties (*Extra ► Opties ► tab Processing*) stelt u in staat te configureren hoe algoritmes werken. Parameters voor configuratie zijn gestructureerd in afzonderlijke blokken die u kunt selecteren aan de linkerkant van het dialoogvenster.

Het gedeelte *Algemeen* bevat een aantal interessante parameters.

- *Standaard uitvoer rasterlaagextensie* is standaard `tif`
- *Standaard uitvoer vectorlaagextensie* is standaard `gpkg`
- *Ongeldige objecten filteren* bij het uitvoeren van een algoritme:

- *Niet filteren (betere uitvoering)*: alle objecten (met geldige en ongeldige geometrieën) worden verwerkt, maar het resultaat zou misleidend kunnen zijn, afhankelijk van hoe de ongeldigheid van de geometrie de bewerkingen beïnvloedt
- *Objecten met ongeldige geometrieën overslaan ( negeren)*, wat betekent dat alleen een subset van uw gegevensset (de objecten met een geldige geometrie) zullen worden verwerkt
- *Uitvoering van algoritme als een geometrie ongeldig is stoppen*: u zult de ongeldige geometrieën moeten opsporen en repareren als u wilt dat het algoritme de gehele laag verwerkt. Algoritmes zoals *Geldigheid controleren* of *Geometrieën repareren* kunnen helpen dit te bereiken.

De instelling *Ongeldige objecten filteren* kan worden overschreven op een per-invoer basis, bij het uitvoeren van het algoritme.

- *Dialogvenster open houden na uitvoeren van een algoritme*. Als een algoritme eenmaal de uitvoering heeft voltooid en de uitvoerlagen zijn geladen in het project van QGIS, zal het dialogvenster Algoritme worden gesloten. Als u het geopend wilt houden (om het algoritme opnieuw uit te voeren, maar met andere parameters, of om de uitvoer, die is weggeschreven naar de tab Log, beter te controleren), selecteer dan deze optie.
- *Max threads*
- *Map voor uitvoer* voor niet-tijdelijke uitvoer: Als geen pad voor de map wordt opgegeven voor de uitvoer van uitvoeringen van Processing, is dit de folder waarin zij zullen worden bewaard. Standaard is `processing/outputs` onder de map van het actieve *gebruikersprofiel*.
- *Tijdelijk pad voor map overschrijven*: Tijdelijke uitvoer wordt standaard opgeslagen in de map `tmp` op de machine. Deze optie helpt u een andere plaats voor de opslag in te stellen.
- *Vóór-uitvoering script* en *Na-uitvoering script*. Deze parameters verwijzen naar de bestanden die scripts bevatten die zijn geschreven met behulp van de functionaliteit Scripten in Processing, uitgelegd in het gedeelte dat het scripten en de console behandelt.
- *Voorkeur uitvoer bestandsnaam voor laagnamen*. De naam van elke resulterende laag die wordt gemaakt door een algoritme wordt gedefinieerd door het algoritme zelf. In sommige gevallen zou een vaste naam kunnen worden gebruikt, wat betekent dat dezelfde naam voor de uitvoer wordt gebruikt, ongeacht welke laag voor de invoer wordt gebruikt. In andere gevallen zou de naam afhankelijk kunnen zijn van de naam van de invoerlaag of enkele van de parameters die worden gebruikt om het algoritme uit te voeren. Als dit keuzevak is geselecteerd zal in plaats daarvan de naam uit de naam voor het uitvoerbestand worden genomen. Onthoud dat, wanneer de uitvoer wordt opgeslagen naar een tijdelijk bestand, de bestandsnaam van dit tijdelijke bestand gewoonlijk een lange en betekenisloze is, bedoeld om botsingen met reeds bestaande bestandsnamen te vermijden.
- *Naam groep resultaten*. Als u wilt dat alle lagen met resultaten van Processing worden verkregen in een groep in het paneel *Lagen*, stel dan een naam voor de groep in voor deze parameter. De groep mag al bestaan of niet. QGIS zal alle uitvoerlagen toevoegen aan een dergelijke groep. Standaard is deze parameter leeg, dus alle uitvoerlagen worden toegevoegd op verschillende plaatsen in het paneel *Lagen*, afhankelijk van het item dat actief is bij het uitvoeren van een algoritme. Onthoud dat uitvoerlagen alleen in het paneel *Lagen* worden geladen als *Uitvoerbestand openen na uitvoeren van algoritme* is geselecteerd in het dialogvenster van het algoritme.
- *Algoritmes met bekende problemen weergeven*: Standaard vermijdt QGIS het weergeven van defecte algoritmes (over het algemeen van derde-partij providers). Indien geselecteerd zullen zij beschikbaar zijn in de Toolbox van Processing, met een waarschuwingspictogram en een helptip die uitlegt dat zij problemen hebben. Gebruik ze op uw eigen risico.
- *CRS-definitie van laag in selectievakken weergeven*
- *Helptip weergeven indien er providers zijn uitgeschakeld*
- *Stijl voor lijnlagen*, *Stijl voor puntlagen*, *Stijl voor polygoonlagen* en *Stijl voor rasterlagen* worden gebruikt voor het instellen van de standaard stijl voor renderen voor uitvoerlagen (dat is, lagen die worden gemaakt door algoritmes van Processing). Maak eenvoudigweg de stijl die u wilt met behulp van QGIS, sla die op naar een bestand en voer dan het pad naar dat bestand in de instellingen in, zodat de algoritmes het kunnen gebruiken. Wanneer een laag wordt geladen door Processing en toegevoegd aan het kaartvenster van QGIS, zal die worden gerenderd in die stijl.



Stijlen voor weergave kunnen individueel worden geconfigureerd voor elk algoritme en elk van diens uitvoeren. Klik eenvoudigweg met rechts op de naam van het algoritme in de Toolbox en selecteer *Weergave-stijlen voor uitvoer bewerken*. U zult een dialoogvenster zien zoals hieronder wordt weergegeven.

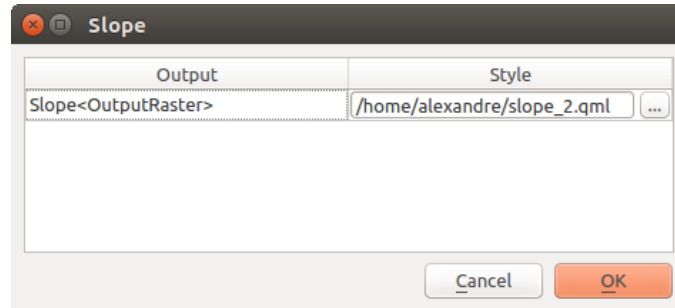


Fig. 24.5: Weergave-stijlen

Selecteer het stijlbestand (.qml) dat u wilt toepassen voor elke uitvoer en druk op *OK*.

- *Waarschuwen vóór uitvoeren als de parameter CRS niet overeenkomt*

Het blok *Menu's* beheert of een algoritme, script of model (ingebouwd of verschaft door plug-ins) beschikbaar zou moeten worden gemaakt via een toegewezen menu of werkbalk (naast de Toolbox van Processing). Voor elk item van elke provider, kunt u:

- *Knop toevoegen aan werkbalk*, wat het beschikbaar maakt op de werkbalk *Processing algoritmes*
- een *Pictogram* toewijzen aan het algoritme
- een *Menupad* instellen: het algoritme zal dan beschikbaar zijn via een bestaand of aangepast menu, bijv. *Vect&or/MyTopAlgorithms*

Herstart QGIS om de instellingen toe te passen. Op elk moment kunnen uw wijzigingen worden teruggezet met *Terug naar standaardinstellingen*.

In de blokken *Modellen* en *Scripts* kunt u een standaardmap instellen om op te slaan en respectievelijk uw modellen en scripts te zoeken.

U zult ook een blok vinden voor *Providers* van algoritmes. Dit is de plek waar geïnstalleerde providers hun instellingen weergeven. Ingebouwde providers, bijvoorbeeld, bevatten een item *Activeren* dat u kunt gebruiken om hun algoritmes al dan niet te laten verschijnen in de Toolbox. Sommige providers van algoritmes hebben hun eigen items voor configuratie, dat zal worden uitgelegd bij het behandelen van bepaalde providers van algoritmes.

## 24.3 De Toolbox

De *Processing Toolbox* is het hoofdelement van de GUI van Processing en die u waarschijnlijk het meeste gaat gebruiken in uw dagelijkse werk. Het geeft de lijst met alle beschikbare **algoritmes** weer, gegroepeerd in verschillende blokken, genaamd *Providers*, en aangepaste **modellen** en **scripts** die u kunt toevoegen om de set gereedschappen uit te breiden. Daarom is de Toolbox het toegangspunt om ze uit te voeren, ofwel als een enkel proces of als een batch-proces dat verschillende uitvoeringen van hetzelfde algoritme betreft op verschillende sets voor de invoer.

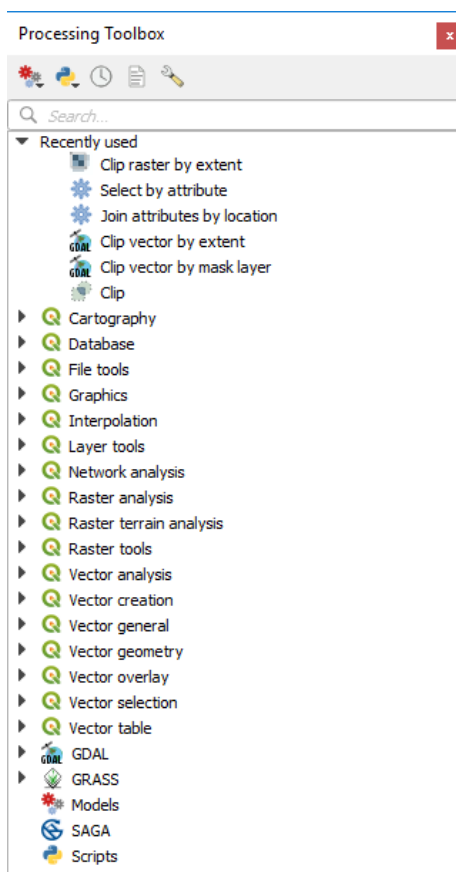









Fig. 24.6: Processing - Toolbox

Providers kunnen worden ge(de)activeerd in het *dialogvenster voor instellingen van Processing*. Standaard zijn alleen providers die niet afhankelijk zijn van toepassingen van derde partijen (dat is, die alleen elementen van QGIS nodig hebben om te worden uitgevoerd) actief. Algoritmes die externe toepassingen nodig hebben zouden een aanvullende configuratie nodig kunnen hebben. Configureren van providers wordt in een *later hoofdstuk* van deze handleiding uitgelegd.

In het bovenste gedeelte van het dialogvenster Toolbox, vindt u ook een set gereedschappen:

- werken met  Modellen: *Nieuw model maken...*, *Bestaand model openen...* en *Model toevoegen aan Toolbox...*;
- werken met  Scripts: *Nieuw script maken...*, *Nieuw script uit sjabloon maken...*, *Bestaand script openen...* en *Script toevoegen aan Toolbox...*;
- openen van het paneel  Geschiedenis;
- openen van het paneel  Resultaten bekijken;
- schakelen van de Toolbox naar *modus Objecten op hun plaats bewerken* met de knop   
Objecten op hun plaats bewerken: alleen de algoritmes die geschikt zijn om te worden uitgevoerd op de actieve laag zonder een nieuwe laag uit te voeren worden weergegeven;
- openen van het dialogvenster  Opties.

Onder deze werkbalk staat een  Zoek...-vak om u te helpen de gereedschappen die u nodig heeft eenvoudig te vinden. U kunt een woord of een frase in dat tekstvak invoeren. Onthoud dat, terwijl u typt, het aantal algoritmes in de Toolbox wordt gereduceerd tot net die welke in hun namen of sleutelwoorden de tekst bevatten die u heeft ingevoerd.

**Notitie:** Bovenin de lijst met algoritmes worden de meest recent gebruikte gereedschappen weergegeven; handig als

u er een opnieuw dient uit te voeren.

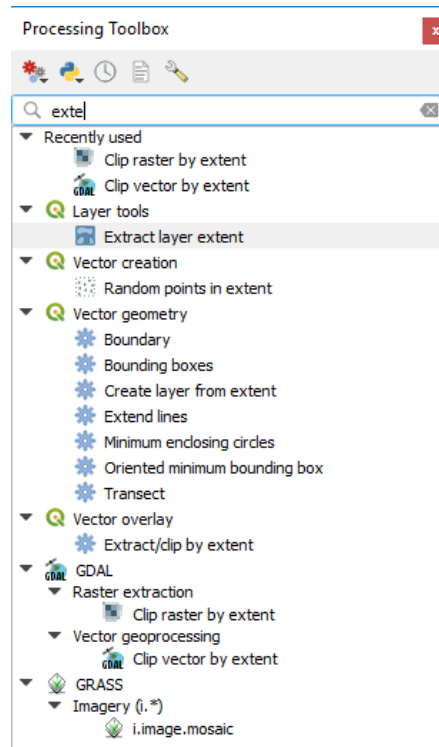


Fig. 24.7: Processing - Toolbox geeft de resultaten weer

Dubbeltklik eenvoudigweg op de naam in de Toolbox om een gereedschap uit te voeren.

### 24.3.1 Het dialoogvenster Algoritme

Als u eenmaal hebt geklikt op de naam van het algoritme dat u wilt uitvoeren, zal een dialoogvenster, zoals dat in de Fig. 24.8 hieronder, worden weergegeven (in dit geval correspondeert het dialoogvenster met het algoritme van Centroids).

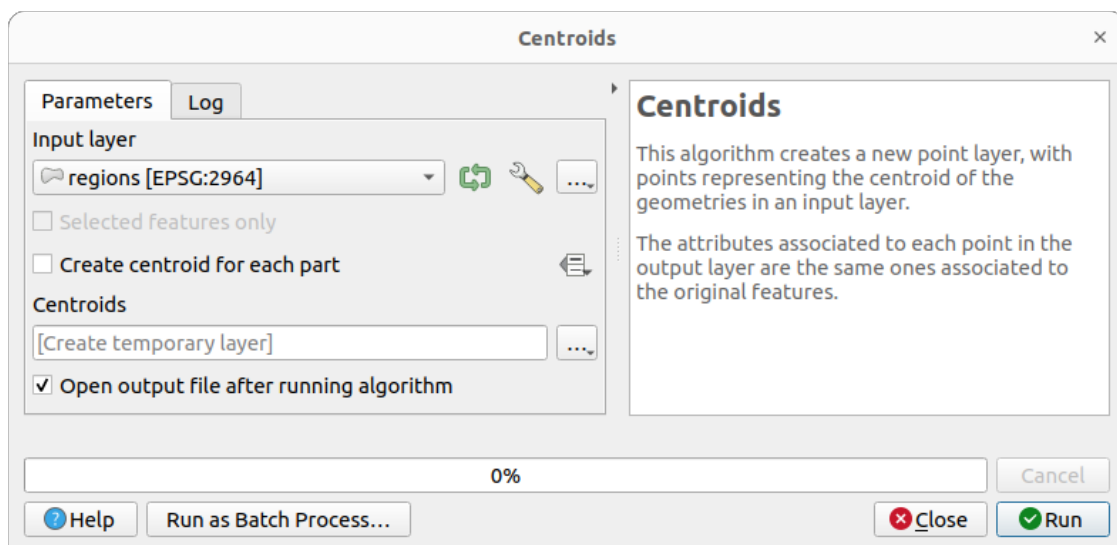


Fig. 24.8: Dialoogvenster algoritme - Parameters

Het dialoogvenster geeft twee tabs weer (*Parameters* en *Log*) in het linkerdeel, de beschrijving van het algoritme rechts, en een set knoppen aan de onderkant.

De tab *Parameters* wordt gebruikt om de waarden voor de invoer in te stellen waarmee het algoritme moet worden uitgevoerd. Het geeft een lijst weer met waarden voor de invoer en parameters voor de configuratie die moeten worden ingesteld. Het heeft natuurlijk een andere inhoud, afhankelijk van de vereisten van het uit te voeren algoritme, en wordt automatisch gemaakt, gebaseerd op deze vereisten.

Hoewel het aantal en type parameters afhankelijk is van de karakteristieken van het algoritme, is de structuur voor alle ongeveer hetzelfde. De parameters in de tabel kunnen van een van de volgende types zijn.

- Een **rasterlaag**, om te selecteren uit een lijst van al dergelijke lagen die beschikbaar zijn (momenteel geopend zijn) in QGIS. De selectie bevat ook een knop aan de rechterkant om u bestandsnamen te laten selecteren die lagen vertegenwoordigen die momenteel niet geladen zijn in QGIS.
- Een **vectorlaag**, om te selecteren uit een lijst van alle beschikbare vectorlagen in QGIS. Lagen die niet zijn geladen in QGIS kunnen ook worden geselecteerd, net als in het geval van rasterlagen, maar alleen als het algoritme geen tabelveld vereist uit de attributentabel van de laag. In dat geval kunnen alleen geopende lagen worden geselecteerd, omdat zij geopend moeten zijn om de lijst met beschikbare veldnamen op te kunnen halen.

U zult een knop voor doorlopen zien bij elke vectorlaag om te selecteren, zoals weergegeven in de afbeelding hieronder.

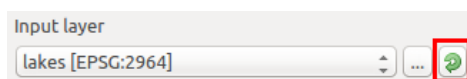



Fig. 24.9: Knop Vector-iteratie

Als het algoritme er verscheidene van bevat, zult u in staat zijn er slechts één van te schakelen. Als de knop die correspondeert met een vectorinvoer wordt geschakeld, zal het algoritme iteratief worden uitgevoerd op elk van zijn objecten, in plaats van slechts één keer voor de gehele laag, net zoveel uitvoer producerend als het aantal keren dat het algoritme wordt uitgevoerd. Dit maakt het mogelijk het proces te automatiseren als alle objecten in een laag afzonderlijk moeten worden verwerkt.

---

**Notitie:** Standaard zal het dialoogvenster Parameters een beschrijving weergeven van het CRS van elke laag, tezamen met de naam ervan. Als u deze aanvullende informatie niet wilt zien, kunt u die functionaliteit in het dialoogvenster met instellingen voor Processing uitschakelen, door de optie *Algemeen* ► *CRS-definitie van laag in selectievakken weergeven* niet te selecteren.

---

- Een **tabel**, om te selecteren uit een lijst van alle beschikbare in QGIS. Niet ruimtelijke tabellen worden in QGIS geladen als vectorlagen en worden in feite ook als zodanig behandeld door het programma. Momenteel is de lijst van beschikbare tabellen, die u zult zien bij het uitvoeren van een algoritme dat één ervan nodig heeft, beperkt tot tabellen die afkomstig zijn uit bestanden in dBase (*.dbf*) of indelingen van Comma-Separated Values (*.csv*).
- Een **optie**, om te kiezen uit een selectielijst met mogelijke opties.
- Een **numerieke waarde**, die moet worden ingevoerd in een draaivak. In sommige contexten (als de parameter van toepassing is op het niveau van het object en niet dat van de laag), zult u een knop  Data-bepaalde 'override' er naast vinden, die u in staat stelt de *expressiebouwer* te openen en een rekenkundige expressie in te voeren om variabele waarden voor de parameter te maken. Sommige nuttige variabelen die zijn gerelateerd aan in QGIS geladen gegevens kunnen aan uw expressie worden toegevoegd, dus kunt u een waarde selecteren die is afgeleid van één van deze variabelen, zoals de grootte van een cel van een laag of de meest noordelijk gelegen coördinaat van een andere.

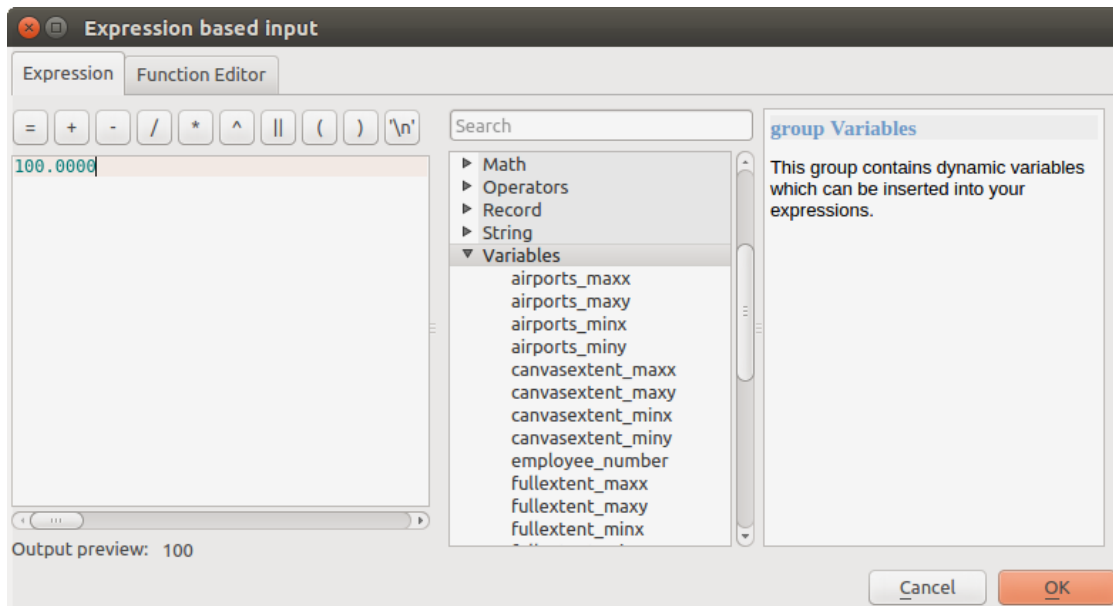


Fig. 24.10: Op expressie gebaseerde invoer

- Een **bereik**, met waarden min en max die moeten worden ingevoerd in twee tekstvakken.
- Een **tekst-tekenreeks**, om te worden ingevoerd in een tekstvak.
- Een **veld**, om te kiezen uit de attribuentabel van een vectorlaag of één enkele tabel, geselecteerd in een andere parameter.
- Een **coördinaten referentiesysteem**. U kunt het selecteren uit de meest recent gebruikte uit de keuzelijst of uit het dialoogvenster *Keuze Coördinaten ReferentieSysteem* dat verschijnt als u klikt op de knop aan de rechterkant.
- Een **bereik**, een tekstvak dat een rechthoek definieert met zijn hoekcoördinaten in de indeling  $x_{min}$ ,  $x_{max}$ ,  $y_{min}$ ,  $y_{max}$ . Klikken op de knop aan de rechterkant van de selectie voor de waarde laat een pop-upmenu verschijnen dat u opties geeft om:
  - *Uit laag berekenen*: vult het tekstvak met de coördinaten van het begrenzingsvak van een uit de geladen lagen te selecteren laag
  - *Huidige bereik van kaartvenster gebruiken*
  - *In kaartvenster tekenen*: het venster Parameters zal zichzelf verbergen, zodat u kunt klikken en slepen in het kaartvenster. Als u de geselecteerde rechthoek heeft gedefinieerd zal het dialoogvenster opnieuw verschijnen en de waarden bevatten in het tekstvak voor het bereik.

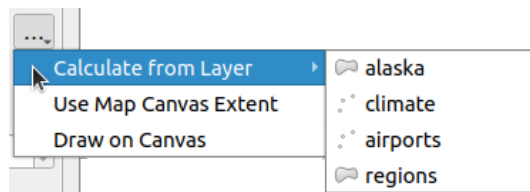


Fig. 24.11: Bereikselectie

- Een **lijst met elementen** (raster- of vectorlagen, tabellen, velden) om uit te kiezen. Klik op de knop ... links van de optie om een dialoogvenster zoals het volgende te zien. Meervoudig selecteren is toegestaan en als het dialoogvenster wordt gesloten, wordt het aantal geselecteerde items weergegeven in de widget Tekstvak parameter.

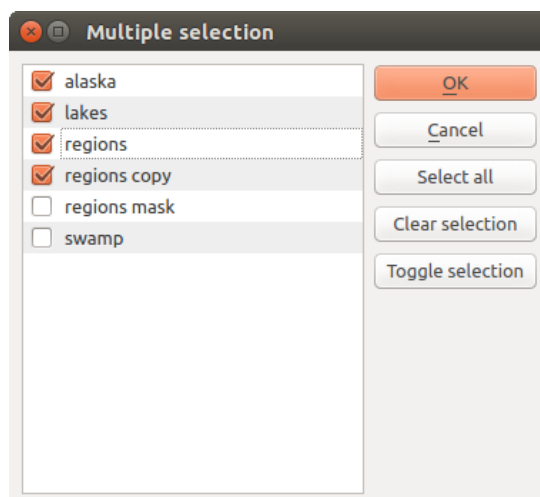


Fig. 24.12: Meervoudige selecties

- Een **kleine tabel** om te worden bewerkt door de gebruiker. Deze worden gebruikt om parameters te definiëren zoals tabellen voor opzoeken of samengevouwde kernen, naast andere.

Klik op de knop aan de rechterkant om de tabel te zien en de waarden ervan te bewerken.

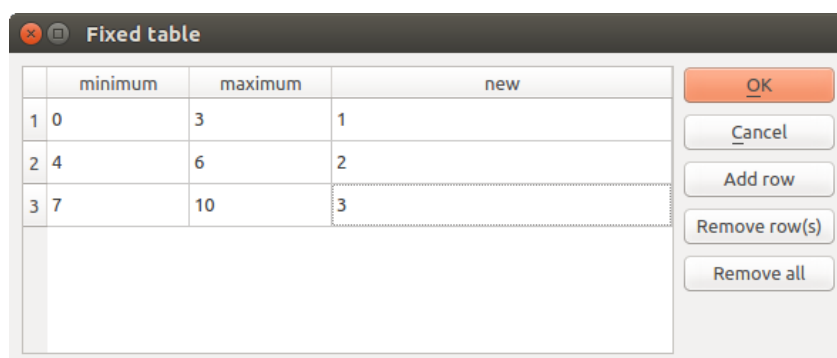


Fig. 24.13: Vaste tabel

Afhankelijk van het algoritme kan het aantal rijen, al dan niet, worden aangepast met de knoppen aan de rechterkant van het venster.

---

**Notitie:** Sommige algoritmes vereisen veel parameters om te kunnen worden uitgevoerd, bijv. in de *Raster calculator* moet u handmatig de celgrootte, het bereik en het CRS specificeren. U kunt het handmatig kiezen van alle parameters vermijden als het algoritme de parameter *Verwijzingslaag* heeft. Met die parameter kunt u de verwijzingslaag kiezen en alle eigenschappen daarvan (celgrootte, bereik, CRS) zullen worden gebruikt.

---

Naast de tab *Parameters* is er ook een andere tab, genaamd *Log* (zie Fig. 24.14 hieronder). Informatie die wordt verschaft door het algoritme gedurende de uitvoering ervan wordt in deze tab weggeschreven en stelt u in staat de uitvoering te volgen en in de gaten te houden en meer details te verkrijgen over het algoritme als het wordt uitgevoerd. Informatie over het uitvoeren van het algoritme wordt ook uitgevoerd in het :menuselection: Beeld → Panelen → paneel *Logboekmeldingen* .

Onthoud dat niet alle algoritmes informatie naar de tab *Log* wegschrijven, en veel ervan zouden geluidloos kunnen worden uitgevoerd, zonder enige uitvoer te produceren anders dan de uitvoerbestanden. Controleer in dat geval het paneel *Logboekmeldingen*.

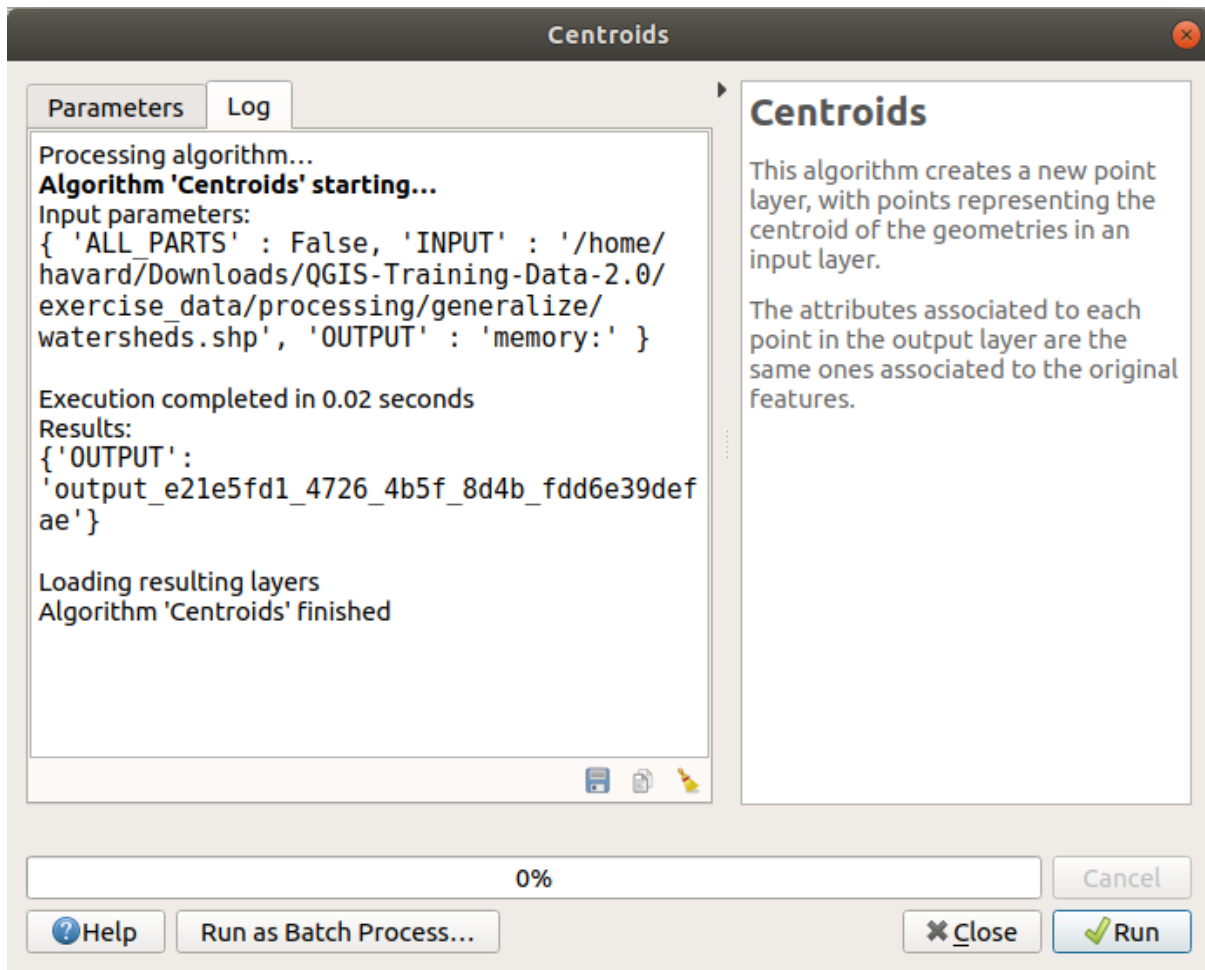





Fig. 24.14: Dialoogvenster algoritme - Log

Aan de onderzijde van de tab *Log* vindt u de knoppen voor  Log opslaan naar bestand,  Log naar klembord kopiëren en  Log leegmaken. Deze zijn in het bijzonder handig als u het keuzevak Dialoogvenster open houden na uitvoeren van een algoritme in het gedeelte Algemeen van de opties van Processing hebt geselecteerd.

Aan de rechterkant van het dialoogvenster ziet u een korte beschrijving van het algoritme, wat u zal helpen het doel ervan te begrijpen en de basisideeën erachter. Als een dergelijke beschrijving niet beschikbaar is zal het paneel met de beschrijving niet worden weergegeven.

Voor een meer gedetailleerd Help-bestand, dat een beschrijving zou kunnen bevatten van alle parameters die het gebruikt, of voorbeelden, vindt u een knop *Help* aan de onderzijde van het dialoogvenster die u brengt naar de *Processing providers en algoritmes* of naar de documentatie van de provider (voor enkele providers van derde-partijen).

De knop *Uitvoeren als een Batch proces* activeert de *modus In batch verwerken* wat het mogelijk maakt meerdere instanties van het algoritme te configureren en uit te voeren met een variëteit aan parameters.

### Een opmerking over projecties

Uitvoering van algoritmes van Processing worden altijd uitgevoerd in het coördinaten referentiesysteem (CRS) van de invoerlaag. Vanwege de directe mogelijkheden voor opnieuw projecteren van QGIS, hoewel twee lagen elkaar lijken te overlappen en overeenkomen, hoeft dat niet waar te zijn als hun originele coördinaten werden gebruikt zonder ze opnieuw te projecteren in een algemeen coördinatensysteem. Altijd wanneer u meer dan één laag als invoer gebruikt voor een *QGIS eigen algoritme*, vector of raster, zullen de lagen allemaal opnieuw worden geprojecteerd om overeen te komen met het coördinaten referentiesysteem van de eerste invoerlaag.

Dat is echter minder waar voor de meeste externe toepassingen waarvan algoritmes worden weergegeven in het framework Processing omdat die ervan uitgaan dat alle lagen reeds in een overeenkomend coördinaten referentiesysteem staan en klaar zijn om te worden geanalyseerd.

Standaard zal het dialoogvenster Parameters een beschrijving weergeven van het CRS van elke laag, tezamen met de naam ervan, wat het eenvoudig maakt lagen te selecteren die hetzelfde CRS delen om te worden gebruikt als invoerlagen. Als u deze aanvullende informatie niet wilt zien, kunt u die functionaliteit in het dialoogvenster Opties uitschakelen, door de optie *CRS-definitie van laag in selectievakken weergeven* niet te selecteren.

Wanneer u probeert een algoritme uit te voeren met twee of meer lagen als invoer, waarvan de CRS-en niet overeenkomen, zal een dialoogvenster met een waarschuwing worden weergegeven. Dat komt door de optie *Waarschuwen vóór uitvoeren als de parameter CRS niet overeen komt*.

U kunt nog steeds het algoritme uitvoeren, maar weet dat dat in de meeste gevallen verkeerde resultaten zal produceren, zoals lege lagen, omdat de invoerlagen elkaar niet overlappen.

---

#### **Tip: Algoritmes voor Processing gebruiken om tussentijds opnieuw te projecteren**

Wanneer een algoritme niet met succes uitgevoerd kan worden op meerdere invoerlagen vanwege niet-overeenkomende CRS-en, gebruik dan het interne algoritme van QGIS, zoals *Laag opnieuw projecteren*, om opnieuw projecteren van de lagen naar hetzelfde CRS uit te voeren vóór het uitvoeren van het algoritme dat deze uitvoer gebruikt.

---

### 24.3.2 Gegevensobjecten gegenereerd door algoritmes

Gegevensobjecten gegenereerd door een algoritme kunnen van één van de volgende typen zijn:

- Een rasterlaag
- Een vectorlaag
- Een tabel
- Een HTML-bestand (gebruikt voor tekst en grafische uitvoer)

Deze worden allemaal opgeslagen op schijf en de tabel met parameters zal een tekstvak bevatten dat overeenkomt met elk van deze uitvoeren, waar u het kanaal voor uitvoer kunt typen om het op te slaan. Een kanaal voor uitvoer bevat de informatie die nodig is om de resulterende object ergens op te kunnen slaan. In het meest normale geval, zult u het opslaan naar een bestand, maar in het geval van vectorlagen en wanneer zij worden gegenereerd door eigen algoritmes (algoritmes die geen externe toepassingen gebruiken) kunt u ook opslaan naar een database van PostGIS, geoPackage of SpatiaLite, of naar een geheugenlaag.

Klik, om een kanaal voor uitvoer te selecteren, eenvoudigweg op de knop aan de rechterkant van het tekstvak, en u zult een klein contextmenu met de beschikbare opties zien.

In de meeste gevallen zult u willen selecteren dat u wilt opslaan naar een bestand. Als u die optie selecteert, zult u in een dialoogvenster Opslaan als worden gevraagd naar het gewenste pad om het bestand op te slaan. Ondersteunde bestandsextensies worden in de selectie voor de bestandsindeling in het dialoogvenster weergegeven, afhankelijk van het soort uitvoer en het algoritme.

De indeling van de uitvoer wordt gedefinieerd door de extensie van de bestandsnaam. De ondersteunde indelingen zijn afhankelijk van wat door het algoritme zelf wordt ondersteund. Selecteer eenvoudigweg de corresponderende bestandsextensie (of voeg die toe, als u in plaats daarvan het bestandspad direct intypt) om een indeling te selecteren.



Als de extensie van het bestandspad dat u invoerde niet overeenkomt met een van de ondersteunde indelingen, zal een standaard extensie worden toegevoegd aan het bestandspad, en de bestandsindeling die correspondeert met die extensie zal worden gebruikt om de laag of de tabel op te slaan. Standaard extensies zijn: `.dbf` voor tabellen, `.tif` voor rasterlagen en `.gpkg` voor vectorlagen. Deze kunnen worden aangepast in het dialoogvenster *Opties*, door één van de door QGIS ondersteunde indelingen te selecteren.

Als u geen bestandsnaam invoert in het tekstvak voor de uitvoer (of de overeenkomende optie in het contextmenu selecteert) zal het resultaat worden opgeslagen als een *tijdelijk bestand* in de corresponderende standaard bestandsindeling en het zal worden verwijderd als u QGIS afsluit (wees u daarvan bewust als u uw project opslaat en het tijdelijke lagen bevat).

U kunt een standaardmap instellen voor gegevensobjecten van uitvoer. Ga naar het dialoogvenster *Opties* (u kunt het openen vanuit het menu *Extra ► Opties ► Processing*), en in de groep *Algemeen* vindt u een parameter genaamd *Map voor uitvoer*. Deze map voor uitvoer wordt gebruikt als het standaardpad in het geval dat u slechts een bestandsnaam typt, zonder pad (d.i. `mybestand.shp`) bij het uitvoeren van een algoritme.

Bij het uitvoeren van een algoritme dat een vectorlaag in iteratieve modus gebruikt, wordt het ingevoerde bestandspad gebruikt als het basispad voor alle gegenereerde bestanden, die worden benoemd met behulp van de basisnaam en de toevoeging van een getal dat de index van de iteratie vertegenwoordigt. De bestandsextensie (en indeling) wordt gebruikt voor alle op die manier gegenereerde bestanden.

Apart van rasterlagen en tabellen, genereren algoritmes ook afbeeldingen en tekst als HTML-bestanden. Deze resultaten worden weergegeven aan het einde van de uitvoering van het algoritme in een nieuw dialoogvenster. Dit dialoogvenster zal de resultaten behouden die door een algoritme zijn geproduceerd gedurende de huidige sessie, en kan op elk moment worden weergegeven via het menu *Processing ► Resultaten bekijken* in het hoofdmenu van QGIS.

Sommige externe toepassingen zouden bestanden (zonder bepaalde beperkingen voor de extensie) als uitvoer kunnen hebben, maar zij behoren niet tot de hierboven vermelde categorieën. Deze bestanden voor uitvoer zullen niet worden verwerkt door QGIS (geopend of opgenomen in het huidige project van QGIS), omdat zij meestal niet corresponderen met bestandsindelingen of elementen die worden ondersteund door QGIS. Dit is, bijvoorbeeld, het geval met bestanden van LAS, gebruikt voor de gegevens van LiDAR. De bestanden worden gemaakt maar u zult niets zien in uw nieuwe werksessie van QGIS.

Voor alle andere typen van uitvoer zult u een tekstvak vinden dat u kunt gebruiken om het algoritme te vertellen om het bestand te laden als het eenmaal is gegenereerd door het algoritme of niet. Standaard worden alle bestanden geopend.

Optionele uitvoeren worden ondersteund. Dat is, alle uitvoeren worden gemaakt. Echter, u kunt het corresponderende tekstvak deselecteren als u niet geïnteresseerd bent in een bepaalde uitvoer, wat er in essentie voor zorgt dat het zich gedraagt als een optionele uitvoer (met andere woorden: de laag wordt toch gemaakt, maar als u het tekstvak leeg laat, zal die worden opgeslagen in een tijdelijk bestand en worden verwijderd als u QGIS afsluit).

## 24.4 Beheren van de geschiedenis

### 24.4.1 De geschiedenis van Processing

Elke keer als u een algoritme uitvoert, wordt informatie over het proces opgeslagen in het beheer van de geschiedenis. De datum en tijd van het uitvoeren worden opgeslagen, als ook de gebruikte parameters, wat het gemakkelijker maakt al het werk dat is ontwikkeld met het framework Processing te volgen en te beheren, en het te reproduceren.

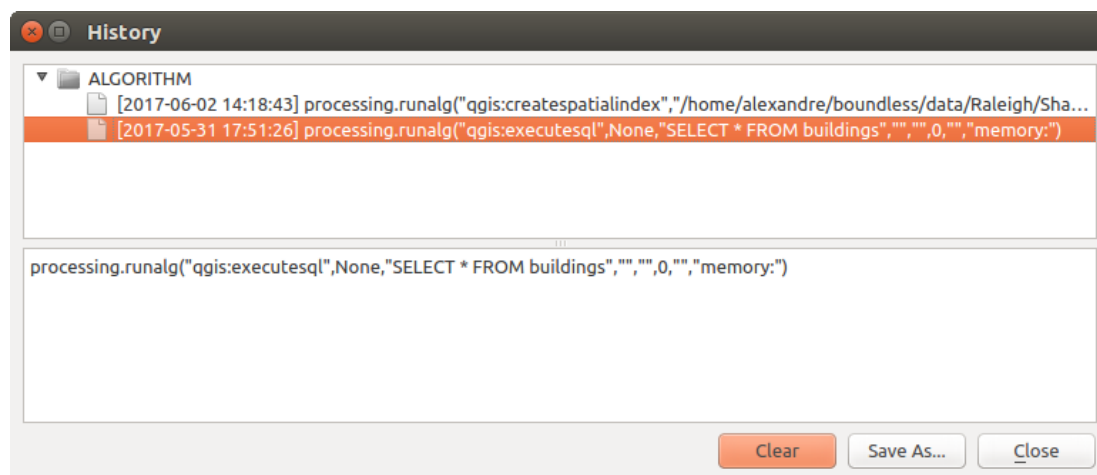


Fig. 24.15: Geschiedenis

Procesinformatie wordt opgeslagen als een uitdrukking voor de opdrachtregel, zelfs als het algoritme werd gestart vanuit de Toolbox. Dit maakt het handig voor degenen die leren hoe zij de interface voor de opdrachtregel moeten gebruiken, omdat zij een algoritme kunnen aanroepen met behulp van de Toolbox en dan het beheren van de geschiedenis kunnen raadplegen om te zien hoe het zou kunnen worden aangeroepen vanaf de opdrachtregel.

Apart van het bladeren door de items in het register, kunt u het proces ook opnieuw uitvoeren door simpelweg te dubbelklikken op het item. Het dialoogvenster voor het algoritme opent dan met reeds ingestelde parameters en u kunt elk van deze wijzigen om aan uw behoefte te voldoen en het algoritme opnieuw uitvoeren.

Het dialoogvenster *Geschiedenis* verschaft ook een handige manier om bij te dragen aan de consolidatie van de infrastructuur voor het testen van algoritmes en scripts voor QGIS Processing. Wanneer u met rechts klikt op een item, kunt u *Test maken...* gebruiken voor het betrokken algoritme en parameters, door de instructies te volgen op [https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3\\_22/python/plugins/processing/tests/README.md](https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/python/plugins/processing/tests/README.md).

## 24.4.2 Het log van de verwerking

Het dialoogvenster *Geschiedenis* bevat alleen de aanroepen voor uitvoering, maar niet de door het algoritme geproduceerde informatie bij het uitvoeren. Die informatie wordt weggeschreven naar het log van QGIS (*Beeld ► Panelen ► Logboekmeldingen*).

Algoritmes van derde partijen worden gewoonlijk uitgevoerd door hun interfaces voor de opdrachtregel te gebruiken, die met de gebruiker communiceren via de console. Hoewel die console niet wordt weergegeven, wordt gewoonlijk een volledig dump ervan weggeschreven naar het log, elke keer als u een van deze algoritmes uitvoert. Om vervuiling van het log met die informatie te voorkomen, kunt u het voor elke provider uitschakelen in dialoogvenster *Opties*.

Sommige algoritmes, zelfs als zij een resultaat kunnen produceren met de opgegeven invoerdata, voeren opmerkingen of aanvullende informatie toe aan het log, wanneer zij potentiële problemen met de gegevens detecteren, om u te waarschuwen. Zorg er voor dat u deze berichten in het log controleert als u onverwachte resultaten ondervindt.

## 24.5 Grafische modellen bouwen

*Grafische modellen bouwen* stelt u in staat complexe modellen te maken met behulp van een eenvoudige en gemakkelijk te gebruiken interface. Bij het werken met een GIS staan de meeste bewerkingen voor analyses niet op zichzelf, maar maken deel uit van een reeks bewerkingen. Met *Grafische modellen bouwen* kan die keten van bewerkingen worden verpakt in één enkel proces, wat het handiger maakt het later als één enkel proces uit te voeren op een andere verzameling invoer. Het maakt niet uit hoeveel stappen en verschillende algoritmes er bij betrokken zijn, een model wordt uitgevoerd als één enkel algoritme, en bespaart tijd en inspanning.

*Grafische modellen bouwen* kan worden geopend vanuit het menu *Processing (Processing ► Grafische modellen bouwen)*.

## 24.5.1 De interface Grafische modellen bouwen

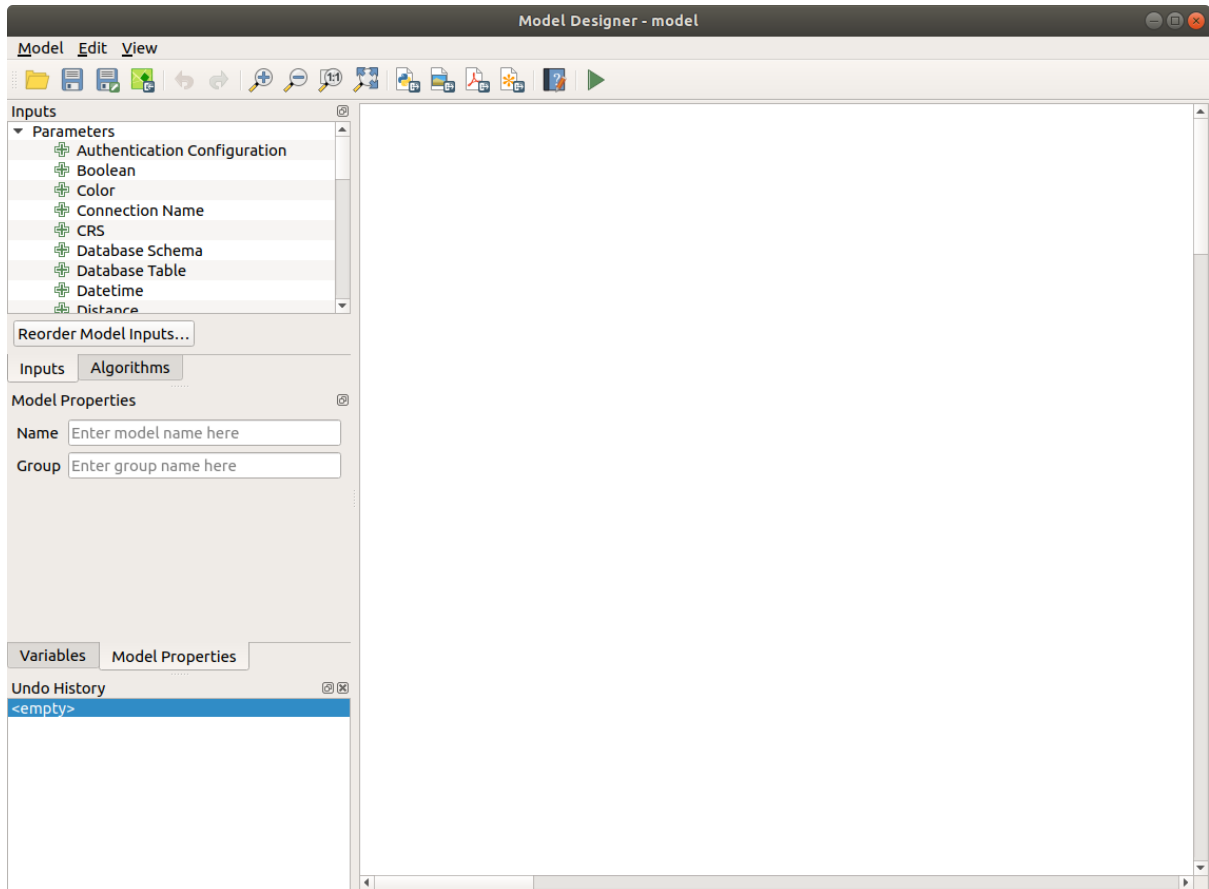





















Fig. 24.16: Grafische modellen bouwen








In zijn hoofdgedeelte heeft de modelontwerper een werkvenster waar de structuur van het model en de werkstroom die het weergeeft kunnen worden geconstrueerd.

Aan de bovenzijde van het dialoogvenster geven verschillende menu's en de werkbalk *Navigatie* toegang tot een variëteit aan gereedschap[en].





Menu Model

Label	Sneltoets	Werkbalk Navigatie	Beschrijving
 <i>Model valideren</i>			Controleert of de in het model gebruikte algoritmes en invoer bestaan. Handig voor het uitvoeren van het model.
 <i>Model uitvoeren...</i>	F5		Voert het model uit
<i>Invoer model opnieuw sorteren...</i>			Stelt de volgorde in waarin invoer wordt weergegeven aan de gebruiker in het dialoogvenster voor het algoritme.
 <i>Model openen...</i>	Ctrl+O		Opent een bestand .model3 om te bewerken of uit te voeren
 <i>Model opslaan</i>	Ctrl+S		Slaat het model op schijf op als een bestand .model3
 <i>Model opslaan als...</i>	Ctrl+Shift+S		Slaat het model op schijf op als een nieuw bestand .model3
 <i>Model opslaan in project</i>			Bedt het modelbestand in het projectbestand in, wat het beschikbaar maakt bij het delen van het projectbestand.
 <i>Model Help bewerken...</i>			Een interface om het model, de algoritmes, de parameters en uitvoer, als ook de auteur en versie te documenteren
<i>Exporteren ►</i>			
 ► <i>Als afbeelding exporteren...</i>			Slaat het grafische ontwerp van het model op naar een indeling voor een afbeelding (voor illustratie-doeleinden)
 ► <i>Als PDF exporteren...</i>			Slaat het grafische ontwerp van het model op naar een indeling voor PDF (voor illustratie-doeleinden)
 ► <i>Als SVG exporteren...</i>			Slaat het grafische ontwerp van het model op naar een indeling voor SVG (voor illustratie-doeleinden)
 ► <i>Als scriptalgoritme exporteren...</i>			Maakt een scriptbestand voor Python, inclusief de instructies voor het model

## Menu Bewerken

Label	Sneltoets	Werkbalk Navigatie	Beschrijving
 <i>Alles selecteren</i>	Ctrl+A		Selecteert alle componenten van het model in de ontwerper
<i>Geselecteerde componenten aan raster snappen</i>			snapt en lijnt de elementen uit aan een raster
 <i>Opnieuw</i>	Ctrl+Y	<input checked="" type="checkbox"/>	Draai de laatste geannuleerde actie terug. Bekijk ook het paneel <i>Ongedaan maken/Opnieuw</i> .
 <i>Ongedaan maken</i>	Ctrl+Z	<input checked="" type="checkbox"/>	Annuleer de laatste wijziging. Bekijk ook het paneel <i>Ongedaan maken/Opnieuw</i> .
 <i>Knippen</i>	Ctrl+X		Knipt een selectie componenten uit het model.
 <i>Kopiëren</i>	Ctrl+C		Kopieert een selectie componenten uit het model.
 <i>Plakken</i>	Ctrl+V		Plakt een geknipte of gekopieerde selectie componenten uit een model naar een ander of in hetzelfde model. De geselecteerde componenten behouden hun originele eigenschappen en opmerkingen.
 <i>Geselecteerde componenten verwijderen</i>	Del		Verwijdert een component uit het model.
<i>Groepsvak toevoegen</i>			Voegt een vak toe aan de achtergrond van gerelateerde componenten om ze visueel te groeperen. In het bijzonder nuttig in grote modellen om de werkstroom helder te houden.

## Menu Beeld

Label	Sneltoets	Werkbalk Navigatie	Beschrijving
<i>Zoom naar ►</i>			Zoomt naar het bereik van het geselecteerde groepsvak
 <i>Inzoomen</i>	Ctrl++	<input checked="" type="checkbox"/>	
 <i>Uitzoomen</i>	Ctrl+-	<input checked="" type="checkbox"/>	
 <i>Zoomen naar 100%</i>	Ctrl+1	<input checked="" type="checkbox"/>	
 <i>Volledig zoomen</i>	Ctrl+0	<input checked="" type="checkbox"/>	Geeft alle componenten weer in het huidige venster van de ontwerper
<input checked="" type="checkbox"/> <i>Opmerkingen weergeven</i>			Geeft opmerkingen weer die zijn geassocieerd met elk algoritme of invoer in Grafische modellen bouwen
<input type="checkbox"/> <i>Snappen inschakelen</i>			
<input type="checkbox"/> <i>Zichtbaarheid paneel aan/uit</i>	Ctrl+Tab		Schakelt de <i>panelen</i> in de ontwerper AAN of UIT

## Panelen

Het linkergedeelte van het venster is een gedeelte met vijf panelen dat kan worden gebruikt om nieuwe elementen aan het model toe te voegen:

1. *Modeleigenschappen*: specificeer de naam (vereist) van het model en de groep waarin het moet worden weergegeven in de *Toolbox van Processing*
2. *Invoer*: alle *invoerparameters* die uw model zouden kunnen vormen
3. *Algoritmes*: de beschikbare *algoritmes van Processing*
4. *Variabelen*: Modellen mogen toegewezen *variabelen* bevatten die uniek zijn en alleen voor hen beschikbaar zijn. Toegang tot deze variabelen kan worden verkregen door een binnen het model gebruikte expressie. Zij zijn nuttig om algoritmes binnen een model te beheren en meerdere aspecten van het model te beheren door het wijzigen van één enkele variabele. De variabelen kunnen worden bekeken en bewerkt in het paneel *Variabelen*.
5. *Geschiedenis Ongedaan maken*: dit paneel zal alles registreren dat in de Grafische modellen bouwen gebeurt, wat het eenvoudiger maakt dingen te annuleren die u fout hebt gedaan.

## Over beschikbare algoritmes

Sommige algoritmes, die kunnen worden uitgevoerd vanuit de Toolbox, verschijnen niet in de lijst met beschikbare algoritmes wanneer u een model ontwerpt. Een algoritme moet de correcte semantiek hebben om te worden opgenomen in een model. Als een algoritme niet een dergelijke goed gedefinieerde semantiek heeft (bijvoorbeeld als het aantal uitvoerlagen niet vooraf bekend is), dan is het niet mogelijk om het binnen een model te gebruiken, en zal het niet verschijnen in de lijst met algoritmes die u kunt vinden in het dialoogvenster van Grafische modellen bouwen. Aan de andere kant zijn sommige algoritmes specifiek voor Grafische modellen bouwen. Die algoritmes zijn geplaatst in de groep ‘Gereedschappen Grafische modellen bouwen’.

### 24.5.2 Een model maken

Het maken van een model omvat twee basisstappen:

1. *Definitie van noodzakelijke invoer*. Deze invoer zal worden toegevoegd aan het venster Parameters, zodat de gebruiker zijn waarden kan instellen bij het uitvoeren van het model. Het model zelf is een algoritme, dus het venster Parameters wordt automatisch gegenereerd zoals met alle beschikbare algoritmes in het framework Processing.
2. *Definitie van de werkstroom*. Met behulp van de invoergegevens van het model wordt de werkstroom gedefinieerd door het toevoegen van algoritmes en selecteren hoe zij de gedefinieerde invoer gebruiken of hoe zij de uitvoer, gegenereerd door andere algoritmes in het model, gebruiken.

## Definitie van invoer

De eerste stap is het definiëren van de invoer voor het model. De volgende elementen zijn te vinden in het paneel *Invoer* aan de linkerkant van het venster Grafische modellen bouwen:

Tabel 24.1: Lijst met typen parameter voor bouwen van modellen

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

Tabel 24.1 – Vervolgd van vorige pagina

Vector Layer	Vector Tile Writer Layers		
--------------	---------------------------	--	--

**Notitie:** Met de muis over de invoer gaan zal een helptip weergeven met aanvullende informatie.

Bij dubbelklikken op een element wordt een dialoogvenster weergegeven dat u de karakteristieken laat definiëren. Afhankelijk van de parameter, zal het dialoogvenster tenminste één element bevatten (de beschrijving, wat datgene is dat de gebruiker zal zien bij het uitvoeren van het model). Bijvoorbeeld bij het toevoegen van een numerieke waarde, zoals is te zien in de volgende afbeelding, moet u, in aanvulling op de beschrijving van de parameter, een standaardwaarde en het bereik van geldige waarden instellen.

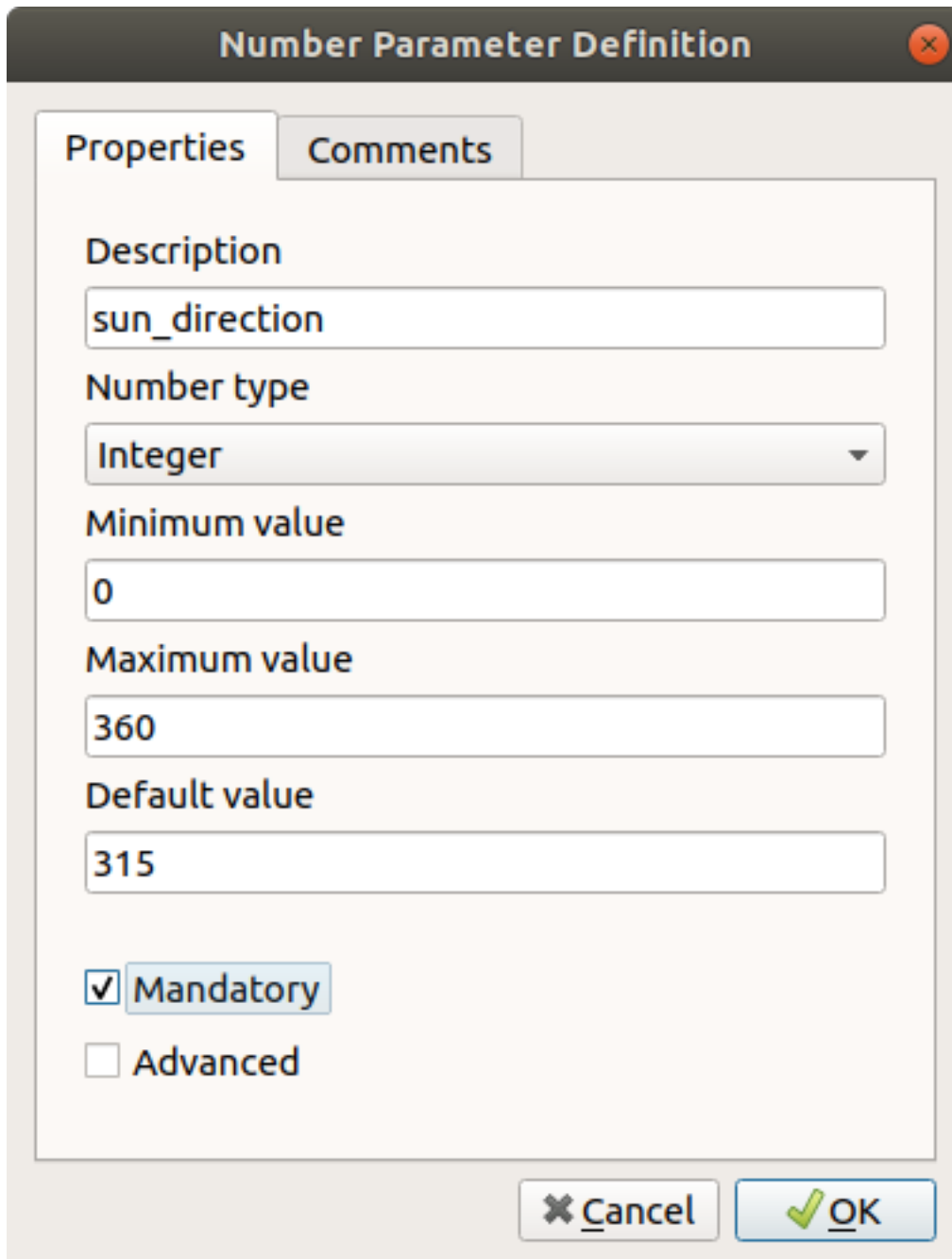


Fig. 24.17: Definiëren parameters model

U kunt uw invoer opgeven als verplicht voor uw model door de optie  *Verplicht* te selecteren en door het keuzevak  *Geavanceerd* te selecteren kunt u er voor zorgen dat de invoer binnen het gedeelte *Geavanceerd* staat. Dit is in het bijzonder nuttig als het model veel parameters heeft en enkele daarvan belangrijk zijn, maar u ze toch wilt kiezen.

Voor elke toegevoegde invoer wordt een nieuw element toegevoegd aan de werkruimte van Grafische modellen bouwen.



Fig. 24.18: Parameters Grafische modellen bouwen

U kunt ook invoer toevoegen door het type invoer te slepen vanuit de lijst en neer te zetten op de positie waar u het wilt plaatsen in het venster van Grafische modellen bouwen. Als u een parameter van een bestaande invoer wilt wijzigen, dubbelklik er dan eenvoudigweg op en hetzelfde dialoogvenster zal verschijnen.

Bij het gebruiken van een model in een ander model, worden de benodigde in- en uitvoer worden weergegeven in het kaartvenster.

### Definitie van de werkstroom

In het volgende voorbeeld zullen we twee invoeren en twee algoritmes toevoegen. Het doel van het model is om de hoogtewaarden uit een DEM rasterlaag te kopiëren naar een lijnlaag met het algoritme *Drape*, en dan de totale stijging van de lijnlaag te berekenen met het algoritme *Klimmen langs lijn*.

Kies, op de tab *Invoer*, de twee invoeren als *Vectorlaag* voor de lijn en *Rasterlaag* voor de DEM. We zijn nu klaar om de algoritmes toe te voegen aan de werkstroom.

Algoritmes kunnen worden gevonden op de tab *Algoritmes*, nagenoeg op dezelfde wijze gegroepeerd als in de Toolbox van Processing.



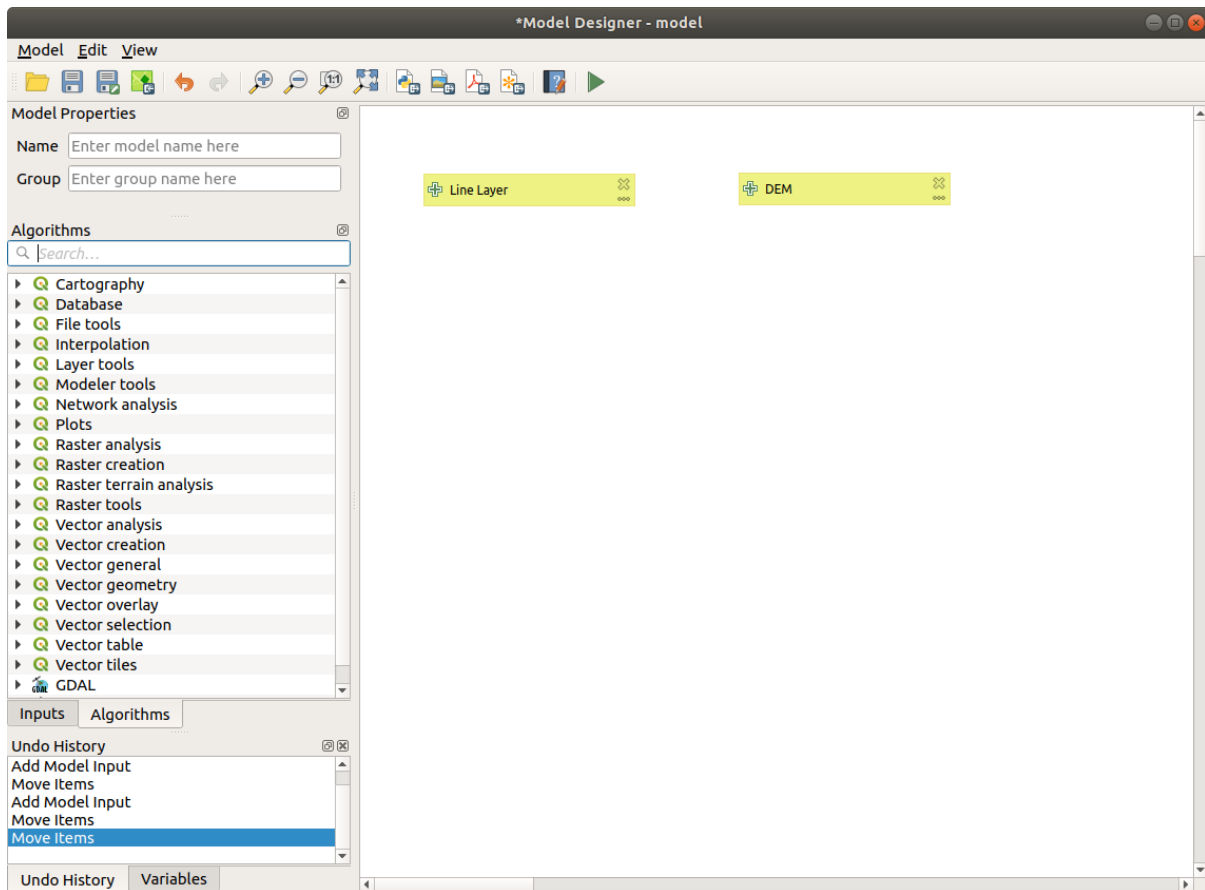


Fig. 24.19: Invoer modellen

Dubbelklik op de naam van een algoritme en sleep en zet het neer, net zoals bij invoer, om een algoritme aan een model toe te voegen. Net als voor de invoeren kunt u de beschrijving van het algoritme wijzigen en een opmerking toevoegen. Bij het toevoegen van een algoritme, zal een dialoogvenster voor de uitvoering verschijnen met een soortgelijke inhoud als die in het paneel voor uitvoering dat wordt weergegeven bij het uitvoeren van het algoritme vanuit de Toolbox. De volgende afbeelding geeft de dialoogvensters weer voor 'Drape (Z-waarde instellen vanuit raster)' en 'Klimmen langs lijn'.

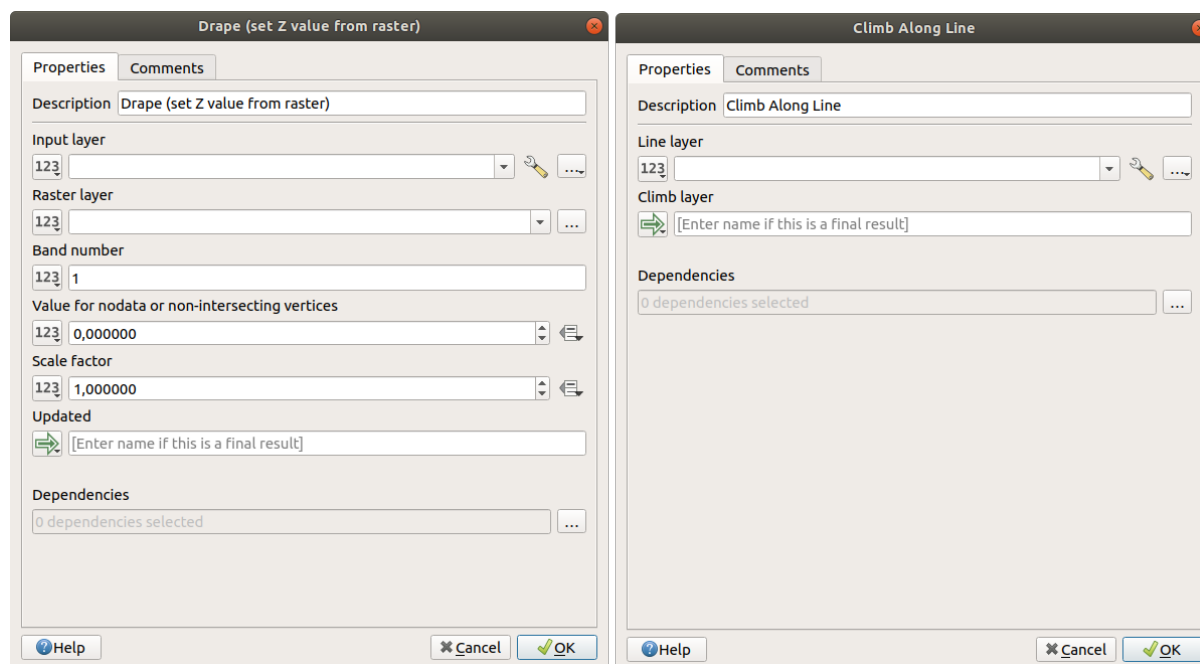


Fig. 24.20: Parameters algoritme model

Zoals u kunt zien zijn er echter enkele verschillen. Elke parameter heeft een keuzemenu naast zich die het mogelijk maakt te beheren hoe het zal worden geserveerd tijdens de werkstroom:

- **123** Waarde: stelt u in staat de parameter in te stellen vanuit een geladen laag in het project van QGIS of naar een laag in een map te bladeren
- **ε** Vooraf berekende waarde: met deze optie kunt u de Expressiebouwer openen en uw eigen expressie definiëren om de parameter te vullen. Modelinvoer als ook enkele andere laagstatistieken zijn beschikbaar als **variabelen** en worden vermeld boven in het dialoogvenster Zoeken van de Expressiebouwer
- **⚙️** Invoer model: kies deze optie als de parameter komt uit een invoer van het model dat u hebt gedefinieerd. Eenmaal aangeklikt zal deze optie alle geschikte invoeren vermelden voor de parameter
- **⚙️** Uitvoer algoritme: is nuttig als de parameter voor de invoer van een algoritme een uitvoer van een ander algoritme is
- **parameters uitvoer** hebben de aanvullende optie **➡️** Uitvoer model die de uitvoer van het algoritme beschikbaar maakt in het model. Als een door het algoritme gemaakte laag alleen moet worden gebruikt als invoer voor een ander algoritme, bewerk dat tekstvak dan niet.

In de volgende afbeelding ziet u de twee parameters voor de invoer gedefinieerd als Invoer model en de tijdelijke uitvoerlaag:

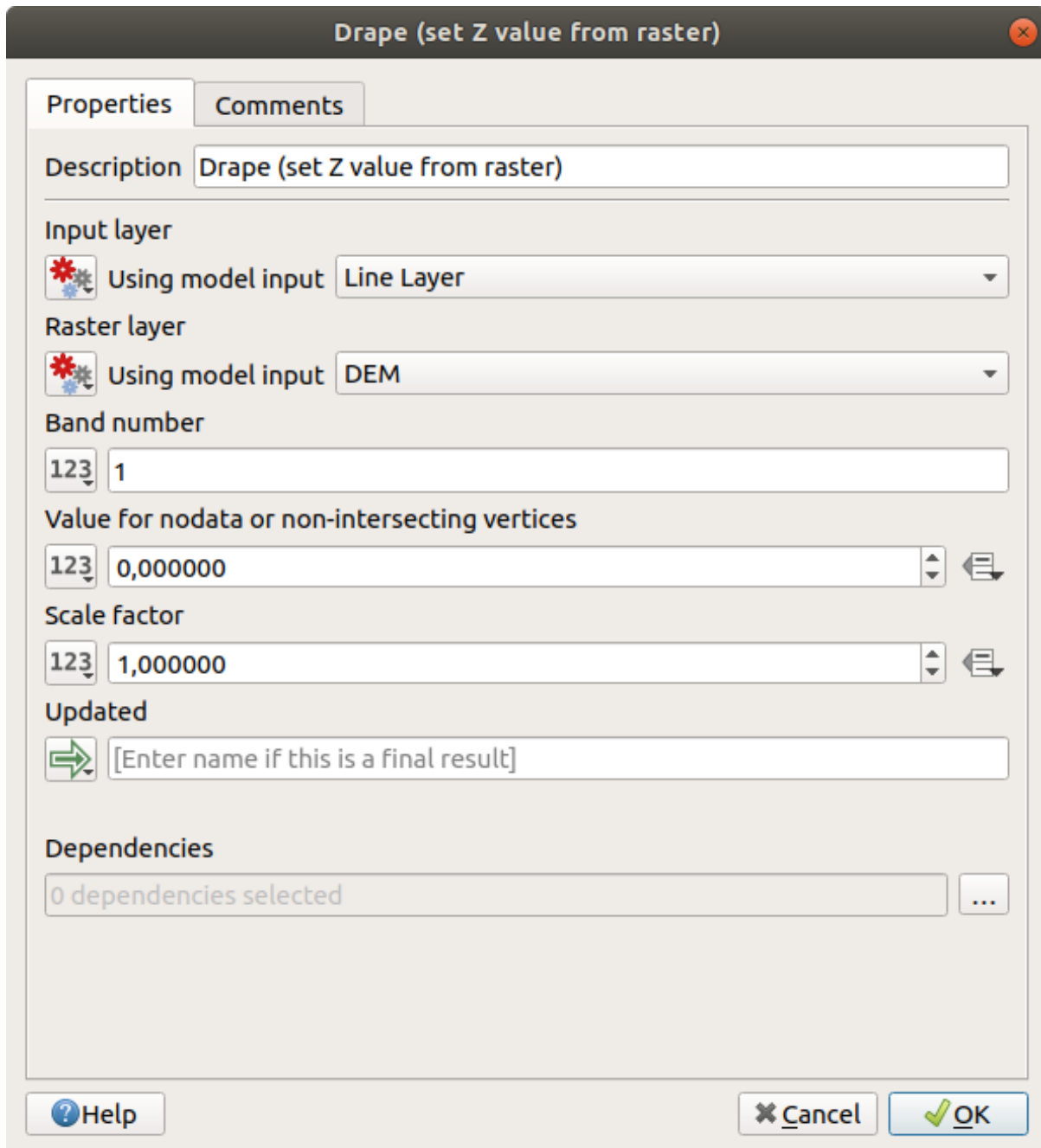



Fig. 24.21: Invoer- en uitvoerparameters algoritme

U zult ook een aanvullende parameter vinden, genaamd *Afhankelijkheden* die niet beschikbaar is bij het aanroepen van het algoritme in de Toolbox. Deze parameter stelt u in staat de volgorde te definiëren waarin algoritmes moeten worden uitgevoerd, door expliciet een algoritme te definiëren als een *ouder* van het huidige. Dit zal het uitvoeren van het *ouder*-algoritme vóór het huidige forceren.

Wanneer u de uitvoer van een eerder algoritme gebruikt als de invoer voor uw algoritme, stelt dat impliciet het eerdere algoritme in als ouder van het huidige (en plaatst de overeenkomende pijl in de werkruimte van Grafische modellen bouwen). In sommige gevallen kan een algoritme echter afhankelijk zijn van een ander, zelfs als het er geen uitgevoerd object van gebruikt (bijvoorbeeld een algoritme dat een zin in SQL uitvoert op een database van PostGIS en een ander dat een laag importeert in dezelfde database). Selecteer in dat geval slechts het eerdere algoritme in de parameter *Afhankelijkheden* en zij zullen in de juiste volgorde worden uitgevoerd.

Klik, als eenmaal aan alle parameters geldige waarden zijn toegewezen, op *OK* en het algoritme zal worden toegevoegd aan de werkruimte. Het zal worden gekoppeld aan elementen in de werkruimte (algoritme of invoer) dat objecten

verschafft die worden gebruikt als invoer voor het algoritme.

Elementen kunnen naar een andere positie in het werkvenster worden gesleept met het gereedschap  Item selecteren/verplaatsen. Dit is nuttig om de structuur van het model helderder te maken en meer intuïtief. U kunt ook de grootte van elementen wijzigen, door hun rand vast te pakken. Dit is bijzonder nuttig als de beschrijving van de invoer of het algoritme lang is. Met de optie *Beeld* ► *Snappen inschakelen* geselecteerd, kan het wijzigen van grootte of het verplaatsen worden gebonden aan een virtueel raster, voor een meer visueel gestructureerd ontwerp van het algoritme.

Koppelingen tussen elementen worden automatisch bijgewerkt en u kunt een knop + zien boven- en onderin elk algoritme. Klikken op de knop zal alle invoer en uitvoer van het algoritme vermelden zodat u een snel overzicht heeft.

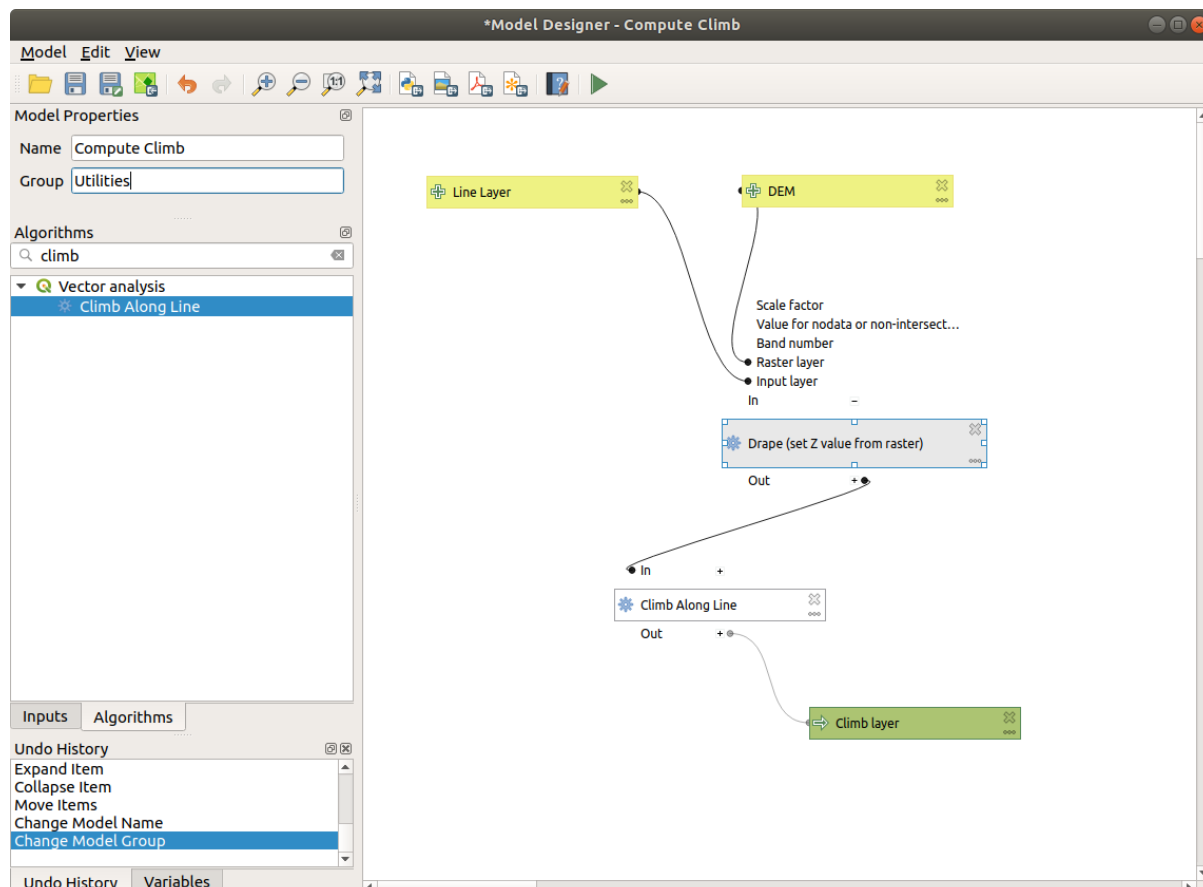


Fig. 24.22: Een volledig model

Met het gereedschap *Bewerken* ► *Groepsvak toevoegen* kunt u een te verslepen vak toevoegen aan het werkvenster. Deze mogelijkheid is heel nuttig in grote modellen om gerelateerde elementen in het werkvenster van Grafische modellen bouwen te groeperen en om de werkstroom helder te houden. We zouden bijvoorbeeld alle invoer voor het voorbeeld kunnen groeperen:

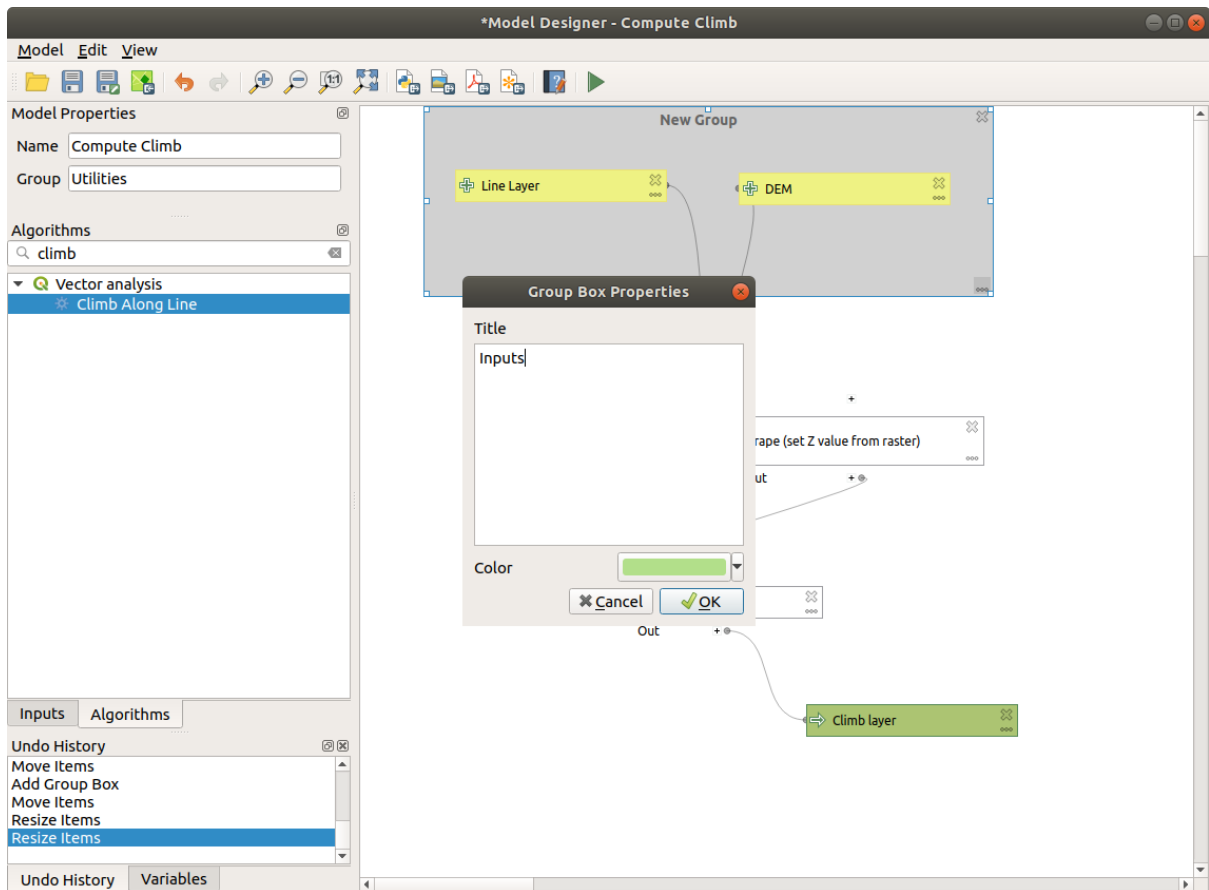


Fig. 24.23: Model groepsvak

U kunt de naam en kleur van de vakken wijzigen. Groepsvakken zijn bijzonder nuttig als zij samen worden gebruikt met het gereedschap *Beeld ► Zoomen naar ►*, wat het voor u mogelijk maakt te zoomen naar een specifiek gedeelte van het model. U kunt ook in- en uitzoomen met het muiswiel.

U wilt misschien de volgorde van de invoeren veranderen en hoe zij zijn vermeld in het hoofddialogvenster van het model. Aan de onderzijde van het paneel Invoer vindt u de knop *Invoer model opnieuw sorteren...* en door daarop te klikken verschijnt een nieuw dialogvenster dat u in staat stelt de volgorde van de invoeren te veranderen:

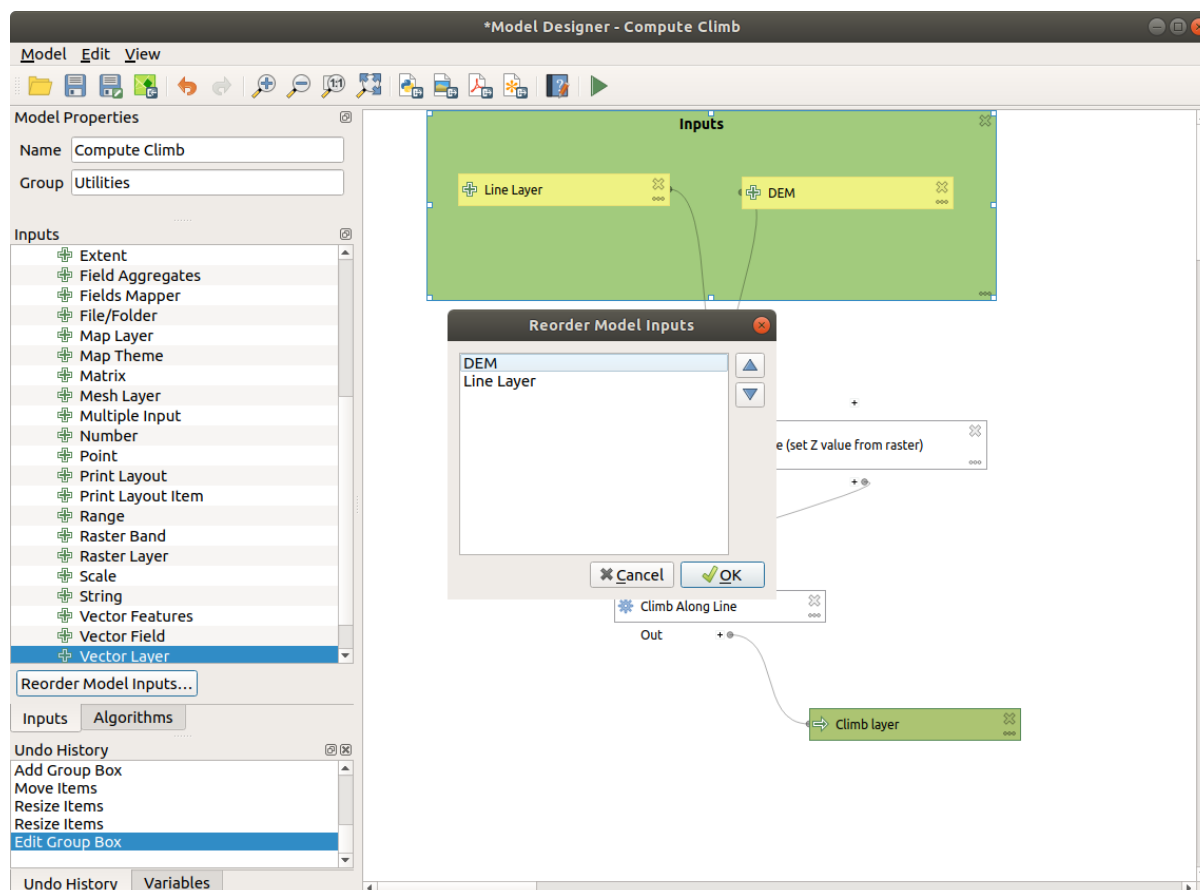




Fig. 24.24: Invoer model opnieuw sorteren

Opmerkingen kunnen ook worden toegevoegd aan invoer of algoritmes die aanwezig zijn in Grafische modellen bouwen. Dit kan worden gedaan door te gaan naar de tab *Opmerking* van het item of door met rechts te klikken. Op dezelfde tab kan handmatig een kleur worden ingesteld voor individuele opmerkingen in het model. Opmerkingen zijn alleen zichtbaar in het werkvenster van Grafische modellen bouwen en niet in het dialoogvenster van het uiteindelijke algoritme; zij kunnen worden verborgen door het uitschakelen van *Beeld* ► *Opmerkingen weergeven*.

U kunt uw algoritme op elk moment uitvoeren door te klikken op de knop  *Model uitvoeren*. Bij het gebruiken van de bewerker om een model uit te voeren, zullen niet standaard waarden worden opgeslagen in de invoer. Dit betekent dat uitvoeren van het model op een latere tijd vanuit de bewerker het dialoogvenster vooraf zal vullen met die waarden voor elke volgende uitvoering.

Om het algoritme te gebruiken vanuit de Toolbox, moet het zijn opgeslagen en het dialoogvenster Grafische modellen bouwen zijn gesloten, om het voor de Toolbox mogelijk te maken de inhoud te vernieuwen.

### Uw model documenteren

U moet uw model documenteren, en dat kan worden gedaan in Grafische modellen bouwen zelf. Klik op de knop  Model Help bewerken, en een dialoogvenster dat lijkt op het volgende zal verschijnen.

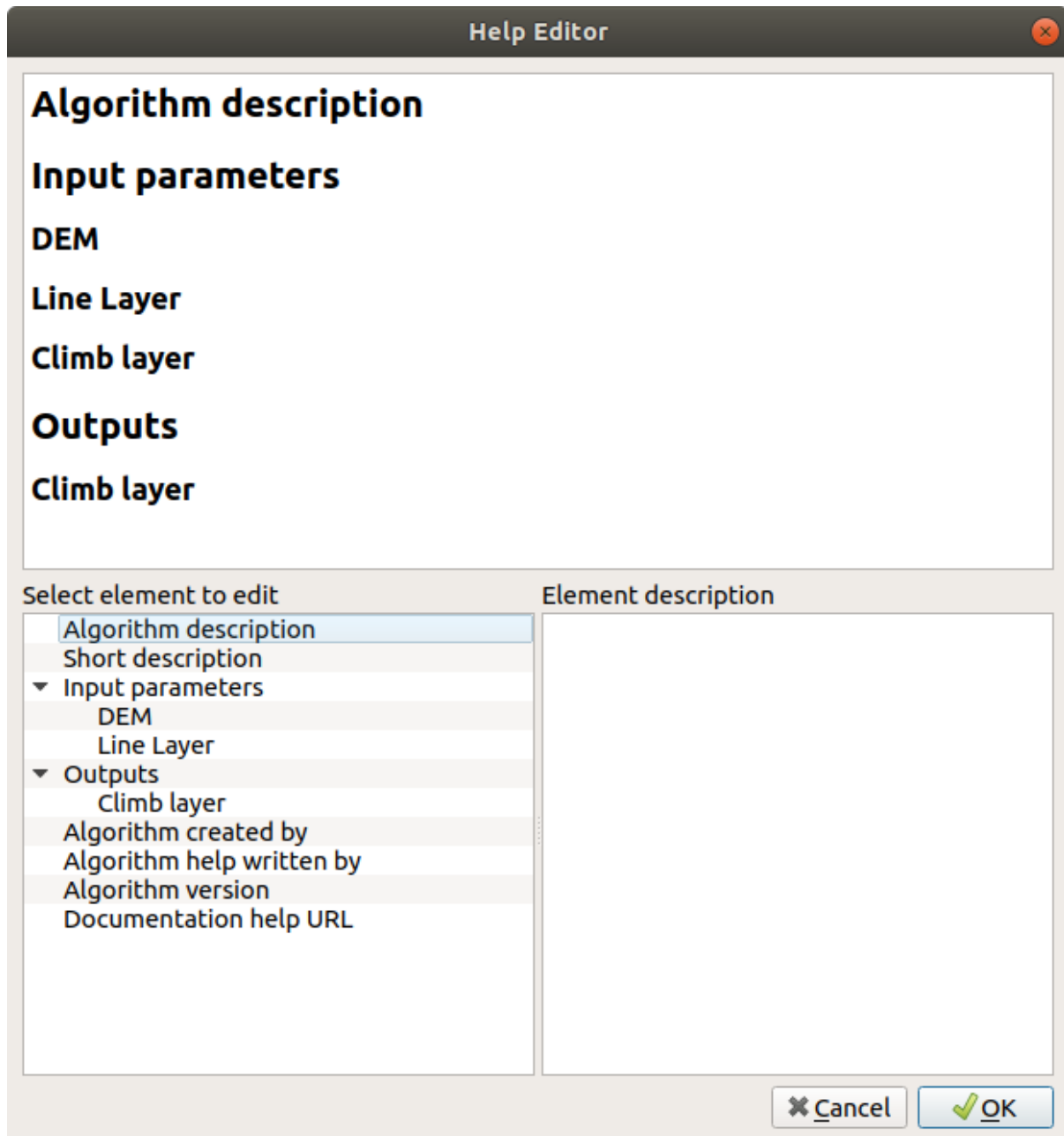




Fig. 24.25: Help bewerken

Aan de rechterkant ziet u een eenvoudige HTML-pagina, die is gemaakt met behulp van de beschrijving van de parameters voor de invoer en de uitvoer van het algoritme, tezamen met enkele aanvullende items zoals een algemene beschrijving van het model of de auteur ervan. De eerste keer dat u de bewerker voor de Help opent, zijn al deze beschrijvingen leeg, maar u kunt ze bewerken met behulp van de elementen aan de linkerkant van het dialoogvenster. Selecteer een element in het bovenste gedeelte en schrijf dan de beschrijving ervan in het tekstvak onderin.

Help voor een model wordt opgeslagen als deel van het model zelf.


## 24.5.3 Opslaan en laden van modellen


### Modellen opslaan

Gebruik de knop  *Model opslaan* om het huidige model op te slaan en de knop  *Model openen* om een eerder opgeslagen model te openen. Modellen worden opgeslagen met de extensie `.model3`. Als het model al werd opgeslagen vanuit het venster Grafische modellen bouwen, zult u niet naar een bestandsnaam worden gevraagd. Het bestand zal worden gebruikt voor volgende opslag, omdat er al een bestand is geassocieerd met het model.

Vóór het opslaan van een model moet u een naam en een groep er voor invoeren in de tekstvakken in het bovenste gedeelte van het venster.

Modellen die zijn opgeslagen in de map `models` (de standaardmap als u wordt gevraagd naar een bestandsnaam om het model op te slaan) zullen in de corresponderende tak in de Toolbox verschijnen. Wanneer de Toolbox wordt gestart, zoekt het in de map `models` naar bestanden met de extensie `.model3` en laadt de modellen die zij bevatten. Omdat een model in zichzelf een algoritme is, kan het aan de Toolbox worden toegevoegd, net als elk ander algoritme.

Modellen kunnen ook in het projectbestand worden opgeslagen met behulp van de knop  *Model in project opslaan*. Modellen die worden opgeslagen met deze methode zullen niet als bestanden `.model3` naar de schijf worden weggeschreven, maar zullen worden ingebed in het projectbestand `.qgz`.

Projectmodellen zijn beschikbaar in het menu  *Projectmodellen* van de Toolbox.


De map Modellen kan worden ingesteld in het dialoogvenster Opties van Processing onder de groep *Modellen*.

Modellen die zijn geladen uit de map `models` verschijnen niet alleen in de Toolbox, maar ook in de boom met algoritmes op de tab *Algoritmes* van het venster Grafische modellen bouwen. Dat betekent dat u een model kunt invoegen als deel van een groter model, net zoals andere algoritmes.

Modellen zullen worden weergegeven in het paneel *Browser* en kunnen van daaruit worden uitgevoerd.




### Een model als script voor Python exporteren

Zoals we in een later hoofdstuk zullen zien kunnen algoritmes van Processing worden aangeroepen vanuit de console voor Python van QGIS en nieuwe algoritmes van Processing kunnen worden gemaakt met Python. Een snelle manier om zo'n script voor Python te maken is om een model te maken en dat te exporteren als bestand voor Python.

Klik, om dat te doen, op  *Als scriptalgoritme exporteren...* in de werkruimte of klik met rechts op de naam van het model in de Toolbox van Processing en kies *Model als algoritme voor Python exporteren...*

### Een model als afbeelding, PDF of SVG exporteren

Een model kan ook worden geëxporteerd als een afbeelding, SVG of PDF (ter illustratie) door te klikken op

 *Als afbeelding exporteren*,  *Als PDF exporteren* of  *Als SVG exporteren*.

## 24.5.4 Bewerken van een model

U kunt het model, dat u momenteel maakt, bewerken, de werkstroom opnieuw definiëren en de relaties tussen de algoritmes en invoer die het model definiëren.

Als u met rechts klikt op een algoritme in de werkruimte, zult u een contextmenu zien zoals dat wat hieronder wordt weergegeven:



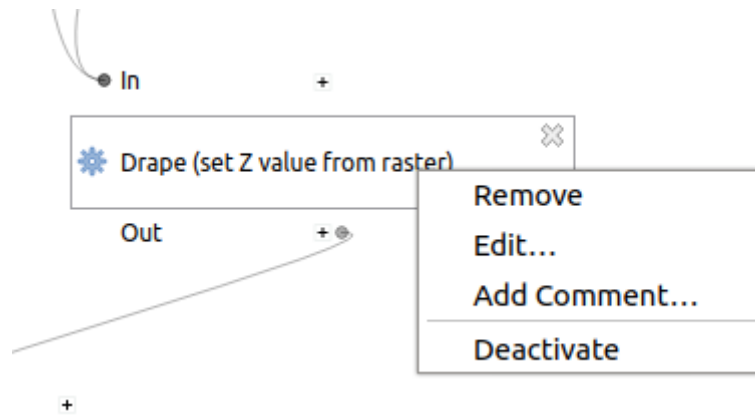


Fig. 24.26: Grafische modellen bouwen, klik met rechts

Selecteren van de optie *Verwijderen* zal het geselecteerde algoritme verwijderen. Een algoritme kan alleen worden verwijderd als er geen andere algoritmes van afhankelijk zijn. Dat is, als er geen uitvoer van het algoritme wordt gebruikt in een ander als invoer. Als u probeert een algoritme te verwijderen waarvan andere afhankelijk zijn, zal een waarschuwingsbericht, zoals dat wat hieronder wordt weergegeven, worden getoond:

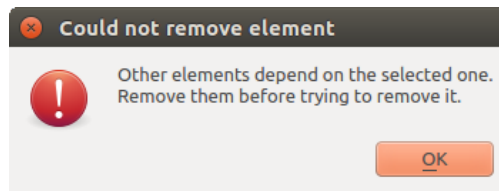


Fig. 24.27: Kan algoritme niet verwijderen

Selecteren van de optie *Bewerken...* zal het dialoogvenster Parameter van het algoritme weergeven, zodat u de invoeren parameterwaarden kunt wijzigen. Niet alle beschikbare elementen voor invoer in het model zullen verschijnen als beschikbare invoer. Lagen of waarden die worden gemaakt in een meer gevorderde stap in de werkstroom die is gedefinieerd door het model, zal niet beschikbaar zijn als zij cirkelverwijzingen veroorzaken.

Selecteer de nieuwe waarden en klik op de knop *OK* zoals gewoonlijk. De verbindingen tussen de elementen van het model zullen overeenkomstig wijzigen in de werkruimte van Grafische modellen bouwen.

*Opmerking toevoegen...* stelt u in staat een opmerking toe te voegen aan het algoritme om het gedrag beter te beschrijven.

Een model kan gedeeltelijk worden uitgevoerd door enkele van zijn algoritmes uit te schakelen. Selecteer de optie *Deactiveren* in het contextmenu dat verschijnt door met rechts te klikken op een element van een algoritme om dit te doen. Het geselecteerde algoritme, en alle in het model die daarvan afhankelijk zijn, zullen grijs worden weergegeven en zullen niet worden uitgevoerd als deel van het model.

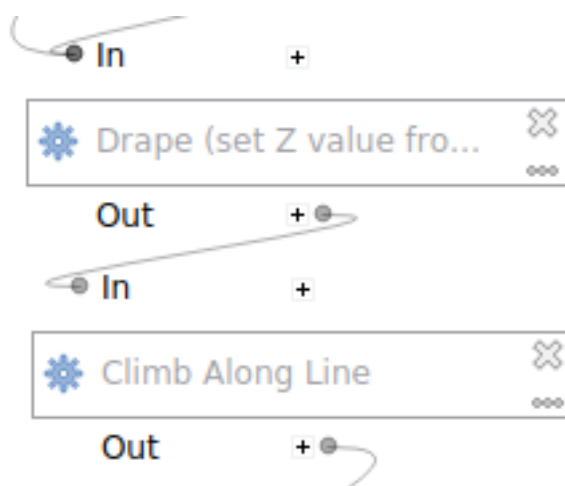


Fig. 24.28: Model met uitgeschakelde algoritmes

Door met rechts te klikken op een algoritme dat niet actief is, zult u een menuoptie *Activate* zien die u kunt gebruiken om het opnieuw te activeren.

## 24.6 De interface Batch-processing

### 24.6.1 Introductie

Alle algoritmes (inclusief modellen) kunnen worden uitgevoerd als een batch-proces. Dat is, zij kunnen niet slechts met één enkele set van invoer worden uitgevoerd, maar met meerdere daarvan, het algoritme net zo vaak uitvoerende als nodig is. Dit is handig bij het verwerken van grote hoeveelheden gegevens, omdat het niet nodig is het algoritme vele keren vanuit de Toolbox te starten.

Klik met rechts op de naam in de Toolbox en selecteer de optie *Uitvoeren als batch-proces* in het pop-upmenu dat verschijnt om een algoritme als een batch-proces uit te voeren.

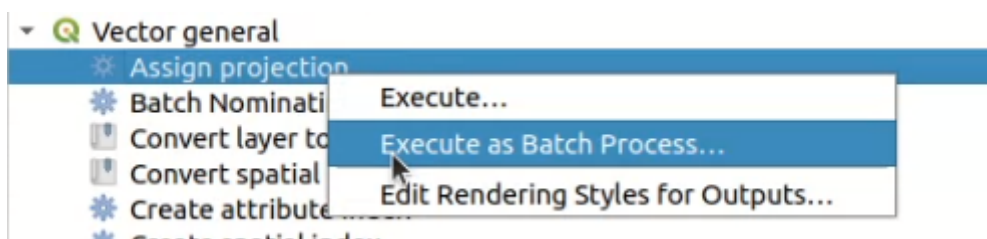


Fig. 24.29: Batch-proces met rechtsklikken

Indien u het dialoogvenster van de uitvoering van het algoritme hebt geopend, kunt u van daar uit ook de interface voor het batch-proces starten, klik op de knop *Run as batch process...*

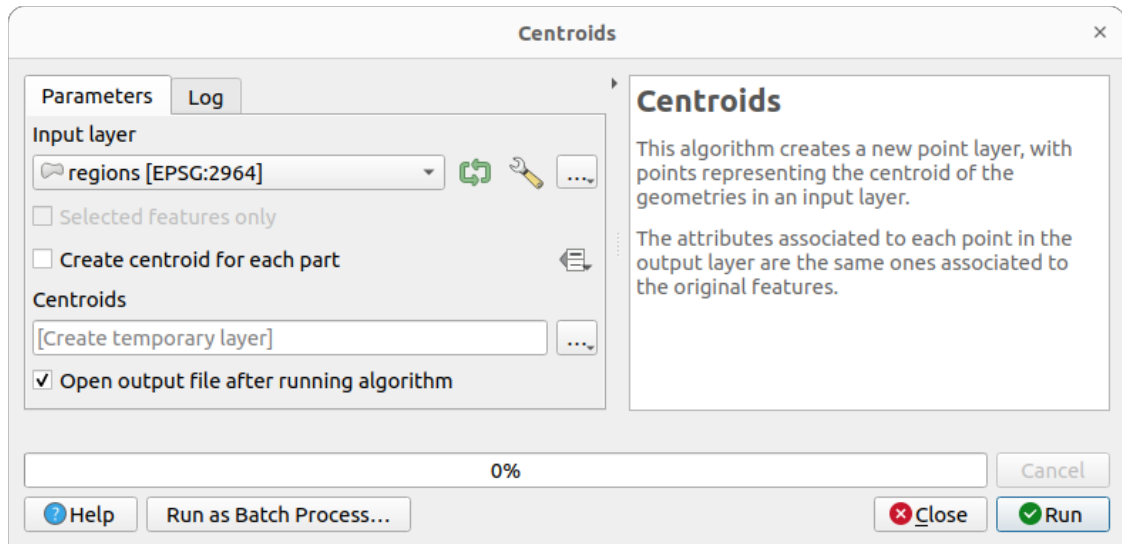


Fig. 24.30: Batch-proces vanuit dialogvenster van algoritme

## 24.6.2 De tabel met parameters

Uitvoeren van een batch-proces is soortgelijk aan het eenmalig uitvoeren van een algoritme. Waarden voor parameters moeten worden gedefinieerd, maar in dit geval hoeven we niet één enkele waarde voor elke parameter op te geven, maar in plaats daarvan een set, één voor elke keer dat het algoritme moet worden uitgevoerd. Waarden worden ingevoerd met behulp van een tabel zoals die welke hierna wordt weergegeven, waar elke rij een doorloop is en kolommen de parameters van het algoritme zijn.

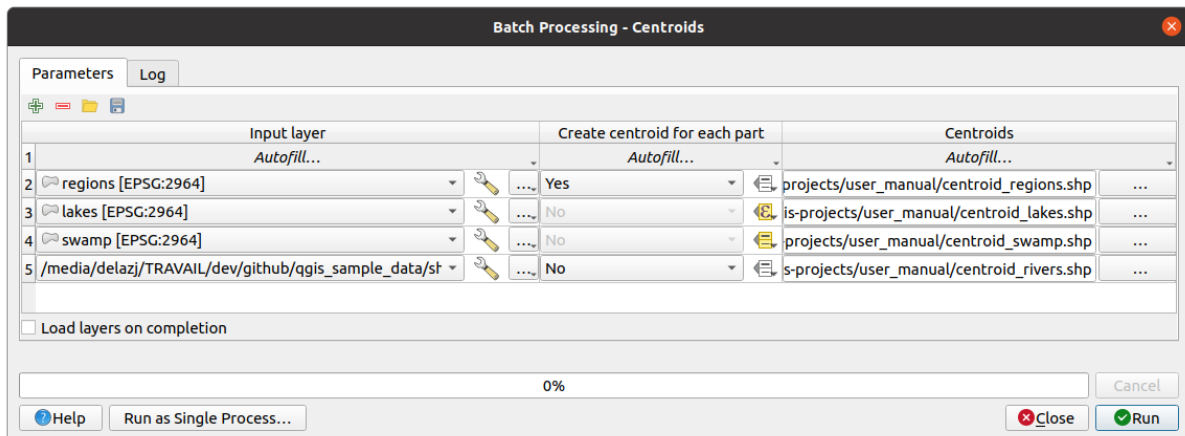


Fig. 24.31: In batch verwerken

Vanaf de bovenste werkbalk kunt u:

- Regel toevoegen: voegt een nieuw item voor configuratie voor Processing toe.
- Rij(en) verwijderen: verwijdert geselecteerde rijen uit de tabel. Selecteren van rijen wordt gedaan door te klikken op het nummer links en staat de *combinatie voor het toetsenbord* voor meervoudige selectie toe.
- Open een configuratiebestand voor verwerken van batch in Processing
- Opslaan de configuratie van batch voor Processing opslaan naar een bestand .JSON dat later kan worden uitgevoerd

Standaard bevat de tabel slechts twee rijen:

- De eerste rij geeft in elke cel een keuzemenu *Autom. vullen...* met *opties* om snel de cellen eronder te vullen. Beschikbare opties zijn afhankelijk van het type parameter.
- De tweede regel (als ook elke daarop volgende) vertegenwoordigt één enkele uitvoering van het algoritme, en elke cel bevat de waarde van één van de parameters. Het is soortgelijk aan het dialoogvenster Parameters dat u ziet bij het uitvoeren van een algoritme vanuit de Toolbox, maar met een andere schikking.


Aan de onderzijde van de tabel, kunt u instellen of  *Lagen laden bij voltooiën* moet worden uitgevoerd.

Als de grootte van de tabel eenmaal is ingesteld, moet die worden gevuld met de gewenste waarden.

### 24.6.3 Vullen van de tabel met parameters

Voor de meeste parameters is het instellen triviaal. De van toepassing zijnde widget, hetzelfde als in het *dialoogvenster voor één proces*, wordt verschaft, wat het mogelijk maakt eenvoudigweg de waarde in te typen, of die te selecteren uit een lijst met mogelijke waarden, afhankelijk van het type parameter. Dit is inclusief, indien compatibel, voor de widget data-bepaald.

Voor het automatiseren van de definitie van het proces voor de batch en het vermijden van het cel na cel vullen van de tabel, wilt u misschien het menu *Autom. vullen...* van een parameter openen met het pijltje ernaast en een van de volgende opties selecteren om waarden in de kolom te vervangen:

- *Naar beneden vullen* zal de invoer voor het eerste proces nemen en dat in alle andere processen invoeren.
-  *Berekenen met expressie...* za u toestaan een nieuwe expressie voor QGIS te maken om te gebruiken voor het bijwerken van alle bestaande waarden binnen die kolom. Bestaande waarden voor parameters (inclusief die uit andere kolommen) zijn beschikbaar om te gebruiken binnen de expressie via *variabelen*. Bijv. instellen van het aantal segmenten, gebaseerd op de bufferafstand van elke laag:

```
CASE WHEN @DISTANCE > 20 THEN 12 ELSE 8 END
```

- *Waarden toevoegen met expressie...* zal nieuwe rijen toevoegen met de waarden vanuit een expressie die een array teruggeeft (tegengesteld aan *Bereken met expressie...*, die alleen op bestaande rijen werkt). Het bedoelde geval voor het gebruiken is om het mogelijk te maken het dialoogvenster voor de batch te vullen met complexe numerieke series. Bijvoorbeeld het toevoegen van rijen voor elke batch-buffer met de expressie `generate_series(100, 1000, 50)` voor de parameter voor de afstand resulteert in nieuwe rijen met de waarden 100, 150, 200, ... 1000.
- Bij het instellen van parameters voor een bestand of laag worden opties verschaft:
  - *Bestanden toevoegen met patroon...* voegt nieuwe rijen aan de tabel toe voor overeenkomende bestanden, gevonden met een patroon voor het bestand en een map, met de optie voor  *Recursief zoeken*. Bijv. \*.shp.
  - *Bestanden selecteren*
  - *Alle bestanden uit een map toevoegen*
  - *Uit geopende lagen selecteren*

Parameters voor de uitvoergegevens geven dezelfde mogelijkheden weer als bij het uitvoeren van het algoritme als één enkel proces. Afhankelijk van het algoritme, kan de uitvoer:

- worden overgeslagen, als de cel leeg is
- als een tijdelijk bestand worden opgeslagen: vult de cel met `TEMPORARY_OUTPUT` en onthoud om het keuzevak  *Lagen laden bij voltooiën* te selecteren.
- worden opgeslagen als een gewoon bestand (.SHP, .GPKG, .XML, .PDF, .JPG,...) waarvan het pad kan worden ingesteld met de opties voor *Autom. vullen* zoals eerder weergegeven. Bijv. gebruiken van *Berekenen met expressie...* om de namen voor uitvoerbestanden voor complexe expressies in te stellen als:

```
'/home/me/stuff/buffer_' || left(@INPUT, 30) || '_' || @DISTANCE || '.shp'
```

U kunt ook het bestandspad direct intypen of het dialoogvenster voor het kiezen van een bestand gebruiken dat verschijnt bij het klikken op de betreffende knop .... Als u eenmaal het bestand hebt geselecteerd, wordt een nieuw dialoogvenster weergegeven om automatisch vullen voor andere cellen in dezelfde kolom mogelijk te maken (dezelfde parameter).

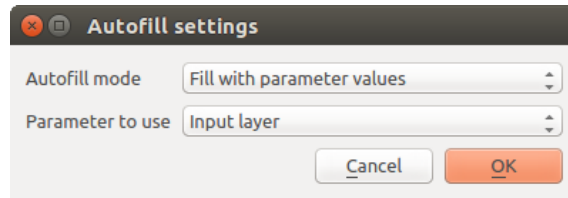


Fig. 24.32: Opslaan Batch-proces

Als de standaardwaarde (:guilabel: Niet automatisch aanvullen) is geselecteerd, zal het eenvoudigweg de geselecteerde bestandsnaam in de geselecteerde cel van de tabel met parameters zetten. Als een van de andere opties is geselecteerd, zullen alle cellen onder de geselecteerde automatisch worden gevuld, gebaseerd op gedefinieerde criteria.

- *Vullen met getallen:* voegt een automatisch verhogend nummer toe aan de bestandsnaam
- *Vullen met parameterwaarden:* u kunt een parameter selecteren waarvan de waarde in dezelfde rij wordt toegevoegd aan de bestandsnaam. Dit is in het bijzonder nuttig voor het benoemen van objecten van de uitvoergegevens overeenkomstig die van de invoer.
- worden opgeslagen als een laag binnen een container voor een database:

```
# 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 Uitvoeren van het batch-proces

Klik eenvoudigweg op *Uitvoeren* om het batch-proces uit te voeren als u eenmaal alle noodzakelijke waarden hebt ingevuld. Het paneel *Log* wordt geactiveerd en geeft details en stappen van de uitvoering weer van het uitvoeringsproces. De voortgang van de globale taak voor de batch zal worden weergegeven in de voortgangsbalk aan de onderzijde van het dialoogvenster.

## 24.7 Processing algoritmes gebruiken vanaf de console

De console stelt gevorderde gebruikers in staat hun productiviteit te vergroten en complexe bewerkingen uit te voeren die niet kunnen worden uitgevoerd met een van de andere elementen van de GUI van het framework Processing. Modellen die verscheidene algoritmes omvatten kunnen worden gedefinieerd met behulp van de interface voor de opdrachtregel, en aanvullende bewerkingen, zoals lussen en voorwaardelijke zinnen, kunnen worden toegevoegd om meer flexibele en meer krachtige werkstromen te maken.

Er is geen console voor Processing in QGIS, maar alle opdrachten voor Processing zijn in plaats daarvan beschikbaar vanuit de in QGIS ingebouwde *console voor Python*. Dat betekent dat u die opdrachten in uw werk op de console kunt inpassen en algoritmes van Processing kunt verbinden aan alle andere mogelijkheden (inclusief methoden uit de API van QGIS) die van daaruit beschikbaar zijn.

De code die u kunt uitvoeren vanuit de console van Python, zelfs als het geen specifieke methode voor Processing aanroept, kan worden geconverteerd naar een nieuw algoritme dat u later kunt aanroepen vanuit de Toolbox, Grafische modellen bouwen of enige andere component, net zoals u doet met een andere algoritme. In feite zijn enkele algoritmes, die u in de Toolbox aantreft, eenvoudige scripts.

In dit gedeelte zullen we zien hoe we algoritmes van Processing gebruiken vanuit de console voor Python in QGIS, en ook hoe we algoritmes schrijven met behulp van Python.

### 24.7.1 Algoritmes aanroepen van de console van Python

Het eerste dat u moet doen is de functies voor Processing importeren met de volgende regel:

```
>>> from qgis import processing
```

Wel, er is in de basis slechts één (interessant) ding dat u daarmee kunt doen vanaf de console: een algoritme uitvoeren. Dat wordt gedaan met de methode `run()`, die de naam van het uit te voeren algoritme als zijn eerste parameter opneemt, en dan een variabel aantal aanvullende parameters, afhankelijk van de vereisten van het algoritme. Dus het eerste wat u moet weten is de naam van het uit te voeren algoritme. Dat is niet de naam die u ziet in de Toolbox, maar eerder een unieke naam voor de opdrachtregel. U kunt het `processingRegistry` gebruiken om de juiste naam voor uw algoritme te zoeken. Typ de volgende regel in uw console:

```
>>> for alg in QgsApplication.processingRegistry().algorithms():
    print(alg.id(), "->", alg.displayName())
```

U zult iets als dit zien (met enkele extra toegevoegde streepjes om de leesbaarheid te vergroten).

```
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
...
```

Dat is een lijst met alle ID's voor beschikbare algoritmes, gesorteerd op naam van de provider en naam van het algoritme, samen met hun corresponderende namen.

Als u eenmaal de naam voor de opdrachtregel van het algoritme kent, is het volgende om te bepalen wat de juiste syntaxis is om het uit te voeren. Dat betekent weten welke parameters nodig zijn bij het aanroepen van de methode `run()`.

Er bestaat een methode om een algoritme in detail te beschrijven, die kan worden gebruikt om een lijst van de parameters te verkrijgen die een algoritme vereist en de soorten uitvoer die het zal maken. U kunt de methode `algorithmHelp(id_van_het_algoritme)` gebruiken om deze informatie te krijgen. Gebruik het ID van het algoritme, niet de volledige beschrijvende naam.

De methode aanroepen met `native:buffer` als parameter (`qgis:buffer` is een alias voor `native:buffer` en zal ook werken), geeft u de volgende beschrijving:

```
>>> 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.
```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

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.

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

(Vervolgt op volgende pagina)

```

- str: as string representation of int, e.g. '1'
- QgsProperty

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

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

```

Nu heeft u alles wat u nodig heeft om een algoritme uit te voeren. Zoals we al eerder hebben verteld kunnen algoritmes worden uitgevoerd met: `run()`. De syntaxis ervan is als volgt:

```
>>> processing.run(name_of_the_algorithm, parameters)
```

Waar parameters een woordenboek van parameters is, dat afhankelijk is van het algoritme dat u wilt uitvoeren, en is exact de lijst die de methode `algorithmHelp()` u geeft.



```

1 >>> processing.run("native:buffer", {'INPUT': '/data/lines.shp',
2     'DISTANCE': 100.0,
3     'SEGMENTS': 10,
4     'DISSOLVE': True,
5     'END_CAP_STYLE': 0,
6     'JOIN_STYLE': 0,
7     'MITER_LIMIT': 10,
8     'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})

```

Wanneer een parameter optioneel is en u wilt hem niet gebruiken, neem die dan niet op in het woordenboek.

Wanneer een parameter niet gespecificeerd is zal de standaardwaarde worden gebruikt.

Afhankelijk van het type parameter dienen waarden verschillend te worden ingevoerd. De volgende lijst geeft een snel overzicht van hoe waarden in te voeren voor elk type parameter:

- Raster Layer, Vector Layer of Table. Gebruik eenvoudigweg een tekenreeks met de naam die het te gebruiken gegevensobject identificeert (de naam die het heeft in de inhoudsopgave van QGIS) of een bestandsnaam (als de betreffende laag niet is geopend, hij zal worden geopend, maar niet worden toegevoegd aan het kaartvenster). Als u een instantie van een object van QGIS heeft dat de laag vertegenwoordigt, kunt u die ook doorgeven als parameter.
- Enumeratie. Als een algoritme een parameter voor enumeratie heeft moet de waarde van die parameter worden ingevuld met een waarde integer. U kunt de opdracht `algorithmHelp()` gebruiken om de beschikbare opties te weten te komen, zoals hierboven. Het algoritme `native:buffer` heeft bijvoorbeeld een enumeratie genaamd `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 dit geval heeft de parameter drie opties. Onthoud dat de volgorde begint met nul.

- Booleaanse waarde. Gebruik *True* of *False*.
- Multiple input. De waarde is een tekenreeks met beschrijvingen voor de invoer die zijn gescheiden door puntkomma's (;). Net als in het geval van enkele lagen of tabellen, kan elke beschrijving voor de invoer de naam van het gegevensobject of het bestandspad zijn.
- Table Field from XXX. Gebruik een tekenreeks met de naam van het te gebruiken veld. Deze parameter is hoofdlettergevoelig.
- Fixed Table. Type de lijst voor alle waarden voor de tabel, gescheiden door komma's (,) en omsluit ze met aanhalingstekens ("). Waarden beginnen op de bovenste rij en gaan van rechts naar links. U kunt ook een 2D-array van waarden gebruiken die de tabel vertegenwoordigt.
- CRS. Voer het EPSG-codenummer van het gewenste CRS in.
- Extent. U dient een tekenreeks te gebruiken met de waarden `xmin`, `xmax`, `ymin` en `ymax`, gescheiden door komma's (,).

Booleaanse waarden, bestand, tekenreeks en numerieke parameters behoeven geen aanvullende uitleg.

Parameters voor invoer, zoals tekenreeksen, Booleaanse waarden of numerieke waarden hebben standaardwaarden. De standaardwaarde wordt gebruikt als de corresponderende parameter ontbreekt.

Typ, voor gegevensobjecten voor de uitvoer, het te gebruiken bestandspad om ze op te slaan, net zoals wordt gedaan in de Toolbox. Als het object voor de uitvoer niet is gespecificeerd, zal het resultaat worden opgeslagen naar een tijdelijk bestand (of overgeslagen als het een optionele uitvoer is). De extensie van het bestand bepaalt de indeling van het bestand. Als u een extensie invoert die niet wordt ondersteund door het algoritme, zal de standaardindeling voor het bestand voor dat type uitvoer worden gebruikt en de corresponderende extensie worden toegevoegd aan het opgegeven bestandspad.

Anders dan wanneer een algoritme wordt uitgevoerd vanuit de Toolbox, wordt uitvoer niet toegevoegd aan het kaartvenster als u datzelfde algoritme uitvoert vanaf de console voor Python met `run()`, maar `runAndLoadResults()` zal dat wel doen.

De methode `run()` geeft een woordenboek terug met een of meer namen voor de uitvoer (die welke worden weergegeven in de beschrijving van het algoritme) als sleutels en de bestandspaden van die uitvoer als waarden.

```
1 >>> myresult = processing.run("native:buffer", {'INPUT': '/data/lines.shp',
2         'DISTANCE': 100.0,
3         'SEGMENTS': 10,
4         'DISSOLVE': True,
5         'END_CAP_STYLE': 0,
6         'JOIN_STYLE': 0,
7         'MITER_LIMIT': 10,
8         'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
9 >>> myresult['OUTPUT']
10 /data/buffers.shp
```

U kunt uitvoer van objecten laden door de corresponderende bestandspaden door te geven aan de methode `load()`. Of u zou `runAndLoadResults()` kunnen gebruiken in plaats van `run()` om ze onmiddellijk te laden.

Wanneer u een dialoogvenster voor een algoritme wilt openen vanuit de console, kunt u de methode `createAlgorithmDialog` gebruiken. De enige verplichte parameter is de naam van het algoritme, maar u kunt ook het woordenboek van de parameters definiëren, zodat het dialoogvenster automatisch zal worden gevuld:

```
1 >>> my_dialog = processing.createAlgorithmDialog("native:buffer", {
2         'INPUT': '/data/lines.shp',
3         'DISTANCE': 100.0,
4         'SEGMENTS': 10,
5         'DISSOLVE': True,
6         'END_CAP_STYLE': 0,
7         'JOIN_STYLE': 0,
8         'MITER_LIMIT': 10,
9         'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
10 >>> my_dialog.show()
```

De methode `execAlgorithmDialog` opent het dialoogvenster onmiddellijk:

```
1 >>> processing.execAlgorithmDialog("native:buffer", {
2         'INPUT': '/data/lines.shp',
3         'DISTANCE': 100.0,
4         'SEGMENTS': 10,
5         'DISSOLVE': True,
6         'END_CAP_STYLE': 0,
7         'JOIN_STYLE': 0,
8         'MITER_LIMIT': 10,
9         'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
```

## 24.7.2 Scripts maken en die uitvoeren vanuit de Toolbox

U kunt uw eigen algoritmes maken door de corresponderende code voor Python te schrijven. Scripts voor Processing breiden `QgsProcessingAlgorithm` uit, dus u dient een paar extra regels toe te voegen om verplichte functies te implementeren. U vindt een menu *Nieuw script maken* (blanco blad) en *Nieuw script uit sjabloon maken* (sjabloon dat de verplichte functies van `QgsProcessingAlgorithm` bevat) in het keuzemenu *Scripts* boven in de Toolbox van Processing. De Processing Script Editor zal openen en dat is waar u uw code moet schrijven. Sla het script daar vandaan op in de map `scripts` (de standaardmap wanneer u het dialoogvenster Bestand opslaan opent) met de extensie `.py` zou het corresponderende algoritme moeten maken.

De naam van het algoritme (die welke u zult zien in de Toolbox) wordt gedefinieerd in de code.

Laten we eens kijken naar de volgende code, die een algoritme voor Processing definieert die een bewerking voor een buffer uitvoert met een door de gebruiker gedefinieerde afstand voor de buffer op een vectorlaag die is gespecificeerd door de gebruiker, na eerste de laag afgevlakt te hebben.

```

1 from qgis.core import (QgsProcessingAlgorithm,
2     QgsProcessingParameterNumber,
3     QgsProcessingParameterFeatureSource,
4     QgsProcessingParameterFeatureSink)
5
6 from qgis import processing
7
8 class algTest(QgsProcessingAlgorithm):
9     INPUT_BUFFERDIST = 'BUFFERDIST'
10    OUTPUT_BUFFER = 'OUTPUT_BUFFER'
11    INPUT_VECTOR = 'INPUT_VECTOR'
12
13    def __init__(self):
14        super().__init__()
15
16    def name(self):
17        return "algTest"
18
19    def displayName(self):
20        return "algTest script"
21
22    def createInstance(self):
23        return type(self)()
24
25    def initAlgorithm(self, config=None):
26        self.addParameter(QgsProcessingParameterFeatureSource(
27            self.INPUT_VECTOR, "Input vector"))
28        self.addParameter(QgsProcessingParameterNumber(
29            self.INPUT_BUFFERDIST, "Buffer distance",
30            QgsProcessingParameterNumber.Double,
31            100.0))
32        self.addParameter(QgsProcessingParameterFeatureSink(
33            self.OUTPUT_BUFFER, "Output buffer"))
34
35    def processAlgorithm(self, parameters, context, feedback):
36        #DO SOMETHING
37        algresult = processing.run("native:smoothgeometry",
38            {'INPUT': parameters[self.INPUT_VECTOR],
39            'ITERATIONS':2,
40            'OFFSET':0.25,
41            'MAX_ANGLE':180,
42            'OUTPUT': 'memory:'},
43            context=context, feedback=feedback, is_child_algorithm=True)
44        smoothed = algresult['OUTPUT']
45        algresult = processing.run('native:buffer',
46            {'INPUT': smoothed,

```

(Vervolgt op volgende pagina)

(Vervolgd van vorige pagina)

```

47         'DISTANCE': parameters[self.INPUT_BUFFERDIST],
48         'SEGMENTS': 5,
49         'END_CAP_STYLE': 0,
50         'JOIN_STYLE': 0,
51         'MITER_LIMIT': 10,
52         'DISSOLVE': True,
53         'OUTPUT': parameters[self.OUTPUT_BUFFER]},
54         context=context, feedback=feedback, is_child_algorithm=True)
55     buffered = algresult['OUTPUT']
56     return {self.OUTPUT_BUFFER: buffered}

```

Na de nodige import zijn de volgende functies voor `QgsProcessingAlgorithm` gespecificeerd:

- `name()`: Het ID van het algoritme (kleine letters).
- `displayName()`: Een door mensen te lezen naam voor het algoritme.
- `createInstance()`: Maak een nieuwe instance van de klasse van het algoritme.
- `initAlgorithm()`: Configureer de `parameterDefinitions` en `outputDefinitions`.

Hier beschrijft u de parameters en uitvoer van het algoritme. In dit geval een bronobject voor de invoer, een afvoer voor het object voor het resultaat en een getal voor de afstand van de buffer.

- `processAlgorithm()`: Voer het werk uit.

Hier voeren we eerst het algoritme `smoothgeometry` uit om de geometrie af te vlakken en dan voeren we het algoritme `buffer` uit op de afgevlakte uitvoer. We moeten de parameter `is_child_algorithm` instellen op `True`, om algoritmes te kunnen uitvoeren vanuit andere algoritmes. U kunt zien hoe de parameters voor invoer en uitvoer worden gebruikt als parameters voor de algoritmes `smoothgeometry` en `buffer`.

Er zijn een aantal verschillende typen parameter beschikbaar voor in- en uitvoer. Hieronder staat een alfabetisch gesorteerde lijst:

Tabel 24.2: Lijst met typen parameter algoritmes

<code>QgsProcessingParameterAggregate</code>	<code>QgsProcessingParameterAnnotationLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterBoolean</code>
<code>QgsProcessingParameterBoolean</code>	<code>QgsProcessingParameterColor</code>	<code>QgsProcessingParameterDatabaseSchema</code>
<code>QgsProcessingParameterDatabaseSchema</code>	<code>QgsProcessingParameterDatabaseTable</code>	<code>QgsProcessingParameterEnum</code>
<code>QgsProcessingParameterEnum</code>	<code>QgsProcessingParameterExpression</code>	<code>QgsProcessingParameterFeatureSource</code>
<code>QgsProcessingParameterFeatureSource</code>	<code>QgsProcessingParameterField</code>	<code>QgsProcessingParameterFileDestination</code>
<code>QgsProcessingParameterFileDestination</code>	<code>QgsProcessingParameterFolderDestination</code>	<code>QgsProcessingParameterLayoutItem</code>
<code>QgsProcessingParameterLayoutItem</code>	<code>QgsProcessingParameterMapLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterMeshLayer</code>
<code>QgsProcessingParameterMeshLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterMultipleLayers</code>	<code>QgsProcessingParameterPointCloudLayer</code>
<code>QgsProcessingParameterPointCloudLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterProviderConnection</code>	<code>QgsProcessingParameterRasterLayer</code>
<code>QgsProcessingParameterRasterLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterScale</code>	<code>QgsProcessingParameterVectorLayer</code>
<code>QgsProcessingParameterVectorLayer</code>	<code>QgsProcessingParameterVectorTileWriterLayers</code>	

De eerste parameter naar de constructeurs is de naam van de parameter, en de tweede is de beschrijving van de parameter (voor de gebruikersinterface). De rest van de parameters voor constructie zijn specifiek voor het type parameter.

De invoer kan worden omgezet naar klassen voor QGIS met de functies `parameterAs` van `QgsProcessingAlgorithm`. Bijvoorbeeld om het opgegeven getal voor de afstand van de buffer te krijgen als een double:

```
self.parameterAsDouble(parameters, self.INPUT_BUFFERDIST, context).
```

De functie `processAlgorithm` zou een woordenboek moeten teruggeven dat waarden bevat voor elke uitvoer die wordt gedefinieerd door het algoritme. Dat maakt het mogelijk om toegang te krijgen tot deze uitvoer vanuit andere algoritmes, inclusief andere algoritmes die in hetzelfde model zijn opgenomen.

Zich goed gedragende algoritmes zouden net zoveel uitvoeren definiëren en teruggeven als zin heeft. Niet-object uitvoer, zoals getallen en tekenreeksen, zijn zeer nuttig bij het uitvoeren van uw algoritme als deel van een groter model, omdat deze waarden kunnen worden gebruikt als parameters voor invoer voor opvolgende algoritmes in het model. Overweeg het toevoegen van numerieke uitvoer voor dingen als het aantal verwerkte objecten, het aantal ongeldige objecten dat werd tegengekomen, het aantal uitgevoerde objecten, etc. Hoe meer uitvoer u teruggeeft des te nuttiger uw algoritme wordt!

## Terugkoppeling

Het object `feedback` dat wordt doorgegeven aan `processAlgorithm` zou moeten worden gebruikt voor terugkoppeling van/interactie met de gebruiker. U kunt de functie `setProgress()` van het object `feedback` gebruiken om de voortgangsbalk (0 tot 100) bij te werken om de gebruiker over de voortgang van het algoritme te informeren. Dit is bijzonder nuttig als uw algoritme veel tijd nodig heeft om te voltooien.

Het object `feedback` verschaft een methode `isCanceled()` die zou moeten worden gemonitord om annuleren van het algoritme door de gebruiker in te schakelen. De methode `pushInfo()` van `feedback` kan worden gebruikt om informatie naar de gebruiker te verzenden, en `reportError()` is handig voor het pushen van niet-fatale fouten naar gebruikers.

Algoritmes zouden andere vormen van het verschaffen van terugkoppeling aan gebruikers moeten vermijden, zoals afdrukken van argumenten of loggen naar `QgsMessageLog`, en zouden in plaats daarvan altijd het object `feedback` moeten gebruiken. Dat maakt uitgebreide logging voor het algoritme mogelijk, en is ook thread-veilig (wat belangrijk is, omdat algoritmes gewoonlijk worden uitgevoerd in een thread op de achtergrond).

## Fouten afhandelen

Als uw algoritme een fout tegenkomt die verhindert dat het wordt uitgevoerd, zoals ongeldige waarden voor invoer of een andere voorwaarde waardoor het niet wil of kan herstellen, dan zou u een `QgsProcessingException` moeten opwerpen. Bijv.:

```
if feature['value'] < 20:
    raise QgsProcessingException('Invalid input value {}, must be >= 20'.
    ↪format(feature['value']))
```

Probeer het opwerpen van een `QgsProcessingException` voor niet-fatale fouten te voorkomen (bijv. als een object een geometrie null heeft), en rapporteer in plaats daarvan deze fouten via `feedback.reportError()` en sla het object over. Dat helpt bij het “model-vriendelijk” maken van uw algoritme, omdat het het stopzetten van de uitvoering van een geheel algoritme vermijdt als een niet-fatale fout wordt tegengekomen.

## Documenteren van uw scripts

In het geval van modellen kunt u aanvullende documentatie voor uw scripts maken om uit te leggen wat zij doen en hoe zij werken.

`QgsProcessingAlgorithm` verschaft de functies `helpString()`, `shortHelpString()` en `helpUrl()` voor dat doel. Specificeer / overschrijf deze om meer hulp te geven aan de gebruiker.

`shortDescription()` wordt gebruikt in de helptip wanneer over het algoritme in de Toolbox wordt gegaan.

### 24.7.3 Haken voor vóór- en na-uitvoering van scripts

Scripts kunnen ook worden gebruikt als haken om voor pre- en post-uitvoering, die respectievelijk worden uitgevoerd vóórdat of nadat een algoritme is uitgevoerd. Dit kan worden gebruikt om taken te automatiseren die zouden moeten worden uitgevoerd wanneer een algoritme wordt uitgevoerd.

De syntaxis is identiek aan de hierboven uitgelegde syntaxis, maar een aanvullende globale variabele genaamd `alg` is beschikbaar, die het algoritme vertegenwoordigt dat zojuist is (of op het punt staat te worden) uitgevoerd.

In de groep *Algemeen* van het dialoogvenster Opties van Processing vindt u twee items genaamd *Vóór-uitvoering script* en *Na-uitvoering script* waar de bestandsnamen van de uit te voeren scripts in elk geval kunnen worden ingevoerd.

## 24.8 Processing gebruiken vanaf de opdrachtregel

QGIS heeft een gereedschap, genaamd QGIS Processing Executor, dat u in staat stelt algoritmes en modellen van Processing (ingebouwd of verschaft via plug-ins) direct vanaf de opdrachtregel uit te voeren, zonder QGIS Desktop zelf te moeten starten.

Voer, vanuit een programma voor de opdrachtregel, `qgis_process` uit en u zou moeten krijgen:

```
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"
  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.
```

**Notitie:** Alleen geïnstalleerde plug-ins die in hun bestand `metadata.txt` hebben opgenomen `hasProcessingProvider=yes` worden herkend en kunnen worden geactiveerd of geladen door het gereedschap `qgis_process`.

De opdracht `list` kan worden gebruikt om een lijst mt alle beschikbare providers en algoritmes op te halen.

```
qgis_process list
```

De opdracht `help` kan worden gebruikt om meer informatie op te halen over opdrachten of algoritmes.

```
qgis_process help qgis:regularpoints
```

De opdracht `run` kan worden gebruikt om een algoritme of model uit te voeren. Specificeer de naam van het algoritme of een pad naar een model als de eerste parameter.

```
qgis_process run qgis:buffer -- INPUT=source.shp DISTANCE=2 OUTPUT=buffered.shp
```

Als een parameter een lijst met waarden accepteert, stel dan dezelfde variabele meerdere keren in.

```
qgis_process run native:mergevectorlayers -- LAYERS=input1.shp LAYERS=input2.shp ↵
↳OUTPUT=merged.shp
```

Bij het uitvoeren van een algoritme wordt een op tekst gebaseerde balk voor terugkoppeling weergegeven, en de bewerking kan worden geannuleerd met `CTRL+C`. De opdracht `run` ondersteunt ook nog andere parameters.

- `--json` zal uitvoer naar `stdout` opmaken in een JSON-gestructureerde manier.
- `--ellipsoid` zal de ellipsoïde instellen naar de gespecificeerde.
- `--distance_units` zal de gespecificeerde eenheden voor afstand gebruiken.
- `--area_units` zal de gespecificeerde eenheden voor gebied gebruiken.
- `--project_path` zal het gespecificeerde project laden om het algoritme uit te voeren.

## 24.9 Nieuwe algoritmes voor Processing schrijven als scripts voor Python

Er bestaan twee opties voor het schrijven van algoritmes voor Processing met Python.

- *Uitbreiden van `QgsProcessingAlgorithm`*
- *De decorator `@alg` gebruiken*

In QGIS kunt u *Nieuw script maken* in het menu *Scripts* boven in de *Processing Toolbox* gebruiken om de *Processing Script bewerken* te openen waar u uw code kunt schrijven. U kunt, om de taak te vereenvoudigen, beginnen met een sjabloon voor een script door *Nieuw script uit sjabloon maken* uit hetzelfde menu te gebruiken. Dat opent een sjabloon dat `QgsProcessingAlgorithm` uitbreidt.

Als u het script opslaat in de map `scripts` (de standaardlocatie) met de extensie `.py`, zal het algoritme beschikbaar komen in de *Processing Toolbox*.

### 24.9.1 `QgsProcessingAlgorithm` uitbreiden

De volgende code

1. neemt een vectorlaag als invoer
2. telt het aantal objecten
3. doet een bewerking voor een buffer
4. maakt een rasterlaag als resultaat van de bewerking voor de buffer
5. geeft de laag voor de buffer, de rasterlaag en het aantal objecten terug

```
1 from qgis.PyQt.QtCore import QApplication
2 from qgis.core import (QgsProcessing,
3                       QgsProcessingAlgorithm,
4                       QgsProcessingException,
5                       QgsProcessingOutputNumber,
```

(Vervolgt op volgende pagina)

```
6         QgsProcessingParameterDistance,
7         QgsProcessingParameterFeatureSource,
8         QgsProcessingParameterVectorDestination,
9         QgsProcessingParameterRasterDestination)
10 from qgis import processing
11
12
13 class ExampleProcessingAlgorithm(QgsProcessingAlgorithm):
14     """
15     This is an example algorithm that takes a vector layer,
16     creates some new layers and returns some results.
17     """
18
19     def tr(self, string):
20         """
21         Returns a translatable string with the self.tr() function.
22         """
23         return QApplication.translate('Processing', string)
24
25     def createInstance(self):
26         # Must return a new copy of your algorithm.
27         return ExampleProcessingAlgorithm()
28
29     def name(self):
30         """
31         Returns the unique algorithm name.
32         """
33         return 'bufferrasterextend'
34
35     def displayName(self):
36         """
37         Returns the translated algorithm name.
38         """
39         return self.tr('Buffer and export to raster (extend)')
40
41     def group(self):
42         """
43         Returns the name of the group this algorithm belongs to.
44         """
45         return self.tr('Example scripts')
46
47     def groupId(self):
48         """
49         Returns the unique ID of the group this algorithm belongs
50         to.
51         """
52         return 'examplescripts'
53
54     def shortHelpString(self):
55         """
56         Returns a localised short help string for the algorithm.
57         """
58         return self.tr('Example algorithm short description')
59
60     def initAlgorithm(self, config=None):
61         """
62         Here we define the inputs and outputs of the algorithm.
63         """
64         # 'INPUT' is the recommended name for the main input
65         # parameter.
66         self.addParameter(
```



(Vervolgd van vorige pagina)

```

67         QgsProcessingParameterFeatureSource(
68             'INPUT',
69             self.tr('Input vector layer'),
70             types=[QgsProcessing.TypeVectorAnyGeometry]
71         )
72     )
73     self.addParameter(
74         QgsProcessingParameterVectorDestination(
75             'BUFFER_OUTPUT',
76             self.tr('Buffer output'),
77         )
78     )
79     # 'OUTPUT' is the recommended name for the main output
80     # parameter.
81     self.addParameter(
82         QgsProcessingParameterRasterDestination(
83             'OUTPUT',
84             self.tr('Raster output')
85         )
86     )
87     self.addParameter(
88         QgsProcessingParameterDistance(
89             'BUFFERDIST',
90             self.tr('BUFFERDIST'),
91             defaultValue = 1.0,
92             # Make distance units match the INPUT layer units:
93             parentParameterName='INPUT'
94         )
95     )
96     self.addParameter(
97         QgsProcessingParameterDistance(
98             'CELLSIZE',
99             self.tr('CELLSIZE'),
100            defaultValue = 10.0,
101            parentParameterName='INPUT'
102        )
103    )
104    self.addOutput(
105        QgsProcessingOutputNumber(
106            'NUMBEROFFEATURES',
107            self.tr('Number of features processed')
108        )
109    )
110
111    def processAlgorithm(self, parameters, context, feedback):
112        """
113        Here is where the processing itself takes place.
114        """
115        # First, we get the count of features from the INPUT layer.
116        # This layer is defined as a QgsProcessingParameterFeatureSource
117        # parameter, so it is retrieved by calling
118        # self.parameterAsSource.
119        input_featuresource = self.parameterAsSource(parameters,
120                                                    'INPUT',
121                                                    context)
122        numfeatures = input_featuresource.featureCount()
123
124        # Retrieve the buffer distance and raster cell size numeric
125        # values. Since these are numeric values, they are retrieved
126        # using self.parameterAsDouble.
127        bufferdist = self.parameterAsDouble(parameters, 'BUFFERDIST',

```

(Vervolgt op volgende pagina)

```

128                                     context)
129 rastercellsize = self.parameterAsDouble(parameters, 'CELLSIZE',
130                                     context)
131 if feedback.isCanceled():
132     return {}
133 buffer_result = processing.run(
134     'native:buffer',
135     {
136         # Here we pass on the original parameter values of INPUT
137         # and BUFFER_OUTPUT to the buffer algorithm.
138         'INPUT': parameters['INPUT'],
139         'OUTPUT': parameters['BUFFER_OUTPUT'],
140         'DISTANCE': bufferdist,
141         'SEGMENTS': 10,
142         'DISSOLVE': True,
143         'END_CAP_STYLE': 0,
144         'JOIN_STYLE': 0,
145         'MITER_LIMIT': 10
146     },
147     # Because the buffer algorithm is being run as a step in
148     # another larger algorithm, the is_child_algorithm option
149     # should be set to True
150     is_child_algorithm=True,
151     #
152     # It's important to pass on the context and feedback objects to
153     # child algorithms, so that they can properly give feedback to
154     # users and handle cancelation requests.
155     context=context,
156     feedback=feedback)
157
158     # Check for cancelation
159     if feedback.isCanceled():
160         return {}
161
162     # Run the separate rasterization algorithm using the buffer result
163     # as an input.
164     rasterized_result = processing.run(
165     'qgis:rasterize',
166     {
167         # Here we pass the 'OUTPUT' value from the buffer's result
168         # dictionary off to the rasterize child algorithm.
169         'LAYER': buffer_result['OUTPUT'],
170         'EXTENT': buffer_result['OUTPUT'],
171         'MAP_UNITS_PER_PIXEL': rastercellsize,
172         # Use the original parameter value.
173         'OUTPUT': parameters['OUTPUT']
174     },
175     is_child_algorithm=True,
176     context=context,
177     feedback=feedback)
178
179     if feedback.isCanceled():
180         return {}
181
182     # Return the results
183     return {'OUTPUT': rasterized_result['OUTPUT'],
184             'BUFFER_OUTPUT': buffer_result['OUTPUT'],
185             'NUMBEROFFEATURES': numfeatures}

```

#### Standaardfuncties voor algoritmes van Processing

- **createInstance (verplicht)** Moet een nieuwe kopie van uw algoritme teruggeven. Als u de naam van de klasse

wijzigt, zorg er dan voor dat u ook de hier teruggegeven waarde bijwerkt zodat die overeenkomt!

- **name (verplicht)** Geeft de unieke naam van het algoritme terug, gebruikt voor het identificeren van het algoritme.
- **displayName (verplicht)** Geeft de vertaalde naam van het algoritme terug.
- **group** Geeft de naam van de groep terug waartoe dit algoritme behoort.
- **groupId** Geeft de unieke ID van de groep terug waartoe dit algoritme behoort.
- **shortHelpString** Geeft een gelokaliseerde korte tekenreeks voor Help voor het algoritme terug.
- **initAlgorithm (verplicht)** Hier definiëren we de in- en uitvoer voor het algoritme.

INPUT en OUTPUT zijn aanbevolen namen voor de parameters voor de respectievelijke hoofdinvoer en hoofduitvoer.

Als een parameter afhankelijk is van een andere parameter, wordt `parentParameterName` gebruikt om deze relatie te specificeren (zou het veld / band van een laag of de eenheden voor afstand van een laag kunnen zijn).

- **processAlgorithm (verplicht)** Dit is waar de verwerking plaatsvindt.

Parameters worden opgehaald met behulp van functies voor speciale doelen, bijvoorbeeld `parameterAsSource` en `parameterAsDouble`.

`processing.run` kan worden gebruikt om andere algoritmes van Processing uit te voeren vanuit een algoritme van Processing. De eerste parameter is de naam van het algoritme, de tweede is een woordenboek van de parameters voor het algoritme. `is_child_algorithm` is normaal ingesteld op `True` bij het uitvoeren van een algoritme vanuit een ander algoritme. `context` en `feedback` informeert het algoritme over de omgeving waarin het moet worden uitgevoerd en het kanaal voor het communiceren met de gebruiker (opvangen verzoek tot annuleren, voortgang rapporteren, tekstuele terugkoppeling geven). Bij het gebruiken van de parameters van (ouder) algoritmes als parameters voor “kind”-algoritmes, zouden de originele waarden voor de parameter moeten worden gebruikt (bijv. `parameters['OUTPUT']`).

Het is goed gebruik om het object `feedback` te controleren op annuleren zo vaak als enigszins mogelijk is! Door dit te doen maakt het reageren op annuleren mogelijk, in plaats van gebruikers te forceren te wachten tot ongewenste verwerking optreedt.

Het algoritme zou waarden terug moeten geven voor alle waarden van de parameters voor de uitvoer die zijn gedefinieerd als een woordenboek. In dit geval zijn dat de buffer en de gerasteriseerde uitvoerlagen, en het aantal verwerkte objecten. De sleutels voor het woordenboek moeten overeen komen met de originele parameters/namen van de uitvoer.

## 24.9.2 De decorator @alg

Door de decorator `@alg` te gebruiken kunt u uw eigen algoritmes maken door de code voor Python te schrijven en een aantal extra regels toe te voegen, om aanvullende informatie te verschaffen die nodig is om een correct algoritme voor Processing te maken. Dit vereenvoudigt het maken van algoritmes en het specificeren van in- en uitvoer.

Één belangrijke beperking met de benadering van de decorator is dat algoritmes die op deze manier worden gemaakt worden toegevoegd aan de Processing Scriptsprovider van de gebruiker – het is niet mogelijk om deze algoritmes toe te voegen aan een aangepaste provider, bijv om in plug-ins te gebruiken.

De volgende code gebruikt de decorator `@alg` om

1. een vectorlaag als invoer te gebruiken
2. het aantal objecten te tellen
3. een bewerking voor een buffer uit te voeren
4. een rasterlaag te maken uit het resultaat van de bewerking voor de buffer
5. geeft de laag voor de buffer, de rasterlaag en het aantal objecten terug

```

1 from qgis import processing
2 from qgis.processing import alg
3 from qgis.core import QgsProject
4
5 @alg(name='bufferrasteralg', label='Buffer and export to raster (alg)',
6      group='examplescripts', group_label='Example scripts')
7 # 'INPUT' is the recommended name for the main input parameter
8 @alg.input(type=alg.SOURCE, name='INPUT', label='Input vector layer')
9 # 'OUTPUT' is the recommended name for the main output parameter
10 @alg.input(type=alg.RASTER_LAYER_DEST, name='OUTPUT',
11           label='Raster output')
12 @alg.input(type=alg.VECTOR_LAYER_DEST, name='BUFFER_OUTPUT',
13           label='Buffer output')
14 @alg.input(type=alg.DISTANCE, name='BUFFERDIST', label='BUFFER DISTANCE',
15           default=1.0)
16 @alg.input(type=alg.DISTANCE, name='CELLSIZE', label='RASTER CELL SIZE',
17           default=10.0)
18 @alg.output(type=alg.NUMBER, name='NUMBEROFFEATURES',
19            label='Number of features processed')
20
21 def bufferrasteralg(instance, parameters, context, feedback, inputs):
22     """
23     Description of the algorithm.
24     (If there is no comment here, you will get an error)
25     """
26     input_featuresource = instance.parameterAsSource(parameters,
27                                                    'INPUT', context)
28     numfeatures = input_featuresource.featureCount()
29     bufferdist = instance.parameterAsDouble(parameters, 'BUFFERDIST',
30                                           context)
31     rastercellsize = instance.parameterAsDouble(parameters, 'CELLSIZE',
32                                               context)
33     if feedback.isCanceled():
34         return {}
35     buffer_result = processing.run('native:buffer',
36                                  {'INPUT': parameters['INPUT'],
37                                   'OUTPUT': parameters['BUFFER_OUTPUT'],
38                                   'DISTANCE': bufferdist,
39                                   'SEGMENTS': 10,
40                                   'DISSOLVE': True,
41                                   'END_CAP_STYLE': 0,
42                                   'JOIN_STYLE': 0,
43                                   'MITER_LIMIT': 10
44                                  },
45                                  is_child_algorithm=True,
46                                  context=context,
47                                  feedback=feedback)
48     if feedback.isCanceled():
49         return {}
50     rasterized_result = processing.run('qgis:rasterize',
51                                       {'LAYER': buffer_result['OUTPUT'],
52                                        'EXTENT': buffer_result['OUTPUT'],
53                                        'MAP_UNITS_PER_PIXEL': rastercellsize,
54                                        'OUTPUT': parameters['OUTPUT']
55                                       },
56                                       is_child_algorithm=True, context=context,
57                                       feedback=feedback)
58     if feedback.isCanceled():
59         return {}
60     return {'OUTPUT': rasterized_result['OUTPUT'],
61            'BUFFER_OUTPUT': buffer_result['OUTPUT'],
62            'NUMBEROFFEATURES': numfeatures}

```

Zoals u kunt zien zijn twee algoritmes betrokken ('native:buffer' en 'qgis:rasterize'). De laatste ('qgis:rasterize') maakt een rasterlaag uit de bufferlaag die werd gemaakt door het eerste ('native:buffer').

Het deel van de code waar deze verwerking plaatsvindt is niet moeilijk te begrijpen, als u het vorige hoofdstuk hebt gelezen. De eerste regels moeten echter even nader worden uitgelegd. Zij verschaffen de informatie die nodig is om van uw code een algoritme te maken dat kan worden uitgevoerd vanuit elk van de componenten van de GUI, zoals de Toolbox of Grafische modellen maken.

Deze regels zijn allemaal aanroepen naar functies van de decorator `@alg`, die helpen de codering van het algoritme te vereenvoudigen.

- De decorator `@alg` wordt gebruikt om de naam en locatie te definiëren van het algoritme in de Toolbox.
- De decorator `@alg.input` wordt gebruikt om de invoer voor het algoritme te definiëren.
- De decorator `@alg.output` wordt gebruikt om de uitvoer voor het algoritme te definiëren.

### 24.9.3 Typen invoer en uitvoer voor algoritmes van Processing

Hier is de lijst van typen invoer en uitvoer die in Processing worden ondersteund, met hun overeenkomende alg decorator constanten (het bestand `algfactory.py` bevat de volledige lijst met alg constanten). Gesorteerd op naam van de klasse.

#### Typen invoer

Klasse	Alg constante	Beschrijving
<code>QgsProcessingParameterAnnotationLayer</code>	<code>alg.ANNOTATION_LAYER</code>	Een laag met annotaties
<code>QgsProcessingParameterAuthConfig</code>	<code>alg.AUTH_CFG</code>	Stelt gebruikers in staat om te selecteren uit beschikbare configuraties voor authenticatie of nieuwe configuraties voor authenticatie te maken
<code>QgsProcessingParameterBand</code>	<code>alg.BAND</code>	Een band van een rasterlaag
<code>QgsProcessingParameterBoolean</code>	<code>alg.BOOL</code>	Een Booleaanse waarde
<code>QgsProcessingParameterColor</code>	<code>alg.COLOR</code>	Een kleur
<code>QgsProcessingParameterCoordinateOperation</code>	<code>alg.COORDINATE_OPERATION</code>	Een bewerking van coördinaten (voor CRS transformaties)
<code>QgsProcessingParameterCrs</code>	<code>alg.CRS</code>	Een Coördinaten ReferentieSysteem
<code>QgsProcessingParameterDatabaseSchema</code>	<code>alg.DATABASE_SCHEMA</code>	Een databaseschema
<code>QgsProcessingParameterDatabaseTable</code>	<code>alg.DATABASE_TABLE</code>	Een databasetabel
<code>QgsProcessingParameterDateTime</code>	<code>alg.DATETIME</code>	Een datum & tijd 'datetime' (of een pure datum of tijd)
<code>QgsProcessingParameterDistance</code>	<code>alg.DISTANCE</code>	Een numerieke parameter Double voor waarden voor afstanden.
<code>QgsProcessingParameterEnum</code>	<code>alg.ENUM</code>	Een enumeratie, wat het mogelijk maakt te selecteren uit een set vooraf gedefinieerde waarden

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 24.3 – Vervolg van vorige pagina

Klasse	Alg constante	Beschrijving
QgsProcessingParameterExpression	alg.EXPRESSION	Een expressie
QgsProcessingParameterExtent	alg.EXTENT	Een ruimtelijk bereik gedefinieerd door xmin, xmax, ymin, ymax
QgsProcessingParameterField	alg.FIELD	Een veld in de attribuentabel van een vectorlaag
QgsProcessingParameterFile	alg.FILE	Een bestandsnaam van een bestaand bestand
QgsProcessingParameterFileDestination	alg.FILE_DEST	Een bestandsnaam voor een nieuw gemaakt bestand voor uitvoer
QgsProcessingParameterFolderDestination	alg.FOLDER_DEST	Een map (doelmap)
QgsProcessingParameterGeometry	alg.GEOMETRY	Een geometrie
QgsProcessingParameterNumber	alg.INT	Een integer (geheel getal)
QgsProcessingParameterLayout	alg.LAYOUT	Een lay-out
QgsProcessingParameterLayoutItem	alg.LAYOUT_ITEM	Een item voor lay-out
QgsProcessingParameterMapLayer	alg.MAPLAYER	Een kaartlaag
QgsProcessingParameterMapTheme	alg.MAP_THEME	Een project kaartthema
QgsProcessingParameterMatrix	alg.MATRIX	Een matrix
QgsProcessingParameterMeshLayer	alg.MESH_LAYER	Een laag met mazen
QgsProcessingParameterMultipleLayers	alg.MULTILAYER	Een set lagen
QgsProcessingParameterNumber	alg.NUMBER	Een numerieke waarde
QgsProcessingParameterPoint	alg.POINT	Een punt
QgsProcessingParameterPointCloudLayer	alg.POINT_CLOUD_LAYER	Een puntenwolkenlaag
QgsProcessingParameterProviderConnection	alg.PROVIDER_CONNECTION	Een beschikbare verbinding voor een databaseprovider
QgsProcessingParameterRange	alg.RANGE	Een nummerreeks
QgsProcessingParameterRasterLayer	alg.RASTER_LAYER	Een rasterlaag
QgsProcessingParameterRasterDestination	alg.RASTER_LAYER_DEST	Een rasterlaag
QgsProcessingParameterScale	alg.SCALE	Een schaal voor de kaart
QgsProcessingParameterFeatureSink	alg.SINK	Een object afvoer
QgsProcessingParameterFeatureSource	alg.SOURCE	Een object bron
QgsProcessingParameterString	alg.STRING	Een teksttekenreeks
QgsProcessingParameterVectorLayer	alg.VECTOR_LAYER	Een vectorlaag
QgsProcessingParameterVectorDestination	alg.VECTOR_LAYER_DEST	Een vectorlaag

### Typen uitvoer

Klasse	Alg constante	Beschrijving
QgsProcessingOutputBoolean	alg.BOOL	Een Booleaanse waarde
QgsProcessingOutputNumber	alg.DISTANCE	Een numerieke parameter Double voor waarden voor afstanden.
QgsProcessingOutputFile	alg.FILE	Een bestandsnaam van een bestaand bestand
QgsProcessingOutputFolder	alg.FOLDER	Een map
QgsProcessingOutputHtml	alg.HTML	HTML
QgsProcessingOutputNumber	alg.INT	Een integer (geheel getal)
QgsProcessingOutputLayerDefinition	alg.LAYERDEF	Een laag-definitie

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 24.4 – Vervolgd van vorige pagina

Klasse	Alg constante	Beschrijving
<code>QgsProcessingOutputMapLayer</code>	<code>alg.MAPLAYER</code>	Een kaartlaag
<code>QgsProcessingOutputMultipleLayers</code>	<code>alg.MULTILAYER</code>	Een set lagen
<code>QgsProcessingOutputNumber</code>	<code>alg.NUMBER</code>	Een numerieke waarde
<code>QgsProcessingOutputRasterLayer</code>	<code>alg.RASTER_LAYER</code>	Een rasterlaag
<code>QgsProcessingOutputString</code>	<code>alg.STRING</code>	Een teksttekenreeks
<code>QgsProcessingOutputVectorLayer</code>	<code>alg.VECTOR_LAYER</code>	Een vectorlaag

## 24.9.4 Uitvoer algoritme afhandelen

Wanneer u een uitvoer declareert die een laag weergeeft (raster of vector), zal het algoritme proberen het toe te voegen aan QGIS als het eenmaal voltooid is.

- Rasterlaag uitvoer: `QgsProcessingParameterRasterDestination / alg.RASTER_LAYER_DEST`.
- Vectorlaag uitvoer: `QgsProcessingParameterVectorDestination / alg.VECTOR_LAYER_DEST`.

Dus, zelfs als de methode `processing.run()` de lagen die het maakt niet toevoegt aan het huidige project van de gebruiker, zullen de twee uitvoerlagen (buffer en rasterbuffer) worden geladen, omdat zij zijn opgeslagen naar de doelen die zijn ingevoerd door de gebruiker (of naar tijdelijke doelen als de gebruiker geen doelen specificeert).

Als een laag wordt gemaakt als uitvoer van een algoritme, zou het ook zo moeten worden gedefinieerd. Anders zult u niet in staat zijn het algoritme op de juiste manier te gebruiken in Grafische modellen bouwen, omdat wat is gedefinieerd niet overeenkomt met wat het algoritme in werkelijkheid maakt.

U kunt tekenreeks, getallen en meer teruggeven door ze te specificeren in het woordenboek van het resultaat (zoals gedemonstreerd voor “NUMBEROFFEATURES”), maar ze zouden altijd expliciet moeten worden gedefinieerd als uitvoer vanuit uw algoritme. We propageren om algoritmes zoveel nuttige waarden als mogelijk uit te laten voeren, omdat die waardevol kunnen zijn bij later gebruik in algoritmes wanneer uw algoritme wordt gebruikt als deel van een model.

## 24.9.5 Communiceren met de gebruiker

Als uw algoritme er lang over doet om te worden verwerkt, is het een goed idee om de gebruiker over de voortgang te informeren. U kunt `feedback (QgsProcessingFeedback)` hiervoor gebruiken.

De tekst voor de voortgang en de voortgangsbalk kunnen worden bijgewerkt met behulp van twee methoden: `setProgressText (text)` en `setProgress (percent)`.

U kunt meer informatie verschaffen door te gebruiken `pushCommandInfo (text)`, `pushDebugInfo (text)`, `pushInfo (text)` en `reportError (text)`.

Als uw script problemen heeft, is de juiste manier om door te gaan het een uitzondering te laten opkomen van een `QgsProcessingException`. U kunt een bericht doorgeven als argument aan de constructor van de uitzondering. Processing zal zorg dragen voor de afhandeling ervan en communiceren met de gebruiker, afhankelijk van waaruit het algoritme wordt uitgevoerd (Toolbox, Grafische modellen bouwen, console van Python, ...)

## 24.9.6 Documenteren van uw scripts

U kunt uw scripts documenteren door het overladen van de methoden `helpString()` en `helpUrl()` van `QgsProcessingAlgorithm`.

### 24.9.7 Vlaggen

U kunt de methode `flags()` van `QgsProcessingAlgorithm` overschrijven om QGIS meer te vertellen over uw algoritme. U kunt bijvoorbeeld QGIS vertellen dat het script moet worden verborgen in Grafische modellen bouwen, dat het kan worden geannuleerd, dat het niet veilig met threads is, en meer.

---

**Tip:** Standaard voert Processing algoritmes uit in een afzonderlijke thread om QGIS te kunnen laten reageren als de taak voor processing wordt uitgevoerd. Als uw algoritme regelmatig crasht, gebruikt u waarschijnlijk aanroepen naar de API die niet veilig kunnen worden uitgevoerd in een thread op de achtergrond. Probeer om de vlag `QgsProcessingAlgorithm.FlagNoThreading` terug te laten geven vanuit uw algoritmes methode `flags()` om Processing te forceren om uw algoritme in plaats daarvan in de hoofdthread uit te laten voeren.

---

### 24.9.8 Best practices voor het schrijven van algoritmes als scripts

Hier is een snelle samenvatting van ideeën om te overwegen wanneer u uw algoritmes als scripts maakt en, in het bijzonder, als u ze wilt delen met andere gebruikers van QGIS. Volgen van deze eenvoudige regels zal zorgen voor consistentie in de verschillende elementen van Processing, zoals de Toolbox, Grafische modellen bouwen of de interface voor Batch-processing.

- Laad geen resulterende lagen. Laat Processing uw resultaten afhandelen en lagen laden als dat nodig is.
- Definieer altijd de uitvoer die uw algoritme maakt.
- Geef geen berichtenvensters weer of gebruik een element van de GUI vanuit het script. Als u wilt communiceren met de gebruiker, gebruik dan de methoden van het object `feedback` (`QgsProcessingFeedback`) of werp een `QgsProcessingException` `<qgis.core.QgsProcessingException>` op.

Er zijn al heel veel algoritmes voor Processing beschikbaar in QGIS. U kunt de code vinden op [https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3\\_22/python/plugins/processing/algs/qgis](https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/python/plugins/processing/algs/qgis).

## 24.10 Configureren externe toepassingen

Het framework Processing kan worden uitgebreid met aanvullende toepassingen. Algoritmes die vertrouwen op externe toepassingen worden beheerd door hun eigen providers van de algoritmes. Aanvullende providers kunnen worden gevonden als afzonderlijke plug-ins, en geïnstalleerd met Plug-ins beheren en installeren in QGIS.

Dit gedeelte zal u laten zien hoe het framework Processing te configureren zodat het deze aanvullende toepassingen opneemt, en zal het enkele bijzondere mogelijkheden uitleggen van de algoritmes die op hen gebaseerd zijn. Als u het systeem eenmaal juist hebt geconfigureerd, zult u in staat zijn externe algoritmes uit te voeren vanuit elke component, zoals de Toolbox of Grafische modellen bouwen, net zoals u doet met elk ander algoritme.

Standaard zijn algoritmes, die afhankelijk zijn van een externe toepassing en niet worden meegeleverd met QGIS, niet ingeschakeld. U kunt ze inschakelen in het dialoogvenster Opties als zij al zijn geïnstalleerd op uw systeem.

### 24.10.1 Een opmerking voor gebruikers van Windows

Als u nog geen gevorderde gebruiker bent en u voert QGIS uit op Windows, bent u misschien niet geïnteresseerd in het lezen van de rest van dit hoofdstuk. Zorg er voor dat u QGIS op uw systeem installeert met behulp van het zelfstandige installatieprogramma. Dat zal automatisch SAGA en GRASS op uw systeem installeren en ze configureren, zodat zij vanuit QGIS kunnen worden uitgevoerd. Alle algoritmes van deze providers zullen gereed zijn om te worden uitgevoerd, zonder verdere configuratie. Als wordt geïnstalleerd met de toepassing OSGeo4W, zorg er dan voor dat u ook SAGA en GRASS selecteert om te installeren.



## 24.10.2 Een opmerking met betrekking tot bestandsindelingen

Bij het gebruiken van externe software, betekent het openen van een bestand in QGIS niet dat het kan worden geopend en verwerkt kan worden in die andere software. In de meeste gevallen kan andere software lezen wat u hebt geopend in QGIS, maar in sommige gevallen hoeft dat niet zo te zijn. Bij het gebruiken van databases of ongebruikelijke bestandsindelingen, voor raster- of vectorlagen, zouden problemen kunnen optreden. Als dat gebeurt, probeer dan goed bekende bestandsindelingen te gebruiken waarvan u weet dat zij door beide programma's worden begrepen, en controleer de uitvoer in de console (in het paneel Log) om uit te zoeken wat er fout gaat.

U zou problemen kunnen ondervinden en niet in staat zijn uw werk te voltooien als u een extern algoritme aanroept met rasterlagen van GRASS als invoer. Deze lagen zullen, om deze reden, niet verschijnen als beschikbaar voor algoritmes.

U zou echter geen problemen moeten ondervinden met vectorlagen, omdat QGIS automatisch converteert vanuit de originele bestandsindeling naar een die geaccepteerd wordt door de externe toepassing vóórdat de laag daaraan wordt doorgegeven. Dit zorgt voor extra verwerkingstijd, die significant zou kunnen zijn voor zeer grote lagen, wees dus niet verbaasd als het meer tijd vergt om een laag uit een DB-verbinding te verwerken, dan voor een soortgelijke grootte vanuit een gegevensset in de indeling Shapefile.

Providers die geen externe toepassingen gebruiken kunnen elke laag verwerken die u kunt openen in QGIS, omdat zij het voor analyse openen via QGIS.

Alle raster- en vectorindelingen, die worden geproduceerd door QGIS, kunnen als invoerlagen worden gebruikt. Sommige providers ondersteunen bepaalde indelingen niet, maar zij kunnen allemaal worden geëxporteerd naar veelvoorkomende indelingen voor rasterlagen die later automatisch kunnen worden getransformeerd door QGIS. Net als voor invoerlagen, als een conversie nodig is, zou dat de verwerkingstijd kunnen verhogen.

## 24.10.3 Een opmerking over selecties van vectorlagen

Externe toepassingen kunnen ook bewust worden gemaakt van de selecties die bestaan in vectorlagen binnen QGIS. Dat vereist echter het opnieuw schrijven van alle vectorlagen voor de invoer, net als wanneer zij origineel in een indeling waren die niet wordt ondersteund door de externe toepassing. Alleen wanneer er geen selectie bestaat, of de optie *Alleen geselecteerde objecten gebruiken* niet is ingeschakeld in de algemene configuratie van Processing, kan een laag direct worden doorgegeven aan een externe toepassing.

In andere gevallen is slechts het exporteren van de geselecteerde objecten nodig, wat er voor zorgt dat de tijd voor uitvoering langer duurt.

## 24.10.4 SAGA

Algoritmes van SAGA kunnen worden uitgevoerd vanuit QGIS, als SAGA is opgenomen in de installatie van QGIS.

Als u werkt op Windows bevatten zowel het zelfstandige installatieprogramma als het installatieprogramma OSGeo4W SAGA.

### Over beperkingen van het SAGA rastersysteem

De meeste algoritmes van SAGA, die meerdere invoerrasterlagen vereisen, eisen dat zij hetzelfde rastersysteem hebben. Dat is, zij moeten hetzelfde geografische gebied bedekken en dezelfde celgrootte hebben, zodat hun overeenkomende rasters overeenkomen. Bij het aanroepen van algoritmes van SAGA vanuit QGIS kunt u elke laag gebruiken, ongeacht celgrootte en bereik ervan. Wanneer meerdere rasterlagen worden gebruikt als invoer voor een algoritme van SAGA, resampelt QGIS ze naar een algemeen rastersysteem en geeft ze dan door aan SAGA (tenzij het algoritme van SAGA kan werken met lagen uit verschillende rastersystemen).

De definitie van dat algemene rastersysteem wordt beheerd door de gebruiker en u zult verschillende parameters vinden in de groep SAGA van het venster Opties om dat te doen. Er zijn twee manieren voor het instellen van de doel-rastersystemen:

- Handmatig instellen. U definieert het bereik door het instellen van de volgende parameters:

- *Resampling min X*
- *Resampling max X*
- *Resampling min Y*
- *Resampling max Y*
- *Resampling cellsize*

Onthoud dat QGIS invoerlagen zal resamplen tot dat bereik, zelfs als ze er niet mee overlappen.

- Automatisch instellen vanuit invoerlagen. Selecteer eenvoudigweg de optie *Use min covering grid system for resampling* om deze optie te selecteren. Alle andere instellingen zullen worden genegeerd en het minimum bereik dat alle invoerlagen bedekt, zal worden gebruikt. De celgrootte van de doellaag is het maximum van alle celgrootten van de invoerlagen.

Voor algoritmes die niet meerdere rasterlagen gebruiken, of voor die welke geen uniek rastersysteem voor invoer nodig hebben, wordt geen resamplen uitgevoerd vóór het aanroepen van SAGA en worden deze parameters niet gebruikt.

### Beperkingen voor lagen met meerdere banden

Anders dan QGIS heeft SAGA geen ondersteuning voor lagen met meerdere banden. Als u een laag met meerdere banden wilt gebruiken (zoals een RGB of multispectrale afbeelding), dient u die eerst te splitsen in afbeeldingen met één band. U kunt het algoritme ‘SAGA/Grid - Tools/Split RGB image’ (wat drie afbeeldingen uit een RGB-afbeelding maakt) of het algoritme ‘SAGA/Grid - Tools/Extract band’ (om één enkele band uit te nemen) gebruiken om dat te doen.

### Beperkingen in celgrootte

SAGA gaat er van uit dat rasterlagen dezelfde celgrootte hebben in de X- en de Y-as. Als u werkt met een laag met verschillende waarden voor horizontale en verticale celgrootte, zou u onverwachte resultaten kunnen krijgen. In dat geval zal een waarschuwing worden toegevoegd aan het log van Processing, die aangeeft dat een invoerlaag niet geschikt zou kunnen zijn om te worden verwerkt door SAGA.

### Loggen

Als QGIS SAGA aanroept doet het dat door middel van de interface voor de opdrachtregel, en dus door het doorgeven van een set opdrachten om alle vereiste bewerkingen uit te voeren. SAGA geeft zijn voortgang weer door informatie te schrijven naar de console, wat het percentage van reeds verrichte verwerking bevat, naast aanvullende inhoud. Deze uitvoer wordt gefilterd en gebruikt om de voortgangsbalk bij te werken terwijl het algoritme wordt uitgevoerd.

Zowel de opdrachten die zijn verstuurd door QGIS, als de aanvullende informatie, die is afgedrukt door SAGA, kunnen worden gelogd, naast andere logberichten voor de verwerking, en u zou ze handig kunnen vinden om te kunnen zien wat er gebeurt als QGIS een algoritme van SAGA uitvoert. U zult twee instellingen vinden, namelijk *Log console-uitvoer* en *Log uitvoeringsopdrachten*, om dat mechanisme voor het loggen te activeren.

De meeste andere providers die externe toepassingen gebruiken en ze aanroepen via de opdrachtregel hebben soortgelijke opties, u zult ze dus ook op andere plaatsen in de lijst met instellingen voor Processing vinden.

## 24.10.5 R-scripts

U dient de plug-in **Processing R Provider** te installeren en R te configureren voor QGIS om R in Processing in te schakelen.

Configuratie wordt gedaan in *Provider* ► *R* op de tab *Processing* van *Extra* ► *Opties*.

Afhankelijk van uw besturingssysteem zou u misschien *R folder* moeten gebruiken om te specificeren waar uw binaire bestanden voor R zijn opgeslagen.

---

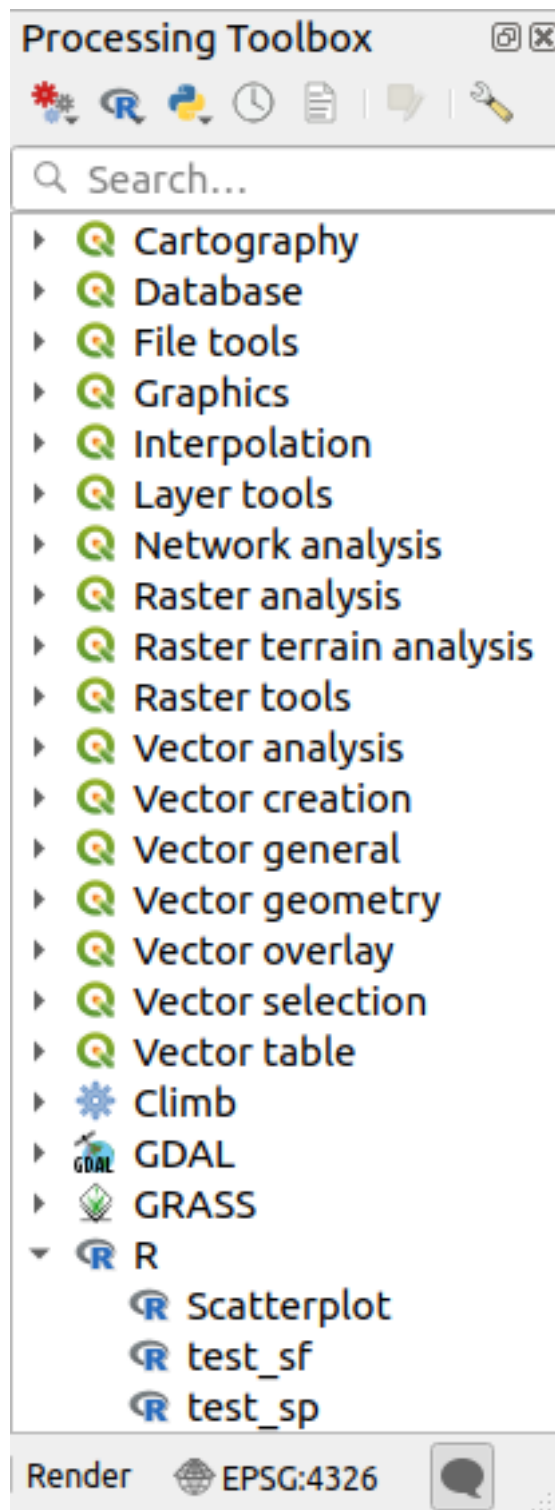
**Notitie:** Op **Windows** staat het uitvoerbare bestand van R normaal gesproken in een map (R-<version>) onder `C:\Program Files\R\`. Specificeer de map en **NIET** het binaire bestand!

Op **Linux** dient u er slechts voor te zorgen dat de map R in de omgevingsvariabele PATH staat. Als R in een venster van terminal R opstart, dan bent u klaar om te beginnen.

---

Na het installeren van de plug-in **Processing R Provider** zult u enkele voorbeeldscripts vinden in de *Toolbox* van *Processing*:

- *Scatterplot* voert een functie voor R uit die een spreidingsplot produceert van twee numerieke velden van de opgegeven vectorlaag.
- *test\_sf* doet enkele bewerkingen die afhankelijk zijn van het pakket `sf` en kan worden gebruikt om te controleren of het pakket `sf` voor R is geïnstalleerd. Als het pakket niet is geïnstalleerd, zal R proberen het voor u te installeren (en alle pakketten waarvan het afhankelijk is) met behulp van de gespecificeerde *Package repository* in *Provider* ► *R* in de opties van Processing. De standaard is <https://cran.r-project.org/>. Installeren kan enige tijd vergen...
- *test\_sp* kan worden gebruikt om te controleren of het pakket `sp` voor R is geïnstalleerd. Als het pakket niet is geïnstalleerd, zal R het voor proberen te installeren.



Als u R correct hebt geconfigureerd voor QGIS, zou u deze scripts uit moeten kunnen voeren.

## R-scripts toevoegen uit de collectie van QGIS

Integreren van R in QGIS is anders dan die van SAGA, met dien verstande dat er geen vooraf gedefinieerde set met algoritmes is die u kunt uitvoeren (uitgezonderd enkele voorbeeldscripts die aanwezig zijn in de plug-in *Processing R Provider*).

Een set van voorbeeldscripts voor R is beschikbaar in de QGIS Repository. Voer de volgende stappen uit om ze te laden en in te schakelen met de plug-in *QGIS Resource Sharing*.

1. Voeg de plug-in *QGIS Resource Sharing* toe (u zou misschien *Ook de experimentele plug-ins tonen* moeten inschakelen in *Extra* van Plug-ins beheren en installeren)
2. Open het (Plug-ins → Resource Sharing → Resource Sharing)
3. Kies de tab *Settings*
4. Klik op *Reload repositories*
5. Kies de tab *All*
6. Selecteer *QGIS R script collection* in de lijst en klik op de knop *Install*
7. De collectie zou nu moeten worden weergegeven op de tab *Installed*
8. Sluit de plug-in
9. Open de *Toolbox van Processing* en als alles goed is gegaan zouden de voorbeeldscripts beschikbaar moeten zijn onder R, in diverse groepen (slechts enkele groepen zijn uitgekapt in de schermafdruck hieronder).

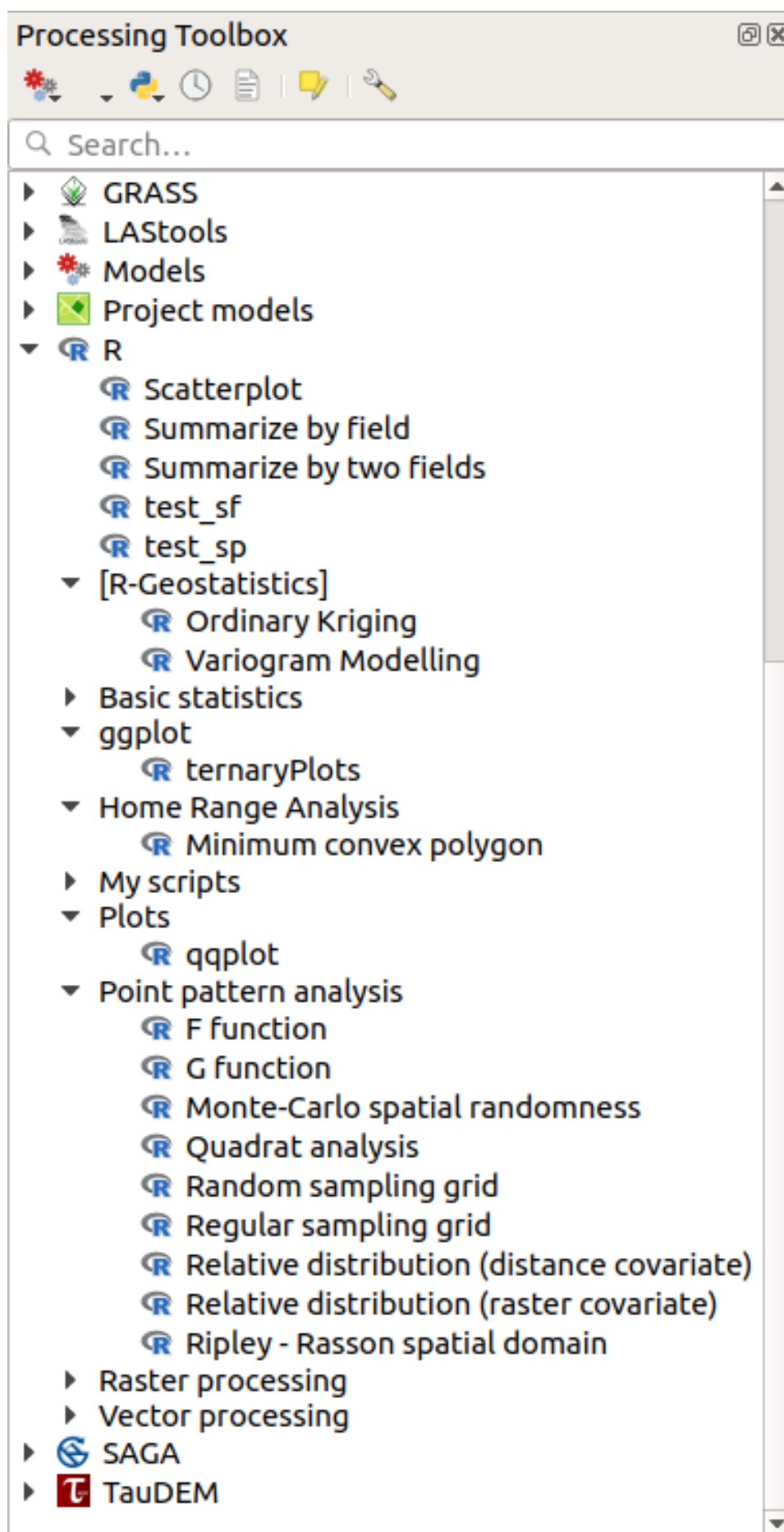


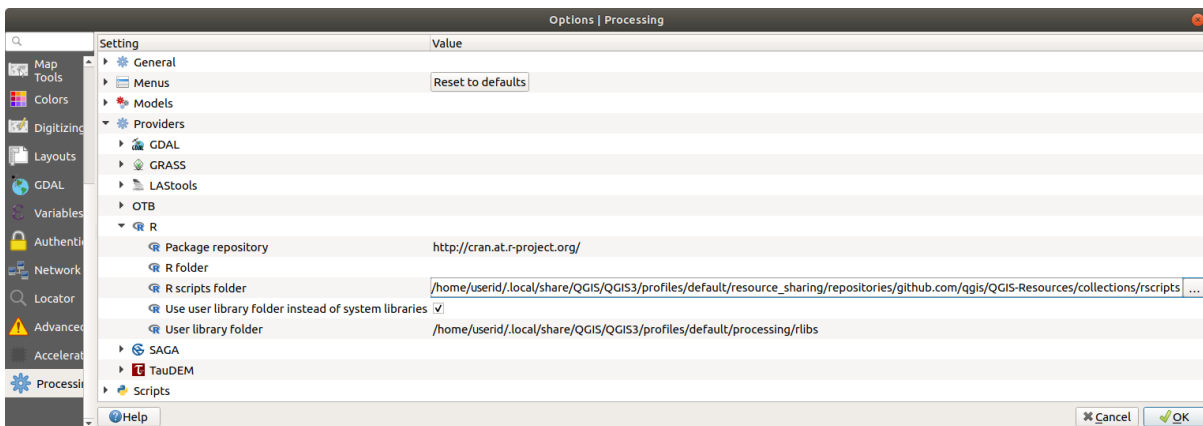
Fig. 24.33: De Toolbox van Processing waarin enkele scripts voor R worden weergegeven

De scripts aan de bovenzijde zijn de voorbeeldscripts uit de plug-in *Processing R Provider*.

10. Als, om enige reden, de scripts niet beschikbaar zijn in de *Toolbox van Processing*, kunt u proberen om:

1. De instellingen voor Processing te openen (*Extra ► Opties ► tab Processing*)
2. Ga naar *Providers ► R ► R scripts folder*
  - Op Ubuntu, stel het pad in naar (of, beter nog, neem in het pad op):

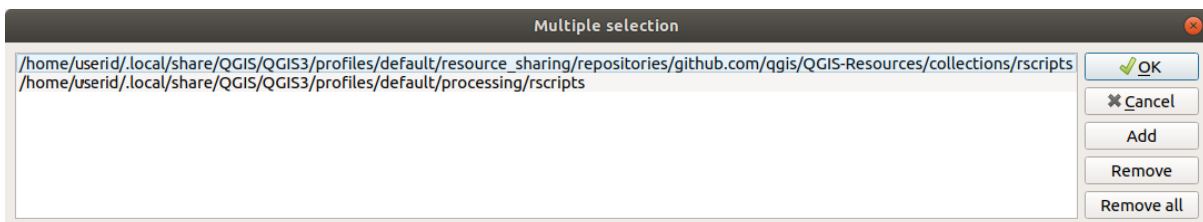
/home/<user>/.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/default/resource\_sharing/repositories/github.com/qgis/QGIS-Resources/collections/rscripts



- Op Windows, stel het pad in naar (of, beter nog, neem in het pad op):

C:\Users<user>\AppData\Roaming\QGIS\QGIS3\profiles\default\resource\_sharing\repositories\github.com\qgis\Resources\collections\rscripts

Dubbelklik om te bewerken. U kunt dan kiezen om het pad eenvoudigweg te kopiëren/plakken, of u kunt naar de map navigeren met de knop ... en druk op de knop *Add* in het dialogvenster dat opent. Het is mogelijk om hier meerdere mappen op te geven. Zij zullen worden gescheiden door een puntkomma (“;”).



Wanneer u alle R-scripts uit de QGIS 2 online collectie zou willen ophalen, kunt u *QGIS R script collection (from QGIS 2)* selecteren, in plaats van *QGIS R script collection*. U zult waarschijnlijk merken dat scripts, die afhankelijk zijn van in- of uitvoer van vectorgegevens niet zullen werken.

## R-scripts maken

U kunt scripts schrijven en alle opdrachten voor R aanroepen, net zoals u zou doen vanuit R. Dit gedeelte laat u de syntaxis zien voor het gebruiken van opdrachten van R in QGIS, en hoe daarin objecten van QGIS (lagen, tabellen) te gebruiken.

U dient een scriptbestand te maken dat opdrachten van R uitvoert om een algoritme toe te voegen dat een functie in R aanroept (of een meer complex script in R dat u heeft ontwikkeld en dat u beschikbaar zou willen hebben vanuit QGIS).

Bestanden voor R-scripts hebben de extensie `.r sx`, en het maken ervan is heel gemakkelijk als u slechts basiskennis hebt van de syntaxis van R en scripten in R. Zij zouden moeten worden opgeslagen in de R scripts folder. U kunt de

map specificeren (*R scripts folder*) in de groep voor instellingen van *R* in het dialoogvenster voor de instellingen van Processing).

Laten we eens kijken naar een heel eenvoudig scriptbestand, dat de methode voor *R* `spsample` aanroept om een willekeurig raster te maken binnen de grens van de polygonen in een opgegeven polygoonlaag. Deze methode behoort tot het pakket `maptools`. Omdat bijna alle algoritmes die u zou willen opnemen in QGIS ruimtelijke gegevens zullen gebruiken of maken, is kennis van ruimtelijke pakketten, zoals `maptools` en `sp/sf`, heel nuttig.

```
##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)
```

De eerste regels, die worden aangeduid met een Python commentaar symbool (`##`), definiëren de weergavenaam en de groep van het script, en vertellen QGIS over zijn in- en uitvoer.

---

**Notitie:** Bekijk het gedeelte *R Intro* in de Trainingshandleiding en raadpleeg het gedeelte *R syntaxis*, om meer te weten te komen over hoe uw eigen scripts voor *R* te schrijven.

---

Wanneer u een parameter voor de invoer declareert, gebruikt QGIS die informatie voor twee dingen: het maakt de gebruikersinterface om de gebruiker te vragen naar de waarde van die parameter, en maakt een overeenkomende variabele voor *R* die kan worden gebruikt als invoer voor een functie van *R*.

In het bovenstaande voorbeeld hebben we een invoer van het type `vector`, genaamd `Vector_layer`, gedeclareerd. Bij het uitvoeren van het algoritme, zal QGIS de laag openen die is geselecteerd door de gebruiker en slaat die op in een variabele genaamd `Vector_layer`. Dus, de naam van een parameter is de naam van de variabele die u in *R* kunt gebruiken om toegang te krijgen tot de waarde van die parameter (u zou daarom moeten vermijden om gereserveerde woorden voor *R* te gebruiken als parameters).

Ruimtelijke parameters, zoals `vector`- en rasterlagen, worden gelezen met behulp van de opdrachten `st_read()` (of `readOGR`) en `brick()` (of `readGDAL`) (u hoeft zich geen zorgen te maken over het toevoegen van deze opdrachten aan uw bestand voor de beschrijving – QGIS zal dit voor u doen), en zij worden opgeslagen als objecten `Spatial*DataFrame`.

Tabelvelden worden opgeslagen als tekenreeksen die de naam van het geselecteerde veld bevatten.

Vectorbestanden kunnen worden gelezen met behulp van de opdracht `readOGR()` in plaats van met `st_read()` door `##load_vector_using_rgdal` te specificeren. Dit zal een object `Spatial*DataFrame` produceren in plaats van een object `sf`.

Rasterbestanden kunnen worden gelezen met behulp van de opdracht `readGDAL()` in plaats van met `brick()` door `##load_raster_using_rgdal` te specificeren.

Als u een gevorderde gebruiker bent en niet wilt dat QGIS het object maakt voor de laag, kunt u `##pass_filenames` gebruiken om aan te geven dat u een tekenreeks met de bestandsnaam prefereert. In dat geval is het aan u om het bestand te openen vóórdat een bewerking wordt uitgevoerd op de gegevens die het bevat.

Met bovenstaande informatie zijn de eerste regels van het script voor *R* nu te begrijpen (de eerste regel die niet begint met een teken voor een opmerking in Python).

```
library(sp)
spatpoly = as(Vector_layer, "Spatial")
pts=spsample(polyg,numpoints,type="random")
```

De functie `spsample` wordt verschaft door de bibliotheek `sp`, dus het eerste wat we doen is die bibliotheek laden. De variabele `Vector_layer` bevat een object `sf`. Omdat we een functie (`spsample`) gaan gebruiken uit de



bibliotheek `sf`, moeten we het object `sf` converteren naar een object `SpatialPolygonsDataFrame` met de functie `as`.

Dan roepen we de functie `spsample` aan, met dit object en de parameter voor de invoer `numpoints` (die het aantal te maken punten specificeert).

Omdat we een vectoruitvoer, genaamd `Output`, hebben gedeclareerd, moeten we een variabele `Output` maken die een object `sf` bevat.

We doen dit in twee stappen. Eerst maken we een object `SpatialPolygonsDataFrame` uit het resultaat van de functie, met de functie `SpatialPointsDataFrame`, en dan converteren we dat object naar een object `sf` met de functie `st_as_sf` (uit de bibliotheek `sf`).

U mag voor de tussenliggende variabelen elke naam gebruiken die u wilt. Zorg er alleen voor dat de variabele die uw uiteindelijke resultaat opslaat de gedefinieerde naam heeft (in dit geval `Output`), en dat het een geschikte waarde bevat (een object `sf` voor uitvoer naar een vectorlaag).

In dit geval moest het resultaat, dat wordt verkregen uit de methode `spsample`, expliciet worden geconverteerd naar een object `SpatialPointsDataFrame`, omdat het zelf een object van de klasse `ppp` is, dat niet kan worden teruggegeven aan QGIS.

Als uw algoritme rasterlagen genereert, is de manier waarop zij worden opgeslagen afhankelijk van het feit of u al dan niet de optie `##dontuserasterpackage` heeft gebruikt. Wanneer u die heeft gebruikt worden lagen opgeslagen met behulp van de methode `writeGDAL()`. Indien niet, zal de methode `writeRaster()` uit het pakket `raster` worden gebruikt.

Als u de optie `##pass_filenames` hebt gebruikt, wordt de uitvoer gemaakt met behulp van het pakket `raster` (met `writeRaster()`).

Als uw algoritme geen laag maakt, maar een tekstresultaat in de console, dient u aan te geven dat u wilt dat de console wordt weergegeven als de uitvoering eenmaal is voltooid. Start eenvoudigweg de opdrachtregels die de resultaten produceren die u wilt afdrukken met het teken `>` ('groter dan') om dat te doen. Alleen uitvoer van regels die worden voorafgegaan door `>` zal worden weergegeven. Hier is bijvoorbeeld het bestand voor de beschrijving van een algoritme dat een test voor normalen uitvoert op een bepaald veld (kolom) van de attributen van een vectorlaag:

```
##layer=vector
##field=field layer
##nortest=group
library(nortest)
>lillie.test(layer[[field]])
```

De uitvoer van de laatste regel wordt afgedrukt, maar de uitvoer van de eerste wordt dat niet (en ook de uitvoer van de andere opdrachtregels, die automatisch door QGIS werden toegevoegd, worden dat niet).

Als uw algoritme iets grafisch maakt (met behulp van de methode `plot()`), voeg dan de volgende regel toe (`output_plots_to_html` was eerder `showplots`):

```
##output_plots_to_html
```

Dit zal er voor zorgen dat QGIS alle grafische uitvoer voor R zal omleiden naar een tijdelijk bestand, wat zal worden geopend als de uitvoering van R is voltooid.

Beide grafische en console-resultaten zullen beschikbaar zijn in het beheer van de resultaten van Processing.

Bekijk, voor meer informatie, de scripts voor R die zijn opgenomen in de officiële collectie van QGIS (u kunt ze downloaden en installeren met de plug-in *QGIS Resource Sharing*, zoals elders uitgelegd). De meeste daarvan zijn redelijk eenvoudig en zullen u enorm helpen te begrijpen hoe u uw eigen scripts kunt maken.

---

**Notitie:** De bibliotheken `sf`, `rgdal` en `raster` worden standaard geladen, dus hoeft u de twee overeenkomende opdrachten `library()` niet toe te voegen. Echter, andere bibliotheken die u denkt nodig te hebben moeten expliciet worden geladen door te typen `library(ggplot2)` (om de bibliotheek `ggplot2` te laden). Als het pakket nog niet is geïnstalleerd op uw machine zal Processing proberen het downloaden en te installeren. Op deze manier zal het

pakket ook beschikbaar komen voor R Standalone. **Onthoud** dat als het pakket moet worden gedownload, het erg lang zou kunnen duren als u uw script voor de eerste keer uitvoert.

---

### 24.10.6 R-bibliotheken

Het R-script `sp_test` probeert de pakketten voor R `sp` en `raster` te laden.

#### R-bibliotheken die worden geïnstalleerd bij het uitvoeren van `sf_test`

Het script voor R `sf_test` probeert `sf` en `raster` te laden. Als deze twee pakketten niet zijn geïnstalleerd, zou R kunnen proberen ze te laden en te installeren (en alle bibliotheken die daarvan afhankelijk zijn).

De volgende R-bibliotheken eindigen in `~/.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/default/processing/rscripts` nadat `sf_test` is uitgevoerd vanuit de Toolbox van Processing op Ubuntu met versie 2.0 van de plug-in *Processing R Provider* en een verse installatie van R 3.4.4 (*apt* package `r-base-core` alleen):

```
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

Configureren van GRASS is niet veel anders dan het configureren van SAGA. Eerst moet het pad naar de map GRASS worden gedefinieerd, maar alleen als u werkt op Windows.

Standaard probeert het framework Processing zijn verbinding naar GRASS te configureren om de distributie van GRASS te gebruiken die wordt meegeleverd met QGIS. Dit zou voor de meeste systemen zonder problemen moeten werken, maar als u problemen ondervindt, zou u de verbinding naar GRASS handmatig moeten configureren. Ook als u een andere installatie van GRASS wilt gebruiken kunt u de instelling wijzigen zodat die verwijst naar de map waar die andere versie is geïnstalleerd. GRASS 7 is nodig om de algoritmes juist te laten werken.

Als u werkt op Linux hoeft u er slechts voor te zorgen dat GRASS correct is geïnstalleerd, en dat het zonder problemen kan worden uitgevoerd vanaf een terminalvenster.

Algoritmes van GRASS gebruiken een regio voor berekeningen. Deze regio kan handmatig worden gedefinieerd met behulp van waarden die soortgelijk zijn aan die welke werden gebruikt in de configuratie van SAGA, of automatisch, met het minimum bereik dat alle gebruikte invoerlagen bedekt bij het elke keer uitvoeren van het algoritme. Als de laatste benadering het gedrag is dat u prefereert, selecteer dan de optie *Use min covering region* in de configuratie van de parameters in GRASS.

## 24.10.8 LAStools

Voor het gebruiken van **LAStools** in QGIS, moet u LAStools downloaden en installeren op uw computer en de plug-in LAStools installeren (beschikbaar in de officiële opslagplaats) in QGIS.

Op platformen voor Linux zult u **Wine** nodig hebben om enkele van de gereedschappen uit te kunnen voeren.

LAStools wordt geactiveerd en geconfigureerd in de opties voor Processing (*Extra ► Opties*, tab *Processing, Providers ► LAStools*), waar u de locatie van LAStools (*map LAStools*) en Wine (*map Wine*) kunt specificeren. Op Ubuntu is de standaardmap voor Wine `/usr/bin`.

## 24.10.9 OTB-toepassingen

Toepassingen voor OTB worden volledig ondersteund in het QGIS framework Processing.

**OTB** (Orfeo ToolBox) is een bibliotheek voor het verwerken van afbeeldingen voor gegevens van remote sensing. Het verschaft ook toepassingen die functionaliteiten voor het verwerken van afbeeldingen. De lijst met toepassingen en hun documentatie zijn beschikbaar in het **OTB CookBook**

---

**Notitie:** Onthoud dat OTB niet wordt meegeleverd met QGIS en afzonderlijk geïnstalleerd moet worden. Binaire pakketten voor OTB zijn te vinden op de [downloadpagina](#).

---

QGIS Processing configureren om te zoeken naar de bibliotheek OTB:

1. Open de instellingen voor Processing: *Extra ► Opties ► Processing* (linkerpaneel)
2. U vindt OTB onder “Providers”:
  1. Breidt de tab *OTB* uit
  2. Selecteer de optie *Activeren*
  3. Stel de *OTB-map* in. Dat is de locatie van uw installatie van OTB.
  4. Stel de *OTB-toepassingsmap* in. Dit is de locatie van uw toepassingen voor OTB (`<PATH_TO_OTB_INSTALLATION>/lib/otb/applications`)
  5. Klik op “OK” en sluit het dialoogvenster.

As de instellingen juist zijn, zullen algoritmes van OTB beschikbaar zijn in de *Toolbox* van Processing.

### Documentatie voor beschikbare instellingen van OTB in QGIS Processing

- **Activeren:** Dit is een keuzevak om de provider OTB te activeren of te deactiveren. Een ongeldige instelling voor OTB zal deselecteren als die wordt opgeslagen.
- **OTB-map:** Dit is de map waar OTB beschikbaar is.
- **OTB-toepassingsmap:** Dit is/zijn de locatie(s) van toepassingen van OTB.  
Meerdere paden zijn toegestaan.
- **Niveau logger** (optioneel): Niveau van logger te gebruiken door toepassingen van OTB.  
Het niveau van loggen beheert de hoeveelheid details die worden afgedrukt bij het uitvoeren van het algoritme. Mogelijke waarden voor niveau van logger zijn `INFO`, `WARNING`, `CRITICAL`, `DEBUG`. Deze waarde is standaard `INFO`. Dit is een configuratie voor gevorderde gebruikers.
- **Maximaal te gebruiken RAM** (optioneel): standaard gebruiken toepassingen van OTB alle beschikbare RAM van het systeem.

U kunt met deze optie echter OTB instrueren om een bepaalde hoeveelheid RAM (in MB) te gebruiken. Een waarde van 256 wordt genegeerd door de OTB processing provider. Dit is een configuratie voor gevorderde gebruikers.

- **Geoïde-bestand** (optioneel): Pad naar het geoïde-bestand.

Deze optie stelt de waarden van de parameters `elev.dem.geoid` en `elev.geoid` in voor toepassingen van OTB. Instellen van deze waarden als globaal stelt gebruikers in staat dit te delen over meerdere algoritmes van Processing. Standaard leeg.

- **map SRTM-tegels** (optioneel): Map waar SRTM-tegels beschikbaar zijn.

SRTM-gegevens mogen lokaal opgeslagen worden om downloaden van bestanden tijdens het verwerken te vermijden. Deze optie stelt de waarden van de parameters `elev.dem.path` en `elev.dem` in voor toepassingen van OTB. Instellen van deze waarden als globaal stelt gebruikers in staat dit te delen over meerdere algoritmes van Processing. Standaard leeg.

### Compatibiliteit tussen versies van QGIS en OTB

Alle versies van OTB (vanaf OTB 6.6.1) zijn compatibel met de laatste versie van QGIS.

### Probleemoplossing

Als u problemen hebt met toepassingen van OTB in QGIS Processing, open dan een issue op de [OTB bug tracker](#), met het label `qgis`.

Aanvullende informatie over OTB en QGIS is [hier](#) te vinden.

---

## Processing providers en algoritmes

---

Algoritmes voor Processing en hun parameters (zoals weergegeven in de gebruikersinterface) worden hier beschreven.

### 25.1 QGIS algoritme provider

De QGIS algoritme provider implementeert verschillende bewerkingen voor analyses en geo-verwerking door middel van, meestal, alleen de API van QGIS. Dus nagenoeg alle algoritmes van deze provider zullen “out of the box” werken, zonder enige aanvullende configuratie.

Deze provider bevat enkele algoritmes uit plug-ins en voegt ook zijn eigen algoritmes toe.

#### 25.1.1 Cartografie

##### Punten uitlijnen op objecten

Berekent de vereiste rotatie om puntobjecten uit te lijnen met hun dichtstbijgelegen object van een andere verwijzingslaag. Een nieuw veld wordt aan de uitvoerlaag toegevoegd, dat is gevuld met de hoek (in graden, met de wijzers van de klok mee) tot het dichtstbijgelegen verwijzingsobject.

Optioneel kan de symbologie van de uitvoerlaag worden ingesteld om automatisch het veld voor de berekende rotatie te gebruiken om markeringssymbolen te draaien. Indien gewenst kan een maximaal te gebruiken afstand voor het uitlijnen van punten worden ingesteld, om te voorkomen dat geïsoleerde punten worden uitgelijnd aan verafgelegen objecten.

---

**Hint:** Dit algoritme is ontworpen om te worden gebruikt in gevallen zoals het uitlijnen van puntsymbolen voor gebouwen om de dichtstbijzijnde richting van een weg te volgen.

---

 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Puntobjecten waarvoor de rotatie moet worden berekend
<b>Referentielaag</b>	REFERENCE_LAYER	[vector: elke]	Laag waarvan het dichtstbijzijnde object moet worden gevonden voor berekenen van de rotatie
<b>Maximale te overwegen afstand</b> Optioneel	MAX_DISTANCE	[getal] Standaard: Niet ingesteld	Indien geen verwijzingsobject wordt gevonden binnen deze afstand, wordt geen rotatie toegewezen aan het puntobject.
<b>Hoek veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'rotation'	Veld waarin de waarde voor de rotatie moet worden opgeslagen.
<b>Automatisch symbologie toepassen</b>	APPLY_SYMBOLLOGY	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Roteert de markeringssymbolen van de objecten met de waarde van het veld voor de hoek
<b>Uitgelijnde laag</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de geroteerde uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgelijnde laag</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De puntenlaag met een toegevoegd veld voor de rotatie. Indien geladen in QGIS wordt het standaard voorzien van de symbologie voor de invoerlaag, met een data-bepaalde rotatie van zijn markeringssymbool.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:angletonearest

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Stijldatabases combineren

Combineert meerdere stijldatabases van QGIS naar één enkele stijldatabase. Als items van hetzelfde type met dezelfde naam bestaan in verschillende brondatabases, zullen die worden hernoemd, zodat zij unieke namen hebben in de gecombineerde database van de uitvoer.

### Zie ook:

*Stijldatabase uit project maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer databases</b>	INPUT	[bestand] [lijst]	Bestanden die QGIS stijlitens bevatten
<b>Te combineren objecten</b>	OBJECTS	[enumeratie] [lijst]	Typen van stijlitens in de invoer databases die u in de nieuwe database wilt plaatsen. Dit kunnen zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — <i>Symbolen</i></li> <li>• 1 — <i>Kleurverlopen</i></li> <li>• 2 — <i>Tekstindelingen</i></li> <li>• 3 — <i>Instellingen voor labels</i></li> </ul>
<b>Uitvoer stijldatabase</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Uitvoerbestand .XML dat de geselecteerde items voor de stijl combineert. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal kleurverlopen</b>	COLORRAMPS	[getal]	
<b>Aantal instellingen voor labels</b>	LABELSETTINGS	[getal]	
<b>Uitvoer stijldatabase</b>	OUTPUT	[bestand]	Uitvoerbestand .XML dat de geselecteerde stijlitens combineert
<b>Aantal symbolen</b>	SYMBOLS	[getal]	
<b>Aantal tekstindelingen</b>	TEXTFORMATS	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:combinestyles

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Renderer Categorieën maken uit stijlen

Stelt een renderer voor een vectorlaag in op een Renderer Categorieën met overeenkomende symbolen uit een database met stijlen. Als er geen stijlbestand wordt gespecificeerd, worden in plaats daarvan symbolen uit de gebruikers huidige *symboolbibliotheek* gebruikt.

Een gespecificeerde expressie (of veld) wordt gebruikt om categorieën voor de renderer te maken. Elke categorie komt individueel overeen met de symbolen die bestaan binnen de gespecificeerde QGIS XML-database met stijlen. Wanneer een overeenkomende symboolnaam is gevonden, wordt het symbool van de categorie ingesteld op dit overeenkomende symbool.

Indien gewenst kan uitvoer ook naar tabellen die lijsten bevatten van de categorieën die niet overeenkwamen met symbolen, en symbolen die niet overeenkwamen met categorieën.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waarop een gecategoriseerde stijl moet worden toegepast
<b>Categoriseren met expressie</b>	FIELD	[expressie]	Veld of expressie om de objecten te categoriseren
<b>Stijldatabase (leeg laten om opgeslagen symbolen te gebruiken)</b>	STYLE	[bestand]	Bestand (.XML) dat de symbolen bevat die moeten worden toegepast op de categorieën van de invoerlaag. Het bestand kan worden verkregen met het gereedschap <i>Symbolen delen</i> uit de Stijlmanager. Als geen bestand is gespecificeerd, wordt de lokale bibliotheek van symbolen van QGIS gebruikt.
<b>Hoofdlettergevoelige overeenkomst gebruiken voor namen van symbolen</b>	CASE_SENSITIVE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien True (geselecteerd) wordt een hoofdlettergevoelige vergelijking toegepast op de namen van categorieën en symbolen.
<b>Niet-alfanumerieke tekens negeren in overeenkomsten</b>	TOLERANT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien True (geselecteerd) worden niet-alfanumerieke tekens in de namen van categorieën en symbolen genegeerd, wat een grotere tolerantie bij de vergelijking mogelijk maakt.
<b>Niet overeenkomende categorieën</b> Optioneel	NON_MATCHING_CATEGORIES	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Uitvoertabel voor categorieën die niet overeenkomen met enig symbool in de database. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.1 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Niet overeenkomende namen voor symbolen</b> Optioneel	NON_MATCHING_SYMBOLS	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Uitvoertabel voor symbolen uit de verschafte stijldatabase die niet overeenkomen met een categorie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Niet overeenkomende categorieën</b>	NON_MATCHING_CATEGORIES	[tabel]	Vermeldt categorieën die niet overeen kwamen met enig symbool in de verschafte stijldatabase
<b>Niet overeenkomende namen voor symbolen</b>	NON_MATCHING_SYMBOLS	[tabel]	Vermeldt symbolen uit de verschafte stijldatabase die niet overeen kwamen met een categorie
<b>Laag met categorieën</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoer vectorlaag met daarop de stijl met categorieën toegepast. Er wordt geen nieuwe laag uitgevoerd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native: categorizeusingstyle

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Stijldatabase uit project maken

Neemt alle stijlobjecten (symbolen, kleurverlopen, tekstindelingen en instellingen voor labels) uit een project van QGIS.

De uitgenomen symbolen worden opgeslagen naar een stijldatabase van QGIS (indeling XML), die kan worden beheerd en geïmporteerd via het dialoogvenster *Stijlmanager*.

**Zie ook:**

*Stijldatabases combineren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerproject (laat leeg om huidige te gebruiken)</b> Optioneel	INPUT	[bestand]	Een projectbestand van QGIS om de stijlitens uit te nemen
<b>Uit te nemen objecten</b>	OBJECTS	[enumeratie] [lijst]	Typen van stijlitens in het invoerproject die u in de nieuwe database wilt plaatsen. Dit kunnen zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — <i>Symbolen</i></li> <li>• 1 — <i>Kleurverlopen</i></li> <li>• 2 — <i>Tekstindelingen</i></li> <li>• 3 — <i>Instellingen voor labels</i></li> </ul>
<b>Uitvoer stijldatabase</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer het uitvoerbestand .XML voor de geselecteerde items voor de stijl. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal kleurverlopen</b>	COLORRAMP_S	[getal]	Aantal kleurverlopen
<b>Aantal instellingen voor labels</b>	LABELSETTINGS	[getal]	Aantal instellingen voor labels
<b>Uitvoer stijldatabase</b>	OUTPUT	[bestand]	Uitvoerbestand .XML voor de geselecteerde stijlitens
<b>Aantal symbolen</b>	SYMBOLS	[getal]	Aantal symbolen
<b>Aantal tekstindelingen</b>	TEXTFORMATS	[getal]	Aantal tekstindelingen

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:stylefromproject`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lay-out atlas als afbeelding exporteren

Exporteert een afdruklay-out van een atlas als een afbeeldingsbestand (bijv. afbeeldingen PNG of JPEG).

Als een bedekkingslaag is ingesteld, zullen de geselecteerde instellingen voor de lay-out van de atlas die worden weergegeven in dit algoritme worden overschreven. In dat geval zal een leeg filter of sorteren op expressie deze instellingen uitschakelen.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Atlas lay-out</b>	LAYOUT	[lay-out]	Lay-out om te exporteren
<b>Bedekkingslaag</b> Optioneel	COVERAGE_LAYER	[vector: elke]	Te gebruiken laag voor het maken van de atlas
<b>Filter-expressie</b>	FILTER_EXPRESSIE	[expressie]	Expressie voor het filteren van de objecten van de atlas
<b>Sorteerexpressie</b> Optioneel	SORTBY_EXPRESSIE	[expressie]	Expressie voor het sorteren van de objecten van de atlas
<b>Omgekeerde volgorde sorteren</b> Optioneel	SORTBY_REVERSE	[Booleaanse waarde]	Omgekeerde volgorde sorteren. Gebruikt als een expressie voor sorteren is opgegeven.
<b>Expressie Uitvoer bestandsnaam</b>	FILENAME_EXPRESSIE	[expressie] Standaard: 'output_'  @atlas_featurenumber	Expressie om te gebruiken voor het maken van bestandsnamen
<b>Map voor uitvoer</b>	FOLDER	[map]	Doelmap waar de afbeeldingen zullen worden gemaakt

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kaartlagen toe te wijzen aan niet vastgezette kaartitem(s)</b> Optioneel	LAYERS	[enumeratie] [laag]	Weer te geven lagen in de kaartitem(s) waarvan de inhoud niet is vergrendeld
<b>Indeling afbeelding</b>	EXTENSION	[lijst] Standaard: png	Bestandsindeling van de gemaakt uitvoer. De lijst met beschikbare indelingen varieert, afhankelijk van het besturingssysteem en geïnstalleerde stuurprogramma's.
<b>DPI</b> Optioneel	DPI Standaard: Niet ingesteld	[getal]	DPI voor de uitvoerbestanden. Indien niet ingesteld zal de waarde, die is ingesteld in de instellingen voor de afdruklay-out, worden gebruikt.
<b>'World file' aanmaken</b>	GEOREFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een 'world file' zou moeten worden gemaakt
<b>RDF-metadata exporteren</b>	INCLUDE_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of RDF-metadata (titel, auteur, ...) zou moeten worden gemaakt
<b>Antialiasing inschakelen</b>	ANTIALIAS	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een anti-aliasing zou moeten worden ingeschakeld

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afbeeldingsbestand</b>	OUTPUT	[bestand]	Afbeeldingsbestanden gemaakt door de lay-out van atlas

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:atlaslayouttoimage`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lay-out van atlas als PDF exporteren

Exporteert de atlas van een afdruklay-out als PDF-bestand(en).

Als een bedekkingslaag is ingesteld, zullen de geselecteerde instellingen voor de lay-out van de atlas die worden weergegeven in dit algoritme worden overschreven. In dat geval zal een leeg filter of sorteren op expressie deze instellingen uitschakelen.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Atlas lay-out</b>	LAYOUT	[lay-out]	Lay-out om te exporteren
<b>Bedekkingslaag</b> Optioneel	COVERAGE_LAYER	[vector: elke]	Te gebruiken laag voor het maken van de atlas
<b>Filter-expressie</b>	FILTER_EXPRESSIE	[Expressie]	Expressie voor het filteren van de objecten van de atlas
<b>Sorteerexpressie</b> Optioneel	SORTBY_EXPRESSIE	[Expressie]	Expressie voor het sorteren van de objecten van de atlas
<b>Omgekeerde volgorde sorteren</b> Optioneel	SORTBY_REVERSE	[Booleaanse waarde]	Omgekeerde volgorde sorteren. Gebruikt als een expressie voor sorteren is opgegeven.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kaartlagen toe te wijzen aan niet vastgezette kaartitem(s)</b> Optioneel	LAYERS	[enumeratie] [laag]	Weer te geven lagen in de kaartitem(s) waarvan de inhoud niet is vergrendeld
<b>DPI</b> Optioneel	DPI Standaard: Niet ingesteld	[getal]	DPI voor de uitvoerbestanden. Indien niet ingesteld zal de waarde, die is ingesteld in de instellingen voor de afdruklay-out, worden gebruikt.
<b>Altijd als vectoren exporteren</b>	FORCE_VECTOR	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Bepaalt of vectorgegevens als vectoren zouden moeten worden gelaten
<b>Voeg georeferentie informatie toe</b>	GEOREFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een 'world file' zou moeten worden gemaakt
<b>RDF-metadata exporteren</b>	INCLUDE_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of RDF-metadata (titel, auteur, ...) zou moeten worden gemaakt
<b>Uitschakelen getegelde rasterlagen export</b>	DISABLE_TILED	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Bepaalt of raster zou moeten worden getegeld
<b>Geometrieën vereenvoudigen om de bestandsgrootte te verkleinen</b>	SIMPLIFY	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of geometrieën zouden moeten worden vereenvoudigd om de grootte van het uitvoerbestand te verkleinen
<b>Tekst exporteren</b>	TEXT_FORMAT	[lijst] Standaard: 0	Bepaalt of tekst zou moeten worden geëxporteerd als pad of als tekstobjecten. Mogelijke opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 - Tekst altijd als paden exporteren (Aanbevolen)</li> <li>• 1 - Tekst altijd als tekstobjecten exporteren</li> </ul>
<b>PDF-bestand</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Naam (inclusief pad) voor het uitvoerbestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>PDF-bestand</b>	OUTPUT	[bestand]	PDF-bestand dat overeenkomt met de geëxporteerde atlas van de lay-out

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:atlaslayouptopdf

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Afdruklay-out als afbeelding exporteren

Exporteert een afdruklay-out als een afbeeldingsbestand (bijv. afbeeldingen PNG of JPEG).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afdruklay-out</b>	LAYOUT	[lay-out]	Lay-out om te exporteren
<b>Afbeeldingsbestand</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Naam (inclusief pad) voor het uitvoerbestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kaartlagen toe te wijzen aan niet vastgezette kaartitem(s)</b> Optioneel	LAYERS	[enumeratie] [laag]	Weer te geven lagen in de kaartitem(s) waarvan de inhoud niet is vergrendeld
<b>DPI</b> Optioneel	DPI Standaard: Niet ingesteld	[getal]	DPI voor de uitvoerbestanden. Indien niet ingesteld zal de waarde, die is ingesteld in de instellingen voor de afdruklay-out, worden gebruikt.
<b>'World file' aanmaken</b>	GEOREFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een 'world file' zou moeten worden gemaakt
<b>RDF-metadata exporteren</b>	INCLUDE_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of RDF-metadata (titel, auteur, ...) zou moeten worden gemaakt
<b>Antialiasing inschakelen</b>	ANTI_ALIAS	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een anti-aliasing zou moeten worden ingeschakeld

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afbeeldingsbestand</b>	OUTPUT	[bestand]	Afbeeldingsbestand dat overeenkomt met de geëxporteerde afdruklay-out

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:printlayouttoimage`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Afdruklay-out als PDF exporteren

Exporteert een afdruklay-out als een PDF-bestand.



Parameters

Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afdruklay-out</b>	LAYOUT	[lay-out]	Lay-out om te exporteren
<b>PDF-bestand</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Naam (inclusief pad) voor het uitvoerbestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kaartlagen toe te wijzen aan niet vastgezette kaartitem(s)</b> Optioneel	LAYERS	[enumeratie] [laag]	Weer te geven lagen in de kaartitem(s) waarvan de inhoud niet is vergrendeld
<b>DPI</b> Optioneel	DPI Standaard: Niet ingesteld	[getal]	DPI voor de uitvoerbestanden. Indien niet ingesteld zal de waarde, die is ingesteld in de instellingen voor de afdruklay-out, worden gebruikt.
<b>Altijd als vectoren exporteren</b>	FORCE_VECTOR	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Bepaalt of vectorgegevens als vectoren zouden moeten worden gelaten
<b>Voeg georeferentie informatie toe</b>	GEOREFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of een 'world file' zou moeten worden gemaakt
<b>RDF-metadata exporteren</b>	INCLUDE_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of RDF-metadata (titel, auteur, ...) zou moeten worden gemaakt
<b>Uitschakelen getegelde rasterlagen export</b>	DISABLE_TILED	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Bepaalt of raster zou moeten worden getegeld
<b>Geometrieën vereenvoudigen om de bestandsgrootte te verkleinen</b>	SIMPLIFY	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bepaalt of geometrieën zouden moeten worden vereenvoudigd om de grootte van het uitvoerbestand te verkleinen
<b>Tekst exporteren</b>	TEXT_FORMAT	[lijst] Standaard: 0	Bepaalt of tekst zou moeten worden geëxporteerd als pad of als tekstobjecten. Mogelijke opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 - Tekst altijd als paden exporteren (Aanbevolen)</li> <li>• 1 - Tekst altijd als tekstobjecten exporteren</li> </ul>
<b>Lagen exporteren als afzonderlijke PDF-bestanden</b>	SEPARATE_LAYERS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien True zal een afzonderlijk PDF-bestand worden gemaakt per laag per kaartitem in de lay-out. Aanvullend kunnen afzonderlijke PDF-bestanden worden gemaakt voor andere complexe lay-outitems, resulterend in set PDF-bestanden die logische atomische componenten van de lay-out bevatten.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>PDF-bestand</b>	OUTPUT	[bestand]	PDF-bestand(en dat overeenkomt met de geëxporteerde afdruklay-out

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:printlayouttopdf

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kaartbereik van lay-out afdrukken naar laag

Maakt een polygoonlaag die het bereik van een kaartitem (of items) van een afdruklay-out bevat, met attributen die de kaartgroottes (in lay-outeenheden, d.i. de eenheden van de *verwijzingskaart*), schaal en rotatie specificeren.

Als de parameter voor het kaartitem is gespecificeerd, dan zal alleen het overeenkomende bereik worden geëxporteerd. Als die niet wordt gespecificeerd, worden alle kaartbereiken van de lay-out worden geëxporteerd.

Optioneel kan een specifiek CRS voor de uitvoer worden gespecificeerd. Als dat niet wordt gespecificeerd, zal het CRS van het originele kaartitem worden gebruikt.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afdruklay-out</b>	LAYOUT	[enumeratie]	Een afdruklay-out in het huidige project
<b>Kaartitem</b> Optioneel	MAP	[enumeratie] Standaard: <i>Alle kaartitems</i>	De/Het kaartitem(s) waarvan u de informatie wilt uitnemen. Indien geen wordt opgegeven, dan worden alle kaartitems verwerkt.
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de/het bereik(en). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>CRS overschrijven</b> Optioneel	CRS	[crs] Standaard: <i>CRS van de lay-out</i>	Selecteer het CRS voor de laag waarin de informatie zal worden gerapporteerd.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kaarthoogte</b>	HEIGHT	[getal]	
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer polygoon vectorlaag die de bereiken bevat van alle invoer lay-outkaartitems
<b>Rotatie kaart</b>	ROTATION	[getal]	
<b>Schaal kaart</b>	SCALE	[getal]	
<b>Kaartbreedte</b>	WIDTH	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:printlayoutmapextenttolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Stijl laag instellen

Stelt de opgegeven stijl voor een laag in. De stijl moet zijn gedefinieerd als een QML -bestand.

Nieuwe uitvoer wordt niet gemaakt: de stijl wordt direct toegewezen aan de laag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[laag]	Invoerlaag waarop u de stijl wilt toepassen
<b>Stijlbestand</b>	STYLE	[bestand]	Pad naar het .qml-bestand van de stijl

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met daarop de nieuwe stijl toegepast. Er wordt geen nieuwe laag gemaakt.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setlayerstyle

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Topologische kleuring

Wijst een kleurindex toe aan polygoonobjecten op een dusdanige manier dat aaneensluitende objecten niet dezelfde kleurindex delen, onderwijl het vereiste aantal kleuren minimaliserend.

Het algoritme maakt het mogelijk de te gebruiken methoden voor het toewijzen van de kleuren te kiezen.

Indien gewenst kan een minimum aantal kleuren worden gespecificeerd. De kleurindex wordt opgeslagen in een nieuw attribuut, genaamd **color\_id**.

Het volgende voorbeeld laat het algoritme zien met vier gekozen verschillende kleuren; zoals u kunt zien heeft elke kleurklasse hetzelfde aantal objecten.

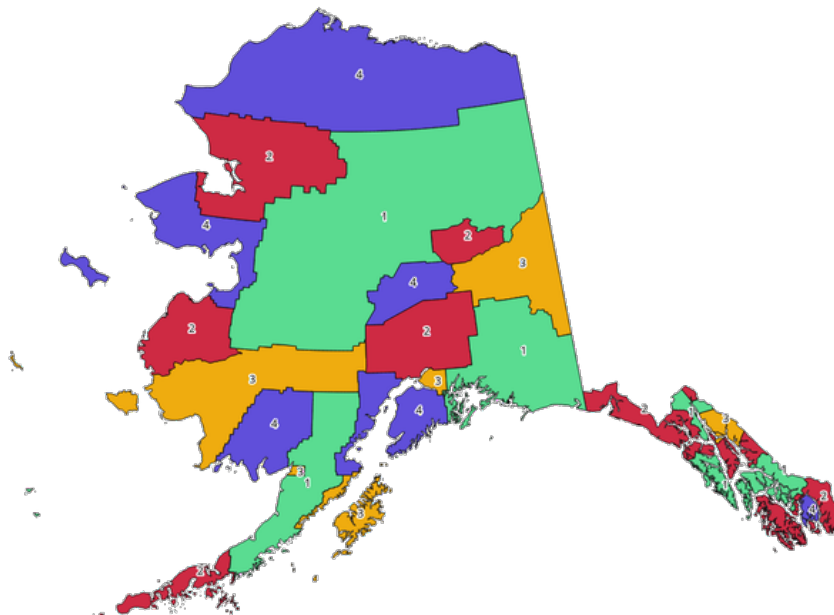


Fig. 25.1: Voorbeeld Topologische kleuring

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	De invoer polygoonlaag
<b>Minimaal aantal kleuren</b>	MIN_COLORS	[getal] Standaard: 4	Het minimale aantal toe te wijzen kleuren. Minimum 1, maximum 1000.
<b>Minimale afstand tussen objecten</b>	MIN_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	Voorkomt dat nabijgelegen (maar niet rakende) objecten gelijke kleuren krijgen toegewezen. Minimum 0.0.
<b>Kleurtoekenning uitbalanceren</b>	BALANCE	[enumeratie] Standaard: 0	Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Op aantal objecten Probeer kleuren zo toe te wijzen dat er een balans is tussen het aantal objecten en elke individuele kleurindex.</li> <li>• 1 — Op toegekende oppervlakte Wijst kleuren zo toe dat er een balans is tussen het totale gebied van objecten dat is toegewezen aan elke kleur. Deze modus kan nuttig zijn om grote objecten, waardoor een van de kleuren meer dominant zou verschijnen op een gekleurde kaart, te vermijden.</li> <li>• 2 — Op afstand tussen kleuren Wijst kleuren dusdanig toe dat de afstand tussen objecten van dezelfde kleur wordt gemaximaliseerd. Deze modus helpt om een meer uniforme verdeling van kleuren over een kaart te krijgen.</li> </ul>
<b>Gekleurd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gekleurd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Polygoon vectorlaag met een toegevoegde kolom <code>color_id</code>

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:topologicalcoloring

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Annotaties verplaatsen vanaf hoofdlaag

Verplaatst alle annotaties vanaf de hoofdlaag voor annotaties in een project naar een nieuwe laag met annotaties. Plaatsing van items kan dan worden aangepast in de laagstapel.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Nieuwe laagnaam</b>	LAYER_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'Annotaties'	Naam van de te maken laag met annotaties

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Nieuwe laagnaam</b>	OUTPUT	[laag]	Een laag met items vanaf de hoofdlaag met annotaties

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:transferannotationsfrommain

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.2 Database

### Naar PostgreSQL exporteren

Exporteert een vectorlaag naar een database van PostgreSQL en maakt een nieuwe relatie. Als er al een relatie met dezelfde naam bestaat, kan die worden verwijderd voordat de nieuwe relatie wordt gemaakt. Hiervóór dient een verbinding te worden gemaakt tussen QGIS en de database van PostgreSQL (zie bijv. *Een opgeslagen verbinding maken*).

#### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>**Laag om te importeren*</b>	INPUT	[vector: elke]	Aan de database toe te voegen vectorlaag
<b>Database (naam verbinding)</b>	DATABASE	[tekenreeks]	Naam van de verbinding van de database (niet de naam van de database). Bestaande verbindingen zullen worden weergegeven in het combinatievak.
<b>Schema (naam schema)</b> Optioneel	SCHEMA	[tekenreeks] Standaard: 'public'	Naam van het schema waarin de gegevens moeten worden opgeslagen. Het mag een nieuw zijn of een reeds bestaand.
<b>Tabel om naar te importeren (laat leeg om laagnaam te gebruiken)</b> Optioneel	TABLENAME	[tekenreeks] Standaard: ''	Definieert een tabelnaam voor het geïmporteerde vectorbestand. Als niets wordt toegevoegd zal de laagnaam worden gebruikt.
<b>Veld Primaire sleutel</b> Optioneel	PRIMARY_KEY	[tabelveld: elk]	Stelt het veld voor de Primaire sleutel in vanuit een bestaand veld in de vectorlaag. Een kolom met <b>unieke</b> waarden kan als primaire sleutel voor de database worden gebruikt.
<b>Geometriekolom</b>	GEOMETRY_COLUMN	[tekenreeks] Standaard: 'geom'	Definieert de naam van de geometriekolom in de nieuwe tabel van PostGIS. Informatie over de geometrie voor de objecten is in deze kolom opgeslagen.
<b>Codering</b> Optioneel	ENCODING	[tekenreeks] Standaard: 'UTF-8'	Definieert de codering voor de uitvoerlaag
<b>Overschrijven</b>	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Als de gespecificeerde tabel bestaat, zal het instellen van deze optie op <code>True</code> er voor zorgen dat die wordt verwijderd en een nieuwe tabel zal worden gemaakt voordat de objecten worden toegevoegd. Als deze optie <code>False</code> is en de tabel bestaat, zal het algoritme een uitzondering opwerpen ("relation already exists").
<b>Ruimtelijke index maken</b>	CREATEINDEX	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Specificeert of een ruimtelijke index moet worden gemaakt of niet
<b>Veldnamen naar kleine letters converteren</b>	LOWERCASE_NAMES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Converteert de veldnamen van de invoer vectorlaag naar kleine letters
<b>Beperkingen voor lengte op velden voor tekens verwijderen</b>	DROP_STRING_LEN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Of de beperkingen van lengten voor velden met tekens moeten worden verwijderd of niet

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.4 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Enkeldelige geometrieën maken in plaats van meerdelige</b>	FORCE_SINGLEPART	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Of de objecten van de geladen laag een enkel deel zouden moeten zijn in plaats van meerdere delen. Standaard wordt de bestaande informatie voor geometrieën behouden.

### Uitvoer

Het algoritme heeft geen uitvoer.

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:importintopostgis

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Naar SpatiaLite exporteren

Exporteert een vectorlaag naar een database van SpatiaLite. Hiervóór dient een verbinding te worden gemaakt tussen QGIS en de database van SpatiaLite (zie bijv. *SpatiaLite-lagen*).

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>**Laag om te importeren*</b>	INPUT	[vector: elke]	Aan de database toe te voegen vectorlaag
<b>Bestandsdatabase</b>	DATABASE	[vector: elke]	De database van SQLite/SpatiaLite waarmee moet worden verbonden
<b>Tabel om naar te importeren (laat leeg om laagnaam te gebruiken)</b> Optioneel	TABLENAME	[tekenreeks] Standaard: ''	Definieert een tabelnaam voor het geïmporteerde vectorbestand. Als niets wordt gespecificeerd zal de laagnaam worden gebruikt.
<b>Veld Primaire sleutel</b> Optioneel	PRIMARY_KEY	[tabelveld: elk]	Gebruik een veld in de invoer vectorlaag als de primaire sleutel
<b>Geometriekolom</b>	GEOMETRY_COLUMN	[tekenreeks] Standaard: 'geom'	Definieert de naam van de geometriekolom in de nieuwe tabel van SpatiaLite. Informatie over de geometrie voor de objecten is in deze kolom opgeslagen.
<b>Codering</b> Optioneel	ENCODING	[tekenreeks] Standaard: 'UTF-8'	Definieert de codering voor de uitvoerlaag

Vervolgd op volgende pagina

Tabel 25.5 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Overschrijven</b>	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Als de gespecificeerde tabel bestaat, zal het instellen van deze optie op <code>True</code> er voor zorgen dat die wordt verwijderd en een nieuwe tabel zal worden gemaakt voordat de objecten worden toegevoegd. Als deze optie <code>False</code> is en de tabel bestaat, zal het algoritme een uitzondering opwerpen (“table already exists”).
<b>Ruimtelijke index maken</b>	CREATEINDEX	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Specificeert of een ruimtelijke index moet worden gemaakt of niet
<b>Veldnamen naar kleine letters converteren</b>	LOWERCASE_NAMES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Converteer de veldnamen van de invoer vectorlaag naar kleine letters
<b>Beperkingen voor lengte op velden voor tekens verwijderen</b>	DROP_STRING_LEN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Of de beperkingen van lengten voor velden met tekens moeten worden verwijderd of niet
<b>Enkeldelige geometrieën maken in plaats van meerdelige</b>	FORCE_SINGLEPART	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Of de objecten van de geladen laag een enkel deel zouden moeten zijn in plaats van meerdere delen. Standaard wordt de bestaande informatie voor geometrieën behouden.

## Uitvoer

Het algoritme heeft geen uitvoer.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:importintospatialite`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Pakketlagen

Lagen toevoegen aan een GeoPackage.

Als het GeoPackage bestaat en `Bestaand GeoPackage` overschrijven is geselecteerd, zal het worden overschreven (verwijderd en opnieuw gemaakt). Als het GeoPackage bestaat en `Bestaand GeoPackage` overschrijven is niet geselecteerd, zal de laag worden toegevoegd.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	LAYERS	[vector: elke][lijst]	De (vector)lagen die moeten worden geïmporteerd in het GeoPackage. Rasterlagen worden niet ondersteund. Als een rasterlaag wordt toegevoegd, zal een <code>QgsProcessingException</code> worden opgeworpen.
<b>Bestaande GeoPackage overschrijven</b>	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Als het gespecificeerde GeoPackage bestaat, zal het instellen van deze optie op <code>True</code> er voor zorgen dat die wordt verwijderd en dat een nieuw zal worden gemaakt voordat de lagen worden toegevoegd. Indien ingesteld op <code>False</code> , zullen de lagen worden toegevoegd.
<b>Laagstijlen opslaan in GeoPackage</b>	SAVE_STYLES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Sla de laagstijlen op
<b>Alleen geselecteerde objecten opslaan</b>	SELECTED_FEATURES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Als een laag een selectie heeft, instellen van deze optie op <code>True</code> zal er in resulteren dat alleen geselecteerde objecten zullen worden opgeslagen. Voor lagen zonder selectie zullen alle objecten worden opgeslagen.
<b>Doel GeoPackage</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer waar het bestand GeoPackage moet worden opgeslagen. Één van <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lagen in nieuwe pakket</b>	OUTPUT_LAYERS	[tekenreeks][lijst]	Lijst met toegevoegde lagen aan het GeoPackage.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:package`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## PostgreSQL uitvoeren en SQL laden

Maakt het mogelijk dat een query voor een database van SQL wordt uitgevoerd op een database van PostgreSQL die is verbonden met QGIS en laadt het resultaat. Het algoritme zal **geen** nieuwe laag maken: het is ontworpen om query's op de laag zelf uit te voeren.

### Voorbeeld

1. Stel alle waarden van een bestaand veld in op een vaste waarde. De tekenreeks voor de query van SQL is dan:

```
UPDATE your_table SET field_to_update=20;
```

In het voorbeeld hierboven zullen de waarden van het veld `field_to_update` van de tabel `your_table` allemaal worden ingesteld op 20.

2. Maak een nieuwe kolom `area` en bereken het gebied van elk object met de functie van PostGIS `ST_AREA`.

```
-- 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);
```

### Zie ook:

*PostgreSQL SQL uitvoeren, SQL uitvoeren, SpatiaLite SQL uitvoeren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Database (naam verbinding)</b>	DATABASE	[tekenreeks]	De verbinding van de database (niet de naam van de database). Bestaande verbindingen zullen worden weergegeven in het combinatievak.
<b>SQL-query</b>	SQL	[tekenreeks]	Definieert de query voor SQL, bijvoorbeeld 'UPDATE my_table SET field=10'.
<b>Naam unieke ID-veld</b>	ID_FIELD	[tekenreeks] Standaard: id	Stelt het veld voor de Primaire sleutel in (een kolom in de tabel met resultaten)
<b>Naam geometrieveld</b> Optioneel	GEOMETRY_FIELD	[tekenreeks] Standaard: 'geom'	Naam van de geometriekolom (een kolom in de tabel met resultaten)

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>SQL-laag</b>	OUTPUT	[vector: elke]	De resulterende vectorlaag die moet worden geladen QGIS.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:postgisexecuteandloadsql

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## PostgreSQL SQL uitvoeren

Maakt het mogelijk dat een query voor een database van SQL wordt uitgevoerd op een database van PostgreSQL die is verbonden met QGIS. Het algoritme zal **geen** nieuwe laag maken: het is ontworpen om query's op de laag zelf uit te voeren.

### Voorbeeld

1. Stel alle waarden van een bestaand veld in op een vaste waarde. De tekenreeks voor de query van SQL is dan:

```
UPDATE your_table SET field_to_update=20;
```

In het voorbeeld hierboven zullen de waarden van het veld `field_to_update` van de tabel `your_table` allemaal worden ingesteld op 20.

2. Maak een nieuwe kolom `area` en bereken het gebied van elk object met de functie van PostGIS `ST_AREA`.

```
-- 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);
```

### Zie ook:

*PostgreSQL uitvoeren en SQL laden, SQL uitvoeren, SpatiaLite SQL uitvoeren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Database (naam verbinding)</b>	DATABASE	[tekenreeks]	De verbinding van de database (niet de naam van de database). Bestaande verbindingen zullen worden weergegeven in het combinatievak.
<b>SQL-query</b>	SQL	[tekenreeks]	Definieert de query voor SQL, bijvoorbeeld 'UPDATE my_table SET field=10'.

## Uitvoer

Uitvoer wordt niet gemaakt. De query voor SQL wordt ter plaatse op de laag uitgevoerd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:postgisexecutesql

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## SpatiaLite SQL uitvoeren

Maakt het mogelijk dat een query voor een database van SQL wordt uitgevoerd op een database van SpatiaLite. Het algoritme zal **geen** nieuwe laag maken: het is ontworpen om query's op de laag zelf uit te voeren.

### Zie ook:

*PostgreSQL SQL uitvoeren, SQL uitvoeren*

Voor enkele voorbeelden van query's voor SQL, zie *PostGIS SQL Query Examples*.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bestandsdatabase</b>	DATABASE	[vector]	De database van SQLite/SpatiaLite waarmee moet worden verbonden
<b>SQL-query</b>	SQL	[tekenreeks] Standaard: "	Definieert de query voor SQL, bijvoorbeeld 'UPDATE my_table SET field=10'.

## Uitvoer

Uitvoer wordt niet gemaakt. De query voor SQL wordt ter plaatse op de laag uitgevoerd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:spatialiteexecutesql

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Spatialite SQL uitvoeren (geregistreeerde DB)

Maakt het mogelijk dat een query voor een database van SQL wordt uitgevoerd op een database van Spatialite die is verbonden met QGIS. Het algoritme zal **geen** nieuwe laag maken: het is ontworpen om query's op de laag zelf uit te voeren.

### Zie ook:

*PostgreSQL SQL uitvoeren, SQL uitvoeren*

Voor enkele voorbeelden van query's voor SQL, zie *PostGIS SQL Query Examples*.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Database</b>	DATABASE	[enumeratie] Standaard: niet ingesteld	Selecteer een database van SQLite/Spatialite die is verbonden met de huidige sessie
<b>SQL-query</b>	SQL	[tekenreeks] Standaard: "	Definieert de query voor SQL, bijvoorbeeld 'UPDATE my_table SET field=10'.

## Uitvoer

Uitvoer wordt niet gemaakt. De query voor SQL wordt ter plaatse op de laag uitgevoerd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:spatialiteexecutesqlregistered

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.3 Gereedschappen voor bestanden

### Bestand downloaden

Downloadt een met een URL gespecificeerd bestand (met bijvoorbeeld `http:` of `file:`). Met andere woorden: u kunt een URL kopiëren/plakken en het bestand downloaden.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>URL</b>	URL	[tekenreeks]	De URL van het te downloaden bestand.
<b>Doel bestand</b> Optioneel	OUTPUT	[tekenreeks] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het doel van het bestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	De voor het verzoek gebruikte methode HTTP. Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — GET</li> <li>• 1 — POST</li> </ul>
<b>Gegevens</b> Optioneel	DATA	[tekenreeks]	De in het tekstblok toe te voegen gegevens als het verzoek POST is.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Doel bestand</b>	OUTPUT	[tekenreeks]	De locatie van het gedownloade bestand

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:filedownloader

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## 25.1.4 GPS

### GPS-gegevens converteren

Gebruikt het gereedschap [GPSBabel](#) om een bestand met GPS-gegevens te converteren vanuit een groot bereik aan indelingen naar de GPX standaardindeling.

#### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerbestand</b>	INPUT	[bestand]	Bestand dat de te converteren gegevens bevat
<b>Indeling</b>	FORMAT	[enumeratie]	Indeling van het te converteren bestand, uit <a href="#">deze lijst</a> .
<b>Object type</b>	FEATURE_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Het type van de te converteren gegevens <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Waypoints</li> <li>• 1 — Routes</li> <li>• 2 — Tracks</li> </ul>
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoer GPX-bestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT_LAYER	[vector: elke]	Uitvoerlaag met gegevens in GPX standaardindeling

#### Pythoncode

**ID algoritme:** native:convertgpsdata

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Type GPX-object converteren

Gebruikt het gereedschap [GPSBabel](#) om objecten van GPX te converteren van het ene type naar een ander (bijv. converteren van objecten waypoint naar een route).

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerbestand</b>	INPUT	[bestand]	Bestand dat de te converteren gegevens bevat
<b>Conversie</b>	CONVERSION	[enumeratie] Standaard: 0	Het type toe te passen conversie <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Waypoints van een route</li> <li>• 1 — Waypoints van een spoor</li> <li>• 2 — Route van waypoints</li> <li>• 3 — Spoor van waypoints</li> </ul>
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: punt of lijn] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Uitvoerlaag met geconverteerde objecten van GPX

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:convertgpxfeaturetype

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## GPS-gegevens vanaf een apparaat downloaden

Gebruikt het gereedschap [GPSBabel](#) om gegevens van een GPS-apparaat te downloaden naar de GPX standaardindeling.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Apparaat</b>	DEVICE	[bestand]	Het GPS-apparaat dat werd gebruikt om de gegevens te maken
<b>Poort</b>	PORT	[enumeratie]	De poort waarmee het apparaat is verbonden.
<b>Object type</b>	FEATURE_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Het type van de te converteren gegevens <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Waypoints</li> <li>• 1 — Routes</li> <li>• 2 — Tracks</li> </ul>
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT_LAYER	[vector: elke]	Uitvoerlaag met gegevens in GPX standaardindeling

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:downloadgpsdata

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## GPS-gegevens uploaden naar een apparaat

Gebruikt het gereedschap [GPSTabel](#) om gegevens naar een GPS-apparaat te uploaden in de GPX standaardindeling.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerbestand</b>	INPUT	[bestand]	. GPX-bestand dat de te uploaden gegevens bevat
<b>Apparaat</b>	DEVICE	[bestand]	Het GPS-apparaat waarnaar de gegevens moeten worden geüpload
<b>Poort</b>	PORT	[enumeratie]	De poort waarmee het apparaat is verbonden.
<b>Object type</b>	FEATURE_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Het type van de te uploaden gegevens <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Waypoints</li> <li>• 1 — Routes</li> <li>• 2 — Tracks</li> </ul>

### Uitvoer

Er wordt geen uitvoer gemaakt. Indien succesvol zijn de gegevens geladen op het apparaat.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:uploadgpsdata

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.5 Interpolatie

### Heatmap (Schatting dichtheid kernel KDE)

Maakt een dichtheidsraster (heatmap) op basis van een invoer puntenlaag met schatting van de dichtheid van de kernel.

De dichtheid wordt berekend op basis van het aantal punten op een locatie, grotere aantallen punten zullen resulteren in grotere waarden. Heatmap helpt bij het identificeren van "Hotspots" en plekken met een grote dichtheid van punten.

Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Punten vectorlaag om te gebruiken voor de heatmap
<b>Straal</b>	RADIUS	[getal] Standaard: 100.0	De straal om te zoeken (of kernel bandbreedte) in kaarteenheden. De straal geeft de afstand rondom een punt weer waar dat punt nog invloed heeft. Grotere waarden resulteren in grotere afvlakking, kleinere waarden geven meer details en variatie in dichtheid van punten.
<b>Groote uitvoerraster</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 0.1	Pixelgrootte in uitvoer rasterlaag in laageenheden. In de GUI mag de grootte worden gespecificeerd door het aantal rijen (Aantal rijen) / kolommen (Aantal kolommen) <b>of</b> de pixelgrootte (Pixelgrootte X/Pixelgrootte Y). Verhogen van het aantal rijen of kolommen zullen de celgrootte verminderen en de bestandsgrootte van het uitvoerraster verhogen. De waarden in <code>Rijen</code> , <code>Kolommen</code> , <code>Pixelgrootte X</code> en <code>Pixelgrootte Y</code> zullen tegelijk worden bijgewerkt - verdubbelen van het aantal rijen zal automatisch ook het aantal kolommen verdubbelen, de celgrootte zal worden gehalveerd. Het bereik van het uitvoerraster zal hetzelfde blijven (bij benadering).
<b>Radius uit veld</b> Optioneel	RADIUS_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Stelt de straal in voor elk object vanuit een attribuutveld in de invoerlaag.
<b>Gewicht uit veld</b> Optioneel	WEIGHT_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Geeft de mogelijkheid om voor objecten een attribuutveld als gewogen veld te geven. Dit kan worden gebruikt om bepaalde objecten meer invloed te geven op de resulterende heatmap.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.13 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kernel vorm</b>	KERNEL	[enumeratie] Standaard: 0	Beheert de mate waarin de invloed van een punt afneemt als de afstand tot het punt toeneemt. Verschillende kernel vormen vervallen met verschillende mate, een triweight kernel geeft objecten een groter gewicht voor afstanden dicht bij het punt dan de Epanechnikov kernel doet. Als gevolg hiervan resulteert een triweight kernel in “scherpere” hotspots en resulteert Epanechnikov in meer “vlakke” hotspots. Er zijn vele vormen beschikbaar (bekijk de <a href="#">pagina van Wikipedia</a> voor meer informatie): <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Vierdegraads</li> <li>• 1 — Driehoekig</li> <li>• 2 — Uniform</li> <li>• 3 — Triweight</li> <li>• 4 — Epanechnikov</li> </ul>
<b>Ratio verval</b> (Alleen triangulaire kernels) Optioneel	DECAY	[getal] Standaard: 0.0	Kan worden gebruikt bij driehoekige kernels om meer controle te krijgen over in welke mate de hitte afneemt met de afstand tot het object. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waarde 0 (= minimum) geeft aan dat de hitte geconcentreerd zijn in het centrum van de opgegeven straal en volledig gedoofd zal zijn aan de rand.</li> <li>• Een waarde van 0,5 geeft aan dat pixels aan de rand van de straal de helft van de hitte uitstralen van de pixels in het centrum van de straal om te zoeken.</li> <li>• Een waarde van 1 betekent dat de hitte gelijkmatig is verdeeld over de gehele cirkel van de straal. (Dit is gelijk aan de kernel ‘Uniform’)</li> <li>• Een waarde groter dan 1 geeft aan dat de hitte aan de randen van de straal groter is dan in het centrum.</li> </ul>
<b>Op schaal brengen uitvoerwaarde</b>	OUTPUT_VALUE	[enumeratie] Default: Ruw	Maakt het mogelijk de waarden voor het uitvoerraster voor de heatmap te wijzigen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Ruw</li> <li>• 1 — Geschaald</li> </ul>
<b>Heatmap</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de rasterlaag met waarden voor dichtheid van de kernel. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Heatmap</b>	OUTPUT	[raster]	Rasterlaag met waarden voor dichtheid van de kernel

## Voorbeeld: Maken van een Heatmap

Voor het volgende voorbeeld zullen we de punten vectorlaag `airports` van de voorbeeld gegevensset van QGIS (zie *Voorbeeldgegevens downloaden*) gebruiken. Een andere goede handleiding voor QGIS voor het maken van heatmaps kan gevonden worden op <http://qgistutorials.com>.

In Fig. 25.2 worden de vliegvelden van Alaska weergegeven.

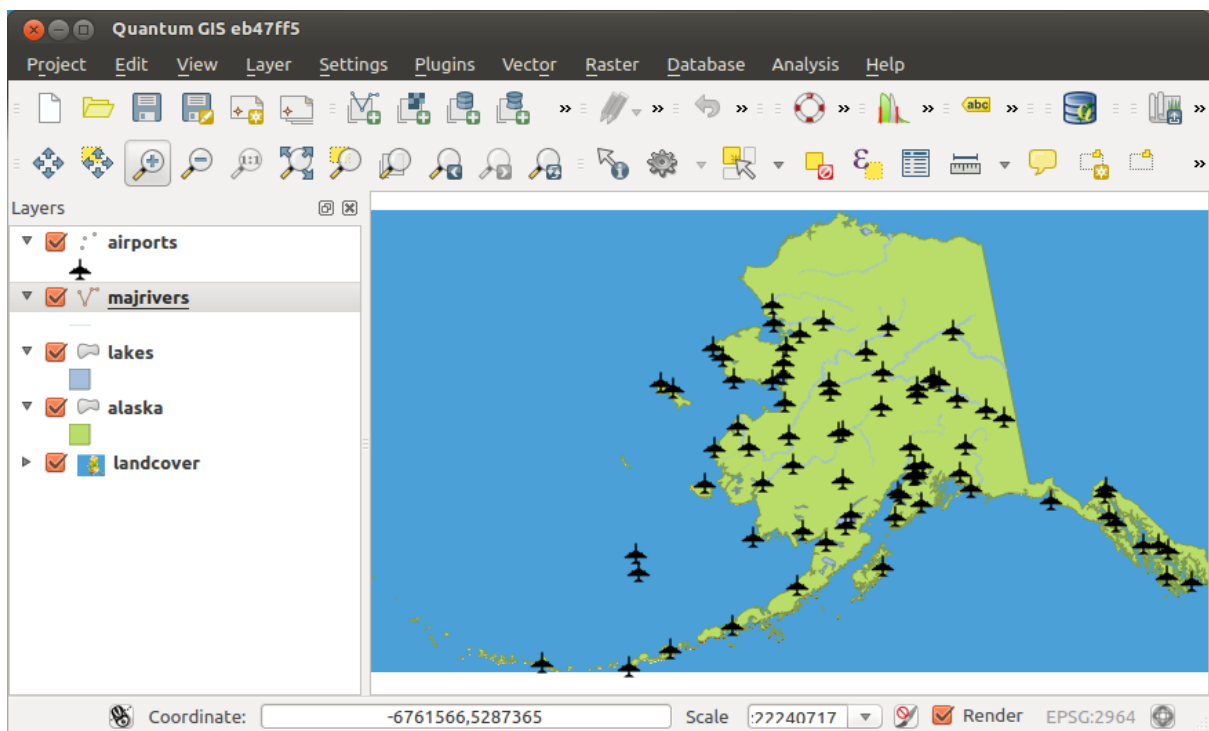


Fig. 25.2: Vliegvelden van Alaska

1. Open het algoritme *Heatmap (Schatting dichtheid kernel KDE)* uit de groep *Interpolatie* van QGIS
2. Selecteer, voor het veld *Puntenlaag*  , `airports` uit de lijst van geladen puntlagen in het huidige project.
3. Wijzig het veld *Straal* naar 1000000 meters.
4. Wijzig de *Grootte pixel X* naar 1000. De *Grootte pixel Y*, *Rijen* en *Kolommen* worden automatisch bijgewerkt.
5. Klik op *Uitvoeren* om de heatmap voor vliegvelden te maken en te laden (zie Fig. 25.4).

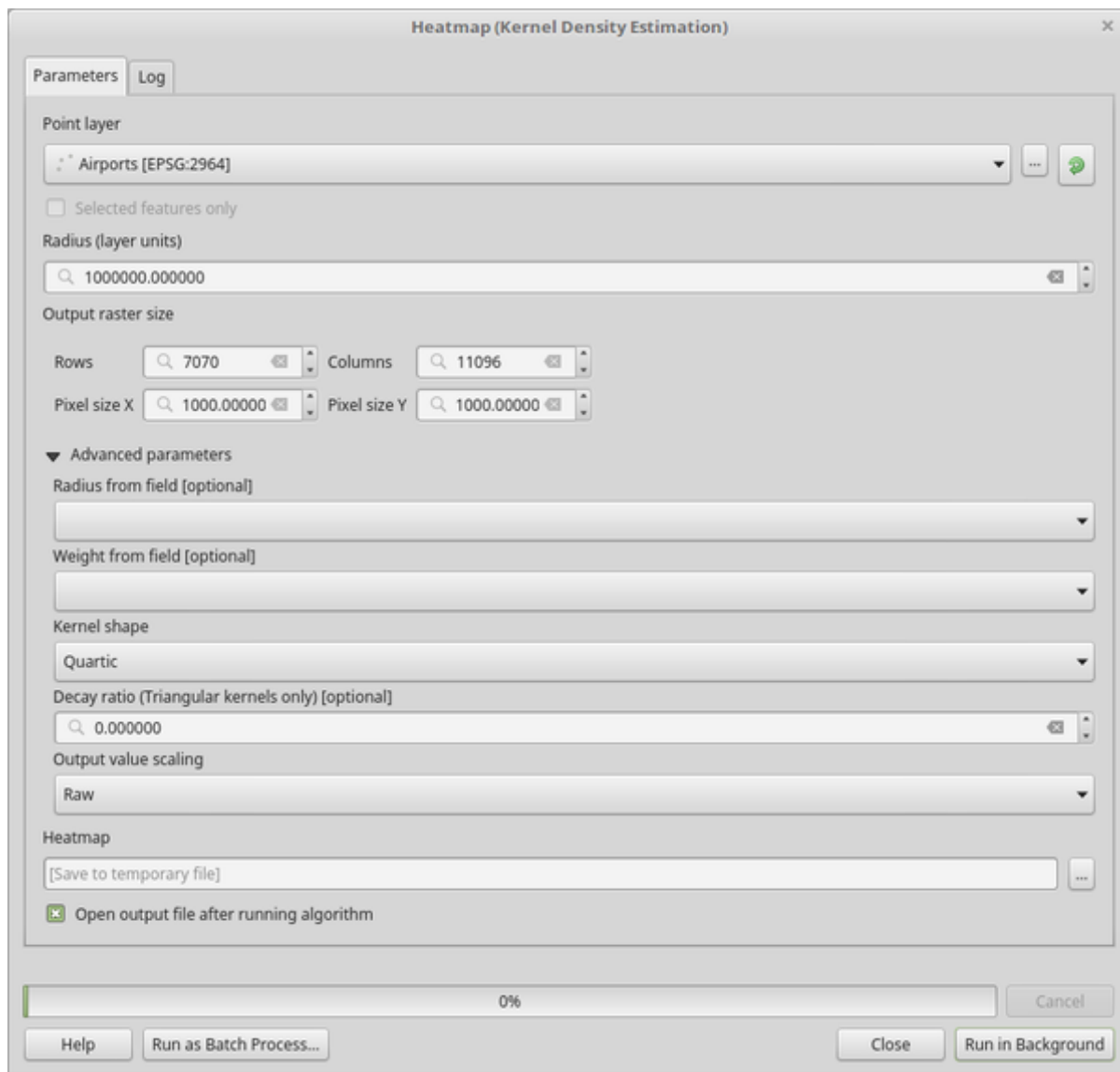


Fig. 25.3: Het dialoogvenster Heatmap

QGIS zal de heatmap maken en die toevoegen aan uw kaartvenster. Standaard is de heatmap opgemaakt in grijswaarden, met lichtere gebieden die hogere concentraties vliegvelden weergeven. De heatmap kan nu in QGIS worden opgemaakt om het uiterlijk te verbeteren.



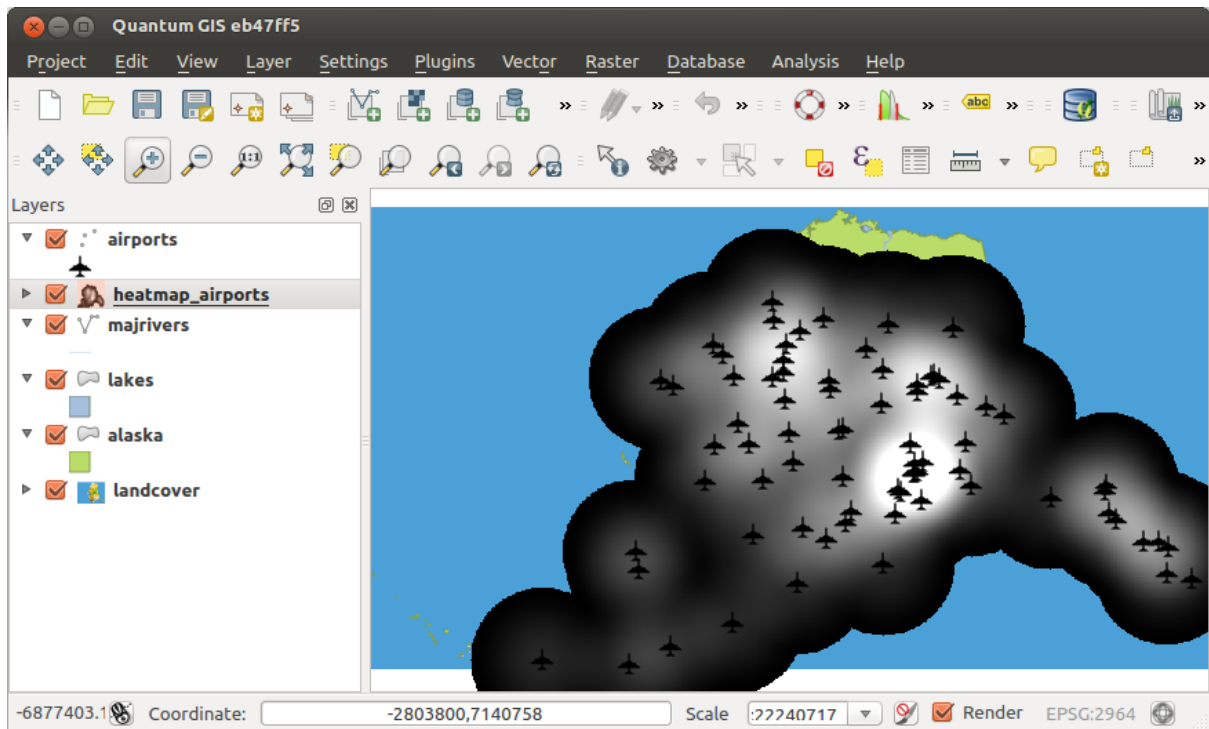


Fig. 25.4: De heatmap ziet er na het laden uit als een grijs vlak

1. Open het dialoogvenster Eigenschappen voor de laag `heatmap_airports` (selecteer de laag `heatmap_airports`, druk op de rechtermuisknop en selecteer in het menu *Eigenschappen*).
2. Selecteer de tab *Symbologie*.
3. Wijzig het *Rendertype*  naar 'Enkelbands pseudokleur'.
4. Selecteer een geschikt *Kleurverloop* , bijvoorbeeld `YlOrRd`.
5. Klik op de knop *Classificeren*.
6. Druk op *OK* om de laag bij te werken.

Het uiteindelijke resultaat wordt getoond in Fig. 25.5.

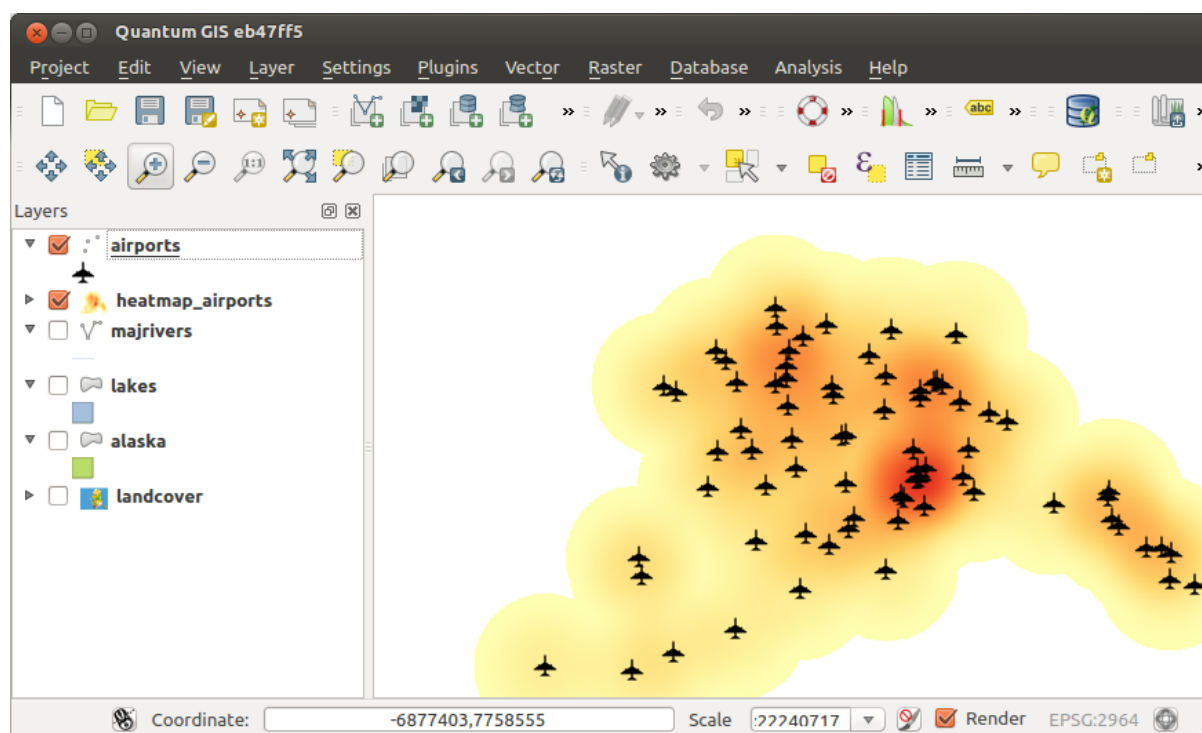


Fig. 25.5: Opgemaakte Heatmap van vliegvelden van Alaska

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:heatmapkerneldensityestimation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## IDW-interpolatie

Maakt een Inverse Distance Weighted (IDW) interpolatie van een punten vectorlaag.

Monsterpunten worden gewogen gedurende het interpoleren zodat de invloed van één punt relatief ten opzichte van een ander vermindert met de afstand vanaf het onbekende punt dat u wilt maken.

De methode IDW-interpolatie heeft ook enkele nadelen: de kwaliteit van het resultaat van de interpolatie kan minder worden als de verdeling van de monsterpunten van gegevens oneven is.

Verder zouden maximum en minimum waarden in het geïnterpoleerde oppervlak alleen voor kunnen komen op monsterpunten van de gegevens.

Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag(en)</b>	INTERPOLATION_DATA	[tekenreeks]	<p>Vectorlaag(-lagen) en veld(en) om te gebruiken voor de interpolatie, gecodeerd in een tekenreeks (bekijk de klasse <code>ParameterInterpolationData</code> in <a href="#">InterpolationWidgets</a> voor meer details).</p> <p>De volgende elementen van de GUI worden verschaft om de tekenreeks met gegevens voor de interpolatie samen te stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vectorlaag</b> [vector: elke]</li> <li>• <b>Interpolatie attribuut</b> [tabelveld: numeriek]: Attribuut om te gebruiken in de interpolatie</li> <li>• <b>Z-coördinaat gebruiken voor interpolatie</b> [Booleaanse waarde]: Gebruikt de in de laag opgeslagen Z-waarden (Standaard: False)</li> </ul> <p>Voor elk van de toegevoegde combinaties laag-veld kan een type worden gekozen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Punten</i></li> <li>• <i>Gestructureerde lijnen</i></li> <li>• <i>Afgebroken lijnen</i></li> </ul> <p>In de tekenreeks worden de elementen laag-veld gescheiden door '::&lt; ::'. De sub-elementen van de elementen laag-veld worden gescheiden door '::~~::'.</p>
<b>Afstandscoefficient P</b>	DISTANCE_COEFFICIENT	[getal] Standaard: 2.0	Stelt de afstandscoefficient in voor de interpolatie. Minimum: 0.0, maximum: 100.0.
<b>Bereik (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Bereik van de uitvoer rasterlaag. Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin, xmax, ymin, ymax</code></li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.15 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Grootte uitvoerraster</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 0.1	Pixelgrootte in uitvoer rasterlaag in laageenheden. In de GUI mag de grootte worden gespecificeerd door het aantal rijen (Aantal rijen) / kolommen (Aantal kolommen) <b>of</b> de pixelgrootte (Pixelgrootte X/Pixelgrootte Y). Verhogen van het aantal rijen of kolommen zullen de celgrootte verminderen en de bestandsgrootte van het uitvoerraster verhogen. De waarden in Rijen, Kolommen, Pixelgrootte X en Pixelgrootte Y zullen tegelijk worden bijgewerkt - verdubbelen van het aantal rijen zal automatisch ook het aantal kolommen verdubbelen, de celgrootte zal worden gehalveerd. Het bereik van het uitvoerraster zal hetzelfde blijven (bij benadering).
<b>Geïnterpoleerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd</b>	OUTPUT	[raster]	Rasterlaag met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:idwinterpolation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijndichtheid

Berekent voor elke rastercel de dichtheid van lineaire objecten in een circulaire omgeving. Deze meting wordt verkregen door alle lijnsegmenten die kruisen met de circulaire omgeving bij elkaar op te tellen en de som daarvan te delen door het gebied van een dergelijke omgeving. Een weegfactor kan worden toegepast op de lijnsegmenten.

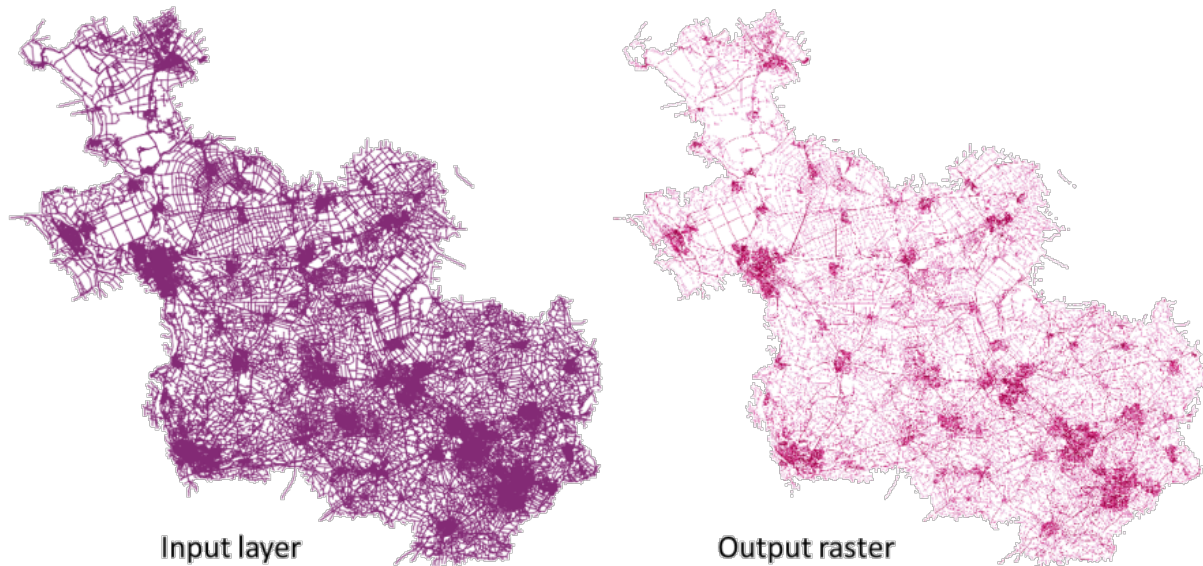


Fig. 25.6: Voorbeeld lijndichtheid. Bron invoerlaag: Wegen Overijssel - Nederland (OSM).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer lijnlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag die de lijnobjecten bevat
<b>Veld Gewicht</b>	WEIGHT	[getal]	Veld van de laag die de weegfactor bevat om bij de berekening te gebruiken
<b>Zoekradius</b>	RADIUS	[getal] Standaard: 10	Straal van de circulaire omgeving. Eenheden kunnen hier worden gespecificeerd.
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 10	Pixelgrootte voor uitvoer rasterlaag in laa eenheden. Het raster heeft vierkante pixels.
<b>Raster dichtheid lijn</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	De uitvoer als een rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Raster lijn</b> <b>dichtheid</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag voor lijndichtheid

### Pythoncode

**ID algoritme:** `native:linedensity`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### TIN-interpolatie

Maakt een Triangulated Irregular Network (TIN) interpolatie van een punten vectorlaag.

Met de methode TIN kunt u een oppervlak maken dat wordt gevormd door driehoeken van dichtstbij gelegen punten. Omschreven cirkels worden rondom geselecteerde monsterpunten gemaakt om dit te doen en hun kruisingen worden verbonden met een netwerk van niet-overlappende en zo compact mogelijke driehoeken. De resulterende oppervlakten zijn niet afgevlakt.

Het algoritme maakt zowel de rasterlaag met de geïnterpoleerde waarden als de vector lijnenlaag met de grenzen van de driehoeken.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag(en)</b>	INTERPOLATION_DATA	[tekenreeks]	<p>Vectorlaag(-lagen) en veld(en) om te gebruiken voor de interpolatie, gecodeerd in een tekenreeks (bekijk de klasse <code>ParameterInterpolationData</code> in <a href="#">InterpolationWidgets</a> voor meer details).</p> <p>De volgende elementen van de GUI worden verschaft om de tekenreeks met gegevens voor de interpolatie samen te stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vectorlaag</b> [vector: elke]</li> <li>• <b>Interpolatie attribuut</b> [tabelveld: numeriek]: Attribuut om te gebruiken in de interpolatie</li> <li>• <b>Z-coördinaat gebruiken voor interpolatie</b> [Booleaanse waarde]: Gebruikt de in de laag opgeslagen Z-waarden (Standaard: False)</li> </ul> <p>Voor elk van de toegevoegde combinaties laag-veld kan een type worden gekozen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Punten</i></li> <li>• <i>Gestructureerde lijnen</i></li> <li>• <i>Afgebroken lijnen</i></li> </ul> <p>In de tekenreeks worden de elementen laag-veld gescheiden door ' : :   : : '. De sub-elementen van de elementen laag-veld worden gescheiden door ' : : ~ : : '.</p>
<b>Interpolatie methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	<p>De te gebruiken methode voor interpolatie instellen. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lineair</i></li> <li>• <i>Clough-Toucher (kubisch)</i></li> </ul>
<b>Bereik (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Bereik van de uitvoer rasterlaag. Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin, xmax, ymin, ymax</code></li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.19 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Grootte uitvoerraster</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 0.1	Pixelgrootte in uitvoer rasterlaag in laageenheden. In de GUI mag de grootte worden gespecificeerd door het aantal rijen (Aantal rijen) / kolommen (Aantal kolommen) <b>of</b> de pixelgrootte (Pixelgrootte X/Pixelgrootte Y). Verhogen van het aantal rijen of kolommen zullen de celgrootte verminderen en de bestandsgrootte van het uitvoerraster verhogen. De waarden in Rijen, Kolommen, Pixelgrootte X en Pixelgrootte Y zullen tegelijk worden bijgewerkt - verdubbelen van het aantal rijen zal automatisch ook het aantal kolommen verdubbelen, de celgrootte zal worden gehalveerd. Het bereik van het uitvoerraster zal hetzelfde blijven (bij benadering).
<b>Geïnterpoleerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	De uitvoer TIN-interpolatie als een rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>
<b>Triangulatie</b>	TRIANGULATION	[vector: lijn] Standaard: [Uitvoer overslaan]	De uitvoer TIN als een vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer TIN-interpolatie als een rasterlaag
<b>Triangulatie</b>	TRIANGULATION	[vector: lijn]	De uitvoer TIN als een vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:tininterpolation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## 25.1.6 Gereedschappen voor lagen

### Informatie van lagen exporteren

NEW in 3.18

Maakt een polygoonlaag met objecten die overeenkomen met het bereik van geselecteerde la(a)g(en).

Aanvullende details van de laag (CRS, provider naam, bestandspad, laagnaam, filter voor subset, abstract en naamsvermelding) worden als attributen aan elk object gehecht.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	LAYERS	[vector: elke] [lijst]	Invoer vectorlagen waaruit informatie moet worden verkregen.
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag met de informatie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Polygoon vectorlaag die het bereik van de invoerlagen weergeeft en de geassocieerde informatie in attributen.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:exportlayersinformation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Naar werkblad exporteren

Exporteert de attributen van een selectie vectorlagen naar een werkbladdocument of voegt ze optioneel toe aan een bestaand werkbladdocument als aanvullende werkbladen.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	LAYERS	[vector: elke] [lijst]	Invoer vectorlagen. Het werkblad voor de uitvoer zal bestaan uit één blad, voor elke laag, dat de attributen van deze laag bevat.
<b>Aliassen van velden als kolomkoppen gebruiken</b>	USE_ALIAS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Gebruik de aliassen van de velden uit de attribuentabel voor het werkblad.
<b>Opgemaakte waarden exporteren in plaats van ruwe waarden</b>	FORMATTED_VALUE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien True exporteert het de opgemaakte, voor mensen leesbare waarden (bijv. uit een <i>waardenkaart of waarderelatie</i> ) naar het werkblad.
<b>Bestaande werkblad overschrijven</b>	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Als het gespecificeerde werkblad bestaat, zal het instellen van deze optie naar True het bestaande werkblad overschrijven. Als deze optie False is en het werkblad bestaat, zullen de lagen worden toegevoegd als aanvullende bladen.
<b>Doel werkblad</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Uitvoer werkblad met een blad voor elke laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Doel werkblad</b>	OUTPUT	[bestand]	Werkblad met een blad voor elke laag.
<b>Lagen in werkblad</b>	OUTPUT_LAYERS	[lijst]	Lijst met aan het werkblad toegevoegde bladen.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:exporttospreadsheet

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Bereik laag uitnemen

Genereert een vectorlaag met het minimale begrenzingsvak (rechthoek met N-Z-oriëntatie) dat alle objecten van de invoer bedekt.

De uitvoerlaag bevat één enkel begrenzingsvak voor de gehele invoerlaag.

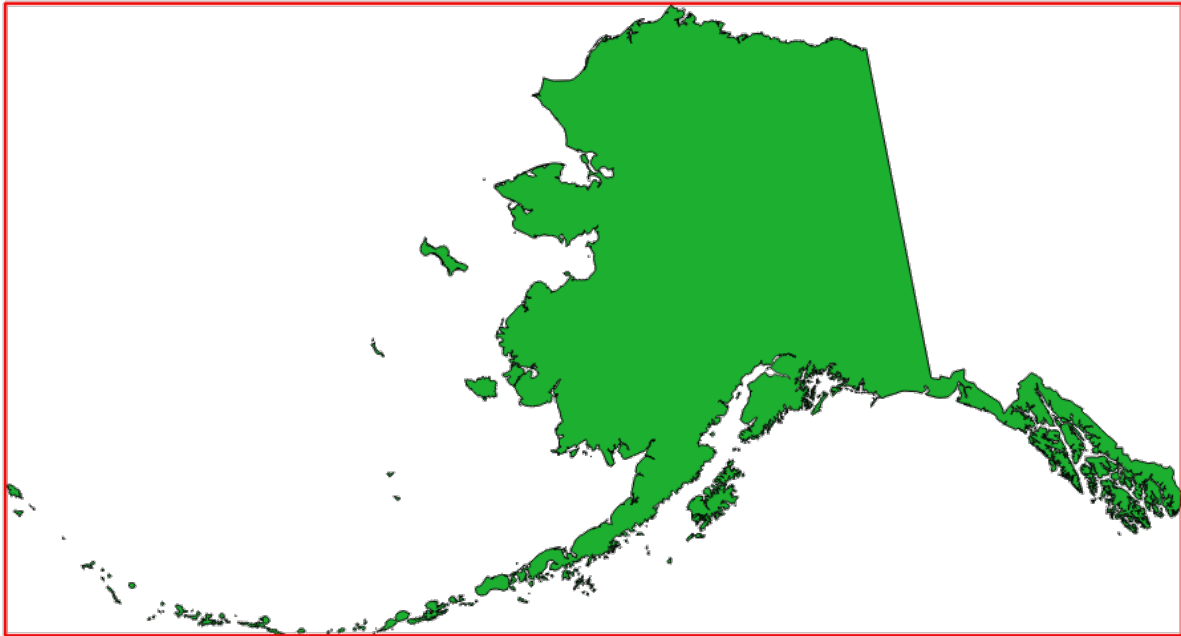


Fig. 25.7: In rood het begrenzingsvak van de bronlaag

Standaard menu: *Vector* ► *Onderzoeksgereedschap*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag</b>	INPUT	[laag]	Invoerlaag
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de polygoon vectorlaag voor het bereik van de uitvoer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer (polygoon) vectorlaag met het bereik (minimum begrenzingsvak)

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:polygonfromlayerextent

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.7 Mazen

### Contouren exporteren

Maakt contouren als een vectorlaag vanuit een mazen scalaire gegevensset.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Verhogen voor contourniveaus</b> Optioneel	INCREMENT	[getal] Standaard: <i>Niet ingesteld</i>	Interval tussen gemaakte niveaus.
<b>Minimum contourniveau</b> Optioneel	MINIMUM	[getal] Standaard: <i>Niet ingesteld</i>	Startniveau voor waarden van contouren.
<b>Maximum contourniveau</b> Optioneel	MAXIMUM	[getal] Standaard: <i>Niet ingesteld</i>	Maximum waarden van contouren, d.i. geen van de gemaakte niveaus mag groter zijn dan deze waarde.
<b>Lijst van niveaus contouren</b> Optioneel	CONTOUR_LEVEL_LIST	[getal] Standaard: <i>Niet ingesteld</i>	Lijst van gewenste niveaus van contouren (gescheiden door komma's). Indien gevuld wordt geen rekening gehouden met de velden voor verhoging, minimum, en maximum.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.21 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Geëxporteerde contourlijnen</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag die de contouren van de laag met mazen weergeeft. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Geëxporteerde contourpolygonen</b>	OUTPUT_POLYGONS	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoonlaag die de contouren van de laag met mazen weergeeft. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geëxporteerde contourlijnen</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn]	Lijnlaag die de contouren van de laag met mazen weergeeft.
<b>Geëxporteerde contourpolygonen</b>	OUTPUT_POLYGONS	[vector: polygoon]	Polygoonlaag die de contouren van de laag met mazen weergeeft.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:meshcontours

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Doorsnede exporteren van waarden van gegevensset op lijnen van mazen

Neemt de waarden van een gegevensset met mazen uit lijnen die zijn opgenomen in een vectorlaag.

Elke lijn wordt afzonderlijk gemaakt met een parameter voor de afstand van de resolutie voor het uitnemen van waarden op zijn punten.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstep groep gegevensset</li> </ul>
<b>Lijnen voor exporteren van gegevens</b>	INPUT_LINES	[vector: lijn]	Lijnen waarvan de gegevens zullen worden uitgenomen uit de gegevensset met mazen
<b>Resolutie voor segmenteren lijn</b>	RESOLUTION	[getal] Standaard: 10.0	De afstand tussen punten op de lijnen waarvan de gegevens zullen worden uitgenomen uit de gegevensset met mazen.
<b>Telling getallen voor waarden gegevensset</b>	DATASET_DIGITS	[getal] Standaard: 2	Aantal getallen waarop waarden van de gegevensset moeten worden afgerond
<b>Geëxporteerd CSV-bestand gegevens</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geëxporteerd CSV-bestand gegevens</b>	OUTPUT	[bestand]	

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:meshexportcrosssection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Randen mazen exporteren

Exporteert de randen van een laag met mazen naar een lijn vectorlaag, met de waarden op randen van de gegevensset als waarden voor attributen.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Optie vector exporteren</b>	VECTOR_OPTION	[enumeratie]	Type coördinaat van waarde van de vector voor exporteren. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Cartesiaans (x,y)</li> <li>• 1 — Polair (omvang, graad)</li> <li>• 2 — Cartesiaans en polair</li> </ul>
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Uitvoer vector lijnlaag die de randen van de invoerlaag met mazen bevat met geassocieerde waarden van de gegevensset

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:exportmeshedges

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Zijden mazen exporteren

Exporteert de zijden van een laag met mazen naar een polygoon vectorlaag, met de waarden op zijden van de gegevensset als waarden voor attributen.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Optie vector exporteren</b>	VECTOR_OPTION	[enumeratie]	Type coördinaat van waarde van de vector voor exporteren. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Cartesiaans (x,y)</li> <li>• 1 — Polair (omvang, graad)</li> <li>• 2 — Cartesiaans en polair</li> </ul>
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer vector polygonenlaag die de zijden van de invoerlaag met mazen bevat met geassocieerde waarden van de gegevensset

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:exportmeshfaces

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Mazen op raster exporteren

Exporteert de waarden van een gegevensset van een laag met mazen naar een gerasterde punt vectorlaag, met de waarden op dit punt als waarden voor attributen.

Voor gegevens in volume (3D-gestapelde waarden voor gegevensset), worden de geëxporteerde waarden van de gegevensset gemiddeld op de zijden met de methode die is gedefinieerd in *de eigenschappen van de laag met mazen* (standaard is de methode Multi-niveau gemiddelde). 1D-mazen worden niet ondersteund.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik waarvan de gegevens moeten worden verwerkt. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <i>xmin</i>, <i>xmax</i>, <i>ymin</i>, <i>ymax</i></li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.25 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterafstand</b> Optioneel	GRID_SPACING	[getal] Standaard: 10.0	Te gebruiken afstand tussen de monsterpunten
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Optie vector exporteren</b>	VECTOR_OPTION	[enumeratie]	Type coördinaat van waarde van de vector voor exporteren. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Cartesiaans (x,y)</li> <li>• 1 — Polair (omvang, graad)</li> <li>• 2 — Cartesiaans en polair</li> </ul>
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Uitvoer vector puntenlaag met waarden van de gegevensset die zijn berekend voor de overgelegde zijde.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:exportmeshongrid

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten van mazen exporteren

Exporteert de punten van een laag met mazen naar een punt vectorlaag, met de waarden op punten van de gegevensset als waarden voor attributen.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Optie vector exporteren</b>	VECTOR_OPTION	[enumeratie]	Type coördinaat van waarde van de vector voor exporteren. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Cartesiaans (x,y)</li> <li>• 1 — Polair (omvang, graad)</li> <li>• 2 — Cartesiaans en polair</li> </ul>
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer vectorlaag</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Uitvoer vector puntenlaag die de punten van de invoerlaag met mazen bevat met geassocieerde waarden van de gegevensset

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:exportmeshvertices

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Waarden van tijdreeksen van punten van een gegevensset met mazen exporteren

Neemt de waarden uit van tijdreeksen van punten van een gegevensset met mazen die zijn opgenomen in een vectorlaag.

Als de tijdstap wordt behouden op zijn standaardwaarde (0 uren), is de gebruikte tijdstap die van de eerste twee gegevenssets van de eerste geselecteerde groep van de gegevensset.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden uitgenomen
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Begintijd</b>	STARTING_TIME	[datetime]	Het begin van de tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Eindtijd</b>	FINISHING_TIME	[datetime]	Het einde van de tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Tijdstap (uren)</b> Optioneel	TIME_STEP	[getal] Standaard: 0	Tijd tussen twee opeenvolgende stappen om uit te nemen. Behoud 0 om de tijdstap van de eerste geselecteerde groep van de gegevensset te gebruiken.
<b>Punten voor exporteren van gegevens</b>	INPUT_POINTS	[vector: punt]	Vectorlaag die de punten bevat waarvan de gegevens zullen worden uitgenomen uit de gegevensset met mazen
<b>Telling getallen voor coördinaten</b>	COORDINATES_DIGITS	[getal]	Aantal getallen waarop waarden van de coördinaten moeten worden afgerond Standaard: 2
<b>Telling getallen voor waarden gegevensset</b>	DATASET_DIGITS	[getal] Standaard: 2	Aantal getallen waarop waarden van de gegevensset moeten worden afgerond
<b>Geëxporteerd CSV-bestand gegevens</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geëxporteerd CSV-bestand gegevens</b>	OUTPUT	[bestand]	.CSV-bestand dat de waarden van de tijdreeksen van de gegevensset met mazen bevat uit de overgelegde puntobjecten

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:meshexporttimeseries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Gegevensset laag met mazen rasteriseren

Maakt een rasterlaag uit een gegevensset met mazen.

Voor gegevens in volume (3D-gestapelde waarden voor gegevensset), worden de geëxporteerde waarden van de gegevensset gemiddeld op de zijden met de methode die is gedefinieerd in *de eigenschappen van de laag met mazen* (standaard is de methode Multi-niveau gemiddelde). 1D-mazen worden niet ondersteund.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer laag met mazen</b>	INPUT	[mazen]	De laag met mazen waaruit de gegevens moeten worden geëxporteerd
<b>Groepen gegevenssets</b>	DATASET_GROUPS	[laag][lijst]	De groepen gegevenssets
<b>Tijd gegevensset</b>	DATASET_TIME	[datetime]	De tijdsperiode waarmee rekening moet worden gehouden <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Huidige tijd kaartvenster</li> <li>• 1 — Gedefinieerde datum/tijd</li> <li>• 2 — Tijdstap groep gegevensset</li> </ul>
<b>Bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik waarvan de gegevens moeten worden verwerkt. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.28 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte van de uitvoer rasterlaag.
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Uitvoer rasterlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer rasterlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met waarden van de gegevensset die zijn berekend uit de laag met mazen.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:meshrasterize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## TIN-mazen maken

Maakt een TIN-laag met mazen uit vector lagen. De TIN met mazen wordt gemaakt met een Delaunay-triangulatie.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	SOURCE_DATA	[vector: elke] [lijst]	Te combineren vectorlagen om de laag met mazen te maken.
<b>Vectorlaag</b>	GUI ONLY	[vector: elke] [lijst]	Een selectiemiddel voor de te combineren vectorlagen om de laag met mazen te maken.
<b>Waarde op punt</b>	GUI ONLY	[tabelveld: elk]	Een selectiemiddel voor het te gebruiken veld uit de geselecteerde laag. Elk punt krijgt de corresponderende waarde van zijn originele object toegewezen.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.29 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gerbuik Z-coördinaat voor waarde op punt</b>	GUI ONLY	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd wordt de waarde Z van de punten van de vectorlaag of punten van polygonen/lijnen gebruikt om de waarde Z van het punt van de laag met mazen toe te wijzen. Alleen beschikbaar als de invoerlagen 3D zijn.
<b>Indeling uitvoer</b>	MESH_FORMAT	[enumeratie] Standaard: 2DM	Indeling uitvoer van de gemaakte laag <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — 2DM</li> <li>• 1 — SELAFIN</li> <li>• 2 — PLY</li> <li>• 3 — Ugrid</li> </ul>
<b>Uitvoer coördinatensysteem</b> Optioneel	CRS_OUTPUT	[crs]	Op de uitvoer toe te wijzen coördinaten referentiesysteem
<b>Uitvoerbestand</b>	OUTPUT_MESH	[mazen] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerbestand</b>	OUTPUT_MESH	[mazen]	Uitvoer laag met mazen met waarden van de gegevensset die zijn berekend uit de vectorlagen.

## Pythoncode

**ID algoritmer:** native:tinmeshcreation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.8 Gereedschappen Grafische modellen bouwen

**Waarschuwing:** Deze gereedschappen zijn alleen beschikbaar in Grafische modellen bouwen. Zij zijn niet beschikbaar in de Toolbox van Processing.

### Voorwaardelijke tak

Voegt een voorwaardelijke tak toe aan het model, wat het mogelijk maakt delen van het model uit te voeren, gebaseerd op het resultaat van de evaluatie van een expressie. Meestal door afhankelijkheden van het gereedschap te gebruiken om de stroom van een model te beheren.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Veld	BRANCH	[tekenreeks]	Naam van de voorwaarde
Veld	CONDITION	[expressie]	Te evalueren expressie

## Uitvoer

Geen.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:condition

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Map maken

Maakt een nieuwe map op een bestandssysteem. Mappen zullen recursief worden gemaakt, wat alle vereiste oudermappen maakt om het volledige gespecificeerde pad voor de map te construeren. Er wordt geen fout gemeld als de map al bestaat.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Pad map	PATH	[tekenreeks]	Te maken pad voor map

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Uitvoer	OUTPUT	[map]	Gemaakte map

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createdirectory

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Objectenfilter

Filtert objecten van de invoerlaag en verplaatst ze naar één of verschillende uitvoer(en). Als u geen namen van attributen weet die voorkomen in alle mogelijke invoerlagen, is filteren alleen mogelijk op de geometrie van het object en algemene mechanismes voor het record, zoals \$id en uuid.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag.
<b>Uitvoeren en filters</b> (een of meer)	OUTPUT_<name of the filter>	[hetzelfde als invoer]	De uitvoerlagen met filters (net zoveel als er filters zijn).

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b> (een of meer)	native:filter_1 of filter>	[hetzelfde als invoer]	De uitvoerlagen met gefilterde objecten (net zoveel als er filters zijn).

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:filter

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Filter op type geometrie

Filtert objecten op hun type geometrie. Inkomende objecten zullen worden omgeleid naar verschillende uitvoerlagen, gebaseerd op de vraag of zij een punt, lijn of polygoon geometrie hebben.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Te analyseren laag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Objecten Punt</b> Optioneel	POINTS	[vector: punt]	Laag met punten
<b>Objecten Lijn</b> Optioneel	LINES	[vector: lijn]	Laag met lijnen
<b>Objecten Polygoon</b> Optioneel	POLYGONS	[vector: polygoon]	Laag met polygoon
<b>Objecten zonder geometrie</b> Optioneel	NO_GEOMETRY	[tabel]	Vectorlaag zonder geometrie

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:filterbygeometry`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Filter lagen op type

Filtert lagen op hun type. Inkomende lagen zullen worden omgeleid naar verschillende uitvoerlagen, gebaseerd op de vraag of zij een vector- of rasterlaag zijn.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[laag]	Algemene kaartlaag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorobjecten</b> Optioneel	VECTOR	[vector]	Een vectorlaag van de invoer, indien compatibel
<b>Rasterlaag</b> Optioneel	RASTER	[raster]	Een rasterlaag van de invoer, indien compatibel

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:filterlayersbytype

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag in project laden

Laadt een laag in het huidige project.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag</b>	INPUT	[laag]	Laag om te laden in de legenda
<b>Naam laag geladen</b>	NAME	[tekenreeks]	Naam van de geladen laag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De (hernoemde) geladen laag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:loadlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Uitzondering opwerpen

Werpt een uitzondering op en annuleert de uitvoering van het model. Het bericht voor de uitzondering kan worden aangepast en optioneel kan een op een expressie gebaseerde voorwaarde worden gespecificeerd. Als een voorwaarde als expressie wordt gebruikt dan zal de uitzondering alleen worden opgeworpen als het resultaat van de expressie true is. Een resultaat false geeft aan dat er geen uitzondering zal worden opgeworpen en dat de uitvoering van het model zonder onderbreking kan worden voortgezet.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Melding</b>	MESSAGE	[tekenreeks]	Weer te geven bericht
<b>Voorwaarde</b> Optioneel	CONDITION	[expressie]	Te evalueren expressie indien true

## Uitvoer

Een bericht in het paneel Log.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:raiseexception

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Waarschuwing opwerpen

Werpt een waarschuwing op in het log. Het bericht voor de waarschuwing kan worden aangepast en optioneel kan een, op een expressie gebaseerde, voorwaarde worden gespecificeerd. Als een voorwaarde als expressie wordt gebruikt dan zal de waarschuwing alleen worden gelogd als het resultaat van de expressie true is. Een resultaat false geeft aan dat er geen waarschuwing zal worden gelogd.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Melding</b>	MESSAGE	[tekenreeks]	Weer te geven bericht
<b>Voorwaarde</b> Optioneel	CONDITION	[expressie]	Te evalueren expressie indien true

## Uitvoer

Een bericht in het paneel Log.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:raisewarning

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag hernoemen

Hernoemt een laag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag</b>	INPUT	[laag]	Te hernoemen laag
<b>Nieuwe naam</b>	NAME	[tekenreeks]	De nieuwe naam van de laag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De (hernoemde) uitvoerlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:renamelayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Log opslaan naar bestand

Slaat het log van het uitvoeren van het model op als een bestand. Optioneel kan het log worden opgeslagen in een als HTML opgemaakte versie.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>HTML gebruiken</b>	USE_HTML	[Booleaanse waarde] Standaard: False	HTML-opmaak gebruiken

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bestand</b>	OUTPUT	[tekenreeks]	Bestemming van het log

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:savelog

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Projectvariabele instellen

Stelt een variabele voor een expressie voor het huidige project in

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Naam variabele</b>	NAME	[tekenreeks]	Naam van de variabele
<b>Waarde variabele</b>	VALUE	[tekenreeks]	Waarde die moet worden opgeslagen

## Uitvoer

Geen.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setprojectvariable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Tekenreeks samenvoeging

Voegt twee tekenreeksen samen tot één enkele in Grafische modellen bouwen van Processing.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer 1</b>	INPUT_1	[tekenreeks]	Eerste tekenreeks
<b>Invoer 2</b>	INPUT_2	[tekenreeks]	Tweede tekenreeks

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samenvoeging</b>	CONCATENATION	[tekenreeks]	De samengevoegde tekenreeks

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:stringconcatenation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Variabele bufferafstand

**Waarschuwing:** Dit algoritme is vervallen en kan op elk moment worden verwijderd. Gebruik in plaats daarvan het algoritme *Buffer*.

Berekent een buffergebied voor alle objecten op een invoerlaag.

De grootte van de buffer voor een bepaald object wordt gedefinieerd door een attribuut, wat het mogelijk maakt dat verschillende objecten verschillende grootten buffers hebben.

#### Zie ook:

*Buffer*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld voor afstand</b>	DISTANCE	[tabelveld: numeriek]	Attribuut voor de straal van de afstand voor de buffer
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 5	Beheert het aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van ronde verschuivingen.
<b>Resultaat samenvoegen</b>	DISSOLVE	[Booleaanse waarde] Standaard: <i>False</i>	Kies om de uiteindelijke buffer samen te voegen, wat resulteert in één enkel object die alle ingevoerde objecten bedekt.  
<b>Stijl eindkap</b>	END_CAP_STYLE	[enumeratie] Standaard: Rond	Beheert hoe einden van lijnen worden afgehandeld in de buffer.  
<b>Verbindingsstijl</b>	JOIN_STYLE	[enumeratie] Standaard: Rond	Specificeert of ronde, hoekige of puntige verbindingstijlen zouden moeten worden gebruikt bij het verschuiven van hoeken in een lijn.
<b>Maximale puntlengte bij scherpe hoeken</b>	MITER_LIMIT	[getal] Standaard: 2.0	Alleen van toepassing voor puntige verbindingstijlen, en beheert de maximale afstand van de te gebruiken boog voor de verschuiving bij het maken van een puntige verbindingstijl.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Buffer polygoon vectorlaag.



## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:variabiledistancebuffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.9 Netwerkanalyse

### Servicegebied (vanuit laag)

Geeft alle randen of delen van randen terug van een netwerk die kunnen worden bereikt binnen een afstand of een tijdsduur, beginnend vanaf een puntenlaag. Dit maakt het evalueren van de toegankelijkheid in een netwerk mogelijk, bijv. naar welke plaatsen kan ik navigeren in een netwerk van wegen zonder meer kosten te maken dan een opgegeven waarde (de kosten kunnen een afstand of een tijdsduur zijn).

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorlaag die netwerk weergeeft</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnen vectorlaag die het betreffende netwerk weergeeft
<b>Vectorlaag met beginpunten</b>	START_POINTS	[vector: punt]	Punten vectorlaag waarvan de objecten worden gebruikt als beginpunten om de servicegebieden te maken
<b>Te berekenen type pad</b>	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Het te berekenen type pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Kortste</li> <li>• 1 — Snelste</li> </ul>
<b>**Reiskosten</b> (afstand voor "Kortste", tijd voor "Snelste"*)	TRAVEL_COST	[getal] Standaard: 0	De waarde wordt berekend als een afstand (in de eenheden van de netwerklaag) bij het zoeken naar het <i>Kortste</i> pad en als tijd (in uren) voor het <i>Snelste</i> pad.
<b>Servicegebied (lijnen)</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag voor het servicegebied. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.31 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Servicegebied (grensknopen)</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer puntenlaag voor de grensknopen van het servicegebied. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Richting</b> Optioneel	DIRECTION_FIELD	[tabelveld: string] Standaard: 0.0	Het te gebruiken veld om de richtingen voor de randen van het netwerk te specificeren. De in dit veld gebruikte waarden worden gespecificeerd met de drie parameters Waarde voor voorwaartse richting, Waarde voor achterwaartse richting en Waarde voor beide richtingen. Voorwaartse en achterwaartse richtingen corresponderen met een kant in één richting, “beide richtingen” geven een kant met twee richtingen aan. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld, dan zal de instelling voor de standaard richting (verschafte met de parameter Standaard richting) worden gebruikt.
<b>Waarde voor voorwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_FORWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een voorwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor achterwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_BACKWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een achterwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor beide richtingen</b> Optioneel	VALUE_BOTH	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met richting in beide kanten te identificeren
<b>Standaard richting</b>	DEFAULT_DIRECTION	[numeratie] Standaard: 2	Als een object geen waarde in het veld Richting heeft, of als er geen veld Richting is ingesteld, dan wordt deze waarde voor de richting gebruikt. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorwaartse richting</li> <li>• 1 — Achterwaartse richting</li> <li>• 2 — Beide richtingen</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.32 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Snelheid</b> Optioneel	SPEED_FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de waarde voor de snelheid (in km/u) verschaft voor de kanten van het netwerk bij het zoeken naar het snelste pad. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld dan wordt de standaard instelling voor de snelheid (verschaft door de parameter <code>Standaard snelheid</code> ) gebruikt.
<b>Standaard snelheid (km/u)</b>	DEFAULT_SPEED	[getal] Standaard: 50.0	Te gebruiken waarde om de reistijd te berekenen als er geen snelheidsveld is opgegeven voor een kant.
<b>Topologie tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 0.0	Twee lijnen met knopen, dichterbij elkaar dan de gespecificeerde tolerantie, worden als verbonden beschouwd

<b>Inclusief punten boven-/ondergrens</b>	INCLUDE_BOUNDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt een uitvoer puntenlaag met twee punten voor elke rand aan de grenzen van het servicegebied. Één punt is het begin van die kant, het andere is het einde.
---	----------------	---	--

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Servicegebied (grensknopen)</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer puntenlaag voor de grensknopen van het servicegebied.
<b>Servicegebied (lijnen)</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn]	Lijnlaag die de delen van het netwerk weergeeft die, tegen de opgegeven kosten, kunnen worden bereikt vanuit de beginpunten.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:serviceareafromlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Servicegebied (vanaf punt)

Geeft alle randen of delen van randen terug van een netwerk die kunnen worden bereikt binnen een opgegeven afstand of tijdsduur, beginnend vanaf een puntobject. Dit maakt evalueren van de toegankelijkheid in een netwerk mogelijk, bijv. naar welke plaatsen kan ik navigeren in een netwerk van wegen zonder meer kosten te maken dan een opgegeven waarde (de kosten kunnen een afstand of een tijdsduur zijn).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorlaag die netwerk weergeeft</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnen vectorlaag die het betreffende netwerk weergeeft
<b>Beginpunt (x, y)</b>	START_POINT	[coördinaten]	Coördinaat van het punt waar omheen het servicegebied moet worden berekend.
<b>Te berekenen type pad</b>	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Het te berekenen type pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Kortste</li> <li>• 1 — Snelste</li> </ul>
<b>**Reiskosten</b> (afstand voor “Kortste”, tijd voor “Snelste”*)	TRAVEL_COST	[getal] Standaard: 0	De waarde wordt berekend als een afstand (in de eenheden van de netwerklaag) bij het zoeken naar het <i>Kortste</i> pad en als tijd (in uren) voor het <i>Snelste</i> pad.
<b>Servicegebied (lijnen)</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag voor het servicegebied. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Servicegebied (grensknopen)</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer puntenlaag voor de grensknopen van het servicegebied. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Richting</b> Optioneel	DIRECTION_FIELD	[tabelveld: string] Standaard: 0.0	Het te gebruiken veld om de richtingen voor de randen van het netwerk te specificeren. De in dit veld gebruikte waarden worden gespecificeerd met de drie parameters Waarde voor voorwaartse richting, Waarde voor achterwaartse richting en Waarde voor beide richtingen. Voorwaartse en achterwaartse richtingen corresponderen met een kant in één richting, “beide richtingen” geven een kant met twee richtingen aan. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld, dan zal de instelling voor de standaard richting (verschaft met de parameter Standaard richting) worden gebruikt.
<b>Waarde voor voorwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_FORWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een voorwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor achterwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_BACKWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een achterwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor beide richtingen</b> Optioneel	VALUE_BOTH	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met richting in beide kanten te identificeren
<b>Standaard richting</b>	DEFAULT_DIRECTION	[nummeratie] Standaard: 2	Als een object geen waarde in het veld Richting heeft, of als er geen veld Richting is ingesteld, dan wordt deze waarde voor de richting gebruikt. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorwaartse richting</li> <li>• 1 — Achterwaartse richting</li> <li>• 2 — Beide richtingen</li> </ul>
<b>Veld Snelheid</b> Optioneel	SPEED_FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de waarde voor de snelheid (in km/u) verschaft voor de kanten van het netwerk bij het zoeken naar het snelste pad. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld dan wordt de standaard instelling voor de snelheid (verschaft door de parameter Standaard snelheid) gebruikt.
<b>Standaard snelheid (km/u)</b>	DEFAULT_SPEED	[getal] Standaard: 50.0	Te gebruiken waarde om de reistijd te berekenen als er geen snelheidsveld is opgegeven voor een kant.
<b>Topologie tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 0.0	Twee lijnen met knopen, dichterbij elkaar dan de gespecificeerde tolerantie, worden als verbonden beschouwd

<b>Inclusief punten boven-/ondergrens</b>	INCLUDE_BOUNDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt een uitvoer puntenlaag met twee punten voor elke rand aan de grenzen van het servicegebied. Één punt is het begin van die kant, het andere is het einde.
---	----------------	---	--

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Servicegebied (grensknopen)</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer puntenlaag voor de grensknopen van het servicegebied.
<b>Servicegebied (lijnen)</b>	OUTPUT_LINES	[vector: lijn]	Lijnlaag die de delen van het netwerk weergeeft die, tegen de opgegeven kosten, kunnen worden bereikt vanuit het beginpunt.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:serviceareafrompoint

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kortste pad (laag naar punt)

Berekent de optimale (kortste of snelste) route vanuit meerdere startpunten die worden gedefinieerd door een vectorlaag en een opgegeven eindpunt.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorlaag die netwerk weergeeft</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnen vectorlaag die het betreffende netwerk weergeeft
<b>Te berekenen type pad</b>	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Het te berekenen type pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Kortste</li> <li>• 1 — Snelste</li> </ul>
<b>Vectorlaag met beginpunten</b>	START_POINTS	[vector: punt]	Punten vectorlaag waarvan de objecten worden gebruikt als beginpunten van de routes
<b>Eindpunt (x, y)</b>	END_POINT	[coördinaten]	Object punt dat het eindpunt van de routes weergeeft

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.35 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	<p>Specificeer de uitvoer lijnlaag voor de kortste paden. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Richting</b> Optioneel	DIRECTION_FIELD	[tabelveld: string] Standaard: 0.0	<p>Het te gebruiken veld om de richtingen voor de randen van het netwerk te specificeren. De in dit veld gebruikte waarden worden gespecificeerd met de drie parameters Waarde voor voorwaartse richting, Waarde voor achterwaartse richting en Waarde voor beide richtingen. Voorwaartse en achterwaartse richtingen corresponderen met een kant in één richting, “beide richtingen” geven een kant met twee richtingen aan. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld, dan zal de instelling voor de standaard richting (verschafte met de parameter Standaard richting) worden gebruikt.</p>
<b>Waarde voor voorwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_FORWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	<p>Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een voorwaartse richting te identificeren</p>
<b>Waarde voor achterwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_BACKWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	<p>Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een achterwaartse richting te identificeren</p>
<b>Waarde voor beide richtingen</b> Optioneel	VALUE_BOTH	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	<p>Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met richting in beide kanten te identificeren</p>
<b>Standaard richting</b>	DEFAULT_DIRECTION	[numeratie] Standaard: 2	<p>Als een object geen waarde in het veld Richting heeft, of als er geen veld Richting is ingesteld, dan wordt deze waarde voor de richting gebruikt. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorwaartse richting</li> <li>• 1 — Achterwaartse richting</li> <li>• 2 — Beide richtingen</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.36 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Snelheid</b> Optioneel	SPEED_FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de waarde voor de snelheid (in km/u) verschaft voor de kanten van het netwerk bij het zoeken naar het snelste pad. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld dan wordt de standaard instelling voor de snelheid (verschaft door de parameter <i>Standaard snelheid</i> ) gebruikt.
<b>Standaard snelheid (km/u)</b>	DEFAULT_SPEED	[getal] Standaard: 50.0	Te gebruiken waarde om de reistijd te berekenen als er geen snelheidsveld is opgegeven voor een kant.
<b>Topologie tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 0.0	Twee lijnen met knopen, dichterbij elkaar dan de gespecificeerde tolerantie, worden als verbonden beschouwd

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijnlaag van het kortste of snelste pad vanuit elk van de beginpunten tot het eindpunt.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:shortestpathlayertopoint`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kortste pad (punt naar laag)

Berekent de optimale (kortste of snelste) routes tussen een opgegeven startpunt en meerdere eindpunten, die worden gedefinieerd door een punten vectorlaag.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorlaag die netwerk weergeeft</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnen vectorlaag die het betreffende netwerk weergeeft

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.37 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Te berekenen type pad</b>	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Het te berekenen type pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Kortste</li> <li>• 1 — Snelste</li> </ul>
<b>Beginpunt (x, y)</b>	START_POINT	[coördinaten]	Object punt dat het beginpunt van de routes weergeeft
<b>Vectorlaag met eindpunten</b>	END_POINTS	[vector: punt]	Punten vectorlaag waarvan de objecten worden gebruikt als eindpunten van de routes
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Specificeer de uitvoer lijnlaag voor de kortste paden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Richting</b> Optioneel	DIRECTION_FIELD	[tabelveld: string] Standaard: 0.0	Het te gebruiken veld om de richtingen voor de randen van het netwerk te specificeren. De in dit veld gebruikte waarden worden gespecificeerd met de drie parameters Waarde voor voorwaartse richting, Waarde voor achterwaartse richting en Waarde voor beide richtingen. Voorwaartse en achterwaartse richtingen corresponderen met een kant in één richting, “beide richtingen” geven een kant met twee richtingen aan. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld, dan zal de instelling voor de standaard richting (verschafte met de parameter Standaard richting) worden gebruikt.
<b>Waarde voor voorwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_FORWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een voorwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor achterwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_BACKWARD	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een achterwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor beide richtingen</b> Optioneel	VALUE_BOTH	[tekenreeks] Standaard: “ (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met richting in beide kanten te identificeren

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.38 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Standaard richting</b>	DEFAULT_DIRECTION	[numeratie] Standaard: 2	Als een object geen waarde in het veld <b>Richting</b> heeft, of als er geen veld <b>Richting</b> is ingesteld, dan wordt deze waarde voor de richting gebruikt. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorwaartse richting</li> <li>• 1 — Achterwaartse richting</li> <li>• 2 — Beide richtingen</li> </ul>
<b>Veld Snelheid</b> Optioneel	SPEED_FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de waarde voor de snelheid (in km/u) verschaft voor de kanten van het netwerk bij het zoeken naar het snelste pad. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld dan wordt de standaard instelling voor de snelheid (verschaft door de parameter <i>Standaard snelheid</i> ) gebruikt.
<b>Standaard snelheid (km/u)</b>	DEFAULT_SPEED	[getal] Standaard: 50.0	Te gebruiken waarde om de reistijd te berekenen als er geen snelheidsveld is opgegeven voor een kant.
<b>Topologie tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 0.0	Twee lijnen met knopen, dichterbij elkaar dan de gespecificeerde tolerantie, worden als verbonden beschouwd

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijnlaag van het kortste of snelste pad vanuit elk van de beginpunten tot het eindpunt.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:shortestpathpointtolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kortste pad (punt naar punt)

Berekent de optimale (kortste of snelste) route tussen een opgegeven startpunt en een opgegeven eindpunt.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorlaag die netwerk weergeeft</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnen vectorlaag die het betreffende netwerk weergeeft
<b>Te berekenen type pad</b>	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Het te berekenen type pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Kortste</li> <li>• 1 — Snelste</li> </ul>
<b>Beginpunt (x, y)</b>	START_POINT	[coördinaten]	Object punt dat het beginpunt van de routes weergeeft
<b>Eindpunt (x, y)</b>	END_POINT	[coördinaten]	Object punt dat het eindpunt van de routes weergeeft
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Specificeer de uitvoer lijnlaag voor de kortste paden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

#### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Veld Richting</b> Optioneel	DIRECTION_FIELD	[tabelveld: string] Standaard: 0.0	Het te gebruiken veld om de richtingen voor de randen van het netwerk te specificeren. De in dit veld gebruikte waarden worden gespecificeerd met de drie parameters Waarde voor voorwaartse richting, Waarde voor achterwaartse richting en Waarde voor beide richtingen. Voorwaartse en achterwaartse richtingen corresponderen met een kant in één richting, “beide richtingen” geven een kant met twee richtingen aan. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld, dan zal de instelling voor de standaard richting (verschafte met de parameter Standaard richting) worden gebruikt.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.40 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Waarde voor voorwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_FORWARD	[tekenreeks] Standaard: " (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een voorwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor achterwaartse richting</b> Optioneel	VALUE_BACKWARD	[tekenreeks] Standaard: " (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met een achterwaartse richting te identificeren
<b>Waarde voor beide richtingen</b> Optioneel	VALUE_BOTH	[tekenreeks] Standaard: " (lege tekenreeks)	Ingestelde waarde in het veld Richting om kanten met richting in beide kanten te identificeren
<b>Standaard richting</b>	DEFAULT_DIRECTION	[numeratie] Standaard: 2	Als een object geen waarde in het veld Richting heeft, of als er geen veld Richting is ingesteld, dan wordt deze waarde voor de richting gebruikt. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorwaartse richting</li> <li>• 1 — Achterwaartse richting</li> <li>• 2 — Beide richtingen</li> </ul>
<b>Veld Snelheid</b> Optioneel	SPEED_FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de waarde voor de snelheid (in km/u) verschaft voor de kanten van het netwerk bij het zoeken naar het snelste pad. Als een object geen waarde in dit veld heeft, of als er geen veld is ingesteld dan wordt de standaard instelling voor de snelheid (verschaft door de parameter <i>Standaard snelheid</i> ) gebruikt.
<b>Standaard snelheid (km/u)</b>	DEFAULT_SPEED	[getal] Standaard: 50.0	Te gebruiken waarde om de reistijd te berekenen als er geen snelheidsveld is opgegeven voor een kant.
<b>Topologie tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 0.0	Twee lijnen met knopen, dichterbij elkaar dan de gespecificeerde tolerantie, worden als verbonden beschouwd

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kortste pad</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijnlaag van het kortste of snelste pad vanuit elk van de beginpunten tot het eindpunt

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:shortestpathpointtopoint`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.10 Plots

### Plot Balken

Maakt een plot Balken uit een categorie en een veld van een laag.

#### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Naam veld voor categorie</b>	NAME_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de categorie om te gebruiken voor het groeperen van de balken (X-as)
<b>Veld Waarde</b>	VALUE_FIELD	[tabelveld: elk]	Waarde om te gebruiken voor het plot (Y-as).
<b>Plot Balken</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Plot Balken</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

#### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:barplot

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

#### Boxplot

Maakt een plot Balken uit een veld Categorie en een numeriek veld van een laag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld categorienaam</b>	NAME_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de categorie om te gebruiken voor het groeperen van de balken (X-as)
<b>Veld Waarde</b>	VALUE_FIELD	[tabelveld: elk]	Waarde om te gebruiken voor het plot (Y-as).
<b>Aanvullende regels voor statistieken</b>	MSD	[enumeratie] Standaard: 0	Aanvullende statistische informatie om aan het plot toe te voegen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gemiddelde weergeven</li> <li>• 1 — Standaard afwijking weergeven</li> <li>• 2 — Gemiddelde en standaard afwijking niet weergeven</li> </ul>
<b>Plot Balken</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Plot Balken</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:boxplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Plot van gemiddelde en standaardafwijking

Maakt een boxplot met waarden voor gemiddelde en standaard afwijking.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoertabel</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld categorienaam</b>	NAME_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de categorie om te gebruiken voor het groeperen van de balken (X-as)
<b>Veld Waarde</b>	VALUE_FIELD	[tabelveld: elk]	Waarde om te gebruiken voor het plot (Y-as).
<b>Plot</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Plot</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:meanandstandarddeviationplot

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Plot Polair

Maakt een Polair plot, gebaseerd op de waarde van een invoer vectorlaag.

Twee velden moeten als parameters worden ingevoerd: één dat de categorie definieert (om objecten te groeperen) en een ander met de te plotten variabele (dit moet een numerieke zijn).

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld categorienaam</b>	NAME_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de categorie om te gebruiken voor het groeperen van de objecten (X-as)
<b>Veld Waarde</b>	VALUE_FIELD	[tabelveld: elk]	Waarde om te gebruiken voor het plot (Y-as).
<b>Polair plot</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Polair plot</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:polarplot

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Histogram rasterlaag

Maakt een histogram met de waarden van een rasterlaag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband]	Rasterband om te gebruiken voor het histogram
<b>aantal klassen</b>	BINS	[getal] Standaard: 10	Het aantal in het histogram te gebruiken klassen (X-as). Minimaal 2.
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:rasterlayerhistogram

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Histogram vectorlaag

Maakt een histogram met de waarden van het attribuut van een vectorlaag.

Het voor de berekening van het histogram te gebruiken attribuut moet numeriek zijn.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Attribuut</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Waarde om te gebruiken voor het plot (Y-as).
<b>aantal klassen</b>	BINS	[getal] Standaard: 10	Het aantal in het histogram te gebruiken klassen (X-as). Minimaal 2.
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:vectorlayerhistogram

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verspreidingsplot vectorlaag

Maakt een eenvoudig X - Y verspreidingsplot voor een vectorlaag.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>X-attribuut</b>	XFIELD	[tabelveld: elk]	Veld om te gebruiken voor de X-as
<b>Y-attribuut</b>	YFIELD	[tabelveld: elk]	Veld om te gebruiken voor de Y-as
<b>Plot verspreid</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Plot verspreid</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:vectorlayerscatterplot

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vectorlaag verspreidingsplot 3D

Maakt een 3D verspreidingsplot voor een vectorlaag.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>X-attribuut</b>	XFIELD	[tabelveld: elk]	Veld om te gebruiken voor de X-as
<b>Y-attribuut</b>	YFIELD	[tabelveld: elk]	Veld om te gebruiken voor de Y-as
<b>Z-attribuut</b>	ZFIELD	[tabelveld: elk]	Veld om te gebruiken voor de Z-as
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Het HTML-bestand voor het plot specificeren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Histogram</b>	OUTPUT	[html]	HTML-bestand van het plot, beschikbaar in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:scatter3dplot

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.11 Rasteranalyse

### Rang percentage gestapelde cellen uit waarde

Berekent de celsgewijze waarde voor de rang in percentage van een stapel rasters, gebaseerd op één enkele invoerwaarde en schrijft ze naar een uitvoerraster.

Op elke cellocatie wordt de gespecificeerde waarde gewaardeerd in rang van de respectievelijke waarden in de stapel van alle overlegde en gesorteerde celwaarden uit de invoerrasters. Voor waarden buiten de verdeling van de gestapelde waarden geeft het algoritme Geen gegevens terug omdat de waarde niet kan worden gerangschikt vanuit de andere celwaarden.

Er zijn twee methoden voor berekening van het percentage:

- Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)
- Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)

De methode voor lineaire interpolatie geeft de unieke rang in percentage terug voor verschillende waarden. Beide methoden voor interpolatie volgen hun methoden voor tegenhangers die zijn geïmplementeerd door LibreOffice of Microsoft Excel.

Het bereik en resolutie van het uitvoerraster wordt gedefinieerd door een verwijzingsraster. Als de lagen van het invoerraster niet overeenkomen met de grootte van de cellen van het verwijzingsraster zal de laag opnieuw worden gesampled met Nearest neighbor-resampling. Waarden Geen Gegevens in enige invoerlaag zullen resulteren in een celuitvoer Geen gegevens als de parameter “Geen gegevens negeren” niet is ingesteld. Het gegevenstype voor het uitvoerraster is altijd Float32.

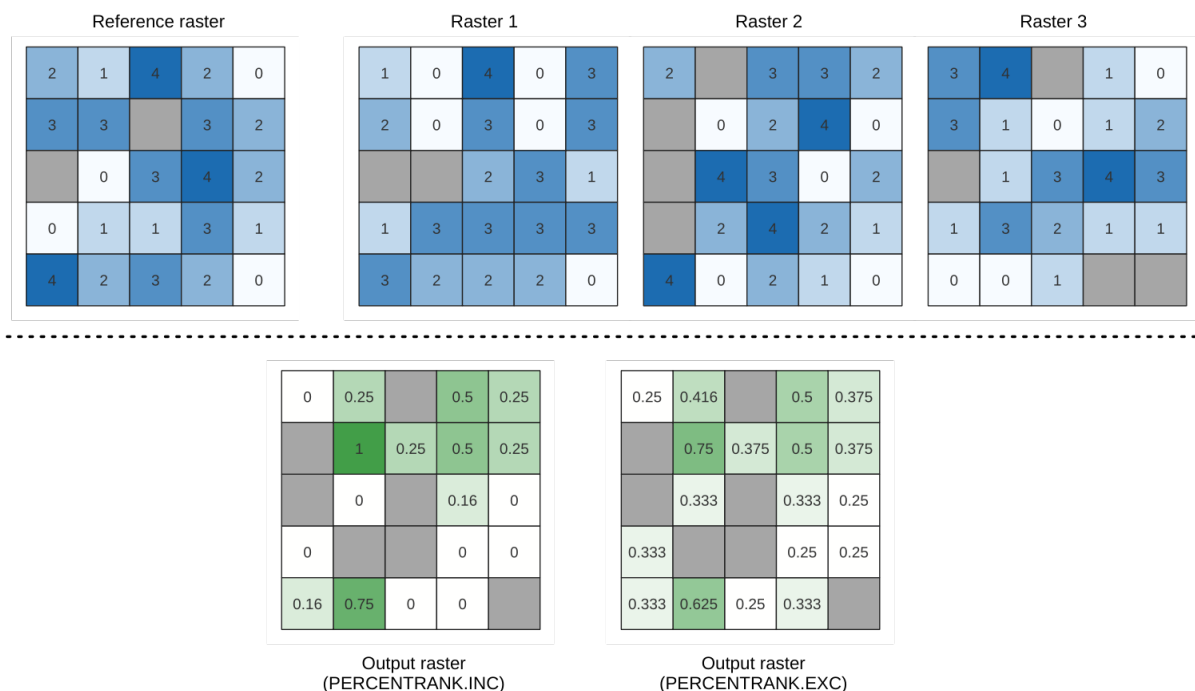


Fig. 25.10: Rang in percentage Waarde = 1. Cellen Geen gegevens (grijs) zijn genegeerd.

**Zie ook:**

*Percentiel stapelen cellen, Rang percentage gestapelde cellen uit rasterlaag*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methode voor berekening van het percentage: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)</li> <li>• 1 — Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.42 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Waarde</b>	VALUE	[getal] Standaard: 10.0	Waarde waarvan de rang moet worden bepaald vanuit de respectievelijke waarden in de stapel van overgelegde en gesorteerde celwaarden uit de invoerrasters
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in de gegevens van de invoerlagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag voor het maken van de uitvoerlaag (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	OUTPUT_NODATA_VALUE	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:cellstackpercentrankfromvalue

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschafte de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Percentiel stapelen cellen

Berekent de celsgewijze waarde voor percentiel van een stapel rasters en schrijft de resultaten naar een uitvoerraster. Het terug te geven percentiel wordt bepaald door de invoerwaarde voor het percentiel (bereiken tussen 0 en 1). Op elke cellocatie wordt het gespecificeerde percentiel verkregen met de respectievelijke waarde uit de stapel van alle overlegde en gesorteerde celwaarden van de invoerrasters.

Er zijn drie methoden voor berekening van het percentage:

- Dichtstbijzijnde rang: geeft de waarde weer die het dichtst bij het gespecificeerde percentiel ligt
- Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)
- Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)

De methoden voor lineaire interpolatie geven de unieke waarden terug voor verschillende percentielen. Beide methoden voor interpolatie volgen hun methoden voor tegenhangers die zijn geïmplementeerd door LibreOffice of Microsoft Excel.

Het bereik en resolutie van het uitvoerraster wordt gedefinieerd door een verwijzingsraster. Als de lagen van het invoerraster niet overeenkomen met de grootte van de cellen van het verwijzingsraster zal de laag opnieuw worden gesampled met Nearest neighbor-resampling. Waarden Geen Gegevens in enige invoerlaag zullen resulteren in een celuitvoer Geen gegevens als de parameter “Geen gegevens negeren” niet is ingesteld. Het gegevenstype voor het uitvoerraster is altijd Float32.

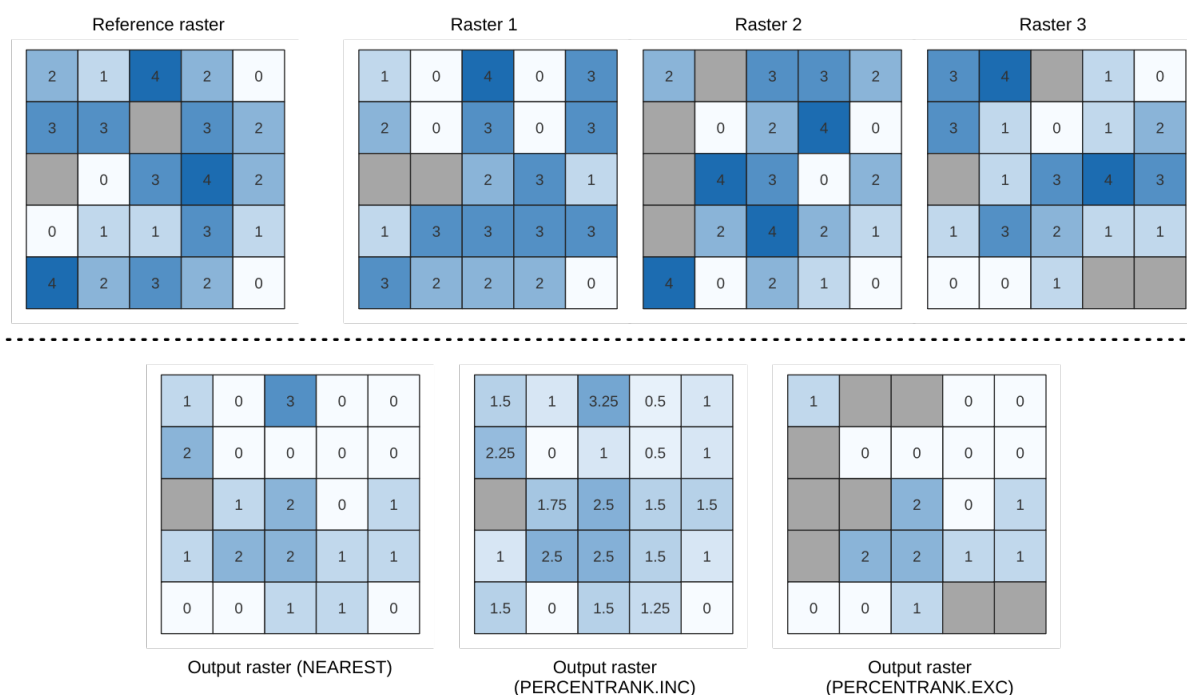


Fig. 25.11: Percentiel = 0.25. Cellen Geen gegevens (grijs) zijn genegeerd.

### Zie ook:

*Percentiel stapelen cellen, Rang percentage gestapelde cellen uit rasterlaag*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methode voor berekening van het percentage: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde rang: geeft de waarde weer die het dichtst bij het gespecificeerde percentiel ligt</li> <li>• 1 — Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)</li> <li>• 2 — Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)</li> </ul>
<b>Percentiel</b>	VALUE	[getal] Standaard: 0.25	Waarde waarvan de rang moet worden bepaald vanuit de respectievelijke waarden in de stapel van alle overgelegde en gesorteerde celwaarden uit de invoerrasters. Tussen 0 en 1.
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in de gegevens van de invoerlagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag voor het maken van de uitvoerlaag (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	OUTPUT_NODATA_VALUE	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:cellstackpercentile`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rang percentage gestapelde cellen uit rasterlaag

Berekent de celsgewijze waarde voor de rang in percentage van een stapel rasters, gebaseerd op een raster met invoerwaarden en schrijft ze naar een uitvoerraster.

Op elke cellocatie wordt de huidige waarde van het waardenraster gebruikt voor het in rang waarderen van de respectievelijke waarden in de stapel van alle overlegde en gesorteerde celwaarden van de invoerrasters. Voor waarden buiten de verdeling van de gestapelde waarden, geeft het algoritme Geen gegevens terug omdat de waarde niet kan worden gerangschikt vanuit de andere celwaarden.

Er zijn twee methoden voor berekening van het percentage:

- Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)
- Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)

De methoden voor lineaire interpolatie geven de unieke waarden terug voor verschillende percentielen. Beide methoden voor interpolatie volgen hun methoden voor tegenhangers die zijn geïmplementeerd door LibreOffice of Microsoft Excel.

Het bereik en resolutie van het uitvoerraster wordt gedefinieerd door een verwijzingsraster. Als de lagen van het invoerraster niet overeenkomen met de grootte van de cellen van het verwijzingsraster zal de laag opnieuw worden gesampled met Nearest neighbor-resampling. Waarden Geen Gegevens in enige invoerlaag zullen resulteren in een celuitvoer Geen gegevens als de parameter "Geen gegevens negeren" niet is ingesteld. Het gegevenstype voor het uitvoerraster is altijd `Float32`.



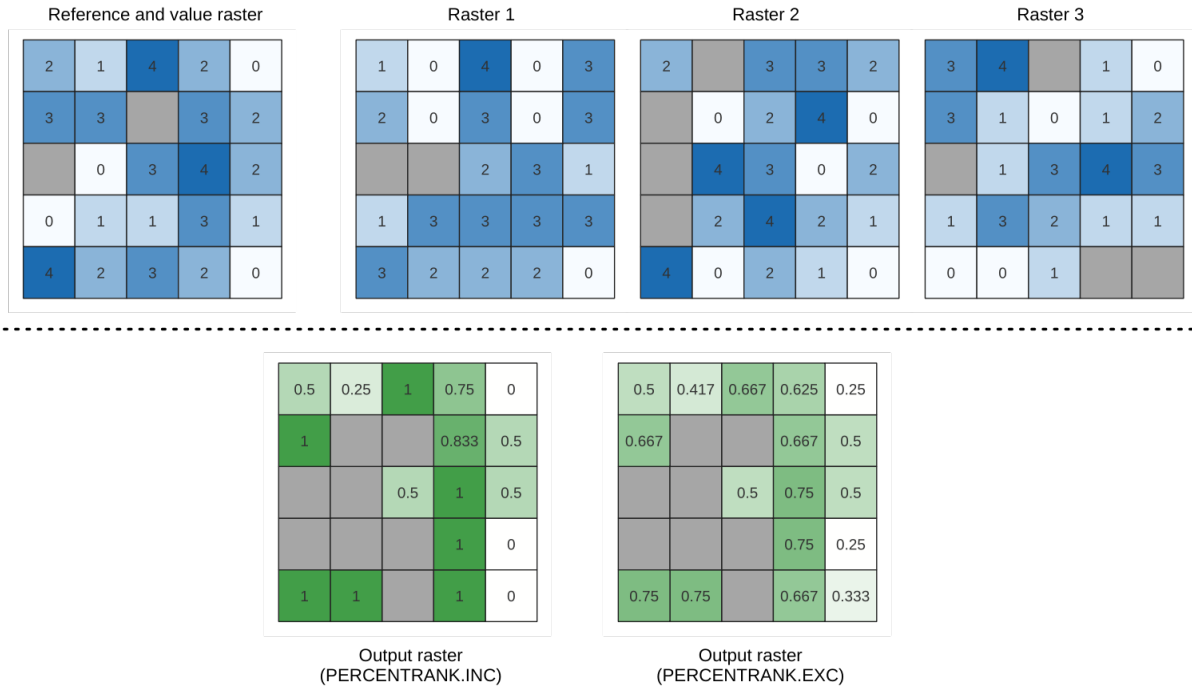


Fig. 25.12: Rang voor waarden van cellen in rasterlaag. Cellen Geen gegevens (grijs) zijn genegeerd.

**Zie ook:**

*Percentiel stapelen cellen, Rang percentage gestapelde cellen uit waarde*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Waardenrasterlaag</b>	INPUT_VALUE_RASTER	[raster]	De laag waarvan de rang van de waarden moet worden bepaald uit de stapel met alle overgelegde lagen
<b>Waarde rasterband</b>	VALUE_RASTER_BAND	[geheel getal] Standaard: 1	Band van de “waardenrasterlaag” om mee te vergelijken
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methode voor berekening van het percentage: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Inclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.INC)</li> <li>• 1 — Exclusieve lineaire interpolatie (PERCENTRANK.EXC)</li> </ul>
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in de gegevens van de invoerlagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.46 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag voor het maken van de uitvoerlaag (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	OUTPUT_NODATA_VALUE	[geheel getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:cellstackpercentrankfromrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Celstatistieken

Berekent per-cel statistieken gebaseerd op invoer rasterlagen en schrijft voor elke cel de resulterende statistieken naar een uitvoerraster. Op elke locatie van een cel wordt de uitvoerwaarde gedefinieerd als een functie van alle overlegde celwaarden van de invoerrasters.

Standaard zal een cel Geen gegevens in ENIGE van de invoerlagen resulteren in een cel GeenGegevens in het uitvoerraster. Als de optie *Waarden GeenGegevens negeren* is geselecteerd, dan zal invoer Geen gegevens worden genegeerd in de berekening van de statistieken. Dit kan resulteren in uitvoer Geen gegevens voor locaties waar alle cellen Geen gegevens zijn.

De parameter *Referentielaag* specificeert een bestaande rasterlaag om te gebruiken als verwijzing bij het maken van het uitvoerraster. Het uitvoerraster zal hetzelfde bereik, CRS en pixeldimensies hebben als deze laag.

**Details berekening:** Invoer rasterlagen die niet overeenkomen met de celgrootte van de verwijzingslaag zullen worden gesampled met *Nearest neighbor resampling*. Het gegevenstype van het uitvoerraster zal worden ingesteld op het meest complexe gegevenstype dat aanwezig is in de invoer gegevenssets, behalve wanneer de functies *Gemiddelde*, *Standaardafwijking* en *Variantie* worden gebruikt (gegevenstype is dan altijd *Float32* of *Float64*, afhankelijk van het invoertype float) of *Aantal* en *Variëteit* (gegevenstype is altijd *Int32*).

- **Aantal:** De statistiek *Aantal* zal altijd resulteren in het aantal cellen zonder waarden *GeenGegevens* op de huidige cellocatie.
- **Mediaan:** Als het aantal invoerlagen even is, zal de mediaan worden berekend als het rekenkundige gemiddelde van de twee middelste waarden van de gesorteerde invoerwaarden van de cellen.
- **Minderheid/Meerderheid:** Als er geen unieke minderheid of meerderheid kon worden gevonden, zal het resultaat *Geen gegevens* zijn, behalve als alle celwaarden voor de invoer gelijk zijn.

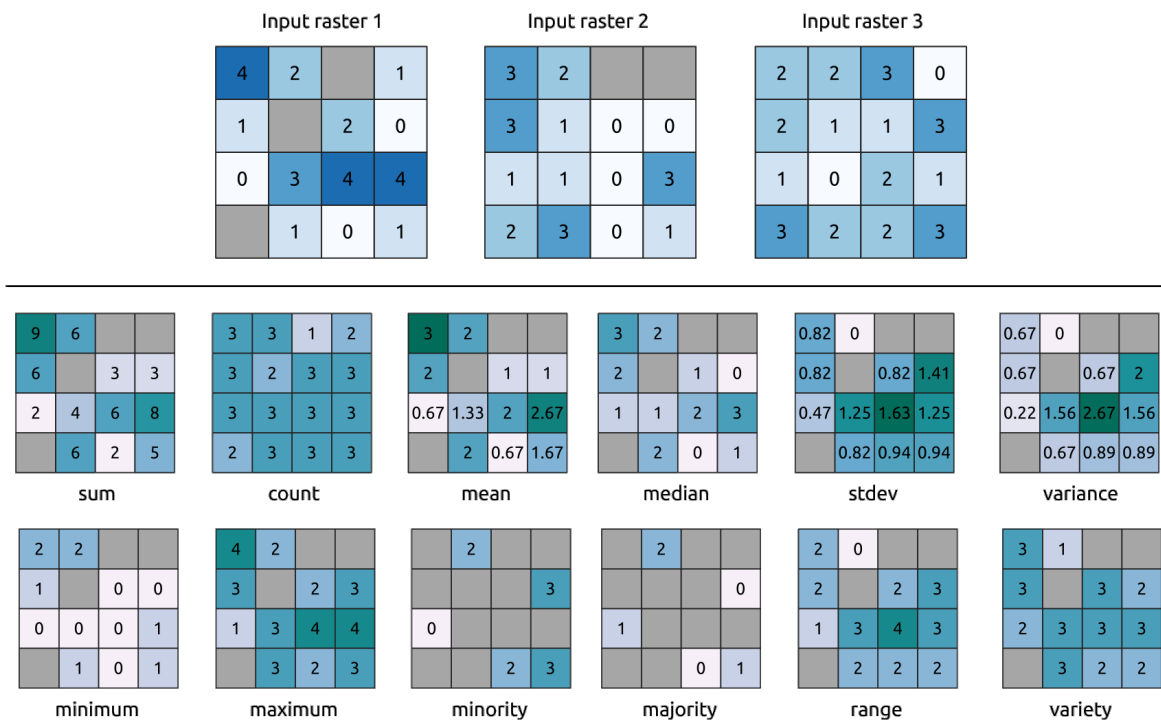


Fig. 25.13: Voorbeeld met alle statistische functies. Met cellen *Geen gegevens* (grijs) wordt rekening gehouden.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	Invoer rasterlagen
<b>Statistiek</b>	STATISTIC	[enumeratie] Standaard: 0	Beschikbare statistieken. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Som</li> <li>• 1 — Aantal</li> <li>• 2 — Gemiddelde</li> <li>• 3 — Mediaan</li> <li>• 4 — Standaardafwijking</li> <li>• 5 — Variantie</li> <li>• 6 — Minimum</li> <li>• 7 — Maximum</li> <li>• 8 — Minderheid (minst voorkomende waarde)</li> <li>• 9 — Meerderheid (meest voorkomende waarde)</li> <li>• 10 — Bereik (max - min)</li> <li>• 11 — Variëteit (aantal unieke waarden)</li> </ul>
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Bereken statistieken ook voor alle stapels van cellen, negeer voorkomende cellen GeenGegevens.
<b>Verwijzingslaag</b>	REF_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag waaruit de uitvoerlaag moet worden gemaakt (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b> Optioneel	OUTPUT_NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:cellstatistics`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Gelijk aan frequentie

Evalueert op een 'cel-per-cel'-basis de frequentie (aantal keren) dat de waarden van een invoerstapel van rasters gelijk zijn aan de waarde van een waardenlaag. Het bereik van de uitvoerraster en de resolutie worden gedefinieerd door de laag van het invoerraster en is altijd van het type `Int32`.

Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters - gebruik GDAL om andere banden voor de analyse te gebruiken. De waarde voor de uitvoer Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld.

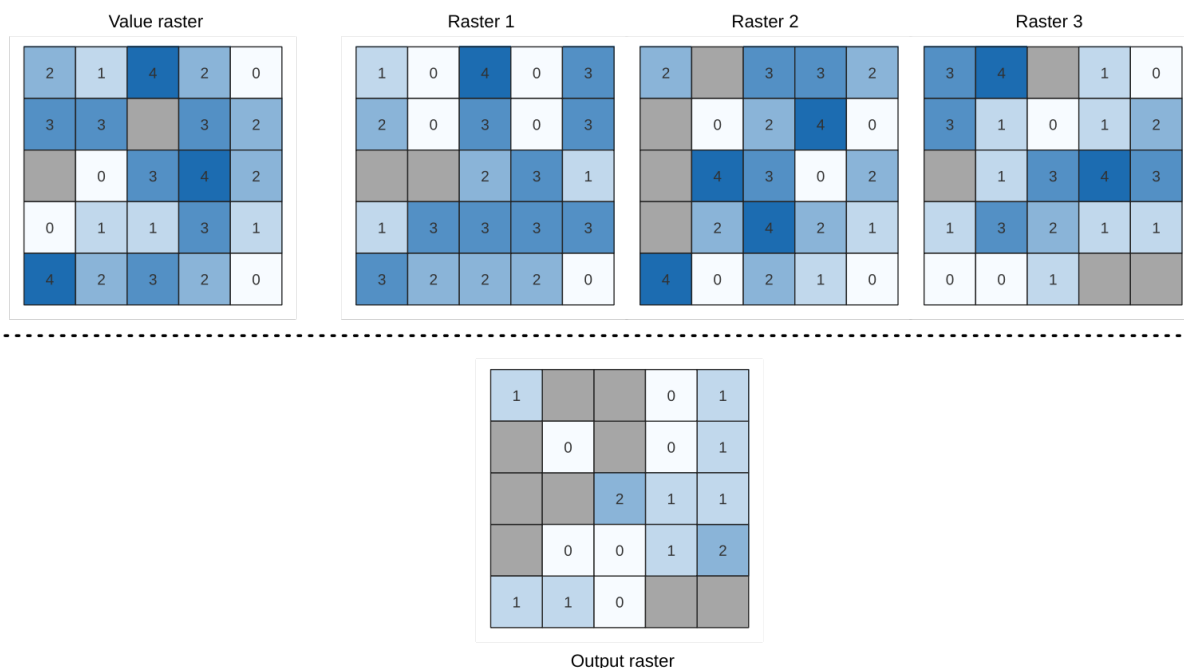


Fig. 25.14: Voor elke cel in het uitvoerraster geeft de waarde het aantal keren weer dat de corresponderende cellen in de lijst met rasters hetzelfde zijn als in het waardenraster. Met cellen Geen gegevens (grijs) wordt rekening gehouden.

**Zie ook:**

*Groter dan frequentie, Kleiner dan frequentie*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer waardenraster</b>	INPUT_VALUE_RASTER	[raster]	De invoer waardenlaag die dient als verwijzingslaag voor de monsterlagen
<b>Waarde rasterband</b>	INPUT_VALUE_RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Selecteer de band die u als monster wilt gebruiken
<b>Invoer rasterlagen</b>	INPUT_RASTERS	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Waarden Geen Gegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in het waardenraster in de gegevens van de gestapelde lagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.49 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b> Optioneel	OUTPUT_NO_DATA	[geheel getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal cellen met gelijk aantal voorkomen van waarde</b>	FOUND_LOCATIONS	[geheel getal]	
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Gemiddelde frequentie op geldige cellocaties</b>	MEAN_FREQUENCY_ON_VALID_LOCATION	[geheel getal]	
<b>Aantal voorkomen van waarden</b>	OCCURRENCE_COUNT	[geheel getal]	
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:equaltofrequency

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschafte de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor Gaussiaans lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie voor Gaussiaans lidmaatschap wordt gedefinieerd als  $\mu(x) = e^{-f1*(x-f2)^2}$ , waar *f1* de spreiding is en *f2* het middelpunt.

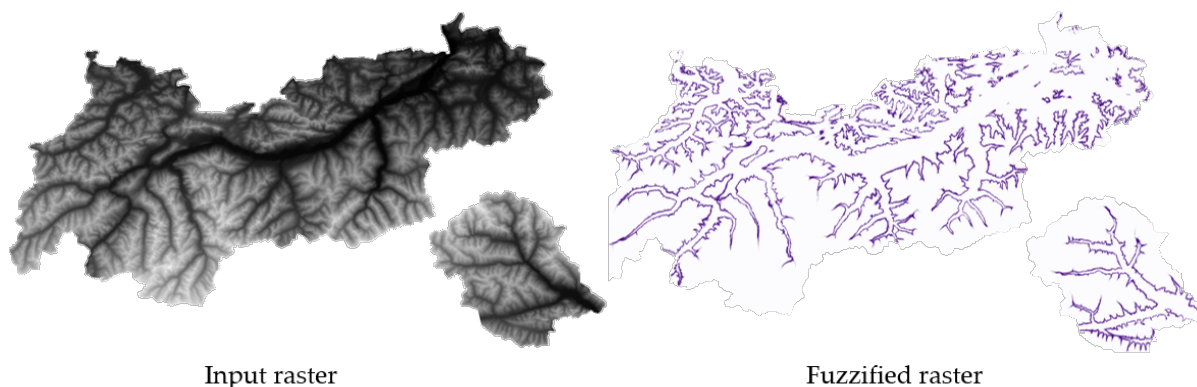


Fig. 25.15: Voorbeeld Raster onscherp maken. Bron invoerraster: Land Tirol - data.tirol.gv.at.

**Zie ook:**

*Raster onscherp maken (groot lidmaatschap)*, *Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap)*, *Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap)*, *Raster onscherp maken (macht lidmaatschap)*, *Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Functie middelpunt</b>	FUZZYMIDPOINT	[getal] Standaard: 10	Middelpunt van de Gaussiaanse functie
<b>Functie spreiding</b>	FUZZYSPREAD	[getal] Standaard: 0.01	Spreiding van de Gaussiaanse functie
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrastergaussianmembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster onscherp maken (groot lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor groot lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie voor

$$\mu(x) = \frac{1}{1 + \left(\frac{x}{f2}\right)^{-f1}}$$

groot lidmaatschap wordt gedefinieerd als , waar *f1* de spreiding is en *f2* het middelpunt.

### Zie ook:

*Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap), Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap), Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap), Raster onscherp maken (macht lidmaatschap), Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Functie middelpunt</b>	FUZZYMIDPOINT	[getal] Standaard: 50	Middelpunt van de functie groot
<b>Functie spreiding</b>	FUZZYSPREAD	[getal] Standaard: 5	Spreiding van de functie groot
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrasterlargemembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor lineair lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie voor lineair

$$\mu(x) \begin{cases} 0 & x \leq a \\ \frac{x-a}{b-a} & a < x < b \\ 1 & x \geq b \end{cases}$$

lidmaatschap wordt gedefinieerd als , waar  $a$  de lage verbinding is en  $b$  de hoge verbinding. Deze vergelijking wijst waarden voor lidmaatschap toe met een lineaire transformatie voor pixelwaarden tussen de lage en hoge verbindingen. Waarden van pixels die kleiner zijn dan de lage verbinding krijgen 0 lidmaatschap, terwijl pixelwaarden die groter zijn dan de hoge verbinding lidmaatschap 1 krijgen.

### Zie ook:

*Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap), Raster onscherp maken (groot lidmaatschap), Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap), Raster onscherp maken (macht lidmaatschap), Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Lage verbinding onscherp lidmaatschap</b>	FUZZYLOWBOUND	[getal] Standaard: 0	Lage verbinding van de functie lineair
<b>Hoge verbinding onscherp lidmaatschap</b>	FUZZYHIGHBOUND	[getal] Standaard: 1	Hoge verbinding van de functie lineair
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrasterlinearmembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor nabij lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie voor

nabij lidmaatschap wordt gedefinieerd als 
$$\mu(x) = \frac{1}{1 + f1 * (x - f2)^2}$$
, waar *f1* de spreiding is en *f2* het middelpunt.

**Zie ook:**

*Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap), Raster onscherp maken (groot lidmaatschap), Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap), Raster onscherp maken (macht lidmaatschap), Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Functie middelpunt</b>	FUZZYMIDPOINT	[getal] Standaard: 50	Middelpunt van de functie nabij
<b>Functie spreiding</b>	FUZZYSPREAD	[getal] Standaard: 0.01	Spreiding van de functie nabij
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrasternearmembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster onscherp maken (macht lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor macht lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie

$$\mu(x) \begin{cases} 0 & x \leq a \\ \left(\frac{x-a}{b-a}\right)^{f1} & a < x < b \\ 1 & x \geq b \end{cases}$$

voor macht lidmaatschap wordt gedefinieerd als  $\mu(x)$ , waar  $a$  de lage verbinding is en  $b$  de hoge verbinding, en  $f1$  de exponent. Deze vergelijking wijst waarden voor lidmaatschap toe met een macht transformatie voor pixelwaarden tussen de lage en hoge verbindingen. Waarden van pixels die kleiner zijn dan de lage verbinding krijgen 0 lidmaatschap, terwijl pixelwaarden die groter zijn dan de hoge verbinding lidmaatschap 1 krijgen.

### Zie ook:

*Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap), Raster onscherp maken (groot lidmaatschap), Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap), Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap), Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Lage verbinding onscherp lidmaatschap</b>	FUZZYLOWBOUND	[getal] Standaard: 0	Lage verbinding van de functie macht
<b>Hoge verbinding onscherp lidmaatschap</b>	FUZZYHIGHBOUND	[getal] Standaard: 1	Hoge verbinding van de functie macht
<b>Hoge verbinding onscherp lidmaatschap</b>	FUZZYEXPONENT	[getal] Standaard: 2	Exponent van de functie macht
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrasterpowermembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Raster onscherp maken (klein lidmaatschap)

Transformeert een invoerraster naar een onscherp gemaakt raster door het toewijzen van een waarde voor lidmaatschap aan elke pixel, met behulp van een functie voor klein lidmaatschap. Waarden voor lidmaatschap liggen in het bereik van 0 tot en met 1. In het onscherp gemaakte raster impliceert een waarde van 0 geen lidmaatschap van de gedefinieerde onscherp gemaakte set, terwijl een waarde van 1 volledig lidmaatschap betekent. De functie voor

$$\mu(x) = \frac{1}{1 + \left(\frac{x}{f2}\right)^{f1}}$$

klein lidmaatschap wordt gedefinieerd als  $\mu(x) = \frac{1}{1 + \left(\frac{x}{f2}\right)^{f1}}$ , waar  $f1$  de spreiding is en  $f2$  het middelpunt.

**Zie ook:**

*Raster onscherp maken (Gaussiaans lidmaatschap), Raster onscherp maken (groot lidmaatschap) Raster onscherp maken (lineair lidmaatschap), Raster onscherp maken (nabij lidmaatschap), Raster onscherp maken (macht lidmaatschap)*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band om onscherp te maken.
<b>Functie middelpunt</b>	FUZZYMIDPOINT	[getal] Standaard: 50	Middelpunt van de functie klein
<b>Functie spreiding</b>	FUZZYSPREAD	[getal] Standaard: 5	Spreiding van de functie klein
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Onscherp gemaakt raster</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fuzzifyrastersmallmembership

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het ID voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Groter dan frequentie

Evalueert op een 'cel-per-cel'-basis de frequentie (aantal keren) dat de waarden van een invoerstapel van rasters gelijk zijn aan de waarde van een waardenraster. Het bereik van de uitvoerraster en de resolutie worden gedefinieerd door de laag van het invoerraster en is altijd van het type `Int32`.

Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters - gebruik GDAL om andere banden voor de analyse te gebruiken. De waarde voor de uitvoer Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld.

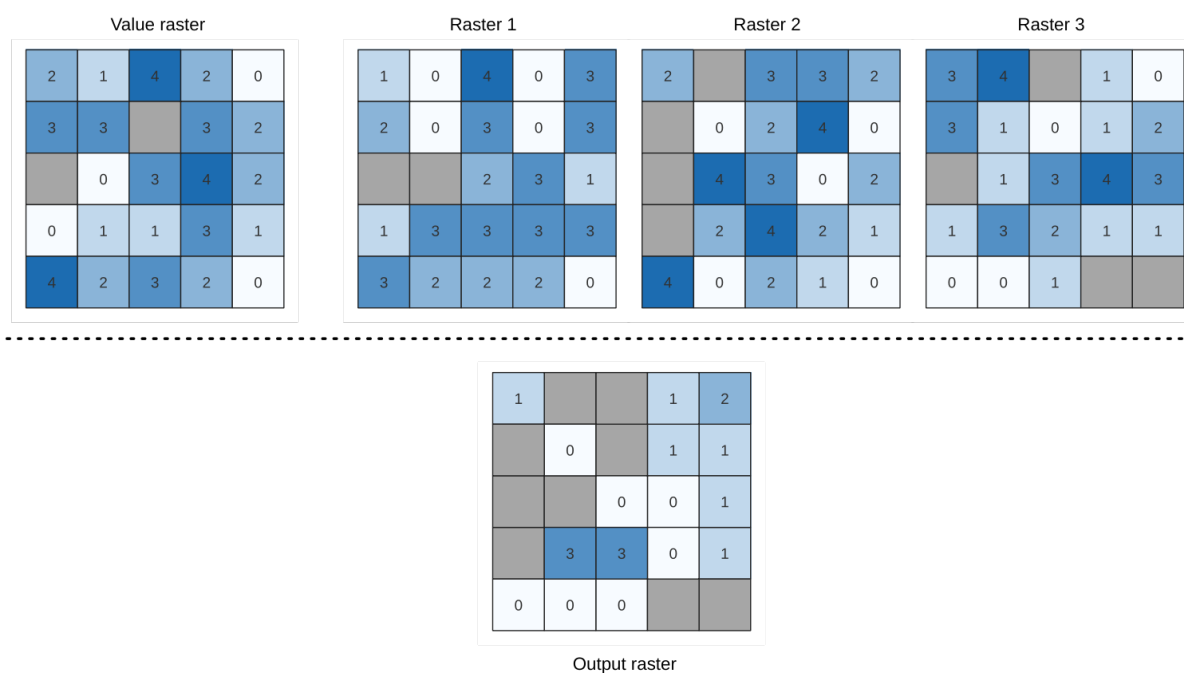


Fig. 25.16: Voor elke cel in het uitvoerraster geeft de waarde het aantal keren weer dat de corresponderende cellen in de lijst met rasters groter zijn dan in het waardenraster. Met cellen Geen gegevens (grijs) wordt rekening gehouden.

### Zie ook:

*Gelijk aan frequentie, Kleiner dan frequentie*



## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer waardenraster</b>	INPUT_VALUE_RASTER	[raster]	De invoer waardenlaag die dient als verwijzingslaag voor de monsterlagen
<b>Waarde rasterband</b>	INPUT_VALUE_RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Selecteer de band die u als monster wilt gebruiken
<b>Invoer rasterlagen</b>	INPUT_RASTERS	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Waarden Geen Gegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in het waardenraster in de gegevens van de gestapelde lagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b> Optioneel	OUTPUT_NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal cellen met gelijk aantal voorkomen van waarde</b>	FOUND_LOCATIONS	[geheel getal]	
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Gemiddelde frequentie op geldige cellocaties</b>	MEAN_FREQUENCY_PER_LOCATION	[geheel getal]	
<b>Aantal voorkomen van waarden</b>	OCCURRENCE_COUNT	[geheel getal]	
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:greaterthanfrequency

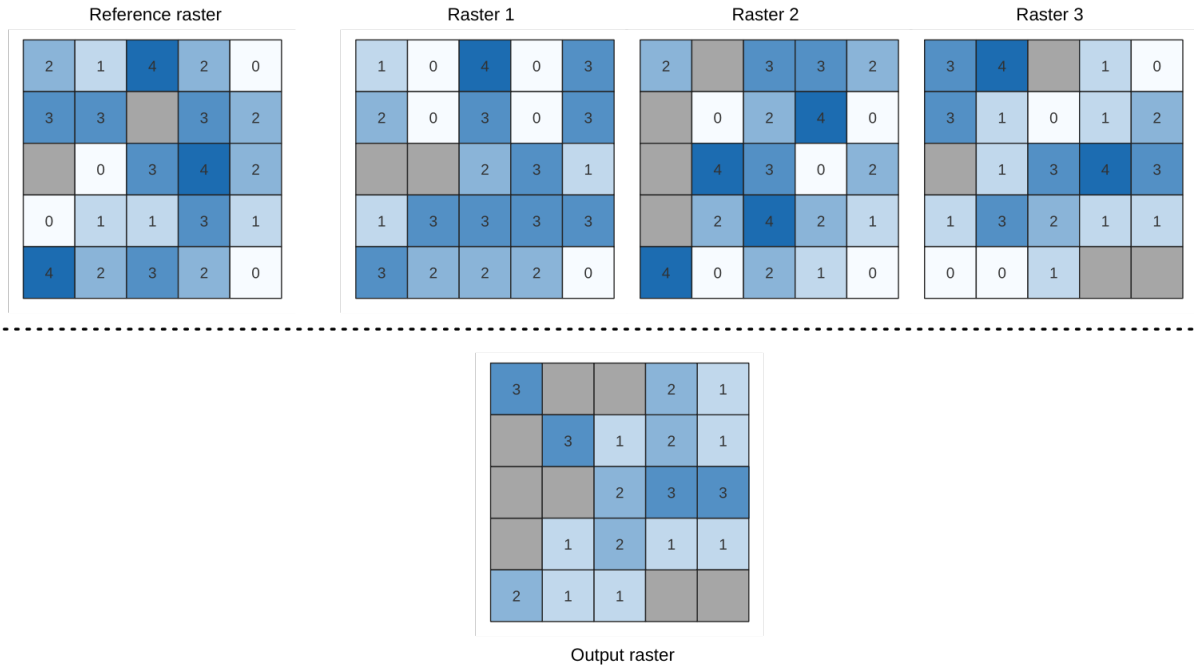
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Hoogste positie in stapel rasters

Evalueert op een 'cel-per-cel'-basis de positie van het raster met de hoogste waarde in een stapel rasters. Het tellen van de positie begint met 1 en reikt tot het totale aantal rasters voor de invoer. De volgorde van de invoerrasters is relevant voor het algoritme. Indien meerdere rasters de hoogste waarden bevatten, zal het eerste raster worden gebruikt voor de waarde van de positie.

Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters - gebruik GDAL om andere banden voor de analyse te gebruiken. De waarde voor de uitvoer Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld.. Elke cel Geen gegevens in de stapel met invoerrasters zal resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster, tenzij de parameter "Geen gegevens negeren" is geselecteerd. De waarde van de uitvoer voor Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld. Het bereik van de uitvoerraster en de resolutie worden gedefinieerd door een verwijzingslaag en is altijd van het type `Int32`.



**Zie ook:**

*Laagste positie in stapel rasters*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer rasterlagen</b>	INPUT_RASTERS	[raster] [lijst]	Lijst met rasterlagen waarmee moet worden vergeleken
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag voor het maken van de uitvoerlaag (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in de gegevens van de gestapelde lagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster dat het resultaat bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde</b> <b>'Geen gegevens'</b>	OUTPUT_NODATA_VAL	[geheel getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:highestpositioninrasterstack

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kleiner dan frequentie

Evalueert op een 'cel-per-cel'-basis de frequentie (aantal keren) dat de waarden van een invoerstapel van rasters kleiner zijn dan de waarde van een waardenraster. Het bereik van de uitvoerraster en de resolutie worden gedefinieerd door de laag van het invoerraster en is altijd van het type `Int32`.

Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters - gebruik GDAL om andere banden voor de analyse te gebruiken. De waarde voor de uitvoer Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld.

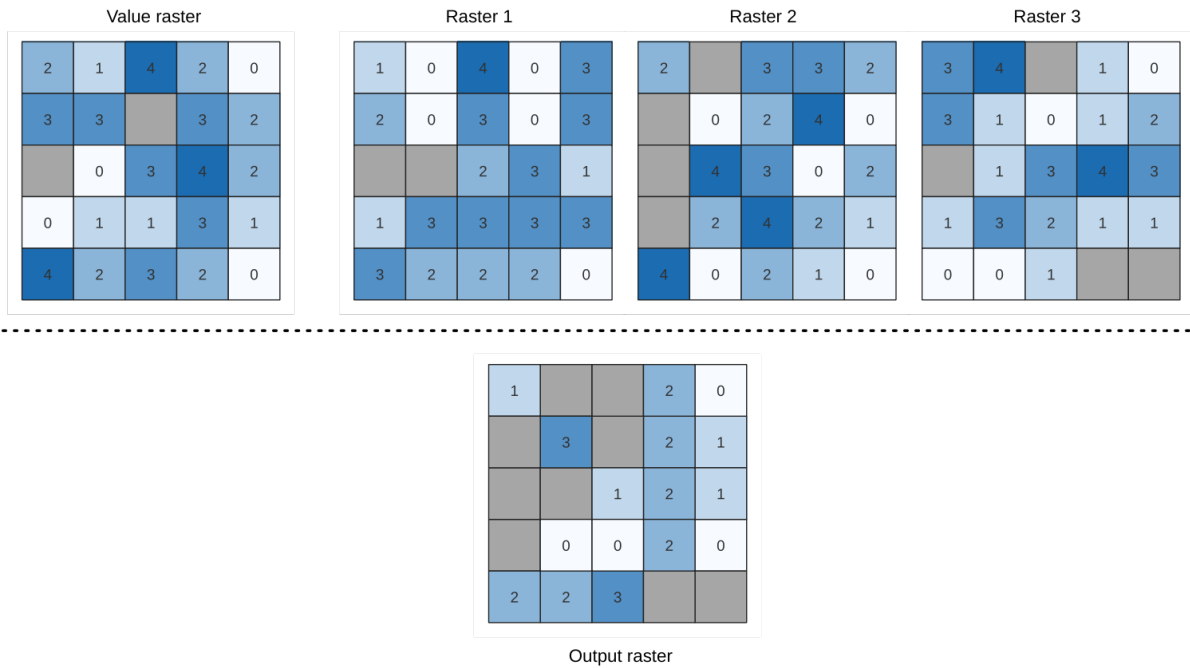


Fig. 25.17: Voor elke cel in het uitvoerraster geeft de waarde het aantal keren weer dat de corresponderende cellen in de lijst met rasters kleiner zijn dan in het waardenraster. Met cellen Geen gegevens (grijs) wordt rekening gehouden.

**Zie ook:**

*Gelijk aan frequentie, Groter dan frequentie*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer waardenraster</b>	INPUT_VALUE_RASTER	[raster]	De invoer waardenlaag die dient als verwijzingslaag voor de monsterlagen
<b>Waarde rasterband</b>	INPUT_VALUE_RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Selecteer de band die u als monster wilt gebruiken
<b>Invoer rasterlagen</b>	INPUT_RASTERS	[raster] [lijst]	De te evalueren rasterlagen. Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters
<b>Waarden Geen Gegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in het waardenraster in de gegevens van de gestapelde lagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.56 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b> Optioneel	OUTPUT_NO_DATA	[geheel getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal cellen met gelijk aantal voorkomen van waarde</b>	FOUND_LOCATIONS	[geheel getal]	
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Gemiddelde frequentie op geldige cellocaties</b>	MEAN_FREQUENCY_ON_VALID_LOCATION	[geheel getal]	
<b>Aantal voorkomen van waarden</b>	OCCURRENCE_COUNT	[geheel getal]	
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:lessthanfrequency

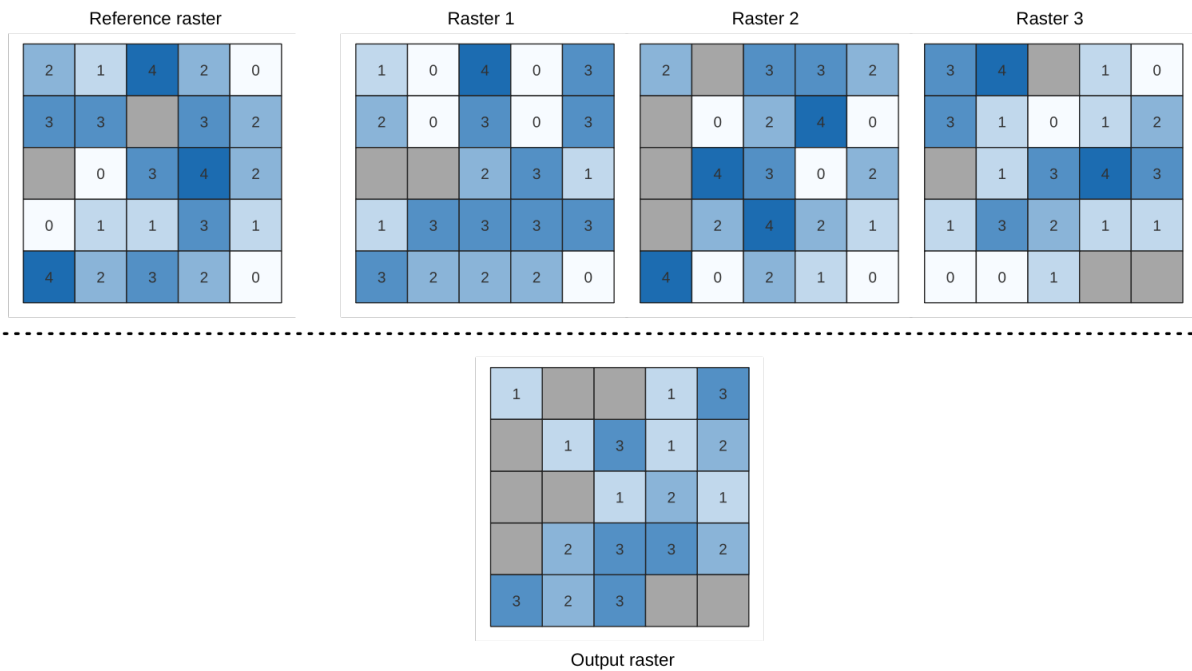
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laagste positie in stapel rasters

Evalueert op een 'cel-per-cel'-basis de positie van het raster met de laagste waarde in een stapel rasters. Het tellen van de positie begint met 1 en reikt tot het totale aantal rasters voor de invoer. De volgorde van de invoerrasters is relevant voor het algoritme. Indien meerdere rasters de laagste waarden bevatten, zal het eerste raster worden gebruikt voor de waarde van de positie.

Indien multibandrasters worden gebruikt in de stapel van rastergegevens, zal het algoritme altijd de analyse uitvoeren op de eerste band van de rasters - gebruik GDAL om andere banden voor de analyse te gebruiken. De waarde voor de uitvoer Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld.. Elke cel Geen gegevens in de stapel met invoerrasters zal resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster, tenzij de parameter "Geen gegevens negeren" is geselecteerd. De waarde van de uitvoer voor Geen gegevens kan handmatig worden ingesteld. Het bereik van de uitvoerraster en de resolutie worden gedefinieerd door een verwijzingslaag en is altijd van het type `Int32`.



### Zie ook:

*Hoogste positie in stapel rasters*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer rasterlagen</b>	INPUT_RASTERS	[raster] [lijst]	Lijst met rasterlagen waarmee moet worden vergeleken
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag voor het maken van de uitvoerlaag (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Waarden GeenGegevens negeren</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet geselecteerd zullen cellen Geen gegevens in de gegevens van de gestapelde lagen resulteren in een cel Geen gegevens in het uitvoerraster

Vervolg op volgende pagina

Tabel 25.58 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster dat het resultaat bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	OUTPUT_NODATA_V	[geheel getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:lowestpositioninrasterstack

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Raster Booleaanse EN

Berekent de Booleaanse EN voor een set invoerrasters. Als alle invoerrasters een waarde niet-nul hebben voor een pixel, zal die pixel worden ingesteld op 1 in het uitvoerraster. Als enig invoerraster waarden 0 heeft voor de pixel, zal het worden ingesteld op 0 in het uitvoerraster.

De parameter voor de verwijzingslaag specificeert een te gebruiken bestaande rasterlaag als een verwijzing bij het maken van het uitvoerraster. Het uitvoerraster zal hetzelfde bereik, CRS, en pixeldimensies hebben als deze laag.

Standaard zal een pixel Geen gegevens in ENIGE invoerlaag resulteren in een pixel Geen gegevens in het uitvoerraster. Als de optie *Waarden Geen gegevens als false behandelen* is geselecteerd, dan zal invoer Geen gegevens hetzelfde worden behandeld als een invoerwaarde 0.



**Zie ook:**

*Raster Booleaanse OF*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	Lijst met invoer rasterlagen
<b>Verwijzingslaag</b>	REF_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag waaruit de uitvoerlaag moet worden gemaakt (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Waarden Geen gegevens als false behandelen</b>	NODATA_AS_FALSE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Waarde Geen gegevens in de invoerbestanden behandelen als 0 bij het uitvoeren van de bewerking
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster dat het resultaat bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

**Gevorderde parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Uitvoer rastergegevenstype. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — Int32</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

**Uitvoer**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.62 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Telling NODATA pixels</b>	NODATA_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels Geen gegevens van de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal TRUE pixels</b>	TRUE_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels True (waarde = 1) in de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal FALSE pixels</b>	FALSE_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels False (waarde = 0) in de uitvoer rasterlaag
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterbooleanand

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster Booleaanse OF

Berekent de Booleaanse OF voor een set invoerrasters. Als alle invoerrasters een nulwaarde hebben voor een pixel, zal die pixel worden ingesteld op 0 in het uitvoerraster. Als enig invoerraster waarden 1 heeft voor de pixel, zal het worden ingesteld op 1 in het uitvoerraster.

De parameter voor de verwijzingslaag specificeert een te gebruiken bestaande rasterlaag als een verwijzing bij het maken van het uitvoerraster. Het uitvoerraster zal hetzelfde bereik, CRS, en pixeldimensies hebben als deze laag.

Standaard zal een pixel Geen gegevens in ENIGE invoerlaag resulteren in een pixel Geen gegevens in het uitvoerraster. Als de optie *Waarden Geen gegevens als false behandelen* is geselecteerd, dan zal invoer Geen gegevens hetzelfde worden behandeld als een invoerwaarde 0.

### Zie ook:

*Raster Booleaanse EN*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	Lijst met invoer rasterlagen
<b>Verwijzingslaag</b>	REF_LAYER	[raster]	De verwijzingslaag waaruit de uitvoerlaag moet worden gemaakt (bereik, CRS, pixeldimensies)
<b>Waarden Geen gegevens als false behandelen</b>	NODATA_AS_FALSE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Waarde Geen gegevens in de invoerbestanden behandelen als 0 bij het uitvoeren van de bewerking

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.63 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster dat het resultaat bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Uitvoer rastergegevenstype. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — Int32</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[crs]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Telling pixels NODATA</b>	NODATA_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels Geen gegevens van de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal pixels TRUE</b>	TRUE_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels True (waarde = 1) in de uitvoer rasterlaag
<b>Aantal pixels FALSE</b>	FALSE_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels False (waarde = 0) in de uitvoer rasterlaag
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag die het resultaat bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterbooleanor

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster calculator

Voert algebraïsche bewerkingen uit op rasterlagen.

De resulterende laag zal zijn waarden hebben berekend overeenkomstig een expressie. De expressie mag numerieke waarden, operatoren en verwijzingen bevatten naar elk van de lagen in het huidige project.

**Notitie:** Bij het gebruiken van de calculator in *De interface Batch-processing* of vanuit de *QGIS Python-console* moeten de te gebruiken bestanden worden gespecificeerd. Naar de corresponderende lagen wordt verwezen met de basisnaam van het bestand (zonder het volledige pad). Als bijvoorbeeld een laag wordt gebruikt vanuit `pad/naar/mijn/rasterbestand.tif`, zal naar de eerste band van die laag worden verwezen als `rasterbestand.tif@1`.

### Zie ook:

*Rasterberekeningen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lagen</b>	Alleen GUI		Vermeld de lijst met alle rasterlagen die zijn geladen in de legenda. Deze kunnen worden gebruikt om het vak voor de expressie te vullen (dubbelklikken om toe te voegen). Naar rasterlagen wordt verwezen met hun naam en het nummer van de band: laag_naam@band_nummer. Naar bijvoorbeeld de eerste band van een laag genaamd DEM zal worden verwezen als DEM@1.
<b>Operatoren</b>	Alleen GUI		Bevat enkele knoppen, zoals op rekenmachines, die kunnen worden gebruikt om het vak voor de expressie te vullen.
<b>Expressie</b>	EXPRESSION	[tekenreeks]	Expressie die zal worden gebruikt om de uitvoer rasterlaag te berekenen. U kunt de vershachte knoppen met operatoren gebruiken om de expressie direct in dit vak te typen.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.66 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vooraf gedefinieerde expressies</b>	Alleen GUI		U kunt de vooraf gedefinieerde expressie NDVI gebruiken of u kunt nieuwe expressies voor berekeningen maken. De knop <i>Toevoegen...</i> laadt een gedefinieerde expressie (en laat u de parameters instellen). De knop <i>Opslaan...</i> laat u een nieuwe expressie definiëren.
<b>Verwijzingsla(a)g(en) (gebruikt voor automatisch bereik, celgrootte en CRS)</b> Optioneel	LAYERS	[raster] [lijst]	La(a)g(en) die zullen worden gebruikt om bereik, celgrootte en CRS op te halen. Door de laag in dit vak te selecteren vermijdt u het handmatig invullen van alle andere parameters. Naar rasterlagen wordt verwezen met hun naam en het nummer van de band: laag_naam@band_nummer. Naar bijvoorbeeld de eerste band van een laag genaamd DEM zal worden verwezen als DEM@1.
<b>Celgrootte (gebruik 0 of laat leeg om automatisch in te stellen)</b> Optioneel	CELLSIZE	[getal]	Celgrootte van de uitvoer rasterlaag. Als de celgrootte niet wordt gespecificeerd, zal de minimum celgrootte van de geselecteerde verwijzingsla(a)g(en) worden gebruikt. De celgrootte is hetzelfde voor zowel de X- als de Y-as.
<b>Uitvoer bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag. Als het bereik niet is gespecificeerd, zal het minimale bereik, dat alle geselecteerde verwijzingslagen bedekt, worden gebruikt. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Uitvoer CRS</b> Optioneel	CRS	[crs]	CRS van de uitvoer rasterlaag. Als het CRS niet is gespecificeerd, zal het CRS van de eerste verwijzingslaag worden gebruikt.
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met de berekende waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:rastercalculator

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasterlaag eigenschappen

NEW in 3.20

Geeft basiseigenschappen van de opgegeven rasterlaag terug, inclusief het bereik, grootte in pixels en dimensies van pixels (in kaarteenheden), aantal banden en waarde Geen gegevens.

Dit algoritme is bedoeld om te gebruiken als een middel om deze nuttige eigenschappen uit te nemen om te gebruiken als de invoerwaarden voor andere algoritmes in een model - bijv. om het mogelijk te maken pixelgrootten van een bestaand raster door te geven aan een rasteralgoritme van GDAL.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b> Optioneel	BAND	[rasterband] Standaard: Niet bepaald	Of ook eigenschappen van een specifieke band moeten worden teruggegeven. Als een band is gespecificeerd, wordt de waarde Geen gegevens voor de geselecteerde band ook teruggegeven.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal banden in raster</b>	BAND_COUNT	[getal]	Het aantal banden in het raster
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het bereik van de rasterlaag in het CRS
<b>Band heeft geen waarde Geen gegevens ingesteld</b>	HAS_NODATA_VALUE	[Booleaanse waarde]	Geeft aan of de rasterlaag een waarde heeft ingesteld voor pixels Geen gegevens in de geselecteerde band
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Het aantal kolommen in de rasterlaag
<b>Band waarde Geen gegevens</b>	NODATA_VALUE	[getal]	De waarde (indien ingesteld) van de pixels Geen gegevens in de geselecteerde band
<b>Pixelgrootte (hoogte) in kaarteenheden</b>	PIXEL_HEIGHT	[geheel getal]	Verticale grootte in kaarteenheden van de pixel
<b>Pixelgrootte (breedte) in kaarteenheden</b>	PIXEL_WIDTH	[geheel getal]	Horizontale grootte in kaarteenheden van de pixel
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Het aantal rijen in de rasterlaag
<b>Maximum X-coördinaat</b>	X_MAX	[getal]	
<b>Minimum X-coördinaat</b>	X_MIN	[getal]	
<b>Maximum Y-coördinaat</b>	Y_MAX	[getal]	
<b>Minimum Y-coördinaat</b>	Y_MIN	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterlayerproperties

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster laagstatistieken

Berekent basisstatistieken uit de waarden van een opgegeven band van de rasterlaag. De uitvoer wordt geladen in het menu *Processing* ► *Resultaten bekijken*.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies de band waarvan u de statistieken wilt hebben.
<b>Statistieken</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerbestand. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximum waarde</b>	MAX	[getal]	
<b>Gemiddelde waarde</b>	MEAN	[getal]	
<b>Minimum waarde</b>	MIN	[getal]	
<b>Statistieken</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	Het uitvoerbestand dat de volgende informatie bevat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geanalyseerd bestand: pad van de rasterlaag</li> <li>• Minimum waarde: minimum waarde van het raster</li> <li>• Maximum waarde: maximum waarde van het raster</li> <li>• Bereik: verschil tussen de maximum en de minimum waarden</li> <li>• Som: totale som van de waarden</li> <li>• Gemiddelde waarde: gemiddelde van de waarden</li> <li>• Standaardafwijking: standaardafwijking van de waarden</li> <li>• Som van de vierkanten: som van de vierkante verschillen van elke observatie uit het algehele gemiddelde</li> </ul>
<b>Bereik</b>	RANGE	[getal]	
<b>Standaard afwijking</b>	STD_DEV	[getal]	
<b>Som</b>	SUM	[getal]	
<b>Kwadratsom</b>	SUM_OF_SQUARES	[getal]	



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterlayerstatistics

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasterlaag rapport unieke waarden

Geeft de telling en het gebied terug van elke unieke waarde in een opgegeven rasterlaag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies de band waarvan u de statistieken wilt hebben.
<b>Rapport Unieke waarden</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerbestand. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>
<b>Tabel Unieke waarden</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificatie van de tabel voor unieke waarden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Telling pixels NODATA</b>	NODATA_PIXEL_COUNT	[getal]	Het aantal pixels Geen gegevens in de uitvoer rasterlaag
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[geheel getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.69 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rapport waarden</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	Het uitvoer HTML-bestand bevat de volgende informatie: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geanalyseerd bestand: het pad van de rasterlaag</li> <li>• Bereik: xmin, ymin, xmax, ymax coördinaten van het bereik</li> <li>• Projectie: projectie van de laag</li> <li>• Breedte in pixels: aantal kolommen en grootte pixelbreedte</li> <li>• Hoogte in pixels: aantal rijen en grootte pixelbreedte</li> <li>• Totaal aantal pixels: telling van alle pixels</li> <li>• Aantal pixels NODATA: telling aantal pixels met waarde NODATA</li> </ul>
<b>Tabel waarden</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel]	Een tabel met drie kolommen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>waarde</i>: pixelwaarde</li> <li>• <i>aantal</i>: telling van pixels met deze waarde</li> <li>• <i>m<sup>2</sup></i>: totale gebied in vierkante meters van pixels met deze waarde.</li> </ul>
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterlayeruniquevaluesreport

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasterlaag gebiedsstatistieken

Berekent statistieken voor de waarden van een rasterlaag, gecategoriseerd in gebieden, gedefinieerd in een andere rasterlaag.

### Zie ook:

*Gebiedsstatistieken*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band waarvoor u de statistieken wilt berekenen.
<b>Gebiedslaag</b>	ZONES	[raster]	Rasterlaag die de gebieden definieert. Gebieden worden opgegeven door aansluitende pixels die dezelfde waarde voor de pixel hebben.
<b>Bandnummer gebieden</b>	ZONES_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die de gebieden bevat
<b>Statistieken</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van het uitvoerrapport. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verwijzingslaag</b> Optioneel	REF_LAYER	[enumeratie] Standaard: 0	Rasterlaag die gebruikt wordt voor het berekenen van de zwaartepunten, die zullen worden gebruikt als verwijzing bij het bepalen van de gebieden in de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>0 — Invoerlaag: gebieden worden bepaald door de waarde van het gebied van de rasterlaag te samplen op het zwaartepunt van elke pixel van de bron-rasterlaag</li> <li>1 — Gebiedslaag: de invoer rasterlaag zal worden gesampeld op het zwaartepunt van elke pixel van de rasterlaag met gebieden</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>CRS identificatie autoriteit</b>	CRS_AUTHID	[tekenreeks]	Het coördinaten referentiesysteem van de uitvoer rasterlaag
<b>Bereik</b>	EXTENT	[tekenreeks]	Het ruimtelijke bereik van de uitvoer rasterlaag
<b>Hoogte in pixels</b>	HEIGHT_IN_PIXELS	[geheel getal]	Aantal rijen in de uitvoer rasterlaag
<b>Telling pixels NODATA</b>	NODATA_PIXEL_COUNT	[getal]	Het aantal pixels Geen gegevens in de uitvoer rasterlaag
<b>Statistieken</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel]	De uitvoerlaag bevat de volgende informatie <b>voor elk gebied</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gebied: het gebied in vierkante rastereenheden in het gebied;</li> <li>• Som: de totale som van de pixelwaarden in het gebied;</li> <li>• Aantal: het aantal pixels in het gebied;</li> <li>• Min: de minimum pixelwaarde in het gebied;</li> <li>• Max: de maximum pixelwaarde in het gebied;</li> <li>• Gemiddelde: het gemiddelde van de pixelwaarden in het gebied;</li> </ul>
<b>Totaal aantal pixels</b>	TOTAL_PIXEL_COUNT	[getal]	Het aantal pixels in de uitvoer rasterlaag
<b>Breedte in pixels</b>	WIDTH_IN_PIXELS	[getal]	Aantal kolommen in de uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterlayerzonalstats

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasteroppervlak volume

Berekent het volume onder het oppervlak van een raster, relatief aan een opgegeven basisniveau. Dit is voornamelijk nuttig voor Digital Elevation Models (DEM).

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoerraster, dat een oppervlak weergeeft
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die het oppervlak zal definiëren.
<b>Basisniveau</b>	LEVEL	[getal] Standaard: 0.0	Definieer een basis- of verwijzingswaarde. Deze basis wordt gebruikt bij de berekening van het volume, overeenkomstig de parameter <i>Methode</i> (zi hieronder).
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Definieer de methode voor het berekenen van het volume, gegeven het verschil tussen de raster pixelwaarde en het <i>Basisniveau</i> . Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Tel alleen boven basisniveau: alleen pixels boven het basisniveau zullen worden toegevoegd aan het volume.</li> <li>• 1 — Tel alleen onder basisniveau: alleen pixels onder het basisniveau zullen worden toegevoegd aan het volume.</li> <li>• 2 — Volumes onder basisniveau aftrekken: pixels boven het basisniveau zullen aan het volume worden toegevoegd, pixels onder het basisniveau zullen worden afgetrokken van het volume.</li> <li>• 3 — Volumes onder basisniveau optellen: Voeg aan het volume toe, ongeacht of de pixel boven of onder het basisniveau ligt. Dit is equivalent aan de som van de absolute waarden van het verschil tussen de pixelwaarde en het basisniveau.</li> </ul>
<b>Oppervlakte volume rapport</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoer HTML-rapport. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.73 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Oppervlakte volume tabel</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificatie van de uitvoertabel. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Volume</b>	VOLUME	[getal]	Het berekende volume
<b>Gebied</b>	AREA	[getal]	Het gebied in vierkante kaarteenheden
<b>Aantal pixels</b>	PIXEL_COUNT	[getal]	Het totale aantal pixels dat is geanalyseerd
<b>Oppervlakte volume rapport</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	Het uitvoerrapport (dat volume, gebied en aantal pixels bevat) in indeling HTML
<b>Oppervlakte volume tabel</b>	OUTPUT_TABLE	[tabel]	De uitvoertabel (die volume, gebied en aantal pixels bevat)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rastersurfacevolume

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Opnieuw classificeren op laag

Classificeert een rasterband opnieuw door nieuwe waarden voor klassen toe te wijzen, gebaseerd op de gespecificeerde bereiken in een vectortabel.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Rasterlaag die opnieuw moet worden geclassificeerd
<b>Bandnummer</b>	RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de rasterlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die u opnieuw wilt classificeren.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.74 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag die de overgangen van klassen bevat</b>	INPUT_TABLE	[vector: elke]	Vectorlaag die de waarden bevat die moeten worden gebruikt voor het classificeren.
<b>Veld voor minimum waarde klasse</b>	MIN_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld met de minimum waarde van het bereik voor de klasse.
<b>Veld voor maximum waarde klasse</b>	MAX_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld met de maximum waarde van het bereik voor de klasse.
<b>Veld uitvoerwaarde</b>	VALUE_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld met de waarde die zal worden toegewezen aan de pixels die vallen in de klasse (tussen de overeenkomende min en max waarden).
<b>Opnieuw geïnclassificeerd raster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Waarde om toe te passen op waarden Geen gegevens.
<b>Grenzen bereik</b>	RANGE_BOUNDARIES	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert regels voor vergelijking voor het classificeren. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — min &lt; waarde &lt;= max</li> <li>• 1 — min &lt;= waarde &lt; max</li> <li>• 2 — min &lt;= waarde &lt;= max</li> <li>• 3 — min &lt; waarde &lt; max</li> </ul>
<b>Geen gegevens gebruiken als geen bereik overeenkomt met waarde</b>	NODATA_FOR_MISSING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Toegepast op de waarden Geen gegevens voor bandwaarden die niet in enige klasse vallen. Indien False wordt de originele waarde behouden.
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — Int32</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Opnieuw geclassificeerd raster</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met opnieuw geclassificeerde bandwaarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:reclassifybylayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Opnieuw classificeren op tabel

Classificeert een rasterband opnieuw door nieuwe waarden voor klassen toe te wijzen, gebaseerd op de gespecificeerde bereiken in een vaste tabel.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Rasterlaag die opnieuw moet worden geclassificeerd
<b>Bandnummer</b>	RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: 1	Rasterband waarvan u de waarden opnieuw wilt berekenen.
<b>Tabel voor opnieuw classificeren</b>	TABLE	[tabel]	Een tabel met 3 kolommen, te vullen met waarden om de grenzen van elke klasse in te stellen (Minimum en Maximum) en de nieuw toe te wijzen Waarde aan de bandwaarden die in die klasse vallen.
<b>Opnieuw geclassificeerd raster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>



## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer waarde 'Geen gegevens'</b>	NO_DATA	[getal] Standaard: -9999.0	Waarde om toe te passen op waarden Geen gegevens.
<b>Grenzen bereik</b>	RANGE_BOUNDARIES	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert regels voor vergelijking voor het classificeren. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — min &lt; waarde &lt;= max</li> <li>• 1 — min &lt;= waarde &lt; max</li> <li>• 2 — min &lt;= waarde &lt;= max</li> <li>• 3 — min &lt; waarde &lt; max</li> </ul>
<b>Geen gegevens gebruiken als geen bereik overeenkomt met waarde</b>	NODATA_FOR_MISSING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Toegepast op de waarden Geen gegevens voor bandwaarden die niet in enige klasse vallen. Indien False wordt de originele waarde behouden.
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — Int32</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Opnieuw geclassificeerd raster</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met opnieuw geclassificeerde bandwaarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:reclassifybytable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Raster opnieuw op schaal brengen

Schaalt een rasterlaag opnieuw naar een nieuw waardenbereik, daarbij de vorm (verdeling) van het histogram van het raster (pixelwaarden) behoudend. Waarden voor invoer worden in kaart gebracht met een lineaire interpolatie vanuit de minimum en maximum pixelwaarden van het bronraster naar het minimum en maximum pixelbereik van het doel.

Standaard behoudt het algoritme de originele waarden Geen gegevens, maar er is een optie om die te overschrijven.

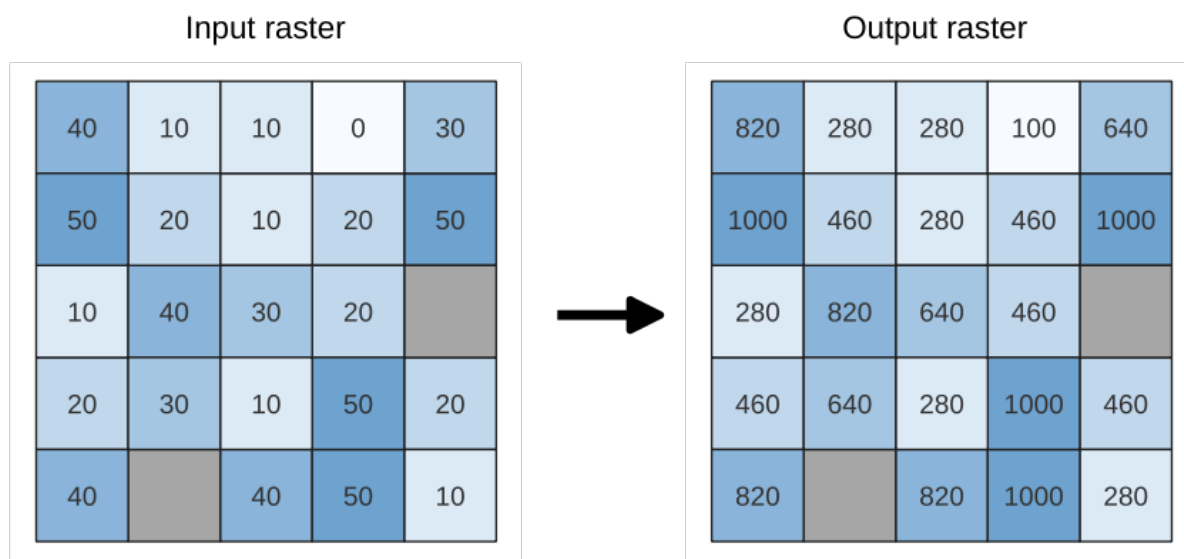


Fig. 25.18: Waarden opnieuw op schaal brengen voor een rasterlaag van [0 - 50] naar [100 - 1000]

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	Te gebruiken rasterlaag voor opnieuw op schaal brengen
<b>Bandnummer</b>	Band	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Kies, als het raster multiband is, een band.
<b>Nieuwe minimumwaarde</b>	MINIMUM	[getal] Standaardwaarde: 0.0	Te gebruiken minimum pixelwaarde in de opnieuw op schaal te brengen laag
<b>Nieuwe maximumwaarde</b>	MAXIMUM	[getal] Standaardwaarde: 255.0	Te gebruiken maximum pixelwaarde in de opnieuw op schaal te brengen laag
<b>Nieuwe waarde Geen gegevens</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaardwaarde: Niet ingesteld	Toe te wijzen waarde aan de pixels Geen gegevens. Indien niet ingesteld worden de originele waarden Geen gegevens behouden.
<b>Opnieuw op schaal gebracht</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Opnieuw op schaal gebracht</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met opnieuw op schaal gebrachte bandwaarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rescaleraster

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster afronden

Rondt de celwaarden van de gegevensset van een raster af naar het gespecificeerde aantal decimalen.

Als alternatief kan een negatief aantal decimale plaatsen worden gebruikt om waarden af te ronden naar de macht van een basis n. Bijvoorbeeld met een Basiswaarde n van 10 en Decimale plaatsen -1, rondt het algoritme celwaarden af naar veelvouden van 10, -2 rondt af naar veelvouden van 100, enzovoort. Willekeurige basiswaarden kunnen worden gekozen, het algoritme past hetzelfde principe voor vermenigvuldigen toe. Afronden van celwaarden naar veelvouden van een basis n kan worden gebruikt om rasterlagen te generaliseren.

Het algoritme behoudt het gegevenstype van het invoerraster. Daarom kunnen rasters byte/integer alleen worden afgerond naar een veelvoud van basis n, anders wordt een waarschuwing weergegeven en wordt het raster gekopieerd als een raster byte/integer.

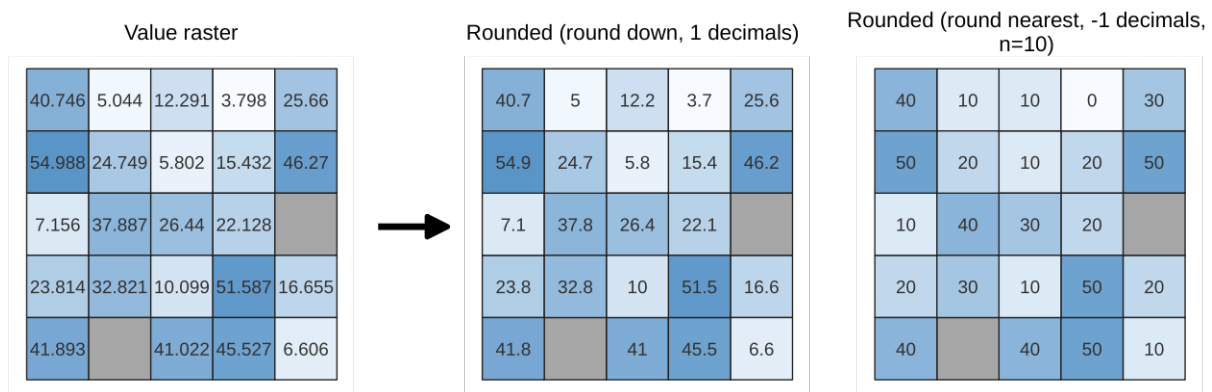


Fig. 25.19: Waarden van een raster afronden

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	Het te verwerken raster.
<b>Bandnummer</b>	BAND	[getal] Standaard: 1	De band van het raster
<b>Richting voor afronden</b>	ROUNDING_DIRECTION	[lijst] Standaard: 1	Hoe de afgeronde doelwaarde te kiezen. Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afgerond naar boven</li> <li>• 1 — Afgerond naar dichtstbijzijnde</li> <li>• 2 — Afgerond naar beneden</li> </ul>
<b>Aantal plaatsen achter de komma</b>	DECIMAL_PLACES	[getal] Standaard: 2	Aantal plaatsen achter de komma om naar af te ronden. Gebruik negatieve waarden om celwaarden af te ronden naar een veelvoud van een basis n
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Basis n voor afronden naar veelvoud van n</b>	BASE_N	[getal] Standaard: 10	Als de parameter DECIMAL_PLACES negatief is, worden rasterwaarden afgerond naar veelvoud van de waarde in basis n

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag met afgeronde waarden voor de geselecteerde band.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:roundrastervalues

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Monster rasterwaarden

Neemt rasterwaarden uit op locaties van punten. Als de rasterlaag multiband is worden uit elke band monsters genomen.

De attribuentabel van de resulterende laag zal net zoveel kolommen hebben als het aantal banden voor de rasterlaag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Punt vectorlaag om te gebruiken voor het nemen van de monsters
<b>Rasterlaag</b>	RASTERCOPY	[raster]	Rasterlaag waaruit monsters moeten worden genomen op de opgegeven puntlocaties.
<b>Voorvoegsel uitvoerkolom</b>	COLUMN_PREFIX	[tekenreeks] Standaard: 'SAMPLE_'	Voorvoegsel voor de namen van de toegevoegde kolommen.
<b>Gemonsterd</b> Optioneel	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die de waarden van de monsters bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestands codering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gemonsterd</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoerlaag die de waarden van de monsters bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rastersampling

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Zonehistogram

Voegt velden toe die het aantal unieke waarden uit een rasterlaag, opgenomen in als polygoon gedefinieerde zones, weergeven.

De attribuentabel van de uitvoerlaag zal net zoveel velden hebben als het aantal unieke waarden van de rasterlaag die kruisen met de polygoon(en).

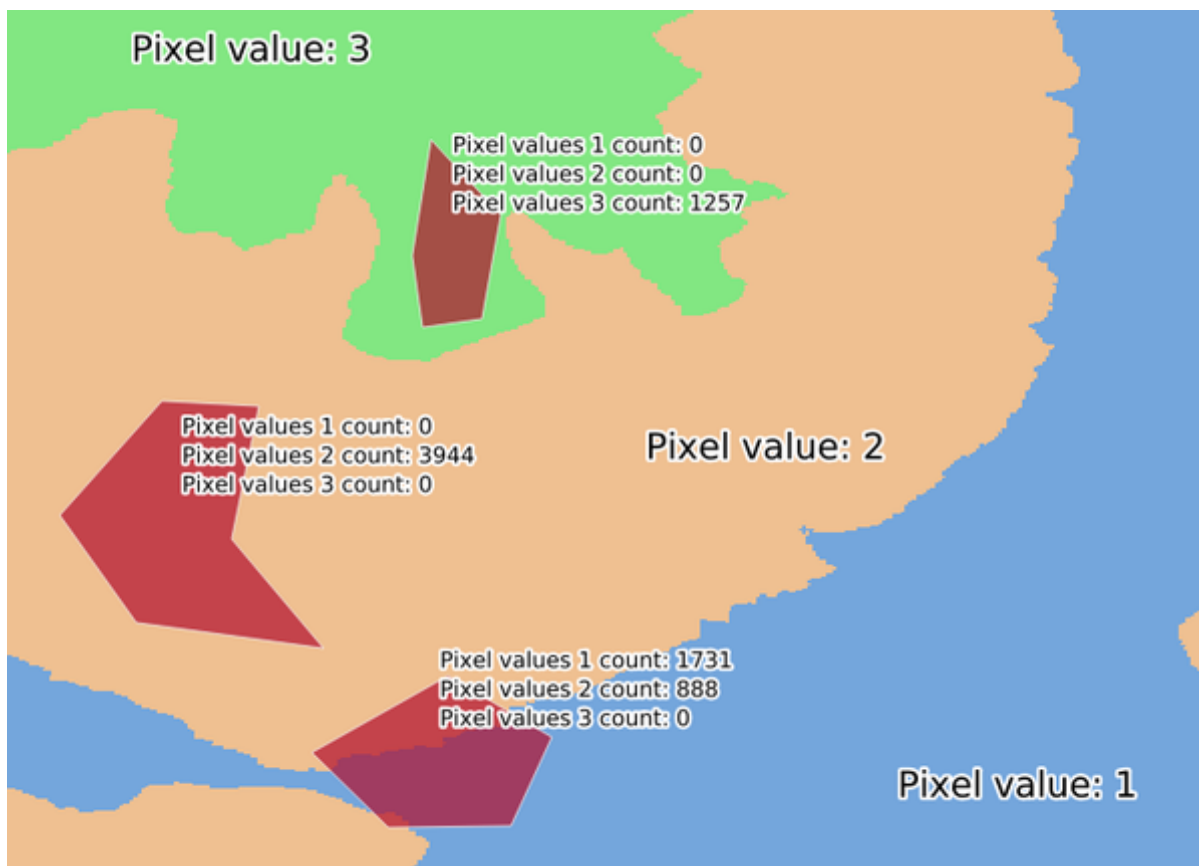


Fig. 25.20: Voorbeeld histogram rasterlaag

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Kies, als het raster multiband is, een band.
<b>Vectorlaag die gebieden bevat</b>	INPUT_VECTOR	[vector: polygoon]	Vector polygoonlaag die de gebieden definieert.
<b>Voorvoegsel uitvoerkolom</b>	COLUMN_PREFIX Optioneel	[tekenreeks] Standaard: 'HISTO_'	Voorvoegsel voor de namen van de kolommen voor de uitvoer.
<b>Uitvoer gebieden</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoonlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer gebieden</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer vector polygoonlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:zonalhistogram

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Gebiedsstatistieken

Berekent statistieken van een rasterlaag voor elk object van een overlappende polygoon vectorlaag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Vector polygoonlaag die de gebieden bevat.
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Rasterband</b>	RASTER_BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Kies, als het raster multiband is, een band voor de statistieken.
<b>Voorvoegsel uitvoerkolom</b>	COLUMN_PREFIX	[tekenreeks] Standaard: '_'	Voorvoegsel voor de namen van de kolommen voor de uitvoer.
<b>Te berekenen statistieken</b>	STATISTICS	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0,1,2]	Lijst met statistische operator voor de uitvoer. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Aantal</li> <li>• 1 — Som</li> <li>• 2 — Gemiddelde</li> <li>• 3 — Mediaan</li> <li>• 4 — Std. afw.</li> <li>• 5 — Minimum</li> <li>• 6 — Maximum</li> <li>• 7 — Bereik</li> <li>• 8 — Minderheid</li> <li>• 9 — Meerderheid</li> <li>• 10 — Variëteit</li> <li>• 11 — Variantie</li> </ul>
<b>Gebiedsstatistieken</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoonlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gebiedsstatistieken</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De vectorlaag met gebieden met de toegevoegde statistieken.



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:zonalstatisticsfb

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### 25.1.12 Raster maken

#### Constate rasterlaag maken

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de gespecificeerde waarde.

Aanvullend kan een gegevenstype worden gespecificeerd voor de uitvoer. Het algoritme zal worden afgebroken als er een waarde is ingevoerd die niet kan worden weergegeven door het geselecteerde gegevenstype voor het uitvoerraster.

#### Parameters

##### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>In kaartvenster tekenen</li> <li>Voer de coördinaten in als <i>xmin</i>, <i>xmax</i>, <i>ymin</i>, <i>ymax</i></li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 0.1	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Constate waarde</b>	NUMBER	[getal] Standaard: 1	Constate pixelwaarde voor de uitvoer rasterlaag.
<b>Constate</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 5	[enumeratie]	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Integer16</li> <li>• 2 — Unsigned Integer16</li> <li>• 3 — Integer32</li> <li>• 4 — Unsigned Integer32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Constante</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de gespecificeerde pixelgrootte en waarde.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createconstantrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (binomiale verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de binomiaal verdeelde willekeurige waarden. Standaard zullen de gekozen waarden een N worden gegeven van 10 en een waarschijnlijkheid van 0.5. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor N en waarschijnlijkheid. Het type rastergegevens wordt ingesteld op Integer (standaard Integer16). De binomiale verdeling willekeurige waarden worden gedefinieerd als positieve integer-getallen. Een raster floating point zal een omzetting weergeven van waarden integer naar floating point.

## Parameters

## Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte.</p> <p>Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 0.1	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	<p>Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	<p>Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer16</li> <li>• 1 — Unsigned Integer16</li> <li>• 2 — Integer32</li> <li>• 3 — Unsigned Integer32</li> <li>• 4 — Float32</li> <li>• 5 — Float64</li> </ul>
<b>N</b>	N	[getal] Standaard: 10	
<b>Waarschijnlijkheid</b>	PROBABILITY	[getal] Standaard: 0.5	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurige waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandombinomialrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (exponentiële verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de exponentieel verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een lambda worden gegeven van 1.0. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor lambda. Het type rastergegevens wordt standaard ingesteld op Float32, omdat de willekeurige waarden voor de exponentiële verdeling getallen met zwevende punten zijn.

## Parameters

## Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte.</p> <p>Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	<p>Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	<p>Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Float32</li> <li>• 1 — Float64</li> </ul>
<b>Lambda</b>	LAMBDA	[getal] Standaard: 1.0	

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurige waarden.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomexponentialrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Willekeurige rasterlaag maken (gamma verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met gamma verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een alfa worden gegeven van 1.0. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor alfa en bèta. Het type rastergegevens wordt standaard ingesteld op Float32, omdat de willekeurige waarden voor de gamma-verdeling getallen met zwevende punten zijn.

### Parameters

## Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Float32</li> <li>• 1 — Float64</li> </ul>
<b>Alfa</b>	ALPHA	[getal] Standaard: 1.0	
<b>Bèta</b>	BETA	[getal] Standaard: 1.0	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomgammarasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (geometrische verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de geometrisch verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een waarschijnlijkheid van 0.5 worden gegeven. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor de gemiddelde waarde. Het type rastergegevens wordt ingesteld op type Integer (standaard Integer16). De geometrische verdeling willekeurige waarden worden gedefinieerd als positieve integer-getallen. Een raster floating point zal een omzetting weergeven van waarden integer naar floating point.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>In kaartvenster tekenen</li> <li>Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>



## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer16</li> <li>• 1 — Unsigned Integer16</li> <li>• 2 — Integer32</li> <li>• 3 — Unsigned Integer32</li> <li>• 4 — Float32</li> <li>• 5 — Float64</li> </ul>
<b>Waarschijnlijkheid</b>	PROBABILITY	[getal] Standaard: 0.5	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomgeometricrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (negatieve binomiale verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de negatief binomiaal verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een verdelingsparameter *k* worden gegeven van 10.0 en een waarschijnlijkheid van 0.5. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor *k* en waarschijnlijkheid. Het type rastergegevens wordt ingesteld op Integer (standaard Integer16). De negatief binomiaal verdeelde willekeurige waarden worden gedefinieerd als positieve integer-getallen. Een raster floating point zal een omzetting weergeven van waarden integer naar floating point.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte.</p> <p>Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	<p>Specificatie van de uitvoerlaag. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	<p>Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer16</li> <li>• 1 — Unsigned Integer16</li> <li>• 2 — Integer32</li> <li>• 3 — Unsigned Integer32</li> <li>• 4 — Float32</li> <li>• 5 — Float64</li> </ul>
<b>Parameter verdeling k</b>	K_PARAMETER	[getal] Standaard: 10	
<b>Waarschijnlijkheid</b>	PROBABILITY	[getal] Standaard: 0.5	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomnegativebinomialrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (normale verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met de normaal verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een gemiddelde worden gegeven van 0.0 en een standaardafwijking van 1.0. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameters te gebruiken voor de waarden van gemiddelde en standaardafwijking. Het type rastergegevens wordt standaard ingesteld op Float32, omdat de willekeurige waarden voor de normale verdeling getallen floating point zijn.

## Parameters

## Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRIS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Float32</li> <li>• 1 — Float64</li> </ul>
<b>Gemiddelde van normale verdeling</b>	MEAN	[getal] Standaard: 0.0	
<b>Standaardafwijking van normale verdeling</b>	STDDEV	[getal] Standaard: 1.0	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomnormalrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (Poisson verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met Poisson verdeelde willekeurige waarden.

Standaard zullen de gekozen waarden een gemiddelde worden gegeven van 1.0. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameter te gebruiken voor de gemiddelde waarde. Het type rastergegevens wordt ingesteld op type Integer (standaard Integer16). De Poisson verdeling willekeurige waarden zijn positieve integer-getallen. Een raster floating point zal een omzetting weergeven van waarden integer naar floating point.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>In kaartvenster tekenen</li> <li>Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 0	[enumeratie]	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer16</li> <li>• 1 — Unsigned Integer16</li> <li>• 2 — Integer32</li> <li>• 3 — Unsigned Integer32</li> <li>• 4 — Float32</li> <li>• 5 — Float64</li> </ul>
<b>Gemiddelde</b>	MEAN	[getal] Standaard: 1.0	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandompoissonrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige rasterlaag maken (uniforme verdeling)

Maakt een rasterlaag voor opgegeven bereik en celgrootte, gevuld met willekeurige waarden.

Standaard zullen de waarden liggen tussen de minimum- en maximumwaarde van het gespecificeerde type uitvoerraster. Dit kan worden overschreven door de gevorderde parameters te gebruiken voor de waarden van onder- en bovengrens. Als de begrenzings dezelfde waarde hebben of beide nul zijn (standaard) zal het algoritme willekeurige waarden maken in het volledige waardebereik van het gekozen gegevenstype voor het raster. Kiezen van grenzen buiten het te accepteren bereik van het type uitvoerraster zal het algoritme afbreken.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gewenst bereik</b>	EXTENT	[bereik]	<p>Specificeer het ruimtelijke bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte.</p> <p>Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berekenen uit laag...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: project CRS	CRS voor de uitvoer rasterlaag
<b>Pixelgrootte</b>	PIXEL_SIZE	[getal] Standaard: 1.0	Pixelgrootte (X=Y) in kaarteenheden. Minimumwaarde: 0.01
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	<p>Specificatie van de uitvoerlaag. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gegevenstype uitvoerraster</b>	OUTPUT_TYPE Standaard: 5	[enumeratie]	<p>Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Integer16</li> <li>• 2 — Unsigned Integer16</li> <li>• 3 — Integer32</li> <li>• 4 — Unsigned Integer32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> </ul>
<b>Ondergrens voor willekeurig bereik van getallen</b>	LOWER_BOUND	[getal] Standaard: 0.0	
<b>Bovengrens voor willekeurig bereik van getallen</b>	UPPER_BOUND	[getal] Standaard: 0.0	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Raster dat het gewenste bereik bedekt met de celgrootten gevuld met willekeurig verdeelde waarden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createrandomuniformrasterlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.13 Raster Terreinanalyse

### Ligging

Berekent de ligging van de invoer Digital Terrain Model. De uiteindelijke rasterlaag voor de ligging bevat waarden van 0 tot en met 360 die de richting van de helling aangeven: beginnend vanuit het noorden (0°) en doorlopend met de klok mee.

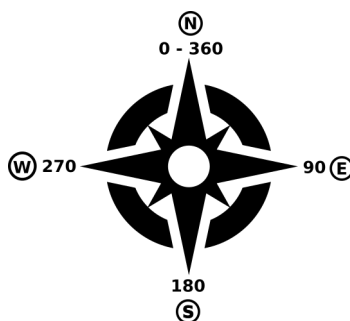


Fig. 25.21: Waarden voor ligging

De volgende afbeelding geeft de laag voor de ligging weer, geclassificeerd met een kleurverloop:



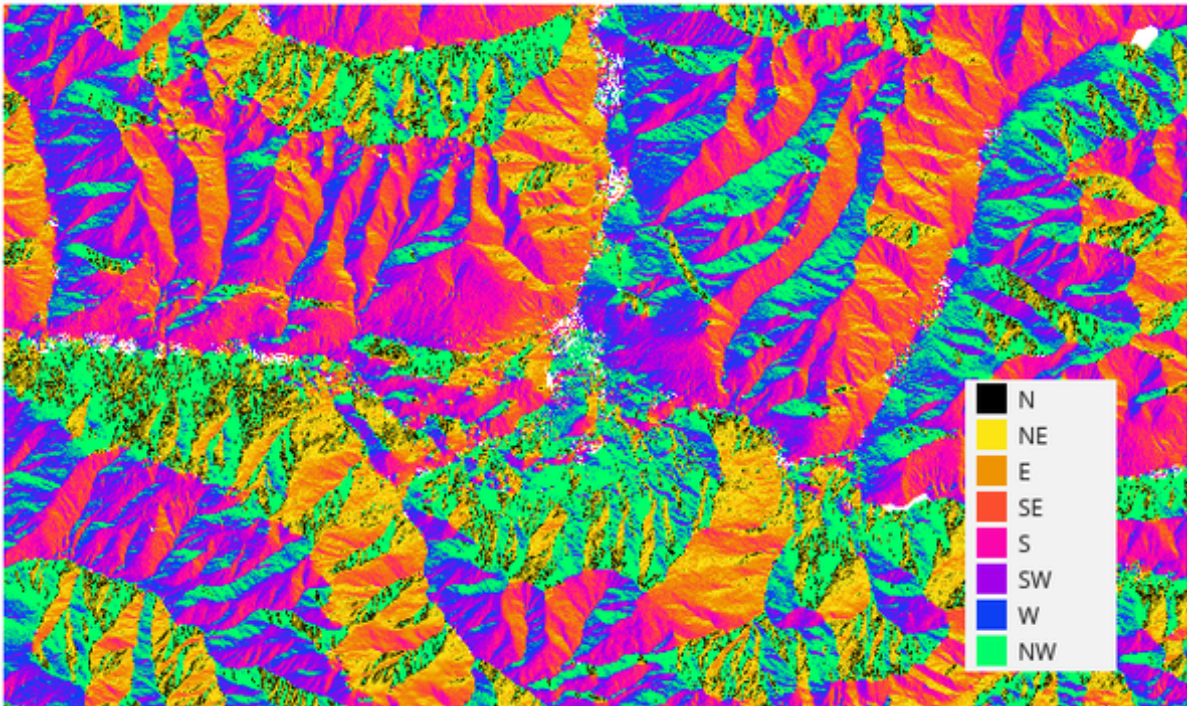


Fig. 25.22: Laag voor de ligging opnieuw geclassificeerd

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoogtelaag</b>	INPUT	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag
<b>Z-factor</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	Verticale overdrijving. Deze parameter is nuttig als de eenheden voor Z verschillen van die voor X en Y, bijvoorbeeld mijlen en meters. U kunt deze parameter gebruiken om het uiteindelijke resultaat aan te passen. De standaard is 1 (geen overdrijving).
<b>Aspect</b>	OUTPUT	[raster]	Specificeer de uitvoerlaag voor het aspect. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Aspect	OUTPUT	[raster]	De uitvoerlaag voor het aspect

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:aspect

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Schaduw voor heuvels

Berekent de rasterlaag voor schaduw op de heuvels, gegeven een invoer Digital Terrain Model.

De schaduw op de laag wordt berekend overeenkomstig de positie van de zon: u heeft de opties om zowel de horizontale hoek (azimut) als de verticale hoek (hoogte van de zon) van de zon te wijzigen.

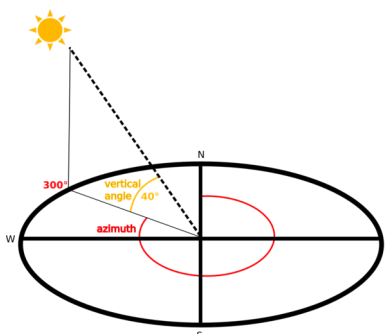


Fig. 25.23: Azimut en verticale hoek

De laag met de schaduw voor de heuvels bevat waarden van 0 (volledige schaduw) tot en met 255 (volledig in de zon). Schaduw voor de heuvels wordt gewoonlijk gebruikt om het reliëf van het gebied beter te kunnen begrijpen.

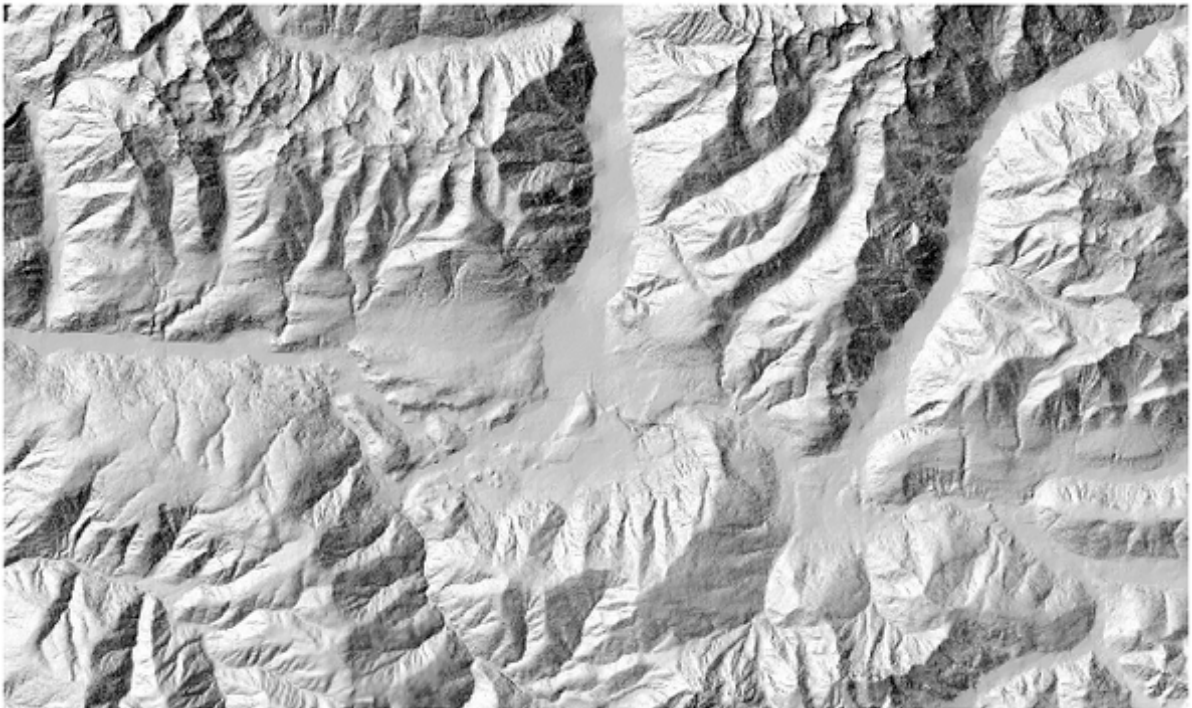


Fig. 25.24: Laag met schaduw voor de heuvels met azimut 300 en verticale hoek van 45|degreel

Het is bijzonder interessant om de laag met schaduw voor de heuvels een transparante waarde te geven en te laten overlappen met het hoogteraster:

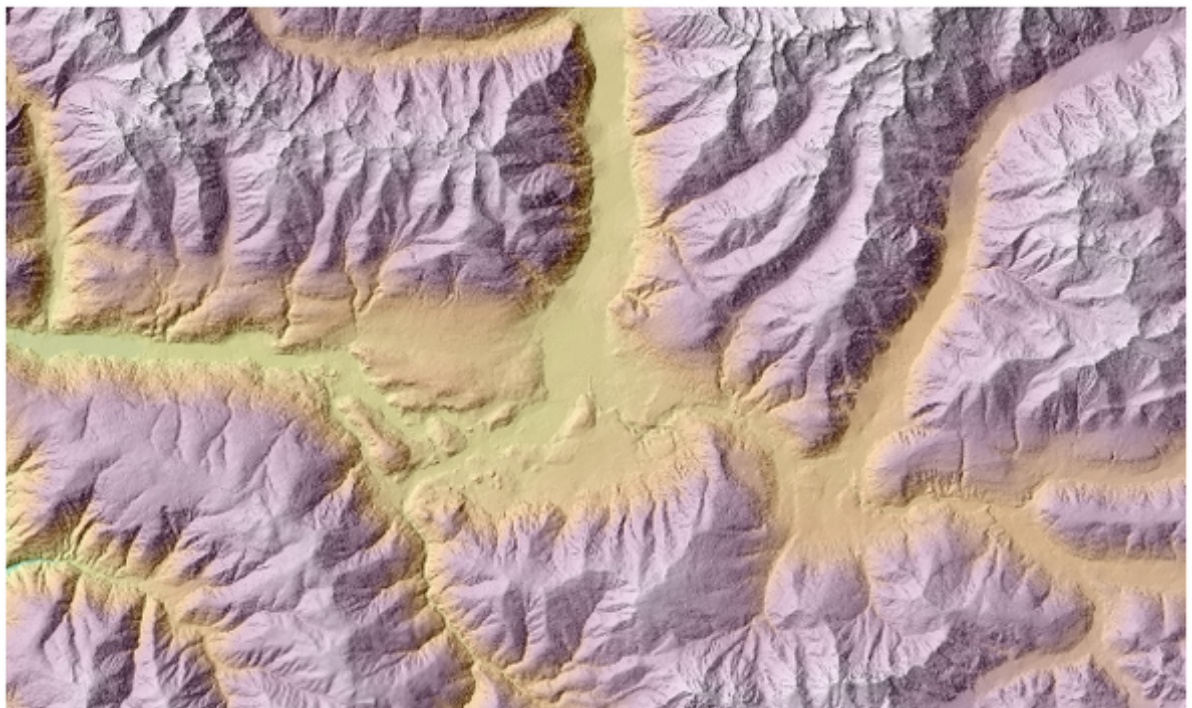


Fig. 25.25: Overlappen van de schaduw voor de heuvels met de hoogtelaag

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoogtelaag</b>	INPUT	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag
<b>Z-factor</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	Verticale overdrijving. Deze parameter is nuttig als de eenheden voor Z verschillen van die voor X en Y, bijvoorbeeld mijlen en meters. U kunt deze parameter gebruiken om dit aan te passen. Verhogen van de waarde van deze parameter zal het uiteindelijke resultaat overdrijven (ziet er meer "heuvelig" uit). De standaard is 1 (geen overdrijving).
<b>Azimut (horizontale hoek)</b>	AZIMUTH	[getal] Standaard: 300.0	Stel de horizontale hoek (in graden) ten opzichte van de zon in (met de klok mee). Bereik: 0 tot en met 360. 0 is Noord.
<b>Verticale hoek</b>	V_ANGLE	[getal] Standaard: 40.0	Stelt de verticale hoek (in graden) ten opzichte van de zon in, dat is de hoogte van de zon. Het bereik van deze waarden loopt vanaf 0 (minimale hoogte) tot en met 90 (maximale hoogte).
<b>Schaduw voor heuvels</b>	OUTPUT	[raster]	Specificeer de uitvoerlaag voor de schaduw voor de heuvels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Schaduw voor heuvels</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoerlaag voor de schaduw van de heuvels

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:hillshade

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Hypsometrische bogen

Berekent hypsometrische bogen voor een Digital Elevation Model als invoer. Bogen worden gemaakt als CSV-bestanden in een map voor de uitvoer, gespecificeerd door de gebruiker.

Een hypsometrische boog is een cumulatief histogram van hoogtewaarden in een geografisch gebied.

U kunt hypsometrische bogen gebruiken om verschillen te ontdekken in het landschap wegens de geomorfologie van het gebied.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>DEM om te analyseren</b>	INPUT_DEM	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag die gebruikt moet worden voor berekenen van hoogten
<b>Grenslaag</b>	BOUNDARY_LAYER	[vector: polygoon]	Polygoon vectorlaag met grenzen van gebieden die gebruikt moet worden om hypsometrische bogen te berekenen.
<b>Stap</b>	STEP	[getal] Standaard: 100.0	Verticale afstand tussen bogen
<b>% van gebied gebruiken in plaats van absolute waarde</b>	USE_PERCENTAGE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Percentage van gebied wegschrijven naar veld "Area" van het CSV-bestand in plaats van het absolute gebied
<b>Hypsometrische bogen</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map]	Specificeer de map voor de uitvoer van de hypsometrische bogen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan naar bestand...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hypsometrische bogen</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map]	Map waar de bestanden met de hypsometrische bogen zullen worden opgeslagen. Voor elk object uit de invoer vectorlaag zal een CSV-bestand met waarden voor gebied en hoogte worden gemaakt. De bestandsnamen beginnen met histogram_, gevolgd door de laagnaam en het ID van het object.

	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

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:hypsometriccurves

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Reliëf

Maakt een reliëflaag met schaduw uit gegevens voor digitale hoogte. U kunt handmatig kleuren voor het reliëf specificeren of u kunt het algoritme automatisch alle klassen voor het reliëf laten kiezen.



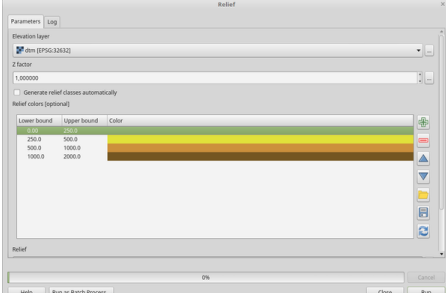
Fig. 25.26: Reliëflaag

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoogtelaag</b>	INPUT	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag
<b>Z-factor</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	Verticale overdrijving. Deze parameter is nuttig als de eenheden voor Z verschillen van die voor X en Y, bijvoorbeeld mijlen en meters. U kunt deze parameter gebruiken om dit aan te passen. Verhogen van de waarde van deze parameter zal het uiteindelijke resultaat overdrijven (ziet er meer “heuvelig” uit). De standaard is 1 (geen overdrijving).
<b>Automatisch klassen voor reliëf genereren</b>	AUTO_COLORS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Als u deze optie selecteert, zal het algoritme automatisch alle klassen voor de reliëfkleuren maken

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.83 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Reliëfkleuren</b> Optioneel	COLORS	[widget tabel]	<p>Gebruik de widget tabel als u de kleuren handmatig wilt kiezen. U kunt net zoveel klassen voor kleuren toevoegen als u wilt: voor elke klasse kunt u de onder- en bovengrens kiezen en tenslotte, door te klikken op de rij voor de kleur, kunt u de kleur kiezen met de widget Kleur.</p>  <p>Fig. 25.27: Handmatig reliëf kleurklassen instellen</p> <p>De knoppen in het paneel aan de rechterkant geven u de kans om: kleurklassen toe te voegen of te verwijderen, de volgorde van reeds gedefinieerde kleurklassen te wijzigen, een bestaand bestand met kleurklassen te openen en de huidige klassen als bestand op te slaan.</p>
<b>Reliëf</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	<p>Specificeer de uitvoer rasterlaag voor het reliëf. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>
<b>Frequentieverdeling</b>	FREQUENCY_DISTRIBUTION	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	<p>Specificeer de CSV-tabel voor de uitvoer van de frequentieverdeling. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Reliëf</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag voor het reliëf
<b>Frequentieverdeling</b>	OUTPUT	[tabel]	De uitvoer voor de frequentieverdeling

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:relief

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Ruwheidsindex

Berekent de kwantitatieve meting van de heterogeniteit van het terrein, beschreven door Riley et al. (1999). Het wordt berekend voor elke locatie, door de wijziging in hoogte binnen het raster van 3x3-pixel samen te vatten.

Elke pixel bevat het verschil in hoogte vanuit een centrumcel en de 8 cellen daar omheen.

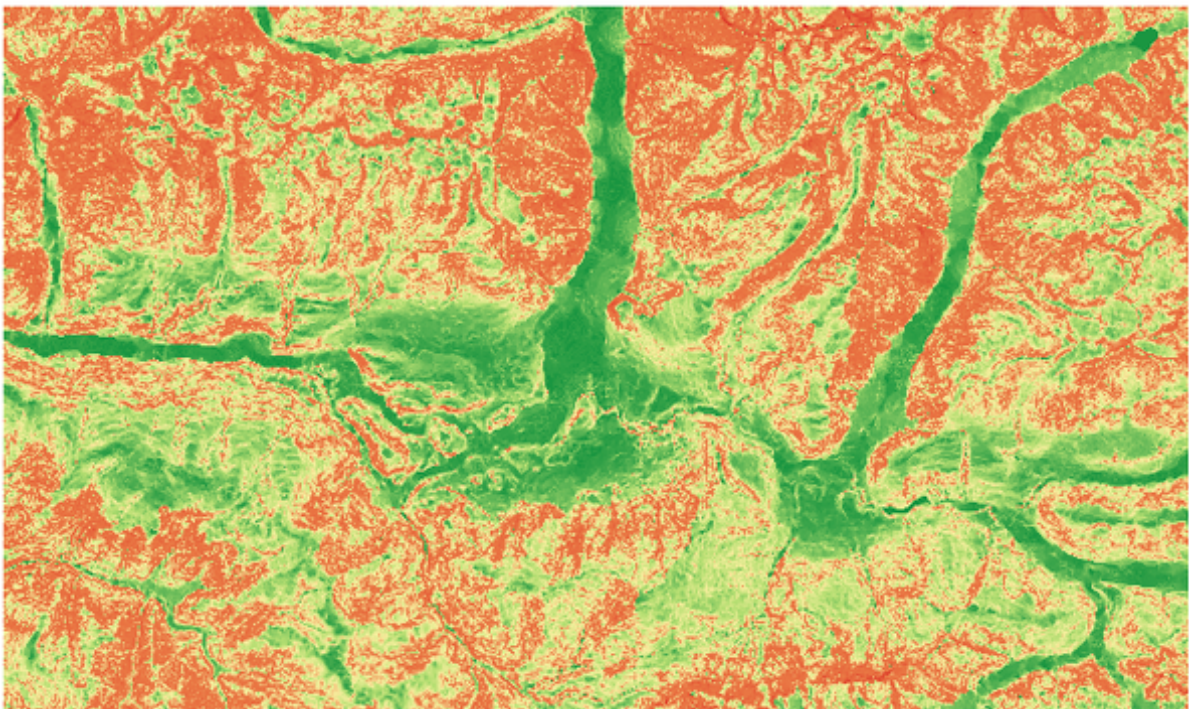


Fig. 25.28: Laag voor ruwheid van lage (rood) tot hoge waarden (groen)

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoogtelaag</b>	INPUT	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag
<b>Z-factor</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	Verticale overdrijving. Deze parameter is nuttig als de eenheden voor Z verschillen van die voor X en Y, bijvoorbeeld mijlen en meters. U kunt deze parameter gebruiken om dit aan te passen. Verhogen van de waarde van deze parameter zal het uiteindelijke resultaat overdrijven (laat het er meer ruwer uitzien). De standaard is 1 (geen overdrijving).
<b>Ruwheid</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag voor de ruwheid. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Ruwheid</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag voor de ruwheid

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:ruggednessindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Helling

Berekent de helling vanuit een invoer rasterlaag. De helling is de hoek van de helling van het terrein en wordt uitgedrukt in **graden**.

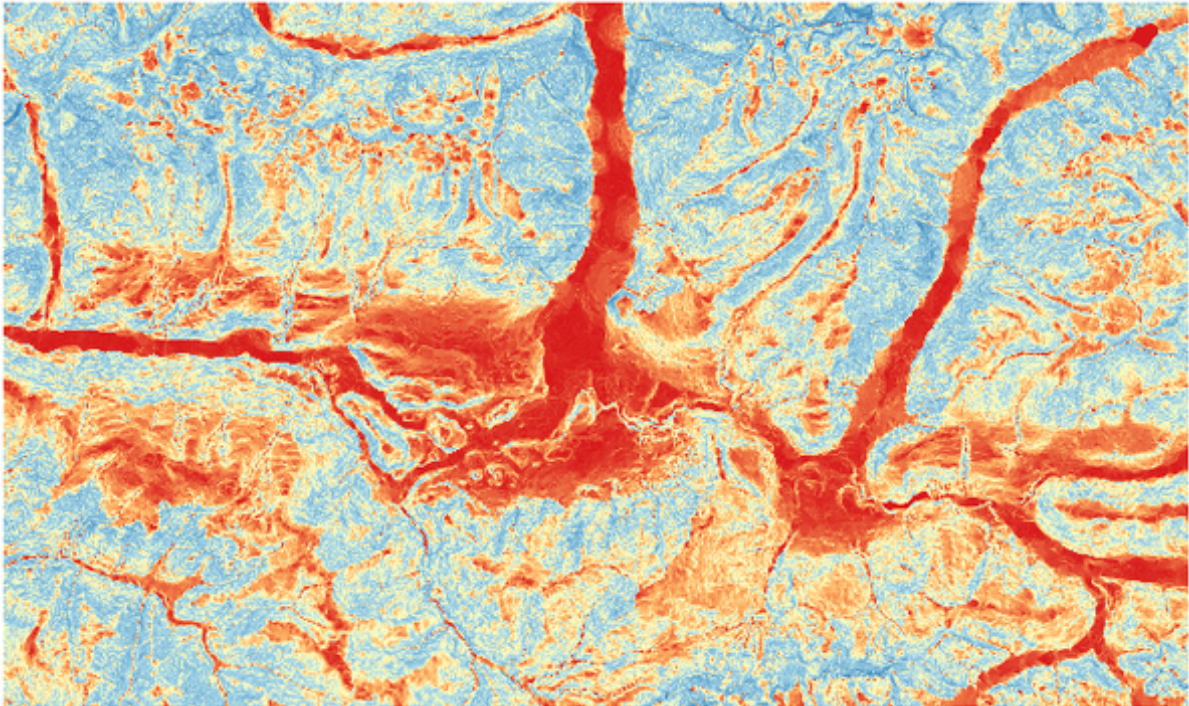


Fig. 25.29: Vlakke gebieden in rood, steile gebieden in blauw

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoogtelaag</b>	INPUT	[raster]	Digital Terrain Model-rasterlaag
<b>Z-factor</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	Verticale overdrijving. Deze parameter is nuttig als de eenheden voor Z verschillen van die voor X en Y, bijvoorbeeld mijlen en meters. U kunt deze parameter gebruiken om dit aan te passen. Verhogen van de waarde van deze parameter zal het uiteindelijke resultaat overdrijven (maakt het steiler). De standaard is 1 (geen overdrijving).
<b>Helling</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag voor de helling. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Als tijdelijke laag opslaan (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Helling</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag voor de helling

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:slope

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.14 Raster-gereedschappen

### Kaart naar raster converteren

Maakt een rasterafbeelding van de inhoud van het kaartvenster.

Een *kaartthema* kan worden geselecteerd om een vooraf bepaalde set van lagen met een gedefinieerde stijl voor elke laag te renderen.

Als alternatief kan één enkele laag worden geselecteerd als er geen kaartthema is ingesteld.

Als noch een thema voor de kaart, noch een laag is ingesteld, zal de huidige inhoud van het kaartvenster worden gerenderd. Het minimale ingevoerde bereik zal intern worden uitgebreid tot een veelvoud van de tegelgrootte.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Minimale bereik om te renderen (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	EXTENT	[bereik]	Specificeer het bereik van de laag van het uitvoerraster. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Tegelgrootte</b>	TILE_SIZE	[getal] Standaard: 1024	Grootte van de tegel voor de uitvoer rasterlaag. Minimale waarde: 64.
<b>Kaarteenheden per pixel</b>	MAP_UNITS_PER_PIXEL	[getal] Standaard: 100.0	Pixelgrootte (in kaarteenheden). Minimum waarde: 0.0

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.84 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Achtergrond transparant maken</b>	MAKE_BACKGROUND_TRANSPARENT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Altijd de kaart exporteren met een transparante achtergrond. Voert een afbeelding RGBA uit (in plaats van RGB) indien ingesteld op True.
<b>Kaartthema om te renderen</b> Optioneel	MAP_THEME	[enumeratie]	Gebruik een bestaand <i>kaartthema</i> voor het renderen.
<b>Enkele laag om te renderen</b> Optioneel	LAYER	[enumeratie]	Kies één enkele laag voor het renderen.
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rasterize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Cellen met Geen gegevens vullen

Stelt de waarden Geen gegevens in het invoerraster opnieuw in op een gekozen waarde, wat resulteert in een raster gegevensset zonder pixels Geen gegevens.

Het algoritme respecteert het gegevenstype van het invoerraster, bijv. een vulwaarde van een floating point zal worden afgebroken indien toegepast op een raster met integers.

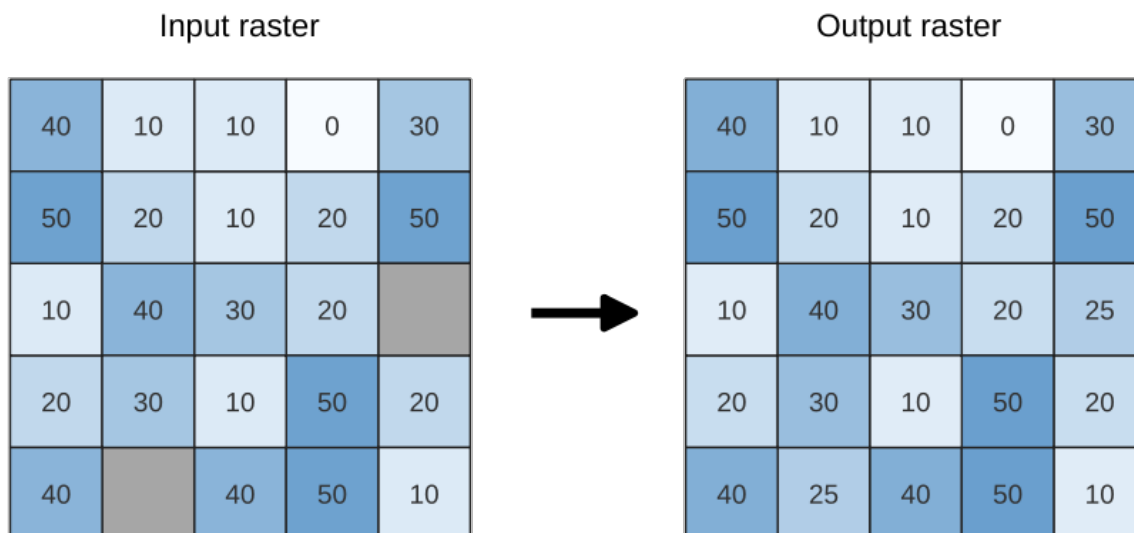


Fig. 25.30: Waarden Geen gegevens vullen (in grijs) voor een raster

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerraster</b>	INPUT	[raster]	Het te verwerken raster.
<b>Bandnummer</b>	BAND	[getal] Standaard: 1	De band van het raster
<b>Vulwaarde</b>	FILL_VALUE	[getal] Standaard: 1.0	Stel de te gebruiken waarde in voor de pixels Geen gegevens
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerraster</b>	OUTPUT	[raster]	Het uitvoerraster met gevulde gegevenscellen.

## Pythoncode

ID algoritme: `native:fillnodata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het ID voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## XYZ-tegels maken (Map)

Maakt raster-“XYZ”-tegels uit het huidige project van QGIS als individuele afbeeldingen naar een mappenstructuur.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b> (xmin, xmax, ymin, ymax)	EXTENT	[bereik]	Specificeer het bereik van de tegels. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Minimum zoom</b>	ZOOM_MIN	[getal] Standaard: 12	Minimum 0, maximum 25.
<b>Maximum zoom</b>	ZOOM_MAX	[getal] Standaard: 12	Minimum 0, maximum 25.
<b>DPI</b>	DPI	[getal] Standaard: 96	Minimum 48, maximum 600.
<b>Achtergrondkleur</b> Optioneel	BACKGROUND_COLOR	[kleur] Standaard: QColor(0, 0, 0, 0)	Kies de achtergrondkleur voor de tegels
<b>Indeling tegels</b>	TILE_FORMAT	[enumeratie] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — PNG</li> <li>• 1 — JPG</li> </ul>
<b>Kwaliteit (alleen JPG)</b> Optioneel	QUALITY	[getal] Standaard: 75	Minimum 1, maximum 100.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.85 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Grootte Metatile</b> Optioneel	METATILESIZE	[getal] Standaard: 4	Specificeer een aangepaste grootte voor metatile bij het maken van XYZ-tegels. Hogere waarden kunnen het renderen van tegels versnellen en beter labelen verschaffen (minder gaten zonder labels) ten koste van het gebruiken van meer geheugen. Minimum 1, maximum 20.
<b>Tegelbreedte</b> Optioneel	TILE_WIDTH	[getal] Standaard: 256	Minimum 1, maximum 4096.
<b>Tegelhoogte</b> Optioneel	TILE_HEIGHT	[getal] Standaard: 256	Minimum 1, maximum 4096.
<b>Gebruik geïnverteerde Y-as tegel (TMS-conventies)</b> Optioneel	TMS_CONVENTION	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijke map]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>
<b>Uitvoer html (Leaflet)</b>	OUTPUT_HTML	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoer HTML-bestand. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map]	Map voor de uitvoer (voor de tegels)
<b>Uitvoer html (Leaflet)</b>	OUTPUT_HTML	[html]	Het uitvoer XML-bestand (Leaflet)

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:tilescopyzdirectory

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## XYZ-tegels maken (MBTiles)

Maakt raster-“XYZ”-tegels uit het huidige project van QGIS als één enkel bestand in de indeling “MBTiles”.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b> (xmin, xmax, ymin, ymax)	EXTENT	[bereik]	Specificeer het bereik van de tegels. Het zal intern worden uitgebreid naar een veelvoud van de tegelgrootte. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Minimum zoom</b>	ZOOM_MIN	[getal] Standaard: 12	Minimum 0, maximum 25.
<b>Maximum zoom</b>	ZOOM_MAX	[getal] Standaard: 12	Minimum 0, maximum 25.
<b>DPI</b>	DPI	[getal] Standaard: 96	Minimum 48, maximum 600.
<b>Achtergrondkleur</b> Optioneel	BACKGROUND_COLOR	[kleur] Standaard: QColor(0, 0, 0, 0)	Kies de achtergrondkleur voor de tegels
<b>Indeling tegels</b>	TILE_FORMAT	[enumeratie] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — PNG</li> <li>• 1 — JPG</li> </ul>
<b>Kwaliteit (alleen JPG)</b> Optioneel	QUALITY	[getal] Standaard: 75	Minimum 1, maximum 100.
<b>Grootte Metatile</b> Optioneel	METATILESIZE	[getal] Standaard: 4	Specificeer een aangepaste grootte voor metatile bij het maken van XYZ-tegels. Hogere waarden kunnen het renderen van tegels versnellen en beter labels verschaffen (minder gaten zonder labels) ten koste van het gebruiken van meer geheugen. Minimum 1, maximum 20.
<b>Uitvoerbestand (voor MBTiles)</b>	OUTPUT_FILE	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerbestand (voor MBTiles)</b>	OUTPUT_FILE	[bestand]	Het uitvoerbestand.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:tilesexyzmbtiles

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.15 Vector-analyse

### Basisstatistieken voor velden

Maakt basisstatistieken voor een veld van de attributentabel van een vectorlaag.

Velden numeriek, date, time en string worden ondersteund.

De teruggegeven statistieken zijn afhankelijk van het type veld.

Statistieken worden als een HTML-bestand gemaakt en zijn beschikbaar in *Processing ► Resultaten bekijken*.

**Standaard menu:** *Vector ► Analyse-gereedschap*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer vector</b>	INPUT_LAYER	[vector: elke]	Vectorlaag waarvoor de statistieken moeten worden berekend
<b>Veld waarop statistieken moeten worden berekend</b>	FIELD_NAME	[tabelveld: elk]	<b>Elk ondersteund tabelveld om de statistieken voor te berekenen</b>
<b>Statistieken</b> Optioneel	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het bestand voor de berekende statistieken. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Statistieken</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	HTML-bestand met de berekende statistieken
<b>Aantal</b>	COUNT	[getal]	
<b>Aantal unieke waarden</b>	UNIQUE	[getal]	
<b>Aantal lege (null) waarden</b>	EMPTY	[getal]	
<b>Aantal niet-lege waarden</b>	FILLED	[getal]	
<b>Minimum waarde</b>	MIN	[hetzelfde als invoer]	
<b>Maximum waarde</b>	MAX	[hetzelfde als invoer]	
<b>Minimum lengte</b>	MIN_LENGTH	[getal]	
<b>Maximum lengte</b>	MAX_LENGTH	[getal]	
<b>Gemiddelde lengte</b>	MEAN_LENGTH	[getal]	
<b>Coëfficiënt van variatie</b>	CV	[getal]	
<b>Som</b>	SUM	[getal]	
<b>Gemiddelde waarde</b>	MEAN	[getal]	
<b>Standaard afwijking</b>	STD_DEV	[getal]	
<b>Bereik</b>	RANGE	[getal]	
<b>Mediaan</b>	MEDIAN	[getal]	
<b>Minderheid (minst voorkomende waarde)</b>	MINORITY	[hetzelfde als invoer]	
<b>Meerderheid (meest frequent voorkomende waarde)</b>	MAJORITY	[hetzelfde als invoer]	
<b>Eerste kwartiel</b>	FIRSTQUARTILE	[getal]	
<b>Derde kwartiel</b>	THIRDQUARTILE	[getal]	
<b>Interkwartiel bereik (IQR)</b>	IQR	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:basicstatisticsforfields

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Klimmen langs lijn

Berekent de totale klim en afdaling langs geometrieën lijn. De invoerlaag moet waarden Z hebben. Als er geen waarden Z beschikbaar zijn, kan het algoritme *Drape (Z-waarde instellen vanuit raster)* worden gebruikt om waarden Z toe te voegen vanuit een DEM-laag.

De uitvoerlaag is een kopie van de invoerlaag met aanvullende velden die de totale klim (`climb`), totale afdaling (`descent`), de minimum hoogte (`minelev`) en de maximum hoogte (`maxelev`) bevatten voor elke geometrie lijn. Als de invoerlaag velden bevat met dezelfde namen als deze toegevoegde velden, zullen zij worden hernoemd (veldnamen zullen worden gewijzigd naar "name\_2", "name\_3", etc, totdat de eerste niet-duplicaat naam wordt gevonden).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lijnlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Lijnlaag waaruit de kim moet worden berekend. Moet waarden Z hebben
<b>Klimlaag</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoer (lijn)laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Klimlaag</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijnlaag die de nieuwe attributen bevat met de resultaten uit de berekeningen voor het klimmen.
<b>Totale klim</b>	TOTALCLIMB	[getal]	De som van het klimmen voor alle geometrieën lijn in de invoerlaag
<b>Totale afdaling</b>	TOTALDESCENT	[getal]	De som van het afdalen voor alle geometrieën lijn in de invoerlaag
<b>Minimum hoogte</b>	MINELEVATION	[getal]	De minimum hoogte voor de geometrieën in de laag
<b>Maximum hoogte</b>	MAXELEVATION	[getal]	De maximum hoogte voor de geometrieën in de laag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:climbalongline

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten in polygonen tellen

Neemt een punt- en een polygoonlaag en telt het aantal punten van de puntlaag in elk van de polygonen van de polygoonlaag.

Een nieuwe polygoonlaag wordt gemaakt, met exact dezelfde inhoud als de invoer polygoonlaag, maar met een extra aanvullend veld met het aantal punten dat correspondeert met elke polygoon.

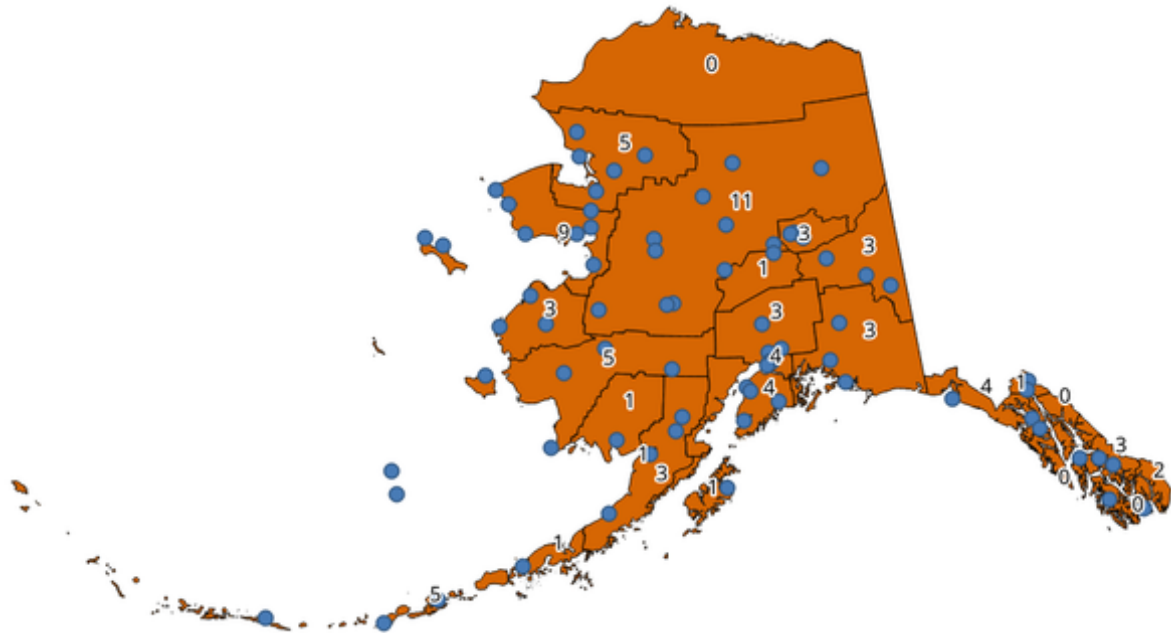


Fig. 25.31: De labels in de polygoenen geven de telling van de punten weer

Een optioneel veld voor weging kan worden gebruikt om gewicht toe te kennen aan elk punt. Als alternatief kan een uniek klasseveld gespecificeerd worden. Als beide opties worden gebruikt zal het veld voor weging voorrang hebben en zal het unieke klasseveld worden genegeerd.

Standaard menu: *Vector ► Analyse-gereedschap*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Polygoenen</b>	POLYGONS	[vector: polygoon]	Polygoonlaag waarvan de objecten zijn geassocieerd met de telling van de punten die zij bevatten
<b>Punten</b>	POINTS	[vector: punt]	Puntlaag waarvan de objecten moeten worden geteld
<b>Veld Gewicht</b> Optioneel	WEIGHT	[tabelveld: elk]	Een veld uit de puntenlaag. De verrichte telling zal de som zijn van het veld Gewicht van de punten die zijn opgenomen in de polygoon. Als het veld Gewicht niet numeriek is, zal de telling 0 zijn.
<b>Veld Klasse</b> Optioneel	CLASSFIELD	[tabelveld: elk]	Punten worden geclassificeerd gebaseerd op het geselecteerde attribuut en indien er verscheidene punten met dezelfde waarde voor het attribuut binnen de polygoon liggen, wordt er slechts één geteld. De uiteindelijke telling van de punten in een polygoon is daarom het aantal verschillende klassen dat daarin wordt aangetroffen.
<b>Naam veld voor telling</b>	FIELD	[tekenreeks] Standaard: 'NUMPOINTS'	De naam van het veld om de telling van de punten in op te slaan

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.88 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Resulterende laag met de attributentabel die de nieuwe kolom voor het tellen van de punten bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:countpointsinpolygon

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## DBSCAN clusteren

Clustert puntobjecten, gebaseerd op een 2D-implementatie van het algoritme Density-based spatial clustering of applications with noise (DBSCAN).

Het algoritme vereist twee parameters, een minimum grootte voor de cluster, en de maximale toegestane afstand tussen de geclusterde punten.

### Zie ook:

*ST-DBSCAN clusteren, Clusteren K-gemiddelde*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	<b>Laag om te analyseren</b>
<b>Minimale grootte clusters</b>	MIN_SIZE	[getal] Standaard: 5	Minimale aantal objecten om een cluster te maken

Vervolgd op volgende pagina

Tabel 25.89 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximale afstand tussen punten van de cluster</b>	EPS	[getal] Standaard: 1.0	Afstand waarboven twee objecten niet kunnen behoren tot dezelfde cluster (eps)
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de vectorlaag voor het resultaat van het clusteren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Randpunten als vervuiling beschouwen (DBSCAN*)</b> Optioneel	DBSCAN*	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd worden punten op de rand van een cluster op zichzelf beschouwd als niet geclusterde punten, en alleen punten binnen een cluster worden getagd als geclusterd.
<b>Naam veld voor cluster</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_ID'	Naam van het veld waar het geassocieerde nummer van de cluster moet worden opgeslagen
<b>Naam veld voor grootte cluster</b>	SIZE_FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_SIZE'	Naam van het veld met het aantal objecten in dezelfde cluster

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Vectorlaag die de originele objecten bevat met een veld die de cluster instelt waartoe zij behoren
<b>Aantal clusters</b>	NUM_CLUSTERS	[getal]	Aantal ontdekte clusters

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:dbscanclustering

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Afstandsmatrix

Berekent voor puntobjecten afstanden tot hun dichtstbijzijnde objecten op dezelfde laag of op een andere laag.

**Standaard menu:** *Vector ► Analyse-gereedschap*

**Zie ook:**

*Koppel attributen op dichtstbijzijnde*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Puntlaag waarvoor de afstandsmatrix wordt berekend (punten <b>vanaf</b> )
<b>Invoer unieke ID-veld</b>	INPUT_FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld om objecten van de invoerlaag uniek te kunnen identificeren. Gebruikt in de attribuentabel voor de uitvoer.
<b>Doel-puntenlaag</b>	TARGET	[vector: punt]	Puntenlaag die de gezochte dichtstbijzijnde punt(en) bevat (punten <b>tot</b> )
<b>Doel unieke ID-veld</b>	TARGET_FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld om objecten van de doellaag uniek te kunnen identificeren. Gebruikt in de attribuentabel voor de uitvoer.
<b>Uitvoer matrixtype</b>	MATRIX_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Verschillende typen berekening zijn beschikbaar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Lineaire (<math>N * k \times 3</math>) afstandsmatrix: rapporteert voor elk invoerpunt de afstand tot elk van de <math>k</math> dichtst bij gelegen doelpunten. De matrix voor de uitvoer bestaat uit maximaal <math>k</math> rijen per invoerpunt, en elke rij heeft drie kolommen: <i>InputID</i>, <i>TargetID</i> en <i>Distance</i>.</li> <li>• 1 — Standaard (<math>N \times T</math>) afstandsmatrix</li> <li>• 2 — Samenvatting afstandsmatrix (gemiddelde, std. afw., min, max): rapporteert voor elk invoerpunt statistieken over de afstanden tot zijn doelpunten.</li> </ul>
<b>Alleen dichtstbijzijnde (k) doelpunten gebruiken</b>	NEAREST_POINTS	[getal] Standaard: 0	U kunt er voor kiezen om de afstanden tot alle punten in de doellaag te berekenen (0) of te beperken tot een aantal ( $k$ ) dichtstbijzijnde objecten.
<b>Afstandsmatrix</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Afstandsmatrix	OUTPUT	[vector: punt]	Punt (of MultiPunt in het geval van de "Lineaire (N * k x 3)") vectorlaag die de berekening van de afstand bevat voor elk object van de invoer. De objecten en attributentabel ervan zijn afhankelijk van het geselecteerde matrixtype voor de uitvoer.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:distancematrix

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Afstand tot dichtstbijzijnde naaf (lijn naar naaf)

Maakt lijnen die elk object van een invoer vector verbinden met het dichtstbijzijnde object in een doellaag. Afstanden worden berekend op basis van het *midden* van elk object.

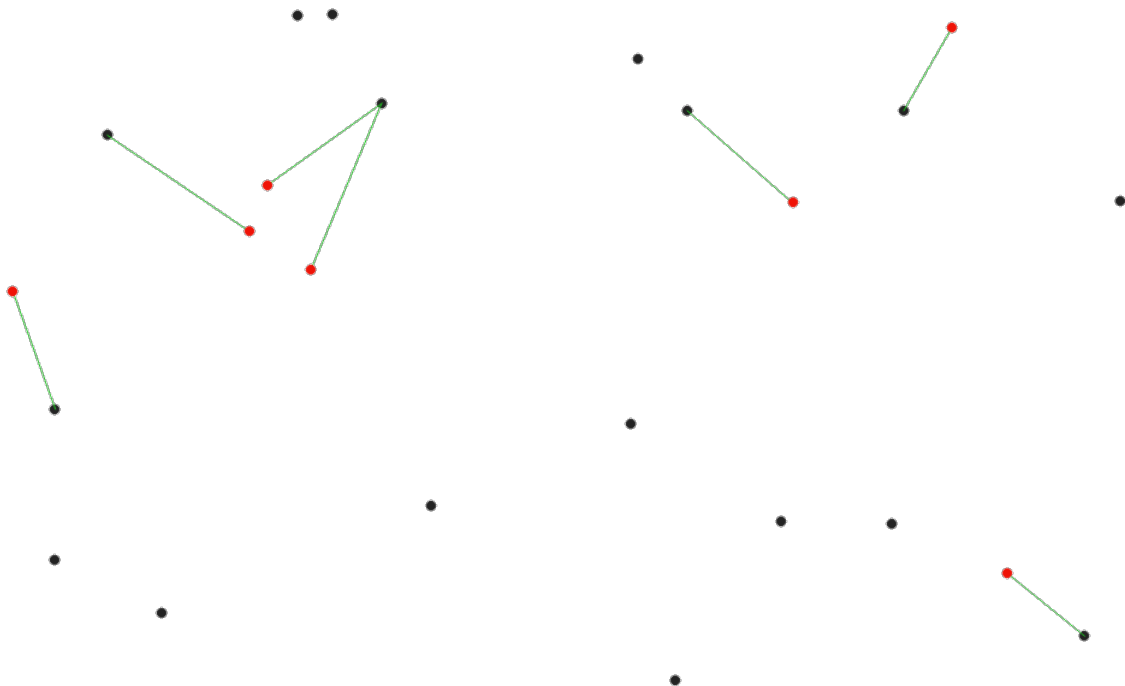


Fig. 25.32: Geef de dichtstbijzijnde naaf weer voor de rode objecten voor invoer

**Zie ook:**

*Afstand tot dichtstbijzijnde naaf (punten), Koppel attributen op dichtstbijzijnde*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bron puntenlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waarvoor het dichtstbijzijnde object wordt gezocht
<b>Doel navenlaag</b>	HUBS	[vector: elke]	Vectorlaag die de objecten bevat waarnaar gezocht moet worden
<b>Naaflaag naam attribuut</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld om objecten van de doellaag uniek te kunnen identificeren. Gebruikt in de attributentabel voor de uitvoer
<b>Maateenheid</b>	UNIT	[enumeratie] Standaard: 0	Eenheden waarin de afstand tot het dichtstbijzijnde object moet worden gerapporteerd: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Meters</li> <li>• 1 — Voet</li> <li>• 2 — Mijlen</li> <li>• 3 — Kilometers</li> <li>• 4 — Laag-eenheden</li> </ul>
<b>Afstand tot hub</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag die de overeenkomende punten verbindt. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

**Uitvoer**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afstand tot hub</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijn vectorlaag met de attributen van de objecten voor de invoer, de identificatie voor hun dichtstbijzijnde object en de berekende afstand.

**Pythoncode**

**ID algoritme:** qgis:distancetonearesthublinetohub

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Afstand tot dichtstbijzijnde naaf (punten)

Maakt een puntlaag die het *midden* van de invoerobjecten weergeeft, met als aanvulling twee velden die de identificatie bevatten van het dichtstbijzijnde object (gebaseerd op zijn middelpunt) en de afstand tussen de punten.

### Zie ook:

*Afstand tot dichtstbijzijnde naaf (lijn naar naaf)*, *Koppel attributen op dichtstbijzijnde*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bron puntenlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waarvoor het dichtstbijzijnde object wordt gezocht
<b>Doel navenlaag</b>	HUBS	[vector: elke]	Vectorlaag die de objecten bevat waarnaar gezocht moet worden
<b>Naaflaag naam attribuut</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld om objecten van de doellaag uniek te kunnen identificeren. Gebruikt in de attributentabel voor de uitvoer
<b>Maateenheid</b>	UNIT	[enumeratie] Standaard: 0	Eenheden waarin de afstand tot het dichtstbijzijnde object moet worden gerapporteerd: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Meters</li> <li>• 1 — Voet</li> <li>• 2 — Mijlen</li> <li>• 3 — Kilometers</li> <li>• 4 — Laag-eenheden</li> </ul>
<b>Afstand tot hub</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer punt vectorlaag met de dichtstbijzijnde hub. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afstand tot hub</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Punt vectorlaag die het midden van de bronobjecten met hun attributen, de identificatie van het dichtstbijzijnde object en hun berekende afstand weergeeft.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:distancetonearesthubpoints

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Samenvoegen op lijnen (naaflijnen)

Maakt naaf- en spaakdiagrammen door lijnen uit punten op de spaaklaag te verbinden met overeenkomende punten op de naaf laag.

Het bepalen van welke naaf naar elk punt gaat is gebaseerd op een overeenkomst in het Naaf ID-veld van de naafpunten en het Spaak ID-veld van de spaakpunten.

Als invoerlagen geen puntlagen zijn wordt een punt op de oppervlakte van de geometrieën genomen als de locatie om te verbinden.

Optioneel kunnen geodetische lijnen worden gemaakt, die het kortste pad weergeven op het oppervlak van een ellipsoïde. Wanneer Geodetische lijnen maken wordt gebruikt, is het mogelijk de gemaakte lijnen te splitsen op de antimeridiaan ( $\pm 180$  graden longitude), wat het renderen van de lijnen kan verbeteren. Aanvullend kan de afstand tussen punten worden gespecificeerd. Een kleinere afstand resulteert in een dichter, meer nauwkeuriger lijn.

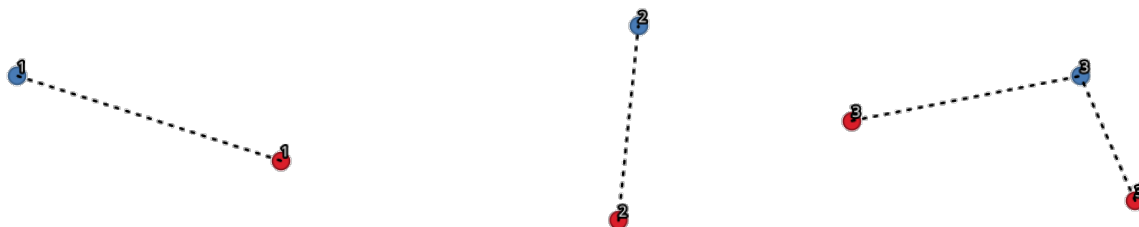


Fig. 25.33: Punten koppelen, gebaseerd op een gedeeld veld / attribuut

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Naaf puntlaag</b>	HUBS	[vector: elke]	<b>Invoerlaag</b>
<b>Naaf ID-veld</b>	HUB_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de naaf laag met samen te voegen ID
Velden van naaf laag om te kopiëren (laat leeg om alle velden te kopiëren) Optioneel	HUB_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	De veld(en) van de spaak laag om te kopiëren. Indien geen veld(en) wordt/worden gekozen worden alle velden genomen.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.93 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Spaak puntlaag</b>	SPOKES	[vector: elke]	Aanvullende spaak puntlaag
<b>Spaak ID-veld</b>	SPOKE_FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de spaaklaag met samen te voegen ID
<b>Velden van spaaklaag om te kopiëren (laat leeg om alle velden te kopiëren)</b> Optioneel	SPOKE_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Veld(en) van de spaaklaag om te kopiëren. Indien geen velden worden gekozen worden alle velden behouden.
<b>Geodetische lijnen maken</b>	GEODESIC	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maak geodetische lijnen (het kortste pad op het oppervlak van een ellipsoïde)
<b>Naaflijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer hub lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afstand tussen punten (alleen geodetische lijnen)</b>	GEODESIC_DISTANCE	[getal] Standaard: 1000.0 (kilometers)	Afstand tussen opeenvolgende punten (in kilometers). Een kleinere afstand resulteert in een dichtere, meer nauwkeuriger lijn
<b>Splitst lijnen op de antimeridiaan (<math>\pm 180</math> graden longitude)</b>	ANTIMERIDIAN_SPLIT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Splitst lijnen op $\pm 180$ graden longitude (om renderen van de lijnen te verbeteren)

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Naaflijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De resulterende lijnlaag die overeenkomende punten in invoerlagen verbindt

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:hublines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Clusteren K-gemiddelde

Berekent het op 2D-afstand gebaseerde K-gemiddelde nummer voor de cluster voor elk invoerobject.

Clusteren op K-gemiddelde heeft tot doel de objecten op te delen in K clusters, waarin elk object behoort tot de cluster met het dichtstbij gelegen gemiddelde. Het gemiddelde punt wordt weergegeven door het massamiddelpunt van de geclusterde objecten.

Als invoergeometrieën lijnen of polygonen zijn, wordt het clusteren gebaseerd op het zwaartepunt van het object.

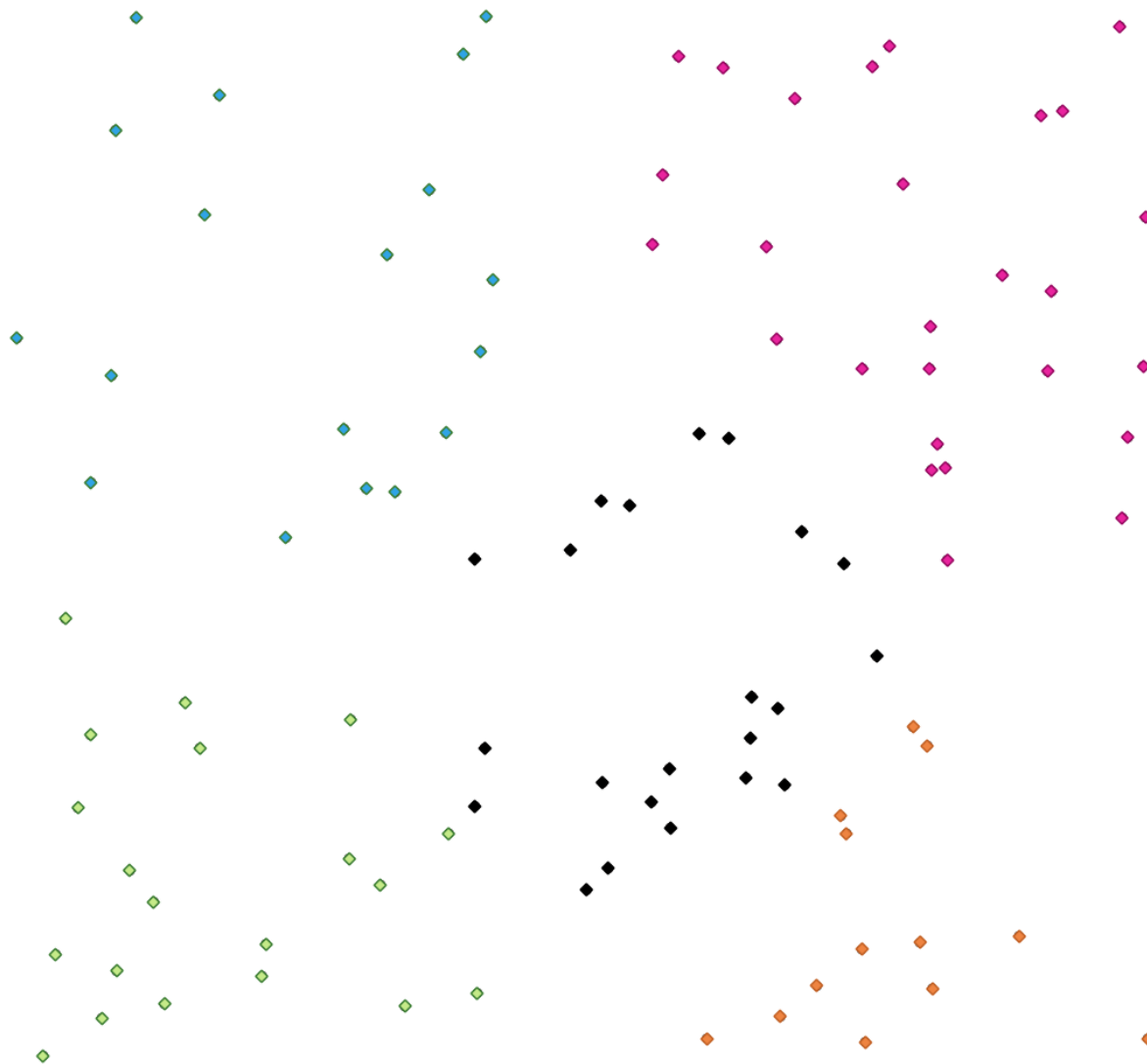


Fig. 25.34: Een vijf klassen punt clusters

**Zie ook:**

*DBSCAN clusteren, ST-DBSCAN clusteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	<b>Laag om te analyseren</b>
<b>Aantal clusters</b>	CLUSTERS	[getal] Standaard: 5	Aantal te maken clusters met de objecten
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	<p>Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de gemaakte clusters. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Naam veld voor cluster</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_ID'	Naam van het veld waar het geassocieerde nummer van de cluster moet worden opgeslagen
<b>Naam veld voor grootte cluster</b>	SIZE_FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_SIZE'	Naam van het veld met het aantal objecten in dezelfde cluster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Vectorlaag die de originele objecten bevat met velden die de cluster specificeert waartoe zij behoren en hun nummer erin

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:kmeansclustering

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijst unieke waarden

Vermeldt unieke waarden van een veld in een attributentabel en telt hun aantal.

Standaard menu: *Vector ► Analyse-gereedschap*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	<b>Laag om te analyseren</b>
<b>Doelveld(en)</b>	FIELDS	[tabelveld: elk]	Veld om te analyseren
<b>Unieke waarden</b> Optioneel	OUTPUT	[tabel] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de samenvattende tabellaag met unieke waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>HTMLrapport</b> Optioneel	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	HTML-rapport van unieke waarden in de <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> . Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Unieke waarden</b>	OUTPUT	[tabel]	Overzicht tabellaag met unieke waarden
<b>HTMLrapport</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	HTML-rapport van unieke waarden. Kan worden geopend in <i>Processing ► Resultaten bekijken</i> .
<b>Totaal unieke waarden</b>	TOTAL_VALUES	[getal]	Het aantal unieke waarden in het invoerveld
<b>UNIQUE_VALUES</b>	Unieke waarden	[tekenreeks]	Een tekenreeks met de kommagescheiden lijst van unieke waarden, gevonden in het invoerveld

### Pythoncode

ID algoritme: `qgis:listuniquevalues`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het ID voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Gemiddelde coördina(a)t(en)

Berekent een puntlaag met het massamiddelpunt van de geometrieën op de invoerlaag.

Een attribuut kan worden gespecificeerd om het gewicht te bevatten dat aan elk object moet worden toegekend bij het berekenen van het massacentrum.

Als een attribuut is geselecteerd in de parameter, zullen objecten worden gegroepeerd overeenkomstig de waarden in dit veld. In plaats van één enkel punt met het massacentrum van de gehele laag, zal de uitvoerlaag een massacentrum bevatten van de objecten voor elke categorie.

**Standaard menu:** *Vector ► Analyse-gereedschap*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld Gewicht</b> Optioneel	WEIGHT	[tabelveld: numeriek]	Te gebruiken veld als u een gewogen gemiddelde wilt uitvoeren
<b>Uniek ID-veld</b>	UID	[tabelveld: numeriek]	Uniek veld waarop het berekenen van het gemiddelde zal worden uitgevoerd
<b>Gemiddelde coördinaten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de (punt vector)laag voor het resultaat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gemiddelde coördinaten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Resulterende punt(en)laag

### Pythoncode

**ID algoritme:** `native:meancoordinates`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

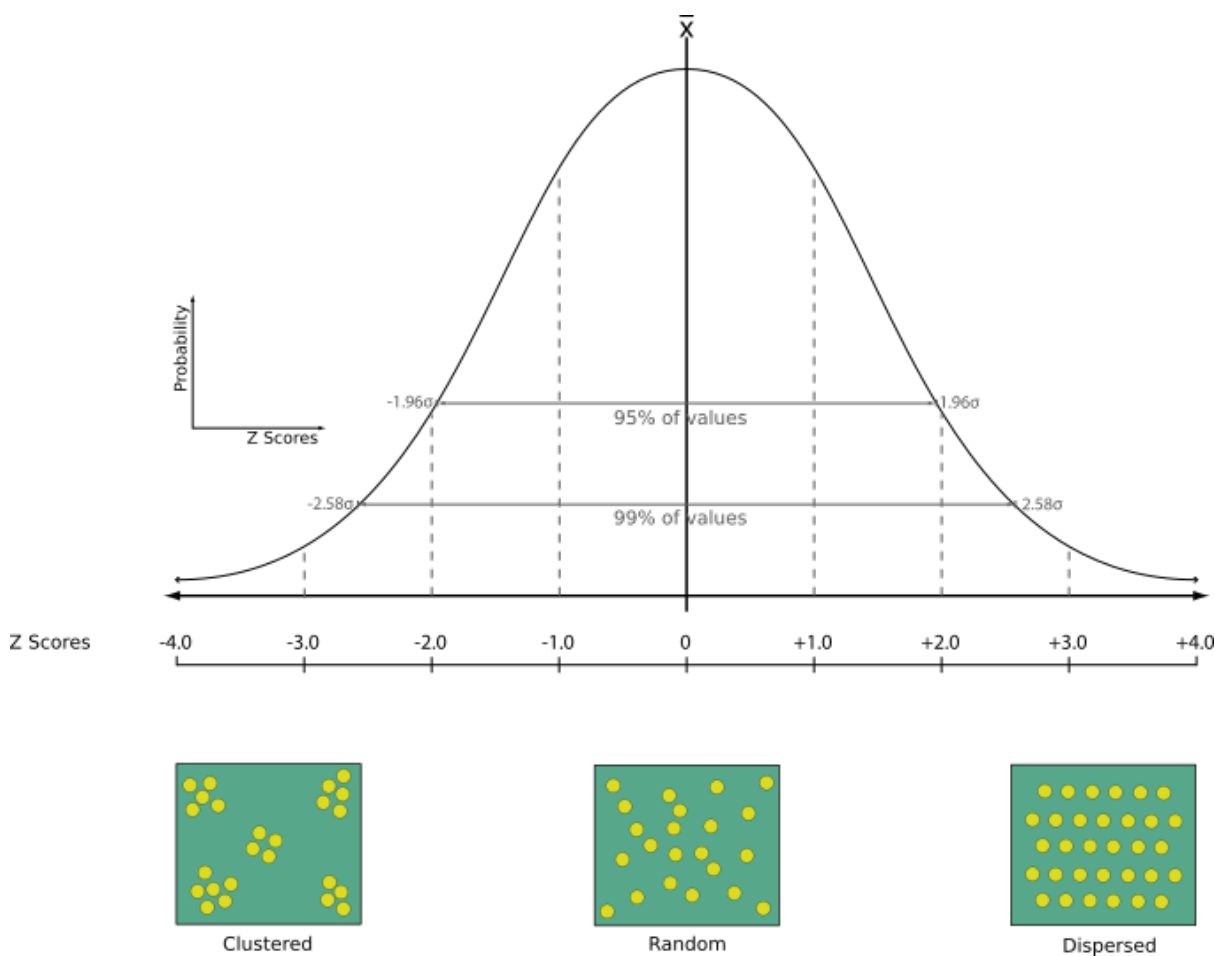
Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### 'Dichtstbijzijnde buur'-analyse

Voert een analyse Nearest neighbor uit op een puntenlaag. De uitvoer vertelt u hoe uw gegevens zijn verdeeld (geclusterd, willekeurig of verdeeld).

Uitvoer wordt gemaakt als een HTML-bestand met de berekende statistische waarden:

- Aangetroffen gemiddelde afstand
- Verwachte gemiddelde afstand
- 'Nearest neighbour'-index
- Aantal punten
- Z-score: Vergelijken van de Z-score met de normale verdeling vertelt u hoe uw gegevens zijn verdeeld. Een lage Z-score betekent dat de gegevens waarschijnlijk niet het resultaat zijn van een ruimtelijk willekeurig proces, terwijl een hoge Z-score betekent dat uw gegevens waarschijnlijk het resultaat zijn van een ruimtelijk willekeurig proces.



**Standaard menu:** *Vector ► Analyse-gereedschap*

**Zie ook:**

*Koppel attributen op dichtstbijzijnde*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Punt vectorlaag waarvoor de statistieken moeten worden berekend
<b>Dichtstbijzijnde buur</b> Optioneel	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het HTML-bestand voor de berekende statistieken. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Dichtstbijzijnde buur</b>	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	HTML-bestand met de berekende statistieken
<b>Aangetroffen gemiddelde afstand</b>	OBSERVED_MD	[getal]	Aangetroffen gemiddelde afstand
<b>Verwachte gemiddelde afstand</b>	EXPECTED_MD	[getal]	Verwachte gemiddelde afstand
<b>'Nearest neighbour'-index</b>	NN_INDEX	[getal]	'Nearest neighbour'-index
<b>Aantal punten</b>	POINT_COUNT	[getal]	Aantal punten
<b>Z-score</b>	Z_SCORE	[getal]	Z-score

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:nearestneighbouranalysis

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Analyse Overlappen

Berekent het gebied en het bedekkingspercentage waarmee objecten op een invoerlaag worden overlapt door objecten uit een selectie van overlagen.

Nieuwe attributen worden toegevoegd aan de uitvoerlaag die het totale overlappende gebied aangeven en het percentage van de invoerobjecten die worden overlapt door elk van de geselecteerde overlagen.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag.
<b>Overleglagen</b>	LAYERS	[vector: elke] [lijst]	De over te leggen lagen.
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoerlaag met aanvullende velden die de overlapping rapporteren (in kaarteenheden en percentage) van het invoerobject, overlapt door elk van de geselecteerde lagen.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:calculatevectoroverlaps

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## ST-DBSCAN clusteren

NEW in 3.22

Clustert puntobjecten, gebaseerd op een 2D-implementatie van het tijdruimte algoritme Density-based clustering of applications with noise (ST-DBSCAN).

### Zie ook:

*DBSCAN clusteren, Clusteren K-gemiddelde*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	<b>Laag om te analyseren</b>
<b>Datum/tijd veld</b>	DATE_TIME_FIELD	[tabelveld: datum]	Veld dat de informatie over tijd bevat
<b>Minimale grootte clusters</b>	MIN_SIZE	[getal] Standaard: 5	Minimale aantal objecten om een cluster te maken
<b>Maximale afstand tussen punten van de cluster</b>	EPS	[getal] Standaard: 1.0	Afstand waarboven twee objecten niet kunnen behoren tot dezelfde cluster (eps)
<b>Maximale tijdsduur tussen geclusterde punten</b>	EPS2	[getal] Standaard: 0.0 (dagen)	Tijdsduur waarbuiten twee objecten niet kunnen behoren tot dezelfde cluster (eps2). Beschikbare eenheden voor tijd zijn milliseconden, seconden, minuten, uren, dagen en weken.
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de vectorlaag voor het resultaat van het clusteren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Randpunten als vervuiling beschouwen (DBSCAN*)</b> Optioneel	DBSCAN*	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd worden punten op de rand van een cluster op zichzelf beschouwd als niet geclusterde punten, en alleen punten binnen een cluster worden getagd als geclusterd.
<b>Naam veld voor cluster</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_ID'	Naam van het veld waar het geassocieerde nummer van de cluster moet worden opgeslagen
<b>Naam veld voor grootte cluster</b>	SIZE_FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'CLUSTER_SIZE'	Naam van het veld met het aantal objecten in dezelfde cluster

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Clusters</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Vectorlaag die de originele objecten bevat met een veld die de cluster instelt waartoe zij behoren
<b>Aantal clusters</b>	NUM_CLUSTERS	[getal]	Aantal ontdekte clusters

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:stdbscanclustering

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Statistieken op categorieën

Berekent statistieken van velden, afhankelijk van een ouderklasse. De ouderklasse is een combinatie van waarden uit andere velden.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer vectorlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag met unieke klassen en waarden
<b>Veld waarop statistieken moeten worden berekend (indien leeg wordt alleen aantal berekend)</b> Optioneel	VALUES_FIELD_NAME	[veld: elk]	Indien leeg zal alleen het aantal worden berekend
<b>Veld(en) met categorieën</b>	CATEGORIES_FIELD_NAMES	[vector: elke] [lijst]	De velden die (gecombineerd) de categorieën definiëren
<b>Statistieken op categorie</b>	OUTPUT	[tabel] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoertabel voor de berekende statistieken. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Statistieken categorie</b>	op OUTPUT	[tabel]	Tabel die de statistieken bevat

Afhankelijk van het veld dat wordt geanalyseerd, worden de volgende statistieken teruggegeven voor elke gegroepeerde waarde:

Statistieken	Tekenreeks	Numeriek	Datum
Aantal (COUNT)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Unieke waarden (UNIQUE)	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
Lege (Null) waarden (EMPTY)	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
Niet-lege waarden (FILLED)	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
Minimale waarde (MIN)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximale waarde (MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Bereik (RANGE)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Som (SUM)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Gemiddelde waarde (MEAN)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Waarde mediaan (MEDIAN)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Standaardafwijking (STD_DEV)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Coëfficiënt van variatie (CV)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Minderheid (minst voorkomende waarde - MINORITY)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Meerderheid (meest voorkomende waarde - MAJORITY)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Eerste kwartiel (FIRSTQUARTILE)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Derde kwartiel (THIRDQUARTILE)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Interkwartiel bereik (IQR)		<input checked="" type="checkbox"/>	
Minimum lengte (MIN_LENGTH)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Gemiddelde lengte (MEAN_LENGTH)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Maximum lengte (MAX_LENGTH)	<input checked="" type="checkbox"/>		

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:statisticsbycategories

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijnlengtes sommeren

Neemt een polygoonlaag en een lijnlaag en meet de totale lengte van de lijnen en het totale aantal daarvan dat elke polygoon kruist.

De resulterende laag heeft dezelfde objecten als de invoer polygoonlaag, maar met twee aanvullende attributen die de lengte van en het aantal lijnen bevatten voor elke polygoon.

**Standaard menu:** *Vector ► Analyse-gereedschap*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lijnen</b>	LINES	[vector: lijn]	Invoer lijn vectorlaag
<b>Polygoonen</b>	POLYGONS	[vector: polygoon]	Polygoon vectorlaag
<b>Veldnaam voor lengte lijnen</b>	LEN_FIELD	[tekenreeks] Standaard: 'LENGTH'	Naam van het veld voor de lengten van de lijnen
<b>Veldnaam voor aantal lijnen</b>	COUNT_FIELD	[tekenreeks] Standaard: 'COUNT'	Naam van het veld voor de telling van de lijnen
<b>Lijn lengte</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoonlaag met de gemaakte statistieken. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lijn lengte</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Polygoon uitvoerlaag met velden voor lengten van lijnen en aantal lijnen

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:sumlinelengths`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## 25.1.16 Vector maken

### Array van verschoven (parallele) lijnen

Maakt kopieën van lijnobjecten in een laag, door meerdere verschoven versies van elk object te maken. Elke kopie wordt opeenvolgend verschoven met een gespecificeerde afstand.

Positieve afstanden verschuiven lijnen naar links, en negatieve afstanden zullen ze naar rechts verschuiven.

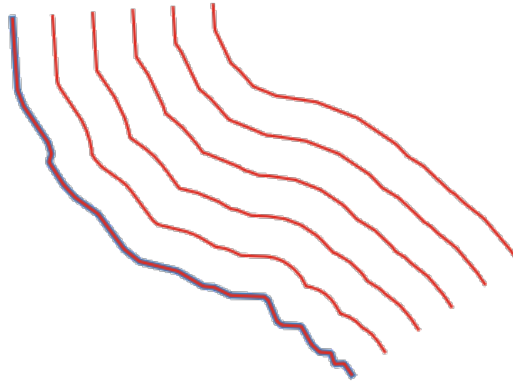


Fig. 25.35: In blauw de bronlaag, in rood de verschoven lijn



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk

Zie ook:

*Verspringing lijnen, Array van getransleerde objecten*

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn vectorlaag om te gebruiken voor de verschuivingen.
<b>Aantal te maken objecten</b>	COUNT	[getal  Standaard: 10	Aantal te maken verschoven kopieën voor elk object
<b>Stap afstand verspringing</b>	OFFSET	[getal  Standaard: 1.0	Afstand tussen twee opeenvolgende verschoven kopieën
<b>Verschuiving lijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag met verschoven objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Gevorderde parameters


Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 8	Aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van afgeronde verschuivingen
<b>Verbindingsstijl</b>	JOIN_STYLE	[enumeratie] Standaard: 0	<p>Specificeert of ronde, hoekige of puntige verbindingstijlen zouden moeten worden gebruikt bij het verschuiven van hoeken in een lijn. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Rond</li> <li>• 1 — Puntig</li> <li>• 2 — Hoekig</li> </ul> 
<b>Maximale puntlengte bij scherpe hoeken</b>	MITER_LIMIT	[getal] Standaard: 2.0	Alleen van toepassing voor puntige verbindingstijlen, en beheert de maximale afstand van de te gebruiken boog voor de verschuiving bij het maken van een puntige verbindingstijl.



Fig. 25.36: Ronde, diagonale en schuine koppelstijlen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verschuiving lijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Uitvoer lijnlaag met de verschoven objecten. De originele objecten worden ook gekopieerd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:arrayoffsetlines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Array van getransleerde objecten

Maakt kopieën van objecten in een laag door meerdere getransleerde versies van elk object te maken. Elke kopie wordt opeenvolgend verplaatst met een vooraf opgegeven hoeveelheid op de X-, Y- en/of Z-as.

Waarden M die aanwezig zijn in de geometrie kunnen ook worden getransleerd.

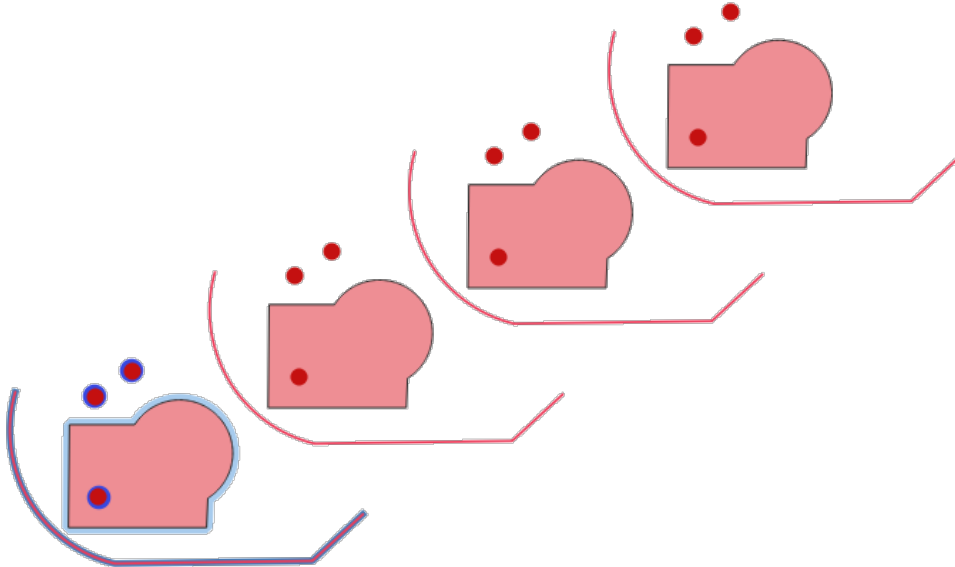







Fig. 25.37: Invoerlagen in blauwe tinten, uitvoerlagen met vertaalde objecten in rode tinten

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk

**Zie ook:**

*Transleren, Array van verschoven (parallele) lijnen*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Te transleren invoer vectorlaag
<b>Aantal te maken objecten</b>	COUNT	[getal  Standaard: 10	Aantal te maken kopieën voor elk object
<b>Stap afstand (X-as)</b>	DELTA_X	[getal  Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de X-as
<b>Stap afstand (Y-as)</b>	DELTA_Y	[getal  Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de Y-as
<b>Stap afstand (Z-as)</b>	DELTA_Z	[getal  Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de Z-as
<b>Stap afstand (M-waarden)</b>	DELTA_M	[getal  Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op M

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.102 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Translatie</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Uitvoer lijnlaag met de getransleerde (verplaatste) kopieën van de objecten. De originele objecten worden ook gekopieerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Translatie</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer lijnlaag met de getransleerde (verplaatste) kopieën van de objecten. De originele objecten worden ook gekopieerd.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:arraytranslatedfeatures

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Grid maken

Maakt een vectorlaag met een raster dat een opgegeven bereik bedekt. Rastercellen mogen een verschillende vorm hebben:

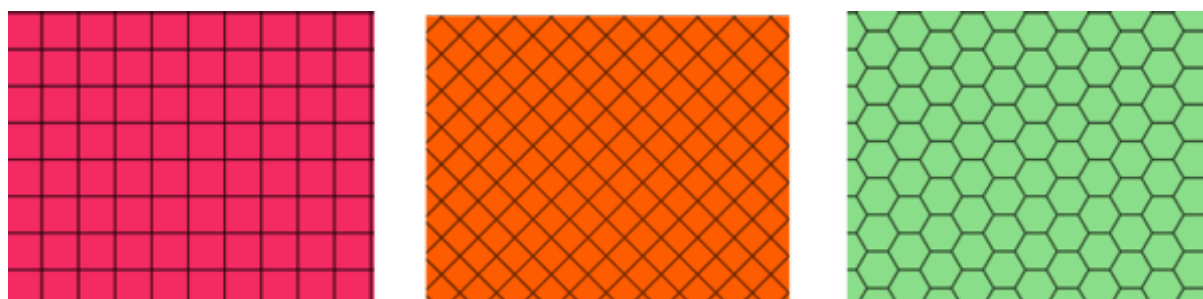


Fig. 25.38: Verschillende vormen rastercellen

De grootte van elk element in het raster wordt gedefinieerd met een horizontale en verticale afstand.

Het CRS voor de uitvoerlaag moet worden gedefinieerd.

Het bereik van het raster en de waarden voor de afstanden moeten worden opgegeven in de coördinaten en eenheden van dit CRS.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Type raster</b>	TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Vorm van het raster. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Punt</li> <li>• 1 — Lijn</li> <li>• 2 — Rechthoek (polygoon)</li> <li>• 3 — Diamant (polygoon)</li> <li>• 4 — Hexagoon (polygoon)</li> </ul>
<b>Bereik raster</b>	EXTENT	[bereik]	Bereik van het raster Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <i>xmin</i>, <i>xmax</i>, <i>ymin</i>, <i>ymax</i></li> </ul>
<b>Horizontale afstand</b>	HSPACING	[getal] Standaard: 1.0	Grootte van een rastercel op de X-as
<b>Verticale afstand</b>	VSPACING	[getal] Standaard: 1.0	Grootte van een rastercel op de Y-as
<b>Horizontale overlegging</b>	HOVERLAY	[getal] Standaard: 0.0	Maximale afstand voor overleggen tussen twee opeenvolgende rastercellen op de X-as
<b>Verticale overlegging</b>	VOVERLAY	[getal] Standaard: 0.0	Maximale afstand voor overleggen tussen twee opeenvolgende rastercellen op de Y-as
<b>CRS raster</b>	CRS	[crs] Standaard: <i>project CRS</i>	Op het raster toe te passen coördinaten referentiesysteem
<b>Raster</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Resulterende vector rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Raster</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Resulterende vector rasterlaag. Het type geometrie voor de uitvoer (punt, lijn of polygoon) is afhankelijk van het <i>Type raster</i> .

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:creategrid

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Puntenlaag uit tabel maken

Maakt een puntenlaag uit een tabel met kolommen die velden voor coördinaten bevatten.

Naast X- en Y-coördinaten kunt u ook velden Z en M specificeren.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag of een tabel.
<b>X-veld</b>	XFIELD	[tabelveld: elk]	Veld dat de X-coördinaat bevat
<b>Y-veld</b>	YFIELD	[tabelveld: elk]	Veld dat de Y-coördinaat bevat
<b>Z-veld</b> Optioneel	ZFIELD	[tabelveld: elk]	Veld dat de Z-coördinaat bevat
<b>M-veld</b> Optioneel	MFIELD	[tabelveld: elk]	Veld dat de waarde M bevat
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: EPSG:4326	Coördinaten referentiesysteem te gebruiken voor de laag. Voor opgegeven coördinaten wordt aangenomen dat zij conform zijn.
<b>Punten uit tabel</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de resulterende puntlaag. <i>Één</i> van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten uit tabel</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De resulterende puntlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createpointslayerfromtable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Genereer punten (pixel centroiden) langs lijn

Maakt een punt vectorlaag uit een invoerraster en lijnlaag.

De punten corresponderen met de zwaartepunten van de pixels die de lijnlaag kruisen.

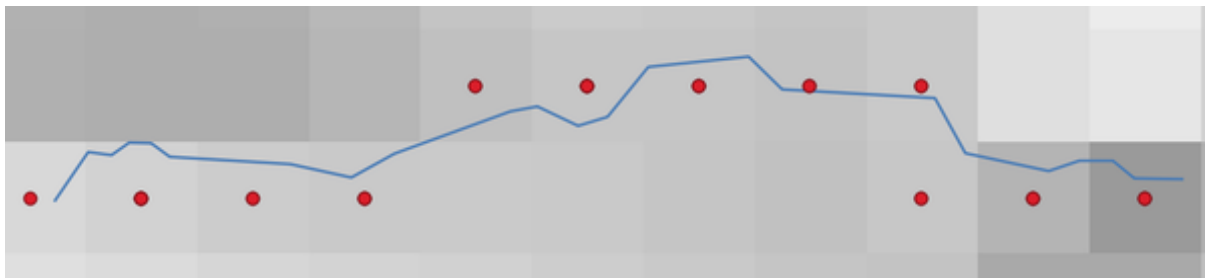


Fig. 25.39: Punten van de zwaartepunten van de pixels

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Vectorlaag</b>	INPUT_VECTOR	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Punten langs lijn</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De resulterende puntlaag van zwaartepunten van pixels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten langs lijn</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De resulterende puntlaag van zwaartepunten van pixels

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:generatepointspixelcentroidsalongline

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Genereer punten (pixel centroiden) binnen polygoon

Maakt een punt vectorlaag uit een invoerraster en polygoonlaag.

De punten corresponderen met de zwaartepunten van de pixels die de polygoonlaag kruisen.



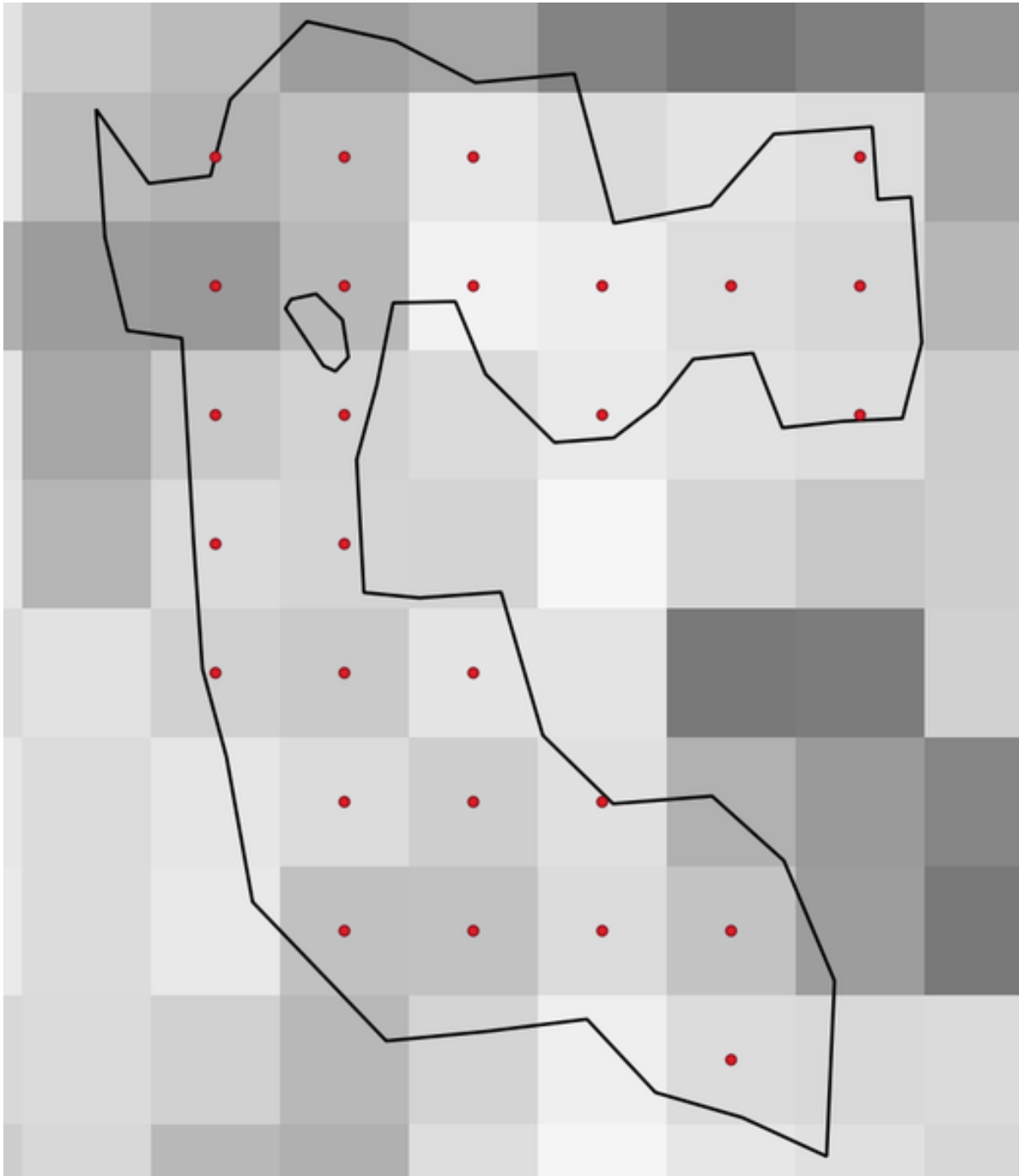


Fig. 25.40: Punten van de zwaartepunten van de pixels

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Vectorlaag</b>	INPUT_VECTOR	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Punten binnen polygonen</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De resulterende puntlaag van zwaartepunten van pixels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten binnen polygonen</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De resulterende puntlaag van zwaartepunten van pixels.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:generatepointspixelcentroidsinsidepolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Foto's met geoverwijzingen importeren

Maakt een puntlaag die correspondeert met de locaties met geoverwijzingen van JPEG-afbeeldingen in een bronmap.

De puntlaag zal één enkel PuntZ-object bevatten per invoerbestand van waaruit de geotags kunnen worden gelezen. Informatie voor de hoogte uit de geotags zal worden gebruikt om de waarde Z van het punt in te stellen.

Naast lengte- en breedtegraad, kan ook informatie over hoogte, richting en tijdstempel, indien aanwezig in de foto, aan het punt worden toegevoegd als attributen.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map voor invoer</b>	FOLDER	[map]	Pad naar de bronmap die de foto's met geoverwijzingen bevat
<b>Recursief scannen</b>	RECURSIVE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd zullen de map en zijn submappen worden gescand
<b>Foto's</b> Optioneel	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de punt vectorlaag voor de foto's met geoverwijzingen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Ongeldige fototabel</b> Optioneel	INVALID	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de tabel van niet te lezen of foto's zonder geoverwijzingen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Foto's</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Punt vectorlaag met foto's met geoverwijzingen. Het formulier van de laag wordt automatisch gevuld met instellingen voor paden en voorbeelden van de foto's.
<b>Ongeldige fototabel</b> Optioneel	INVALID	[tabel]	Een tabel van niet te lezen of foto's zonder geoverwijzingen kan ook worden gemaakt.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:importphotos

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten naar pad

Converteert een puntenlaag naar een lijnlaag, door punten samen te voegen in een volgorde die is gedefinieerd door een expressie of een veld in de invoer puntenlaag.

Punten mogen worden gegroepeerd door een veld of een expressie om lijn-objecten te onderscheiden.

In aanvulling op de lijn vectorlaag wordt een tekstbestand uitgevoerd dat de resulterende lijn als beginpunt beschrijft en een reeks peilingen / richtingen (relatief ten opzichte van het azimut) en afstanden.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer puntlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Gesloten paden maken</b>	CLOSE_PATH	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd zullen het eerste en laatste punt van de lijn worden verbonden en het gemaakte pad sluiten
<b>Expressie voor volgorde</b> NEW in 3.18 Optioneel	ORDER_EXPRESSION	[expressie]	Veld of expressie die de volgorde verschaft voor het verbinden van de punten in het pad. Indien niet ingesteld wordt het object-ID (\$id) gebruikt.
<b>Tekst die getallen bevat natuurlijk sorteren</b> NEW in 3.18 Optioneel	NATURAL_SORT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd worden de objecten natuurlijk gesorteerd, gebaseerd op de opgegeven expressie (d.i. 'a9' < 'a10').
<b>Expressie groeperen pad</b> Optioneel	GROUP_EXPRESSION	[expressie]	Puntobjecten met dezelfde waarde in het veld of expressie zullen worden gegroepeerd in dezelfde lijn. Indien niet ingesteld wordt één enkel pad getekend met alle punten van de invoer.
<b>Paden</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de lijn vectorlaag voor het pad. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Folder voor tekstuitvoer</b> Optioneel	OUTPUT_TEXT_DIR	[map] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de map die de bestanden voor het beschrijven van bestanden of punten en paden zal bevatten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Paden</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Lijn vectorlaag van het pad
<b>Folder voor tekstuitvoer</b>	OUTPUT_TEXT_DIR	[map]	Map die de bestanden voor beschrijven van punten en paden bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pointstopath

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige punten langs lijn

Maakt een nieuwe puntlaag, met punten geplaatst op de lijnen van een andere laag.

Voor elke lijn op de invoerlaag wordt een opgegeven aantal punten toegevoegd aan de resulterende laag. De procedure voor het toevoegen van een punt is:

1. selecteer willekeurig een lijnobject uit de invoerlaag
2. als het object meerdelig is, selecteer dan een willekeurig deel ervan
3. selecteer willekeurig een segment van die lijn
4. selecteer willekeurig een positie op dat segment

De procedure betekent dat gebogen delen van de lijnen (met relatief korte segmenten) meer punten zal hebben dan rechte gedeelten (met relatief lange segmenten), zoals gedemonstreerd in de afbeelding hieronder, waar de uitvoer van het algoritme *Willekeurige punten langs lijn* kan worden vergeleken met de uitvoer van het algoritme *Willekeurige punten op lijnen* (dat punten produceert met een, gemiddeld, gelijke verdeling langs de lijnen).

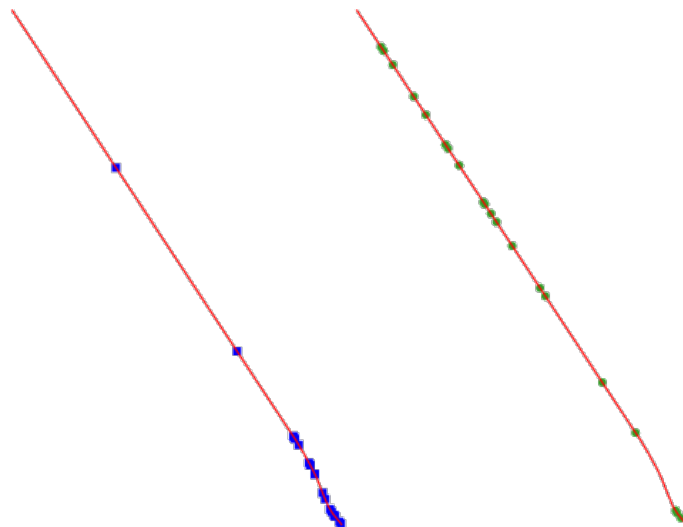


Fig. 25.41: Voorbeeld uitvoer algoritme. Links: *Willekeurige punten langs lijn*, rechts: *Willekeurige punten op lijnen*

Een minimale afstand kan worden gespecificeerd, om te vermijden dat punten te dicht op elkaar worden geplaatst.

**Zie ook:**

*Willekeurige punten op lijnen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer puntlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Aantal punten</b>	POINTS_NUMBER	[getal] Standaard: 1	Aantal te maken punten
<b>Minimale afstand tussen punten</b>	MIN_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:qgisrandompointssalongline

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Willekeurige punten in bereik

Maakt een nieuwe puntlaag met een opgegeven aantal willekeurige punten, alle binnen een opgegeven bereik.

Een afstandsfactor kan worden gespecificeerd, om te vermijden dat punten te dicht bij elkaar staan. Als de minimale afstand tussen punten het onmogelijk maakt nieuwe punten te maken, kan ofwel de afstand worden verkleind of het maximale aantal pogingen kan worden vergroot.

**Standaard menu:** *Vector* ► *Onderzoeksgereedschap*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik invoer</b>	EXTENT	[bereik]	Kaartbereik voor de willekeurige punten Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Aantal punten</b>	POINTS_NUMBER	[getal] Standaard: 1	Aantal te maken punten
<b>Minimale afstand tussen punten</b>	MIN_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: <i>project CRS</i>	CRS van de laag met willekeurige punten
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximale aantal zoekpogingen, gegeven de minimale afstand</b>	MAX_ATTEMPTS	[getal] Standaard: 200	Maximale aantal pogingen om punten te plaatsen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:randompointsinextent

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige punten binnen grenzen van laag

Maakt een nieuwe puntlaag met een opgegeven aantal willekeurige punten, alle binnen het bereik van een opgegeven laag.

Een minimale afstand kan worden gespecificeerd, om te vermijden dat punten te dicht op elkaar worden geplaatst.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoonlaag die het gebied definieert
<b>Aantal punten</b>	POINTS_NUMBER	[getal] Standaard: 1	Aantal te maken punten
<b>Minimale afstand tussen punten</b>	MIN_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag



## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:randompointsinlayerbounds

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het ID voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige punten in polygonen

Maakt een puntlaag met punten geplaatst in de polygonen van een andere laag.

Voor elk object geometrie, (polygoon / multipolygoon), op de invoerlaag wordt het opgegeven aantal punten toegevoegd aan de resulterende laag.

Per object en globale minimale afstanden kunnen worden gespecificeerd om te vermijden dat punten te dicht bij elkaar komen te staan in de uitvoer puntlaag. Als een minimale afstand is gespecificeerd, zou het misschien niet mogelijk kunnen zijn om het gespecificeerde aantal punten voor elk object te maken. Het totale aantal gemaakte punten en ontbrekende punten zijn als uitvoer van het algoritme beschikbaar.

De afbeelding hieronder geeft het effect per object en globale minimale afstanden weer en nul/niet-nul minimale afstanden (gemaakt met hetzelfde zaad zodat tenminste het eerste gemaakte punt hetzelfde is).

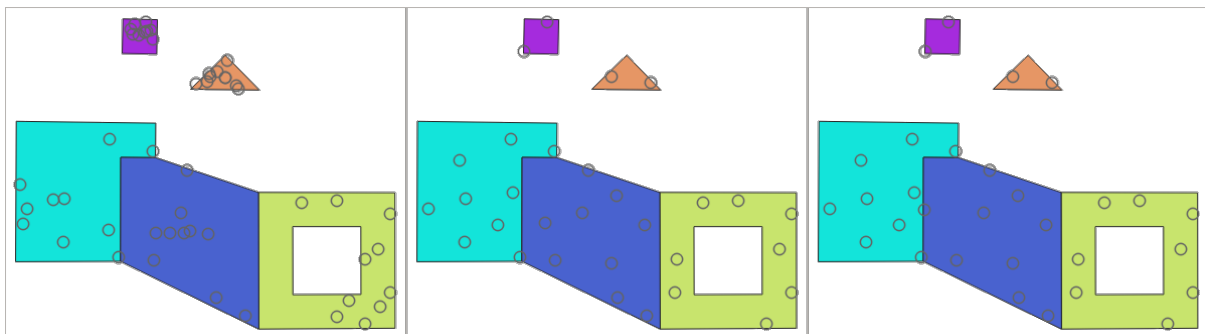


Fig. 25.42: Tien punten per object polygoon, *links*: min. afstanden = 0, *midden*: min. afstanden = 1, *rechts*: min. afstand = 1, globale min. afstand = 0

Het maximale aantal pogingen per punt kan worden gespecificeerd. Dit is alleen relevant voor niet-nul minimale afstand.

Een zaad voor het maken van de willekeurige getallen mag worden opgegeven, wat het mogelijk maakt identieke willekeurige getalreeksen voor verschillende uitvoeringen van het algoritme te krijgen.

De attributen van het object polygoon waarop het punt werd gemaakt mag worden opgenomen (*Polygoon-attributen opnemen*).



Als u bij benadering dezelfde dichtheid voor punten wilt voor alle objecten, kunt u het aantal punten data-bepalen met het gebied van de geometrie van het object polygoon.

### Zie ook:



*Willekeurige punten binnen polygonen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer polygoon-laag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Aantal punten voor elk object</b>	POINTS_NUMBER	[getal]  Standaard: 1	Aantal te maken punten
<b>Minimale afstand tussen punten</b> Optioneel	MIN_DISTANCE	[getal]  Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten binnen één object polygoon
<b>Willekeurige punten in polygoon</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Globale minimale afstand tussen punten</b> Optioneel	MIN_DISTANCE_GLOBAL	[getal]  Standaard: 0.0	De globale minimale afstand tussen punten. Zou kleiner moeten zijn dan <i>Minimale afstand tussen punten (per object)</i> om die parameter effect te laten hebben.
<b>Maximale aantal zoekpogingen (voor Min. afst. &gt; 0)</b> Optioneel	MAX_TRIES_PER_POINT	[getal]  Standaard: 10	Het maximale aantal pogingen per punt. Alleen relevant als de minimale afstand tussen punten is ingesteld (en groter is dan 0).
<b>Willekeurig zaad</b> Optioneel	SEED	[getal] Standaard: Niet ingesteld	Het te gebruiken zaad voor het maken van de willekeurige getallen.
<b>Polygoon-attributen opnemen</b>	INCLUDE_POLYGON_ATTRIBUTES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien ingesteld zal een punt de attributen krijgen van de lijn waarop het is geplaatst.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten in polygoon</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag
<b>Aantal objecten met lege of geen geometrie</b>	FEATURES_WITH_EMPTY_OR_NO_GEOMETRY	[getal]	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.110 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Totale aantal gemaakte punten</b>	OUTPUT_POINTS	[getal]	
<b>Aantal ontbrekende punten</b>	POINTS_MISSED	[getal]	Het aantal punten dat niet kon worden gemaakt vanwege de beperking van de minimale afstand.
<b>Aantal objecten met ontbrekende punten</b>	POLYGONS_WITH_MISSING_POINTS	[getal]	Niet inclusief objecten met lege of geen geometrie

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:randompointsinpolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige punten binnen polygoon

Maakt een nieuwe puntlaag met een opgegeven aantal willekeurige punten binnen elke polygoon van de invoer polygoonlaag.

Twee strategieën voor monsterneming zijn beschikbaar:

- Punten tellen: aantal punten voor elk object
- Punten dichtheid: dichtheid van punten voor elk object


Een minimale afstand kan worden gespecificeerd, om te vermijden dat punten te dicht op elkaar worden geplaatst.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

**Zie ook:**

*Willekeurige punten in polygoon*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
Strategie voor monsterneming	STRATEGY	[enumeratie] Standaard: 0	Te gebruiken strategie voor monsterneming. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Punten tellen: aantal punten voor elk object</li> <li>• 1 — Punten dichtheid: dichtheid van punten voor elk object</li> </ul>
<b>Punten tellen of dichtheid</b>	VALUE	[getal]  Standaard: 1.0	Het aantal of dichtheid van punten, afhankelijk van de gekozen <i>Strategie voor monsterneming</i> .

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.111 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Minimale afstand tussen punten</b>	MIN_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:randompointsinsidepolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige punten op lijnen

Maakt een nieuwe puntlaag, met punten geplaatst op de lijnen van een andere laag.

Voor elk object geometrie, (lijn / multilijn), op de invoerlaag wordt het opgegeven aantal punten toegevoegd aan de resulterende laag.

Per object en globale minimale afstanden kunnen worden gespecificeerd om te vermijden dat punten te dicht bij elkaar komen te staan in de uitvoer puntlaag. Als een minimale afstand is gespecificeerd, zou het misschien niet mogelijk kunnen zijn om het gespecificeerde aantal punten voor elk object te maken. Het totale aantal gemaakte punten en ontbrekende punten zijn als uitvoer van het algoritme beschikbaar.

De afbeelding hieronder geeft het effect per object en globale minimale afstanden weer en nul/niet-nul minimale afstanden (gemaakt met hetzelfde zaad zodat tenminste het eerste gemaakte punt hetzelfde is).



Fig. 25.43: Vijf punten per object lijn, *links*: min. afstanden = 0, *midden*: min. afstanden != 0, *rechts*: min. afstand != 0, globale min. afstand = 0

Het maximale aantal pogingen per punt kan worden gespecificeerd. Dit is alleen relevant voor niet-nul minimale afstand.

Een zaad voor het maken van de willekeurige getallen mag worden opgegeven, wat het mogelijk maakt identieke willekeurige getalreeksen voor verschillende uitvoeringen van het algoritme te krijgen.

De attributen van het object lijn waarop het punt werd gemaakt mag worden opgenomen (*Attributen van lijn opnemen*).



Als u bij benadering dezelfde dichtheid voor punten wilt voor alle lijnobjecten, kunt u het aantal punten data-bepalen met de lengte van de geometrie van het object lijn.

**Zie ook:**

*Willekeurige punten langs lijn*

**Parameters**

**Basis parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer lijnenlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Aantal punten voor elk object</b>	POINTS_NUMBER	[getal  ] Standaard: 1	Aantal te maken punten
<b>Minimale afstand tussen objecten (per object)</b> Optioneel	MIN_DISTANCE	[getal  ] Standaard: 0.0	De minimale afstand tussen punten binnen één object lijn

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.112 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten op lijnen</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	De uitvoer willekeurige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Globale minimale afstand tussen punten</b> Optioneel	MIN_DISTANCE_GLOBAL	[getal] Standaard: 0.0	De globale minimale afstand tussen punten. Zou kleiner moeten zijn dan <i>Minimale afstand tussen punten (per object)</i> om die parameter effect te laten hebben.
<b>Maximale aantal zoekpogingen (voor Min. afst. &gt; 0)</b> Optioneel	MAX_TRIES_PER_POINT	[getal] Standaard: 10	Het maximale aantal pogingen per punt. Alleen relevant als de minimale afstand tussen punten is ingesteld (en groter is dan 0).
<b>Willekeurig zaad</b> Optioneel	SEED	[getal] Standaard: Niet ingesteld	Het te gebruiken zaad voor het maken van de willekeurige getallen.
<b>Attributen van lijn opnemen</b>	INCLUDE_LINE_ATTRIBUTES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien ingesteld zal een punt de attributen krijgen van de lijn waarop het is geplaatst.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Willekeurige punten op lijnen</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer willekeurige puntlaag
<b>Aantal objecten met lege of geen geometrie</b>	FEATURES_WITH_EMPTY_OR_NO_GEOMETRY	[getal]	
<b>Aantal objecten met ontbrekende punten</b>	LINES_WITH_MISSING_POINTS	[getal]	Niet inclusief objecten met lege of geen geometrie
<b>Totale aantal gemaakte punten</b>	POINTS_GENERATED	[getal]	
<b>Aantal ontbrekende punten</b>	POINTS_MISSED	[getal]	Het aantal punten dat niet kon worden gemaakt vanwege de beperking van de minimale afstand.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:randompointsonlines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Pixels naar punten rasteren

Maakt een vectorlaag met punten die overeenkomen met elke pixel in een rasterlaag.

Converteert een vectorlaag naar een rasterlaag door puntobjecten te maken uit elk middelpunt voor individuele pixels in de rasterlaag. Alle pixels met Geen gegevens worden in de uitvoer genegeerd.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	RASTER_BAND	[rasterband]	Rasterband waaruit de gegevens moeten worden uitgenomen
<b>Veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'WAARDE'	Naam van het veld waarin de waarde voor de rasterband moet worden opgeslagen
<b>Vectorpunten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de resulterende puntlaag van zwaartepunten van pixels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorpunten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De resulterende puntlaag met zwaartepunten van pixels

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pixelstopoints

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Pixels naar polygonen rasteren

Maakt een vectorlaag met polygonen die overeenkomen met elke pixel in een rasterlaag.

Converteert een rasterlaag naar een vectorlaag door objecten polygoon te maken uit elk bereik voor individuele pixels in de rasterlaag. Alle pixels met Geen gegevens worden in de uitvoer genegeerd.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	RASTER_BAND	[rasterband]	Rasterband waaruit de gegevens moeten worden uitgenomen
<b>Veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'WAARDE'	Naam van het veld waarin de waarde voor de rasterband moet worden opgeslagen
<b>Vectorpolygonen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de resulterende polygoonlaag van bereiken van pixels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vectorpolygonen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Resulterende polygoonlaag van bereik van pixels



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pixelstopolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Regelmatige punten

Maakt een nieuwe puntlaag waarvan de punten zijn geplaatst in een regelmatig raster met een opgegeven bereik.

Het raster wordt gespecificeerd door ofwel de afstand tussen de punten (dezelfde afstand voor alle dimensies) of door het aantal te maken punten. In het laatste geval zal de afstand worden bepaald uit het bereik. Tenminste het door de gebruiker gespecificeerde aantal punten wordt in het laatste geval gemaakt om een volledig rechthoekig raster te maken.

Willekeurige verschuivingen voor de afstand tussen de punten kunnen worden toegepast, wat resulteert in een niet-regelmatig patroon van punten.

**Standaard menu:** *Vector* ► *Onderzoeksgereedschap*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer bereik (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	EXTENT	[bereik]	Kaartbereik voor de willekeurige punten Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Punt afstand/aantal</b>	SPACING	[getal] Standaard: 100	Afstand tussen de punten, of het aantal punten, afhankelijk van het feit of Punt afstand gebruiken is geselecteerd of niet.
<b>Beginwaarde voor hoek (LH kant)</b>	INSET	[getal] Standaard: 0.0	Verschuift de punten relatief ten opzichte van de linkerbovenhoek. De waarde wordt gebruikt voor zowel de X- als de Y-as.
<b>Willekeurige verspringing voor tussenruimte van punten</b>	RANDOMIZE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd zullen de punten een willekeurige afstand hebben
<b>Punt afstand gebruiken</b>	IS_SPACING	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien niet geselecteerd zal geen rekening worden gehouden met de afstand voor de punten

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.115 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoerlaag CRS</b>	CRS	[crs] Standaard: <i>project CRS</i>	CRS van de laag met willekeurige punten
<b>Regelmatige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag met regelmatige punten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Regelmatige punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer regelmatige puntlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:regularpoints

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.17 Vector algemeen

### Projectie toekennen

Wijst een nieuwe projectie toe aan een vectorlaag.

Het maakt een nieuwe laag met exact dezelfde objecten en geometrieën als die van de invoer, maar toegewezen aan een ander CRS. De geometrieën worden **niet** opnieuw geprojecteerd, maar aan hen wordt slechts een ander CRS toegewezen.

Dit algoritme kan worden gebruikt om lagen te repareren die een onjuiste projectie hebben toegewezen gekregen.

Attributen worden niet aangepast door dit algoritme.

### Zie ook:

*Projectie voor Shapefile definiëren, Projectie zoeken, Laag opnieuw projecteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag met verkeerd of ontbrekend CRS
<b>Toegewezen CRS</b>	CRS	[crs] Standaard: EPSG:4326 – WGS84	Selecteer het nieuwe toe te wijzen CRS voor de vectorlaag
<b>Toegewezen CRS</b> Optioneel	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die alleen de duplicaten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Toegewezen CRS</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met toegewezen projectie

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:assignprojection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Bulk geocodering Nominatim

Voert geocoderen in bulk uit met behulp van de service Nominatim tegen een veld tekenreeks van een invoerlaag. De uitvoerlaag zal een geometrie punt hebben die de geogecodeerde locatie weergeeft, als ook een aantal attributen die zijn geassocieerd aan de geogecodeerde locatie.

**Notitie:** Dit algoritme voldoet aan het [gebruiksbeleid](#) van de service voor geocodering Nominatim die wordt verschaft door de OpenStreetMap Foundation.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waaruit de objecten moeten worden voorzien van geocodering
<b>Adresveld</b>	FIELD	[tabelveld: string]	Veld dat de adressen bevat voor geocodering
<b>Voorzien van geocode</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die alleen de adressen met geocode bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan naar bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Voorzien van geocode</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Vectorlaag met objecten punt die corresponderen met de adressen met geocode

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:batchnominatimgeocoder

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag converteren naar Favoriete plaatsen

Maakt Favoriete plaatsen, corresponderend met het bereik van objecten die zijn opgenomen in een laag.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	De invoer vectorlaag
<b>Doel Favoriete plaats</b>	DESTINATION	[enumeratie] Standaard: 0	Selecteer het doel voor de Favoriete plaatsen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Favoriete plaatsen van project</li> <li>• 1 — Favoriete plaatsen van gebruiker</li> </ul>
<b>Veld Naam</b>	NAME_EXPRESSION	[expressie]	Veld of expressie dat namen zal geven aan de gemaakte Favoriete plaatsen
<b>Groeperingsveld</b>	GROUP_EXPRESSION	[expressie]	Veld of expressie dat groepen zal maken voor de gemaakte Favoriete plaatsen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Aantal toegevoegde Favoriete plaatsen</b>	COUNT	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:layertobookmarks

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Favoriete plaatsen converteren naar laag

Maakt een nieuwe laag die objecten polygoon bevat voor opgeslagen Favoriete plaatsen. Het exporteren kan worden gefilterd op alleen Favoriete plaatsen die tot het huidige project behoren, op alle Favoriete plaatsen van de gebruiker, of een combinatie van beide.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Bron Favoriete plaats</b>	SOURCE	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0,1]	Selecteer de bron(nen) voor de Favoriete plaatsen. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Favoriete plaatsen van project</li> <li>• 1 — Favoriete plaatsen van gebruiker</li> </ul>
<b>Uitvoer CRS</b>	CRS	[crs] Standaard: EPSG:4326 – WGS84	Het CRS van de uitvoerlaag
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (Favoriete plaatsen) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:bookmarkstolayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Index voor attributen aanmaken

Maakt een index van een veld in de attributentabel om bevragingen sneller te maken. De ondersteuning voor het maken van indexen is afhankelijk van de provider van de gegevenslaag en het type veld.

Er wordt geen uitvoer gemaakt: de index wordt opgeslagen op de laag zelf.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Selecteer de vectorlaag die u wilt gebruiken om een index voor attributen te maken
<b>Attribuut voor de index</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de vectorlaag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Geïndexeerde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Een kopie van de invoer vectorlaag met een index voor het gespecificeerde veld

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createattributeindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Ruimtelijke index maken

Maakt een index om toegang tot de objecten in een laag sneller te maken, gebaseerd op hun ruimtelijke locatie. Ondersteuning voor het maken van ruimtelijke indexen is afhankelijk van de provider van de gegevenslaag.

Er worden geen nieuwe lagen voor uitvoer gemaakt.

**Standaard menu:** *Vector ► Datamanagement-gereedschap*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
Geïndexeerde laag	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Een kopie van de invoer vectorlaag met een ruimtelijke index

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:createspatialindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Projectie voor Shapefile definiëren

Stelt het CRS (projectie) van een bestaande gegevensset in de indeling Shapefile in op het opgegeven CRS. Dit is bijzonder nuttig als een gegevensset in de indeling Shapefile het bestand `prj` mist en u de juiste projectie weet.

In tegenstelling tot het algoritme *Projectie toekennen*, past het de huidige laag aan en zal het geen nieuwe laag uitvoeren.

---

**Notitie:** Voor gegevenssets van Shapefile zullen de bestanden `.prj` en `.qpj` worden overschreven - of gemaakt indien ze ontbreken - om overeen te komen met het opgegeven CRS.

---

**Standaard menu:** *Vector ► Datamanagement-gereedschap*

**Zie ook:**

*Projectie toekennen, Projectie zoeken, Laag opnieuw projecteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag met ontbrekende informatie voor projectie
<b>CRS</b>	CRS	[crs]	Selecteer het toe te wijzen CRS voor de vectorlaag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoer vectorlaag met de gedefinieerde projectie

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:definecurrentprojection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Duplicaten van geometrieën verwijderen

Zoekt en verwijdert duplicaten van geometrieën.

Attributen worden niet gecontroleerd, dus in het geval dat twee objecten identieke geometrieën hebben, maar verschillende attributen, zal slechts één ervan worden toegevoegd aan de laag met resultaten.

### Zie ook:

*Geometrieën verwijderen, Geometrieën null verwijderen, Duplicaten verwijderen op attribuut*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De laag met duplicaat-geometrieën die u wilt opruimen
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Aantal verwijderde duplicaatrecords</b>	DUPLICATE_COUNT	[getal]	Aantal verwijderde duplicaatrecords
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag zonder duplicaat-geometrieën
<b>Aantal behouden records</b>	RETAINED_COUNT	[getal]	Aantal unieke records

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:deleteduplicategeometries

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Duplicaten verwijderen op attribuut

Verwijdert duplicaatrijen door alleen rekening te houden met het/de gespecificeerde veld / velden. De eerste overeenkomende rij zal worden behouden, en duplicaten zullen worden verwijderd.

Optioneel kunnen deze duplicaatrecords worden opgeslagen naar een afzonderlijke uitvoer, voor analyse.

### Zie ook:

*Duplicaten van geometrieën verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag
<b>Veld waarvoor duplicaten moet overeenkomen</b>	FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Velden die duplicaten definiëren. Objecten met identieke waarden voor al deze velden worden geacht duplicaten te zijn.
<b>Gefilterd (geen duplicaten)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die de unieke objecten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Gefilterd (duplicaten)</b> Optioneel	DUPLICATES	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoerlaag die alleen de duplicaten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Uitvoer overslaan</li> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gefilterd (duplicaten)</b> Optioneel	DUPLICATES	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Vectorlaag die de verwijderde objecten bevat. Zal niet worden gemaakt indien niet gespecificeerd (gelaten als [Uitvoer overslaan]).
<b>Aantal verwijderde duplicaatrecords</b>	DUPLICATE_COUNT	[getal]	Aantal verwijderde duplicaatrecords
<b>Gefilterd (geen duplicaten)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag die de unieke objecten bevat.
<b>Aantal behouden records</b>	RETAINED_COUNT	[getal]	Aantal unieke records

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:removeduplicatesbyattribute

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Wijzigingen in gegevensset detecteren

Vergelijkt twee vectorlagen en bepaalt welk objecten niet gewijzigd, toegevoegd of verwijderd zijn tussen die twee. Het is ontworpen voor het vergelijken van twee verschillende versies van dezelfde gegevensset.

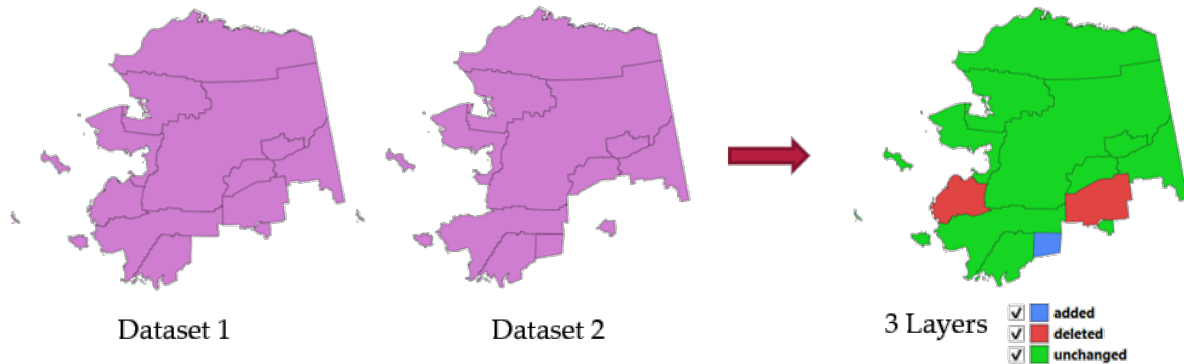


Fig. 25.44: Voorbeeld Wijzigingen in gegevensset detecteren

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Originele laag</b>	ORIGINAL	[vector: elke]	De vectorlaag die wordt beschouwd als de originele versie
<b>Gereviseerde laag</b>	REVISED	[vector: elke]	De gereviseerde of aangepaste vectorlaag
<b>Attributen waarmee rekening moet worden gehouden voor een overeenkomst</b> Optioneel	COMPARE_ATTRIBUTES	[naamsveld: elk] [lijst]	Attributen waarmee rekening moet worden gehouden voor een overeenkomst. Standaard worden alle attributen vergeleken.
<b>Gedrag voor vergelijken van geometrie</b> Optioneel	MATCH_TYPE	[enumeratie] Standaard: 1	Definieert de criteria voor vergelijken. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>0 — Exacte overeenkomst: bevat de volgorde en het aantal punten van geometrieën</li> <li>1 — Tolerante overeenkomst (Topologische gelijkheid): geometrieën worden als gelijk beschouwd</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.118 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Ongewijzigde objecten</b>	UNCHANGED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Specificeer de uitvoerlaag die de ongewijzigde objecten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Toegevoegde objecten</b>	ADDED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Specificeer de uitvoerlaag die de toegevoegde objecten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Verwijderde objecten</b>	DELETED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Specificeer de uitvoerlaag die de verwijderde objecten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Ongewijzigde objecten</b>	UNCHANGED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Vectorlaag die de ongewijzigde objecten bevat.
<b>Toegevoegde objecten</b>	ADDED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Vectorlaag die de toegevoegde objecten bevat.
<b>Verwijderde objecten</b>	DELETED	[vector: hetzelfde als de Originele laag]	Vectorlaag die de verwijderde objecten bevat.
<b>Aantal ongewijzigde objecten</b>	UNCHANGED_COUNT	[getal]	Aantal ongewijzigde objecten.
<b>Aantal toegevoegde objecten in gereviseerde laag</b>	ADDED_COUNT	[getal]	Aantal toegevoegde objecten in gereviseerde laag.
<b>Aantal verwijderde objecten uit originele laag</b>	DELETED_COUNT	[getal]	Aantal verwijderde objecten uit originele laag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:detectvectorchanges

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geometrieën verwijderen

Maakt een eenvoudige kopie *zonder geometrie* van de attributentabel van de invoerlaag van de bronlaag.

Als het bestand wordt opgeslagen in een lokale map kunt u kiezen uit veel verschillende bestandsindelingen.



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk

**Zie ook:**

*Duplicaten van geometrieën verwijderen, Geometrieën null verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Verwijderde geometrieën</b>	OUTPUT	[tabel]	<p>Specificeer de uitvoerlaag zonder geometrieën. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Verwijderde geometrieën</b>	OUTPUT	[tabel]	De uitvoerlaag zonder geometrieën. Een kopie van de originele attributentabel.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:dropgeometries

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## SQL uitvoeren

Voert een eenvoudige of complexe query met syntaxis van SQL uit op de bronlaag.

Databronnen voor invoer worden geïdentificeerd met `input1, input2... inputN` en een eenvoudige query zou eruit zien als `SELECT * FROM input1`.

Naast een eenvoudige query kunt u expressies of variabelen toevoegen binnen de parameter `SQL query` zelf. Dit is in het bijzonder nuttig als dit algoritme wordt uitgevoerd in een model van Processing en u wilt een model invoer gebruiken als een parameter van de query. Een voorbeeld van een query zou dan zijn `SELECT * FROM [% @table %]` waar `@table` de variabele is die de model invoer identificeert.

Het resultaat van de query zal worden toegevoegd als een nieuwe laag.

**Zie ook:**

*SpatiaLite SQL uitvoeren, PostgreSQL SQL uitvoeren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Aanvullende databronnen voor invoer (input1, ..., inputN genoemd in de query)</b>	INPUT_DATASOURCE	Vector: elke [lijst]	Lijst van te bevragen lagen. In de bewerker voor SQL kunt u naar deze lagen verwijzen met hun <b>echte</b> naam, maar ook als <b>invoer1</b> , <b>invoer2</b> , <b>invoerN</b> , afhankelijk van hoeveel lagen zijn gekozen.
<b>SQL-query</b>	INPUT_QUERY	[tekenreeks]	Typ de tekenreeks van uw query voor SQL, bijv. <code>SELECT * FROM input1</code> .
<b>Uniek veld voor identificatie</b> Optioneel	INPUT_UID_FIELD	[tekenreeks]	Specificeer de kolom met de unieke ID
<b>Geometrie-veld</b> Optioneel	INPUT_GEOMETRY_FIELD	[tekenreeks]	Specificeer het geometrie-veld
<b>Type geometrie</b> Optioneel	INPUT_GEOMETRY_TYPE	[nummer] Standaard: 0	Kies de geometrie voor het resultaat. Standaard zal het algoritme het automatisch detecteren. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Automatisch detecteren</li> <li>• 1 — Geen geometrie</li> <li>• 2 — Point</li> <li>• 3 — LineString</li> <li>• 4 — Polygon</li> <li>• 5 — MultiPoint</li> <li>• 6 — MultiLineString</li> <li>• 7 — MultiPolygon</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.120 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>CRS</b> Optioneel	INPUT_GEOMETRY_CRS	[crs]	Het CRS dat aan de uitvoerlaag moet worden toegewezen
<b>SQL uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die wordt gemaakt door de query. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>SQL uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Vectorlaag gemaakt door de query

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:executesql

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Lagen naar DXF exporteren

NEW in 3.18

Exporteert lagen naar een bestand DXF. Voor elke laag kunt u een veld kiezen waarvan de waarden worden gebruikt om objecten te splitsen in de gemaakte doellagen in de uitvoer voor DXF.

#### Zie ook:

*Nieuwe DXF-bestanden maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlagen</b>	LAYERS	[vector: elke] [lijst]	Te exporteren invoer vectorlagen
<b>Symbologie modus</b>	SYMBOLGY_MODE	[enumeratie] Standaard: 0	Type symbologie die moet worden toegepast op de uitvoerlagen. U kunt kiezen uit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Geen symbologie</li> <li>• 1 — Objectsymbologie</li> <li>• 2 — Symbologie symboollaag</li> </ul>
<b>Symbologie schaal</b>	SYMBOLGY_SCALE	[schaal] Standaard: 1:1 000 000	Standaard schaal voor de gegevensexport.
<b>Codering</b>	ENCODING	[enumeratie]	Codering die moet worden toegepast op de lagen.
<b>CRS</b>	CRS	[crs]	Het CRS van de uitvoerlaag kiezen
<b>Titel van laag als naam gebruiken</b>	USE_LAYER_TITLE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Benoem de uitvoerlaag met de titel van de laag (zoals ingesteld in QGIS) in plaats van de naam van de laag.
<b>2D uitvoer forceren</b>	FORCE_2D	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Labels als elementen MTEXT exporteren</b>	MTEXT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Labels als elementen MTEXT of TEXT exporteren
<b>DXF</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoer DXF-bestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>DXF</b>	OUTPUT	[bestand]	.DXF bestand dat de invoerlagen bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:dxfexport

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Geselecteerde objecten uitnemen

Slaat de geselecteerde objecten als een nieuwe laag op.

**Notitie:** Als de geselecteerde laag geen geselecteerde objecten heeft, zal de nieuw gemaakte laag leeg zijn.

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: elke]	Laag waaruit de selectie moet worden geselecteerd
Geselecteerde objecten	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de vectorlaag voor de geselecteerde objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
Geselecteerde objecten	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met alleen de geselecteerde objecten, of zonder objecten als niets werd geselecteerd.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:savesselectedfeatures

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Codering Shapefile uitnemen

Neemt de informatie uit voor de codering van attributen, die is ingebed in een Shapefile. Zowel de codering die is gespecificeerd in een optioneel bestand `.:file:.cpg` als details voor de codering die aanwezig zijn in het `.dbf` LDID kopblok worden uitgenomen.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag van ESRI Shapefile (.SHP) waaruit de informatie voor de codering moet worden uitgenomen.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Shapefile codering</b>	ENCODING	[tekenreeks]	Informatie voor de codering gespecificeerd in het invoerbestand
<b>CPG-codering</b>	CPG_ENCODING	[tekenreeks]	Informatie voor de codering gespecificeerd in een optioneel bestand .CPG
<b>LDID-codering</b>	LDID_ENCODING	[tekenreeks]	Informatie voor de codering gespecificeerd in het .dbf LDID kopblok

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:shpencodinginfo

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Projectie zoeken

Maakt een verkorte lijst van kandidaat coördinaten referentiesystemen, bijvoorbeeld voor een laag met een onbekende projectie.

Het gebied, dat de laag verwacht wordt te bedekken, moet zijn gespecificeerd via de parameter Doelgebied. Het coördinaten referentiesysteem voor dit doelgebied moet bekend zijn bij QGIS.

Het algoritme werkt door het bereik van de laag te testen in elk bekend referentiesysteem en dan die te vermelden waarvan de grenzen nabij het doelgebied liggen, als de laag in deze projectie zou zijn.

### Zie ook:

*Projectie toekennen, Projectie voor Shapefile definiëren, Laag opnieuw projecteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag met onbekende projectie
<b>Doelgebied voor laag (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	TARGET_AREA	[bereik]	Het gebied dat de laag bedekt. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>CRS-kandidaten</b>	OUTPUT	[tabel] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de tabel (laag zonder geometrie) voor de suggesties voor het CRS (EPSG-codes). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>CRS-kandidaten</b>	OUTPUT	[tabel]	Een tabel met alle CRSen (EPSG-codes) van de overeenkomende criteria.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:findprojection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Relatie afvlakken

Vlakt een *relatie* af voor een vectorlaag, exporteert een enkele laag die één ouderobject per gerelateerd object bevat. Dit ouderobject bevat alle attributen voor de gerelateerde objecten. Dit maakt het mogelijk de relatie te verkrijgen als een gewone tabel die bijv. kan worden geëxporteerd naar CSV.

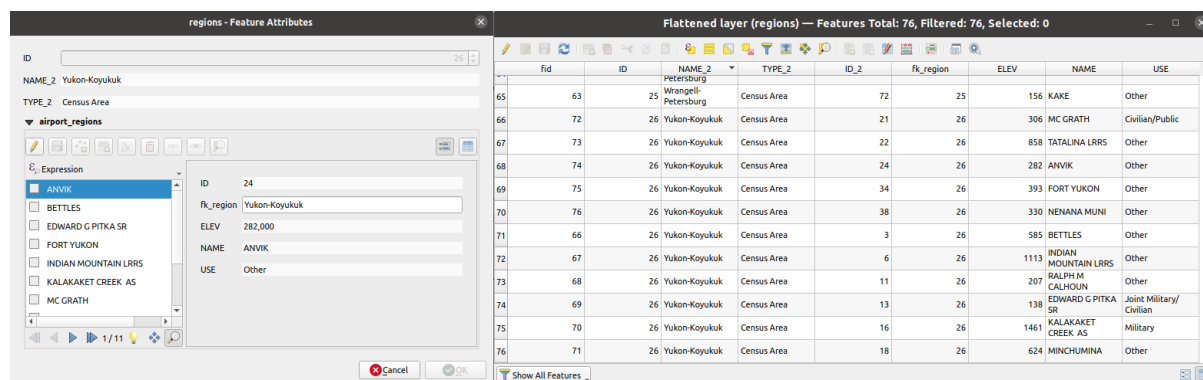


Fig. 25.45: Formulier van een region met gerelateerde kinderen (links) - Een duplicaat region-object voor elk gerelateerd kind, met samengevoegde attributen (rechts)

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag met de relatie die gede-normaliseerd zou moeten worden
<b>Afgevlakte laag</b> Optioneel	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (afgevlakte) laag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Afgevlakte laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Een laag die hoofdobjecten bevat met alle attributen voor de gerelateerde objecten

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:flattenrelationships

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Attributen koppelen op veldwaarde

Neemt een invoer vectorlaag en maakt een nieuwe vectorlaag die een uitgebreide versie is van die van de invoer, met aanvullende attributen in zijn attributentabel.

De aanvullende attributen en hun waarden worden uit een tweede vectorlaag genomen. Een attribuut is geselecteerd in elk van hen om de criteria voor het samenvoegen te definiëren.

### Zie ook:

*Koppel attributen op dichtstbijzijnde, Koppel attributen op basis van plaats*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag. De uitvoerlaag zal bestaan uit de objecten van deze laag met attributen van overeenkomende objecten in de tweede laag.
<b>Tabelveld</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Veld van de bronlaag te gebruiken voor het samenvoegen
<b>Invoerlaag 2</b>	INPUT_2	[vector: elke]	Laag met de te koppelen attributentabel
<b>Tabelveld 2</b>	FIELD_2	[tabelveld: elk]	Veld van de tweede (koppel-) laag om te gebruiken om samen te voegen. Het type veld moet gelijk zijn aan (of compatibel met) het type tabelveld voor de invoer.
<b>Velden van laag 2 om te kopiëren</b> Optioneel	FIELDS_TO_COPY	[tabelveld: elk] [lijst]	Selecteer de specifieke velden die u wilt toevoegen. Standaard worden alle velden toegevoegd.
<b>Verbindingsstijl</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 1	Het type van de uiteindelijke gekoppelde laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afzonderlijk object maken voor elk overeenkomend object (één-tot-veel)</li> <li>• 1 — Alleen attributen gebruiken van eerste overeenkomende object (één-tot-één)</li> </ul>
<b>Records verwijderen die niet konden worden gekoppeld</b>	DISCARD_NONMATCHING	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Selecteren als u de objecten, die niet konden worden gekoppeld, niet wilt behouden

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.124 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Voorvoegsel samengevoegde velden</b> Optioneel	PREFIX	[tekenreeks]	Voeg een voorvoegsel toe aan gekoppelde velden om ze gemakkelijk te kunnen identificeren en botsingen tussen namen van velden te vermijden
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de koppeling. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b>	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor niet samen te voegen objecten uit de eerste laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Aantal niet samen te voegen objecten uit invoertabel</b>	JOINED_COUNT	[getal]	
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b> Optioneel	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met de niet-overeenkomende objecten
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag met toegevoegde attributen van de koppeling
<b>Aantal samengevoegde objecten uit invoertabel</b> Optioneel	UNJOINABLE_COUNT	[getal]	

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:joinattributetable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Koppel attributen op basis van plaats

Neemt een invoer vectorlaag en maakt een nieuwe vectorlaag die een uitgebreide versie is van die van de invoer, met aanvullende attributen in zijn attributentabel.

De aanvullende attributen en hun waarden worden uit een tweede vectorlaag genomen. Een ruimtelijk criterium wordt toegepast om de waarden uit de tweede vectorlaag te selecteren die worden toegevoegd aan elk object uit de eerste laag.

**Standaard menu:** *Vector ► Datamanagement-gereedschap*

### Zie ook:

*Koppel attributen op dichtstbijzijnde, Attributen koppelen op veldwaarde, Koppel attributen op basis van plaats (samenvatting)*

## Ruimtelijke relaties verkennen

Geometrische gezegdes zijn functies met Booleaanse waarden die worden gebruikt om de ruimtelijke relatie te bepalen die een object heeft met een ander door te vergelijken of en hoe hun geometrieën een portie van hun ruimte delen.

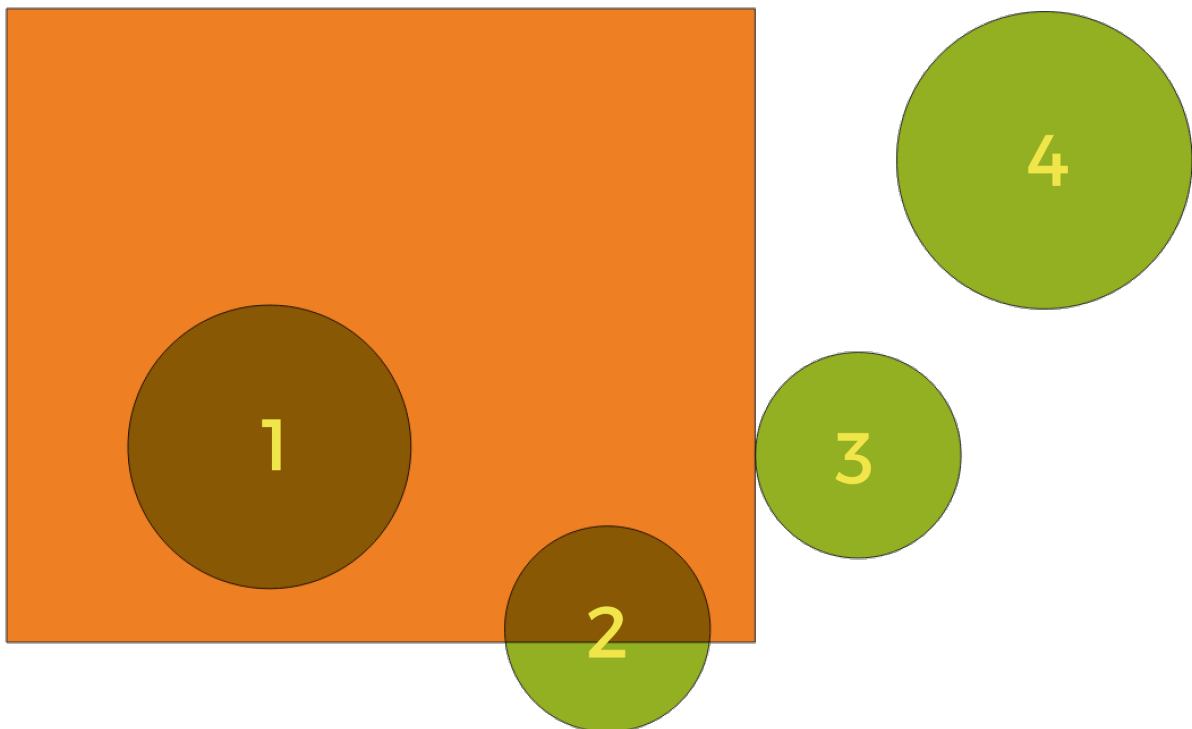


Fig. 25.46: Zoeken naar ruimtelijke relaties tussen lagen

Gebruik makend van de afbeelding hierboven zoeken we naar de groene cirkels door ze ruimtelijk te vergelijken met het rechthoekige oranje object. Beschikbare geometrische gezegdes zijn:

**Kruisen** Test of een geometrie een andere kruist. Geeft 1 ( true) terug als de geometrieën elkaar ruimtelijk kruisen (een stukje ruimte met elkaar delen - overlappen of raken) en 0 als zij dat niet doen. In de afbeelding hierboven zou dit de cirkels 1, 2 en 3 teruggeven.

**Bevat** Geeft 1 (true) terug als en alleen als er geen punten van b in het buitenste van a liggen, en ten minste één punt van het interieur van b ligt in het interieur van a. In de afbeelding zou geen cirkel worden teruggegeven, maar de rechthoek zou dat wel worden als u er op de omgekeerde wijze naar zou zoeken, omdat het cirkel 1 volledig bevat. Dit is het tegengestelde van *zijn binnen*.

**Raakt niet** Geeft 1 (true) terug als de geometrieën geen deel van de ruimte met elkaar delen (niet overlappen, elkaar niet raken). Alleen cirkel 4 wordt teruggegeven.

**Gelijk** Geeft 1 (true) terug als en alleen als geometrieën exact hetzelfde zijn. Geen cirkels zullen worden teruggegeven.

**Raakt** Test of een geometrie een andere raakt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën tenminste één gemeenschappelijk punt hebben, maar hun interieurs niet kruisen. Alleen cirkel 3 wordt teruggegeven.

**Overlapt** Test of een geometrie een andere overlapt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën ruimte delen, van dezelfde dimensie zijn, maar niet volledig door elkaar worden omvat. Alleen cirkel 2 wordt teruggegeven.

**Zijn binnen** Test of een geometrie in een andere ligt. Geeft 1 (true) terug als geometrie a volledig binnen geometrie b ligt. Alleen cirkel 1 wordt teruggegeven.

**Kruisen** Geeft 1 (true) terug als de opgegeven geometrieën enkele, maar niet alle, punten in het interieur gemeenschappelijk hebben en de feitelijke kruising van een lagere dimensie is dan de hoogste opgegeven geometrie. Bijvoorbeeld een lijn die een polygoon kruist zal een lijn kruisen (true). Twee lijnen die elkaar kruisen zal als een punt kruisen (true). Twee polygonen kruisen als een polygoon (false). In de afbeelding zullen geen cirkels worden teruggegeven.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag. De uitvoerlaag zal bestaan uit de objecten van deze laag met attributen van overeenkomende objecten in de tweede laag.
<b>Koppellaag</b>	JOIN	[vector: elke]	De attributen van deze vectorlaag zullen worden <b>toegevoegd</b> aan de attributentabel van de bronlaag.
<b>Geometrisch gezegde</b>	PREDICATE	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0]	Selecteer de geometrische criteria. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — kruist met</li> <li>• 1 — bevat</li> <li>• 2 — is gelijk aan</li> <li>• 3 — raakt</li> <li>• 4 — overlapt</li> <li>• 5 — binnen</li> <li>• 6 — kruist</li> </ul>
<b>Velden die moeten worden toegevoegd (laat leeg om alle velden te gebruiken)</b> Optioneel	JOIN_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Selecteer de specifieke velden die u wilt toevoegen. Standaard worden alle velden toegevoegd.

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.125 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Verbindingsstijl</b>	METHOD	[enumeratie]	Het type van de uiteindelijke gekoppelde laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afzonderlijk object maken voor elk overeenkomend object (één-tot-veel)</li> <li>• 1 — Alleen attributen gebruiken van eerste overeenkomende object (één-tot-één)</li> <li>• 2 — Alleen attributen gebruiken van object met grootste overlapping (één-tot-één)</li> </ul>
<b>Records verwijderen die niet konden worden gekoppeld</b>	DISCARD_NONMATCHING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijder records van de invoerlaag, die niet konden worden gekoppeld, uit de uitvoer
<b>Voorvoegsel samengevoegde velden</b> Optioneel	PREFIX	[tekenreeks]	Voeg een voorvoegsel toe aan gekoppelde velden om ze gemakkelijk te kunnen identificeren en botsingen tussen namen van velden te vermijden
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de koppeling. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b>	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor niet samen te voegen objecten uit de eerste laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Aantal niet samen te voegen objecten uit invoertabel</b>	JOINED_COUNT	[getal]	
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b> Optioneel	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met de niet overeenkomende objecten
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag met toegevoegde attributen van de koppeling

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:joinattributesbylocation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Koppel attributen op basis van plaats (samenvatting)

Neemt een invoer vectorlaag en maakt een nieuwe vectorlaag die een uitgebreide versie is van die van de invoer, met aanvullende attributen in zijn attributentabel.

De aanvullende attributen en hun waarden worden uit een tweede vectorlaag genomen. Een ruimtelijk criterium wordt toegepast om de waarden uit de tweede vectorlaag te selecteren die worden toegevoegd aan elk object uit de eerste laag.

Het algoritme berekent een statistische samenvatting voor de waarden uit overeenkomende objecten op de tweede laag (bijv. maximum waarde, gemiddelde waarde, etc).

### Zie ook:

*Koppel attributen op basis van plaats*

## Ruimtelijke relaties verkennen

Geometrische gezegdes zijn functies met Booleaanse waarden die worden gebruikt om de ruimtelijke relatie te bepalen die een object heeft met een ander door te vergelijken of en hoe hun geometrieën een portie van hun ruimte delen.

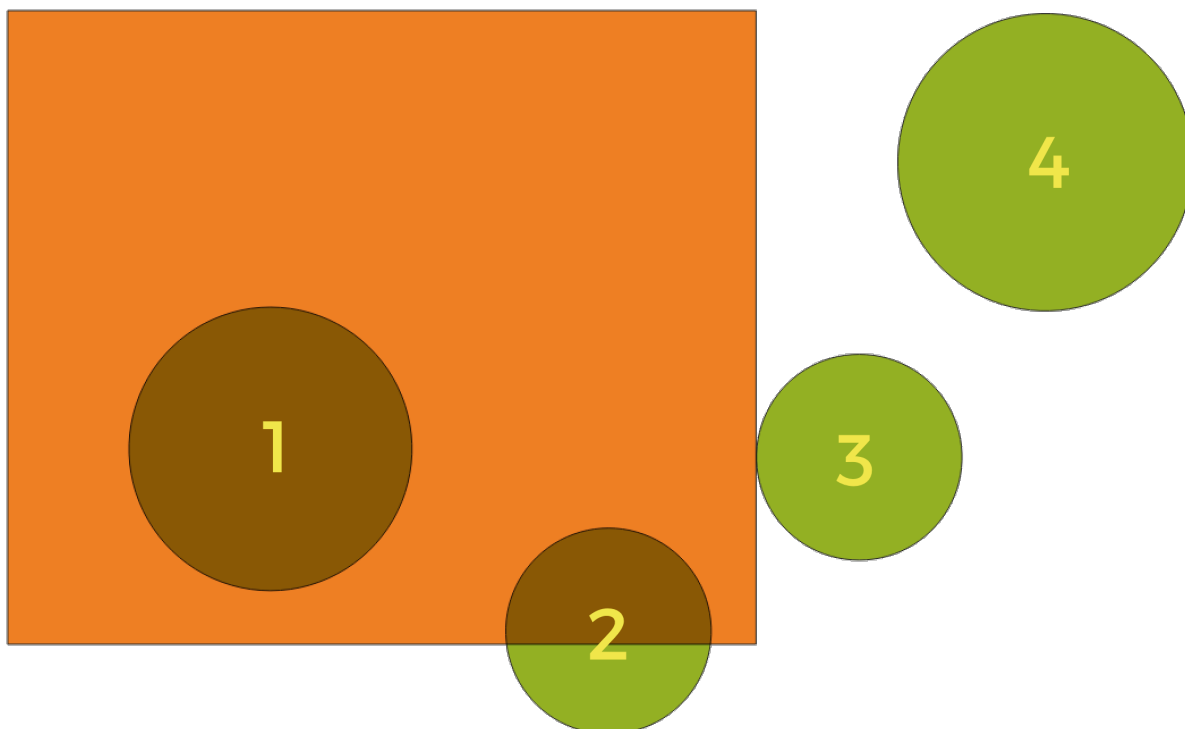


Fig. 25.47: Zoeken naar ruimtelijke relaties tussen lagen

Gebruik makend van de afbeelding hierboven zoeken we naar de groene cirkels door ze ruimtelijk te vergelijken met het rechthoekige oranje object. Beschikbare geometrische gezegdes zijn:

**Kruisen** Test of een geometrie een andere kruist. Geeft 1 ( true) terug als de geometrieën elkaar ruimtelijk kruisen (een stukje ruimte met elkaar delen - overlappen of raken) en 0 als zij dat niet doen. In de afbeelding hierboven zou dit de cirkels 1, 2 en 3 teruggeven.

**Bevat** Geeft 1 (true) terug als en alleen als er geen punten van b in het buitenste van a liggen, en ten minste één punt van het interieur van b ligt in het interieur van a. In de afbeelding zou geen cirkel worden teruggegeven, maar de rechthoek zou dat wel worden als u er op de omgekeerde wijze naar zou zoeken, omdat het cirkel 1 volledig bevat. Dit is het tegengestelde van *zijn binnen*.

**Raakt niet** Geeft 1 (true) terug als de geometrieën geen deel van de ruimte met elkaar delen (niet overlappen, elkaar niet raken). Alleen cirkel 4 wordt teruggegeven.

**Gelijk** Geeft 1 (true) terug als en alleen als geometrieën exact hetzelfde zijn. Geen cirkels zullen worden teruggegeven.

**Raakt** Test of een geometrie een andere raakt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën tenminste één gemeenschappelijk punt hebben, maar hun interieurs niet kruisen. Alleen cirkel 3 wordt teruggegeven.

**Overlapt** Test of een geometrie een andere overlapt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën ruimte delen, van dezelfde dimensie zijn, maar niet volledig door elkaar worden omvat. Alleen cirkel 2 wordt teruggegeven.

**Zijn binnen** Test of een geometrie in een andere ligt. Geeft 1 (true) terug als geometrie a volledig binnen geometrie b ligt. Alleen cirkel 1 wordt teruggegeven.

**Kruisen** Geeft 1 (true) terug als de opgegeven geometrieën enkele, maar niet alle, punten in het interieur gemeenschappelijk hebben en de feitelijke kruising van een lagere dimensie is dan de hoogste opgegeven geometrie. Bijvoorbeeld een lijn die een polygoon kruist zal een lijn kruisen (true). Twee lijnen die elkaar kruisen zal als een punt kruisen (true). Twee polygoonen kruisen als een polygoon (false). In de afbeelding zullen geen cirkels worden teruggegeven.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag. De uitvoerlaag zal bestaan uit de objecten van deze laag met attributen van overeenkomende objecten in de tweede laag.
<b>Koppellaag</b>	JOIN	[vector: elke]	De attributen van deze vectorlaag zullen worden <b>toegevoegd</b> aan de attributentabel van de bronlaag.
<b>Geometrisch gezegde</b>	PREDICATE	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0]	Selecteer de geometrische criteria. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — kruist met</li> <li>• 1 — bevat</li> <li>• 2 — is gelijk aan</li> <li>• 3 — raakt</li> <li>• 4 — overlapt</li> <li>• 5 — binnen</li> <li>• 6 — kruist</li> </ul>
<b>Velden die moeten worden samengevat (laat leeg om alle velden te gebruiken)</b> Optioneel	JOIN_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Selecteer de specifieke velden die u wilt toevoegen en samenvatten. Standaard worden alle velden toegevoegd.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.126 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Overzichten die moeten worden berekend (laat leeg om alle velden te gebruiken)</b> Optioneel	SUMMARIES	[enumeratie] [lijst] Standaard: []	Kies welk type overzicht u wilt toevoegen aan elk veld en voor elk object. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — count</li> <li>• 1 — uniek</li> <li>• 2 — min</li> <li>• 3 — max</li> <li>• 4 — range</li> <li>• 5 — sum</li> <li>• 6 — mean</li> <li>• 7 — median</li> <li>• 8 — stddev</li> <li>• 9 — minority</li> <li>• 10 — majority</li> <li>• 11 — q1</li> <li>• 12 — q3</li> <li>• 13 — iqr</li> <li>• 14 — leeg</li> <li>• 15 — gevuld</li> <li>• 16 — min_length</li> <li>• 17 — max_length</li> <li>• 18 — mean_length</li> </ul>
<b>Records verwijderen die niet konden worden gekoppeld</b>	DISCARD_NONMATCHING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijder records van de invoerlaag, die niet konden worden gekoppeld, uit de uitvoer
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de koppeling. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag met samengevatte attributen van de koppeling

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:joinbylocationsummary

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Koppel attributen op dichtstbijzijnde

Neemt een invoer vectorlaag en maakt een nieuwe vectorlaag met aanvullende velden in zijn attributentabel. De aanvullende attributen en hun waarden worden genomen uit een tweede vectorlaag. Objecten worden gekoppeld door de dichtstbijzijnde objecten uit elke laag te zoeken.

Standaard wordt alleen het dichtstbijzijnde object gekoppeld, maar de koppeling kan ook de k-dichtstbijzijnde naburige objecten koppelen.

Als een maximum afstand is gespecificeerd, zullen alleen objecten die dichterbij liggen dan deze afstand overeenkomen.

### Zie ook:

*Dichtstbijzijnde buur'-analyse, Attributen koppelen op veldwaarde, Koppel attributen op basis van plaats, Afstandsmatrix*

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag.
<b>Invoerlaag 2</b>	INPUT_2	[vector: elke]	De koppellaag.
<b>Velden van laag 2 om te kopiëren (laat leeg om alle velden te kopiëren)</b>	FIELDS_TO_COPY	[velden]	Velden van koppellaag om te kopiëren (indien leeg, worden alle velden gekopieerd).
<b>Records verwijderen die niet konden worden gekoppeld</b>	DISCARD_NONMATCHING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijder records van de invoerlaag, die niet konden worden gekoppeld, uit de uitvoer
<b>Voorvoegsel samengevoegde velden</b>	PREFIX	[tekenreeks]	Voorvoegsel samengevoegde velden
<b>Maximum dichtstbijzijnde burens</b>	NEIGHBORS	[getal] Standaard: 1	Maximum aantal dichtstbijzijnde burens
<b>Maximum afstand</b>	MAX_DISTANCE	[getal]	Maximum zoekafstand

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.127 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag die de samengevoegde objecten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b>	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de vectorlaag die de objecten bevat die niet samengevoegd konden worden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Samengevoegde laag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer samengevoegde laag
<b>Niet samen te voegen objecten uit eerste laag</b>	NON_MATCHING	[hetzelfde als invoer]	Laag die de objecten bevat uit de eerste laag, die niet konden worden samengevoegd met objecten in de koppellaag.
<b>Aantal niet samen te voegen objecten uit invoertabel</b>	JOINED_COUNT	[getal]	Aantal objecten uit de invoertabel die zijn samengevoegd.
<b>Aantal samengevoegde objecten uit invoertabel</b>	UNJOINABLE_COUNT	[getal]	Aantal objecten uit de invoertabel die niet konden worden samengevoegd.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:joinbynearest

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

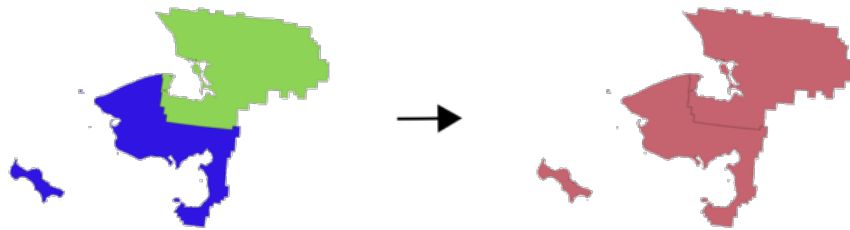
## Vectorlagen samenvoegen

Combineert meerdere vectorlagen met **hetzelfde type geometrie** naar één enkele.

De attributentabel van de resulterende laag zal de velden bevatten uit alle invoerlagen. Als er velden worden gevonden met dezelfde naam, maar van een ander type, dan zal het geëxporteerde veld automatisch worden geconverteerd naar een veldtype tekenreeks. Nieuwe velden die de originele naam van de laag en de bron opslaan worden ook toegevoegd.

Als een van de invoerlagen waarden Z of M bevat, dan zal de uitvoerlaag die waarden ook bevatten. Soortgelijk geldt ook dat als een van de invoerlagen meerdelig is, dan zal de uitvoerlaag ook een meerdelige laag zijn.

Optioneel kan het doel coördinaten referentiesysteem (CRS) voor de samengevoegde laag worden ingesteld. Als dat niet is ingesteld zal het CRS uit de eerste invoerlaag worden genomen. Alle lagen zullen opnieuw worden geprojecteerd om overeen te komen met dit CRS.



**Standaard menu:** *Vector ► Datamanagement-gereedschap*

**Zie ook:**

*Vectorlaag splitsen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlagen</b>	LAYERS	[vector: elke] [lijst]	De lagen die moeten worden samengevoegd naar één enkele laag. Lagen zouden van hetzelfde type geometrie moeten zijn.
<b>Doel-CRS</b> Optioneel	CRS	[crs]	Kies het CRS voor de uitvoerlaag. Indien niet gespecificeerd, zal het CRS van de eerste invoerlaag worden gebruikt.
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag die alle objecten en attributen uit de invoerlagen bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:mergevectorlayers`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Sorteren op expressie

Sorteert een vectorlaag overeenkomstig een expressie: wijzigt de index van objecten overeenkomstig een expressie.

Wees voorzichtig, het zou misschien niet werken zoals verwacht met enkele providers, de volgorde zou niet elke keer behouden kunnen worden.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Te sorteren invoer vectorlaag
<b>Expressie</b>	EXPRESSION	[expressie]	Expressie om mee te sorteren
<b>Oplopend sorteren</b>	ASCENDING	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Indien geselecteerd zal de vectorlaag worden gesorteerd van lage naar hoge waarden.
<b>Eerst null sorteren</b>	NULLS_FIRST	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd worden waarden Null als eerste geplaatst
<b>Gesorteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gesorteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (gesorteerde) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:orderbyexpression

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Shapefile repareren

Repareert een defecte gegevensset ESRI Shapefile door het SHX-bestand (opnieuw) te maken.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoer shapefile</b>	INPUT	[bestand]	Volledige pad naar de gegevensset ESRI Shapefile met een ontbrekend of defect SHX-bestand

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Gerepareerde laag</b>	OUTPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag met het gerepareerde SHX-bestand

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:repairshapefile

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag opnieuw projecteren

Projecteert een vectorlaag opnieuw naar een ander CRS. De opnieuw geprojecteerde laag zal dezelfde objecten en attributen als de invoerlaag hebben.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk

### Zie ook:

*Projectie toekennen, Projectie voor Shapefile definiëren, Projectie zoeken*

### Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag om opnieuw te projecteren
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs] Standaard: EPSG:4326 – WGS84	Doel coördinaten referentie systeem
<b>Coördinaten bewerken</b> Optioneel	OPERATION	[tekenreeks]	Specifieke te gebruiken bewerking voor een bepaalde taak voor opnieuw projecteren, in plaats van het altijd gebruiken van het forceren van de transformatie-instellingen van het huidige project. Nuttig bij het opnieuw projecteren van een bepaalde laag en beheer over de exacte transformatie-pijplijn is vereist. Vereist proj versie >= 6. Lees meer op <a href="#">Datumtransformaties</a> .
<b>Opnieuw geprojecteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Opnieuw geprojecteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (opnieuw geprojecteerde) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:reprojectlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vectorobjecten opslaan naar bestand

Slaat vectorobjecten op naar een gespecificeerd bestand voor de gegevensset.

Voor indelingen van gegevenssets ondersteunde lagen mag een optionele parameter voor de laagnaam worden gebruikt om een aangepaste tekenreeks te specificeren. Optionele opties voor GDAL-gedefinieerde gegevensset en laag kunnen worden gespecificeerd. Voor meer informatie hierover, lees de online [documentatie van GDAL](#) over de indeling.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Vectorobjecten</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag.
<b>Opgeslagen objecten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer het bestand waarin de objecten moeten worden opgeslagen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Laagnaam</b> Optioneel	LAYER_NAME	[tekenreeks]	Te gebruiken naam voor de uitvoerlaag
<b>Opties voor GDAL-gegevensset</b> Optioneel	DATASOURCE_OPTIONS	[tekenreeks]	Opties voor het maken van GDAL-gegevensset voor de indeling van de uitvoer. Afzonderlijke individuele opties met puntkomma's.
<b>Opties voor laag van GDAL</b> Optioneel	LAYER_OPTIONS	[tekenreeks]	Opties voor het maken van laag van GDAL voor de indeling van de uitvoer. Afzonderlijke individuele opties met puntkomma's.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Opgeslagen objecten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met de opgeslagen objecten.
<b>Bestandsnaam en pad</b>	FILE_PATH	[tekenreeks]	Naam voor uitvoerbestand en pad.
<b>Laagnaam</b>	LAYER_NAME	[tekenreeks]	Naam van de laag, indien aanwezig.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:savefeatures`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Codering van laag instellen

Stelt de gebruikte codering in voor het lezen van de attributen van de laag. Er worden geen permanente wijzigingen aan de laag gemaakt, anders dan hoe het lezen van de laag wordt beïnvloed gedurende de huidige sessie.

---

**Notitie:** Wijzigen van de codering wordt alleen ondersteund voor sommige gegevensbronnen voor de vectorlaag.

---

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Opgeslagen objecten</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waarvoor de codering moet worden ingesteld.
<b>Codering</b>	ENCODING	[tekenreeks]	Codering van tekst om de laag toe te wijzen aan de huidige sessie van QGIS.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Uitvoerlaag</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Invoer vectorlaag met de ingestelde codering.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setlayerencoding

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Objecten splitsen op teken

Objecten worden gesplitst in meerdere uitvoerobjecten, door de waarde van een veld te splitsen op een gespecificeerd teken. Als bijvoorbeeld een laag objecten bevat met meerdere kommagescheiden waarden opgenomen in één veld, kan dit algoritme worden gebruikt om deze waarden te splitsen naar meerdere uitvoerobjecten. Geometrieën en andere attributen blijven in de uitvoer ongewijzigd. Optioneel mag de tekenreeks voor de scheiding een reguliere expressie zijn, voor toegevoegde flexibiliteit.

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Splitsen op waarden in veld</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld voor splitsen
<b>Waarden splitsen op teken</b>	CHAR	[tekenreeks]	Te gebruiken teken voor splitsen
<b>Reguliere expressie als scheiding gebruiken</b>	REGEX	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: Tijdelijke laag maken	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:splitfeaturesbycharacter

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vectorlaag splitsen

Maakt een set van vectors in een map voor uitvoer, gebaseerd op een invoerlaag en een attribuut. De map voor de uitvoer zal net zoveel lagen bevatten als de gevonden unieke waarden in het gewenste veld.

Het aantal gemaakte bestanden is gelijk aan het aantal verschillende gevonden waarden voor het gespecificeerde attribuut.

Dit is de tegengestelde bewerking van *samenvoegen*.

**Standaard menu:** *Vector ► Datamanagement-gereedschap*

**Zie ook:**

*Vectorlagen samenvoegen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Uniek ID-veld</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Te gebruiken veld voor splitsen
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijke map]	Specificeer de map voor de uitvoerlagen. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Type uitvoerbestand</b> Optioneel	FILE_TYPE	[enumeratie] Standaard: gpkg in het dialoogvenster	Selecteer de extensie voor de uitvoerbestanden. Indien niet gespecificeerd of ongeldig, zal de indeling voor de uitvoerbestanden die zijn welke is ingesteld voor de instelling van Processing "Standaard uitvoer vectorlaagextensie".

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map]	De map voor de uitvoerlagen
<b>Uitvoerlagen</b>	OUTPUT_LAYERS	[hetzelfde als invoer] [lijst]	De uitvoer vectorlagen die het resultaat van het splitsen zijn.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:splitvectorlayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Tabel afbreken

Verkleint een laag door alle objecten van die laag te verwijderen.

**Waarschuwing:** Dit algoritme past de laag ter plekke aan en verwijderde objecten kunnen niet worden teruggeplaatst!

## Parameters

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Omschrijving
<b>Afgebroken laag</b>	OUTPUT	[map]	De afgebroken (lege) laag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:truncatetable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.18 Vector geometrie

### Attributen voor geometrie toevoegen

Berekent geometrische eigenschappen van de objecten in een vectorlaag en neemt die op in de uitvoerlaag.

Het maakt een nieuwe vectorlaag met dezelfde inhoud als die van de invoer, maar met aanvullende attributen die geometrische berekeningen bevatten, gebaseerd op een geselecteerd CRS.

De aan de tabel toegevoegde attributen zijn afhankelijk van het type geometrie en de dimensie van de invoerlaag:

- voor lagen **punt**: coördinaten X (xcoord), Y (ycoord), Z (zcoord) en/of waarde M (mvalue)
- voor lagen **lijn**: length en voor de typen geometrie LineString en CompoundCurve, ook de sinuosity en rechte afstand (straightdis) van het object
- voor lagen **polygoon**: perimeter en area

Standaard menu: *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Bereken met</b>	CALC_METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Parameters voor berekeningen om te gebruiken voor de geometrische eigenschappen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Laag-CRS</li> <li>• 1 — Project-CRS</li> <li>• 2 — Ellipsoïde</li> </ul>
<b>Geom-info toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (kopie van invoer met geometrieën). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geom-info toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Kopie van de invoer vectorlaag met toevoeging van de velden voor geometrie



## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:exportaddgeometrycolumns

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Affiene transformatie

Past een affiene transformatie toe op de geometrieën van de laag. Affiene transformaties kunnen vertalingen, op schaal brengen en rotatie bevatten. De bewerkingen worden uitgevoerd in de volgende volgorde: op schaal brengen, rotatie en vertaling.

Waarden Z en M (indien aanwezig) kunnen worden vertaald en op schaal gebracht.

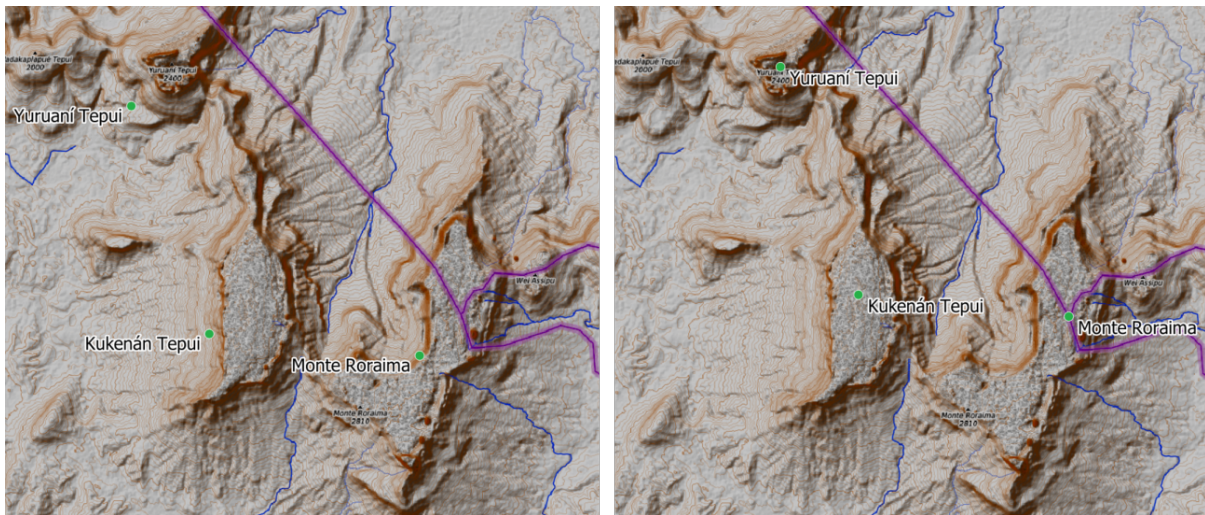




Fig. 25.48: Vector puntlaag (groene punten) vóór (links), en na (rechts) een affiene transformatie (vertaling).

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Zie ook:**








*Transleren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Vertaling (X-as)</b>	DELTA_X	[getal  Standaard: 0	Toe te passen verplaatsing op de X-as.
<b>Vertaling (Y-as)</b>	DELTA_Y	[getal  Standaard: 0	Toe te passen verplaatsing op de Y-as.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.132 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vertaling (Z-as)</b>	DELTA_Z	[getal  Standaard: 0	Toe te passen verplaatsing op de Z-as.
<b>Vertaling (waarden M)</b>	DELTA_M	[getal  Standaard: 0	Toe te passen verschuiving op waarden M.
<b>Schaalfactor (X-as)</b>	SCALE_X	[getal  Standaard: 1	Schaalwaarde (vergoten of verkleinen) om toe te passen op de X-as.
<b>Schaalfactor (Y-as)</b>	SCALE_Y	[getal  Standaard: 1	Schaalwaarde (vergoten of verkleinen) om toe te passen op de Y-as.
<b>Schaalfactor (Z-as)</b>	SCALE_Z	[getal  Standaard: 1	Schaalwaarde (vergoten of verkleinen) om toe te passen op de Z-as.
<b>Schaalfactor (waarden M)</b>	SCALE_M	[getal  Standaard: 1	Schaalwaarde (vergoten of verkleinen) om toe te passen op waarden M.
<b>Rotatie rondom Z-as (graden tegen de klok in)</b>	ROTATION_Z	[getal  Standaard: 0	Hoek voor de rotatie in graden.
<b>Getransformeerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Getransformeerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (getransformeerde) vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:affinetransform

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Samenvoegen

Neemt een vector-of tabellaag en maakt een nieuwe laag door objecten samen te voegen, gebaseerd op een expressie `group by`.

Objecten waar de expressie `group by` dezelfde waarde teruggeeft worden gegroepeerd.

Het is mogelijk alle bronobjecten samen te voegen met een constante waarde in de parameter `group by`, bijvoorbeeld: `NULL`.

Het is ook mogelijk objecten te groeperen op meerdere velden met de functie `Array`, bijvoorbeeld: `Array("Veld1", "Veld2")`.

Geometrieën (indien aanwezig) worden gecombineerd tot één meerdelige geometrie voor elke groep. Attributen voor uitvoer worden berekend afhankelijk van elke opgegeven definitie voor samenvoegen.

Dit algoritme maakt het mogelijk de standaard *functies voor samenvoegen* van het programma voor expressies van QGIS te gebruiken.

### Zie ook:






*Geometrieën verzamelen, Samensmelten*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Groeperen op expressie</b>	GROUP_BY	[tabelveld: elk] Standaard: 'NULL'	Kies het veld waarop gegroepeerd moet worden. Indien <i>NULL</i> zullen alle objecten worden gegroepeerd.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.134 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samenvoegen</b>	AGGREGATES	[lijst]	<p>Lijst van velden in de uitvoerlaag met hun definities. Voorbeeld van een velddefinitie: <code>{'aggregate': 'sum', 'delimiter': ';', 'input': '\$area', 'length': 10, 'name': 'totarea', 'precision': 0, 'type': 6}</code></p> <p>Standaard bevat de lijst alle velden van de invoerlaag. U kunt, in de GUI, deze velden en hun definities bewerken, en u kunt ook:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klikken op de knop  om een nieuw veld toe te voegen.</li> <li>• Klikken op  om het geselecteerde veld te verwijderen.</li> <li>•  en  gebruiken om de volgorde van de velden te wijzigen.</li> <li>• Klikken op  om terug te zetten naar de standaard (de velden van de invoerlaag).</li> </ul> <p>Voor elk van de velden waaruit u informatie zou willen ophalen, dient u het volgende te definiëren:</p> <p><b>Invoer <i>expressie</i> [<i>expressie</i>] (<i>input</i>)</b>  Veld of <i>expressie</i> uit de invoerlaag.</p> <p><b>Functie <i>Samenvoegen</i> [<i>enumeratie</i>] (<i>aggregate</i>)</b>  <i>Functie</i> om te gebruiken in de invoer <i>expressie</i> om de samengevoegde waarde terug te geven.  Standaard: <i>concatenate</i> (voor gegevenstype tekenreeks), <i>sum</i> (voor numerieke gegevenstypen)</p> <p><b>Scheidingsteken [<i>tekenreeks</i>] (<i>delimiter</i>)</b>  Teksttekenreeks om samengevoegde waarden te scheiden, bijvoorbeeld in het geval van samenvoegingen.  Standaard: ,</p> <p><b>Naam veld uitvoer [<i>tekenreeks</i>] (<i>name</i>)</b>  Naam van het samengevoegde veld in de uitvoerlaag. Standaard wordt de invoernaam behouden.</p> <p><b>Type [<i>enumeratie</i>] (<i>type</i>)</b>  Gegevenstype van het veld van de uitvoer. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 — Booleaanse waarde</li> <li>• 2 — Integer</li> <li>• 4 — Integer64</li> <li>• 6 — Double</li> <li>• 10 — String</li> <li>• 14 — Date</li> <li>• 16 — DateTime</li> </ul> <p><b>Lengte [<i>getal</i>] (<i>length</i>)</b> Lengte van het veld van de uitvoer.</p> <p><b>Precisie [<i>getal</i>] (<i>precision</i>)</b>  Precisie van het veld van de uitvoer.</p>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.134 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Velden uit laag laden</b>	Alleen GUI	[vector: elke]	U kunt ook velden uit een andere laag laden en die velden gebruiken voor het samenvoegen
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (samengevoegd). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Multigeometrie vectorlaag met samengevoegde waarden

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:aggregate

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Grens

Geeft de sluiting terug van de gecombineerde grens van de geometrieën voor de invoer (d.i. de topologische grens van de geometrie).

Alleen voor polygoon- en lijnlagen.

Voor **geometrieën polygoon** bestaat de grens uit alle lijnen die de ringen van de polygoon maken

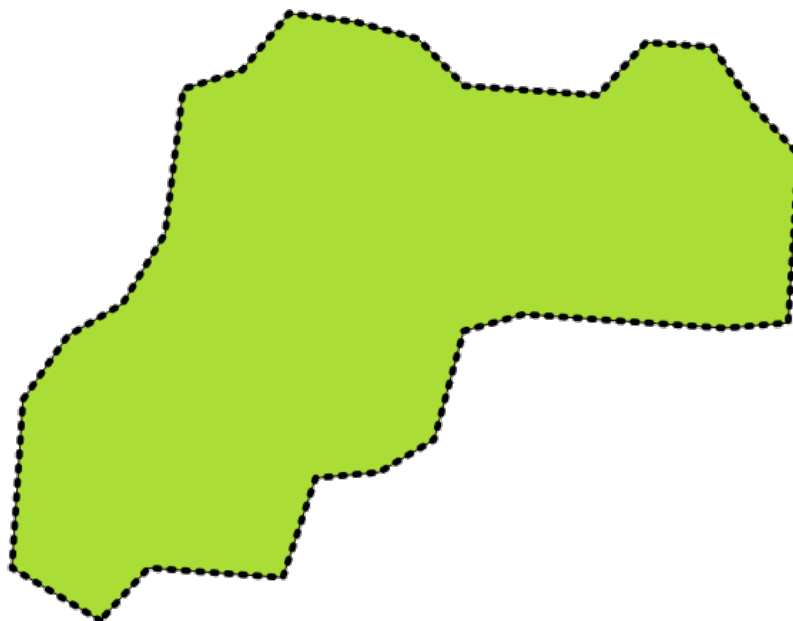


Fig. 25.49: Grenzen (zwart gestreepte lijn) van de bron-polygoonlaag

Voor **geometrieën lijnen** zijn de grenzen hun eindpunten

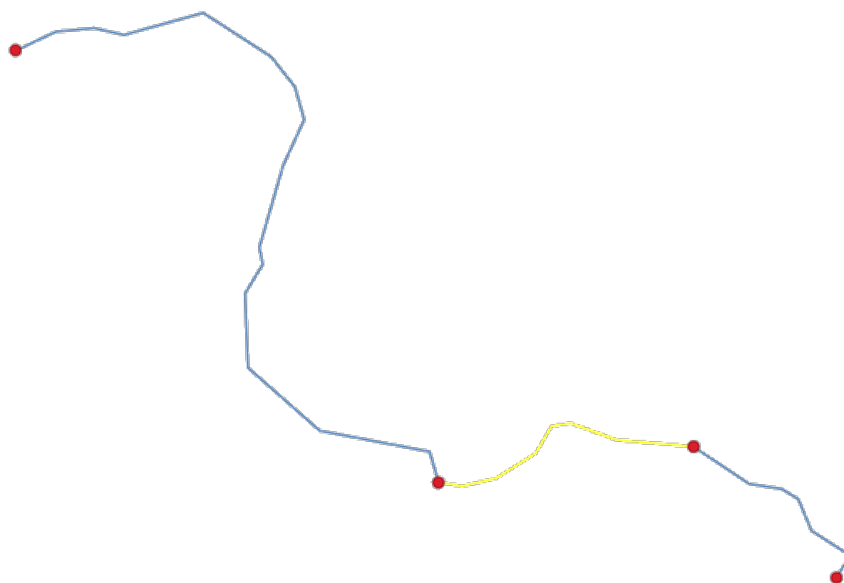


Fig. 25.50: Grenslaag (rode punten) voor lijnen. In geel een geselecteerd object.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Grens</b>	OUTPUT	[vector: punt, lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	<p>Specificeer de uitvoerlaag (grens). Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Grens</b>	OUTPUT	[vector: punt, lijn]	Grens van de invoerlaag (punt voor lijn en lijn voor polygoon)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:boundary

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Begrenzingsvakken

Berekent het begrenzingsvak (enveloppe) van elk object in een invoerlaag. Geometrieën polygoon en lijn worden ondersteund.

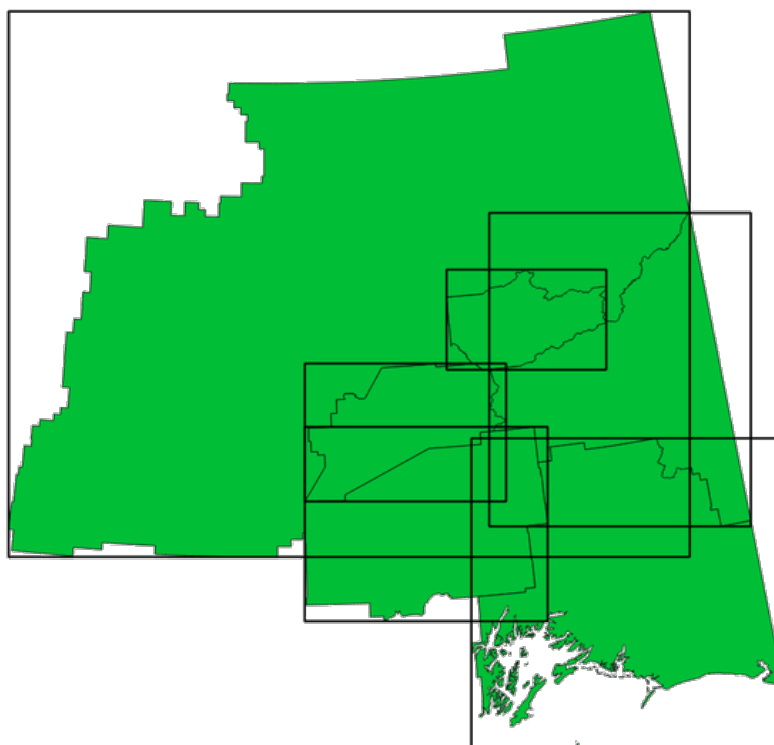


Fig. 25.51: Zwarte lijnen geven de begrenzingsvakken van elk object polygoon weer

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

### Zie ook:

*Minimum begrenzing geometrie*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Grenzen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (begrenzingsvak). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Grenzen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Begrenzingsvakken van de invoerlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:boundingboxes

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Buffer

Berekent een buffergebied met een vaste afstand voor alle objecten op een invoerlaag.

Het is mogelijk een negatieve afstand te gebruiken voor invoerlagen polygoon. In dat geval zal de buffer resulteren in een kleinere polygoon (setback).

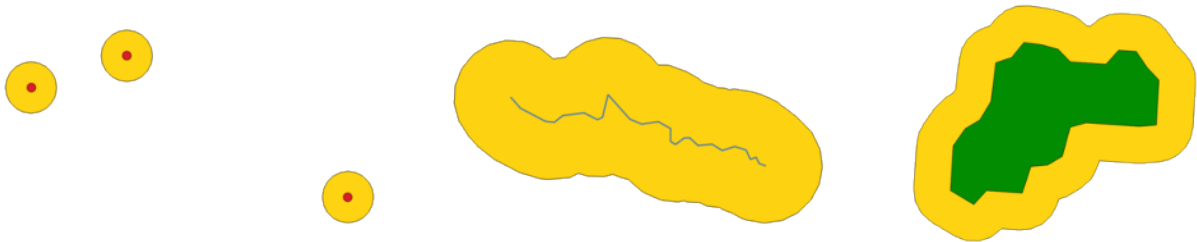


Fig. 25.52: Buffer (in geel) van punten, lijn en polygoon


Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

**Standaard menu:** Vector ► Geoprocessing-gereedschap.

**Zie ook:**


*Variabele bufferafstand*, *Multi-ring buffer (constante afstand)*, *Variabele breedte buffer (op M-waarde)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal  Standaard: 10.0	Afstand voor de buffer (vanuit de grens van elk object). U kunt de knop Data-bepaalde 'override' aan de rechterkant gebruiken om een veld te kiezen van waaruit de straal moet worden berekend. Op deze manier kunt u een verschillende straal hebben voor elk object (zie <i>Variabele bufferafstand</i> ).

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.135 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 5	Beheert het aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van ronde verschuivingen.
<b>Stijl eindkap</b>	END_CAP_STYLE	[enumeratie] Standaard: 0	Beheert hoe einden van lijnen worden afgehandeld in de buffer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afgerond</li> <li>• 1 — Vlak</li> <li>• 2 — Vierkant</li> </ul>  <p>Fig. 25.53: Ronde, vlakke en vierkante eindstijlen</p>
<b>Verbindingsstijl</b>	JOIN_STYLE	[enumeratie] Standaard: 0	Specificeert of ronde, hoekige of puntige verbindingstijlen zouden moeten worden gebruikt bij het verschuiven van hoeken in een lijn. Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afgerond</li> <li>• 1 — Puntig</li> <li>• 2 — Hoekig</li> </ul>  <p>Fig. 25.54: Ronde, diagonale en schuine koppelstijlen</p>
<b>Maximale puntlengte bij scherpe hoeken</b>	MITER_LIMIT	[getal] Standaard: 2.0	Beheert de maximale afstand van de te gebruiken boog voor de verschuiving bij het maken van een puntige verbindingstijl (alleen van toepassing voor puntige verbindingstijlen). Minimum: 1.
<b>Resultaat samenvoegen</b>	DISSOLVE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	De uiteindelijke buffer samenvoegen. Indien True (geselecteerd) zullen overlappende buffers worden samengesmolten (gecombineerd) tot een nieuw object.  <p>Fig. 25.55: Standaard en samengesmolten buffer</p>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.135 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (buffer). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer (buffer) polygoonlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:buffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Zwaartepunten

Maakt een nieuwe puntenlaag met punten die het zwaartepunt van de geometrieën van de invoerlaag weergeven.

Het zwaartepunt is één enkel punt dat het midden (van alle delen) van het object weergeeft, dus het kan buiten de grenzen van het object liggen. Maar het kan ook een punt zijn op elk deel van het object.

De attributen van de punten in de uitvoerlaag zijn hetzelfde als voor de originele objecten.

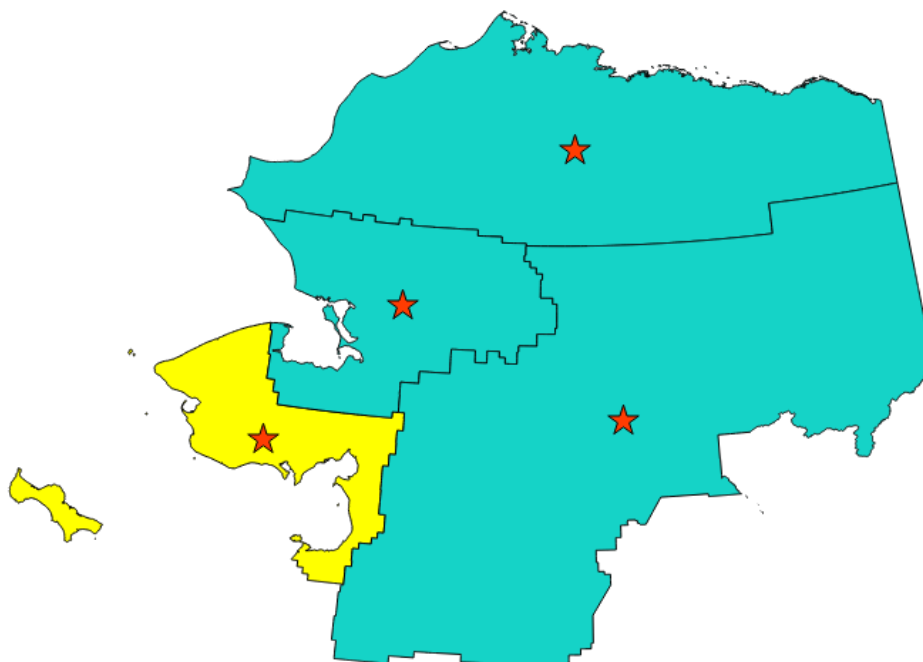


Fig. 25.56: De rode sterren geven de zwaartepunten van de objecten van de invoerlaag weer.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt

Standaard menu: *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

Zie ook:

*Punt op oppervlak*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Zwaartepunt voor elk deel maken</b>	ALL_PARTS	[Booleaanse waarde ☰ ] Standaard: False	Indien True (geselecteerd) zal een punt voor elk afzonderlijk deel van de geometrie worden gemaakt
<b>Zwaartepunten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (zwaartepunten). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Zwaartepunten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Uitvoer punten vectorlaag (zwaartepunten)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:centroids

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geldigheid controleren

Voert een controle op geldigheid uit op de geometrieën van een vectorlaag.

De geometrieën worden geclassificeerd in drie groepen (geldig, ongeldig en fout) en voor elke groep wordt een vectorlaag met zijn objecten gemaakt:

- De laag **Geldige uitvoer** bevat alleen de geldige objecten (zonder topologische fouten).
- De laag **Ongeldige uitvoer** bevat alle door het algoritme gevonden ongeldige objecten.
- De laag **Foutieve uitvoer** is de puntenlaag waar de ongeldige objecten zijn gevonden.

De attributentabel van de gemaakte lagen zal enige aanvullende informatie bevatten ("message" voor de laag **Foutieve uitvoer**, "FID" en "\_errors" voor de laag **Ongeldige uitvoer** en alleen "FID" voor de laag **Geldige uitvoer**):

De attributentabel van elke gemaakte vectorlaag zal enige aanvullende informatie bevatten (aantal gevonden fouten en type fouten):

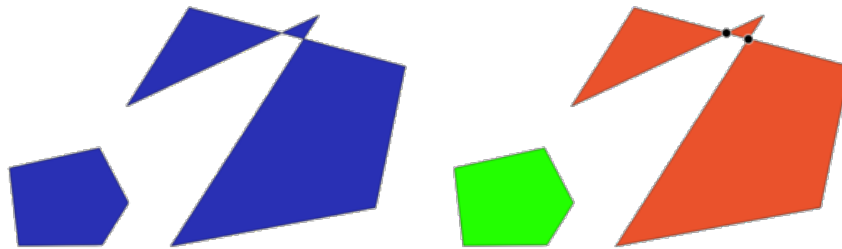


Fig. 25.57: Links: de invoerlaag. Rechts: de geldige laag (groen), de ongeldige laag (oranje)

**Standaard menu:** *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen*

**Zie ook:**

*Geometrieën repareren* en de bronplug-in *Plug-in Geometrieën controleren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT_LAYER	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 2	Te gebruiken methode om geldigheid te controleren. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0: De geselecteerde in de instellingen voor digitaliseren</li> <li>• 1: QGIS</li> <li>• 2: GEOS</li> </ul>
<b>Zelfkruisende ringen negeren</b>	IGNORE_RING_SELECTION	[Booleanswaarde] Standaard: False	Zelfkruisende ringen negeren bij controleren van geldigheid.
<b>Geldige uitvoer</b>	VALID_OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de vectorlaag die een kopie bevat van de geldige objecten van de bronlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Ongeldige uitvoer</b>	INVALID_OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Vectorlaag die een kopie bevat van de ongeldige objecten van de bronlaag, met het veld <code>_errors</code> dat het overzicht geeft van de gevonden fout(en). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Foutieve uitvoer</b>	ERROR_OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Puntenlaag van de exacte positie van de problemen met de geldigheid, gedetecteerd met het veld <code>message</code> dat de gevonden fout(en) beschrijft. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal fouten</b>	ERROR_COUNT	[getal]	Het aantal geometrieën dat fouten veroorzaakte.
<b>Foutieve uitvoer</b>	ERROR_OUTPUT	[vector: punt]	Puntenlaag van de exacte positie van de problemen met de geldigheid, gedetecteerd met het veld message dat de gevonden fout(en) beschrijft.
<b>Aantal ongeldige objecten</b>	INVALID_COUNT	[getal]	Het aantal ongeldige geometrieën.
<b>Ongeldige uitvoer</b>	INVALID_OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag die een kopie bevat van de ongeldige objecten van de bronlaag, met het veld _errors dat het overzicht geeft van de gevonden fout(en).
<b>Aantal geldige objecten</b>	VALID_COUNT	[getal]	Het aantal geldige geometrieën.
<b>Geldige uitvoer</b>	VALID_OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag die een kopie bevat van de geldige objecten van de bronlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:checkvalidity

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

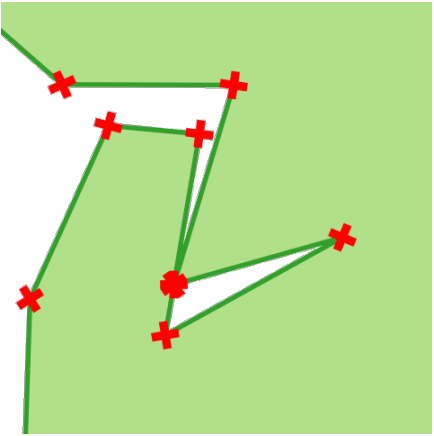
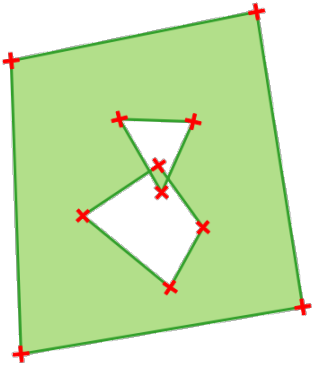
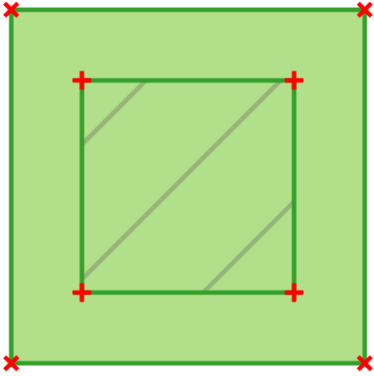
## Typen foutberichten en hun betekenissen

Tabel 25.138: Als de methode GEOS werd gebruikt kunnen de volgende foutberichten optreden:

Foutbericht	Uitleg	Voorbeeld
Herhaald punt	Deze fout treedt op als een bepaald punt wordt herhaald.	

Vervolgt op volgende pagina

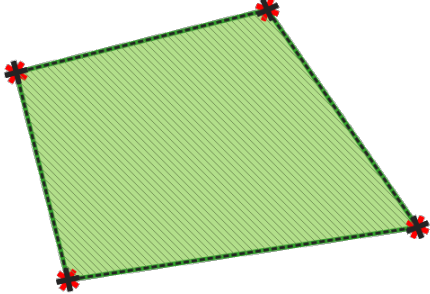
Tabel 25.138 – Vervolgd van vorige pagina

Foutbericht	Uitleg	Voorbeeld
Ring is zelfkruisend	Deze fout treedt op als een geometrie zichzelf raakt en een ring maakt.	
Zelfkruisend	Deze fout treedt op als een geometrie zichzelf raakt.	
Fout bij valideren van topologie		
Gat ligt buiten schil		
Gaten zijn genest		
Interieur is niet verbonden		
Geneste schillen	Deze fout treedt op als een geometrie polygoon bovenop een andere geometrie polygoon ligt.	

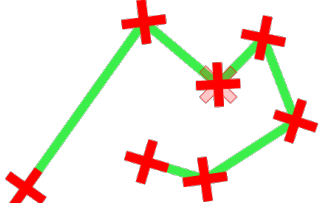
Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.138 – Vervolgd van vorige pagina

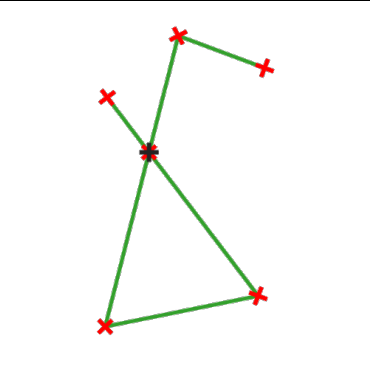
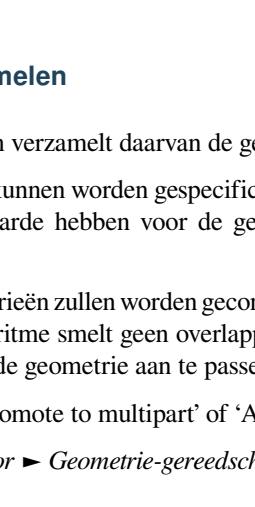
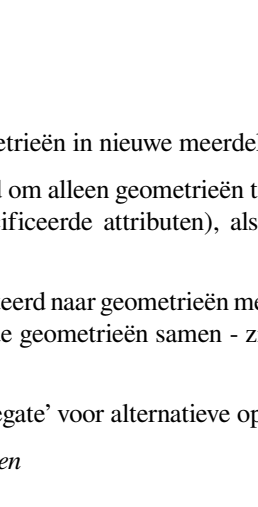
Foutbericht	Uitleg	Voorbeeld
Duplicaatringen	Deze fout treedt op als twee ringen (exterieur of interieur) van een geometrie polygoon identiek zijn	
Te weinig punten in component van geometrie		
Ongeldig coördinaat	Voor een geometrie punt treedt deze fout op als de geometrie geen correct paar coördinaten heeft. Het paar coördinaten bevat geen waarde latitude en een waarde longitude, in die volgorde.	
Ring is niet gesloten		

Tabel 25.139: Als de methode QGIS werd gebruikt kunnen de volgende foutberichten optreden:

Foutbericht	Uitleg	Voorbeeld
Segment %1 van ring %2 van polygoon %3 kruist segment %4 van ring %5 van polygoon %6 op %7		
Ring %1 met minder dan vier punten		
Ring %1 niet gesloten		
Lijn %1 heeft minder dan twee punten		
Lijn %1 bevat %n dubbele punt(en) bij %2	Deze fout treedt op als opeenvolgende punten op een lijn dezelfde coördinaten hebben.	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.139 – Vervolgd van vorige pagina

Foutbericht	Uitleg	Voorbeeld
Segmenten %1 en %2 van lijn %3 kruisen bij %4	Deze fout treedt op als een lijn zichzelf kruist (twee segmenten van de lijn kruisen elkaar).	
Ring is zelfkruisend	Deze fout treedt op als een buitenste of binnenste (eiland) ring / grens van een geometrie polygoon zichzelf kruist.	
Ring %1 van polygoon %2 niet binnen buitenste ring		
Polygoon %1 ligt binnen polygoon %2	Deze fout treedt op als een deel van een geometrie MultiPolygoon binnen een gat van een geometrie MultiPolygoon ligt.	

### Geometrieën verzamelen

Neemt een vectorlaag en verzamelt daarvan de geometrieën in nieuwe meerdelige geometrieën.

Eén of meer attributen kunnen worden gespecificeerd om alleen geometrieën te verzamelen die behoren tot dezelfde klasse (die dezelfde waarde hebben voor de gespecificeerde attributen), als alternatief kunnen alle geometrieën worden verzameld.

Alle uitgevoerde geometrieën zullen worden geconverteerd naar geometrieën met meerdere delen, zelfs die met slechts één enkel deel. Dit algoritme smelt geen overlappende geometrieën samen - zij zullen worden verzameld zonder de vorm van elke deel van de geometrie aan te passen.

Bekijk de algoritmes 'Promote to multipart' of 'Aggregate' voor alternatieve opties.

**Standaard menu:** *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

**Zie ook:**

*Samenvoegen, Bevorderen naar meerdelig, Samensmelten*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Unieke ID-velden</b>	FIELD	[tabelveld: elk] [lijst]	Kies één of meer attributen om de geometrieën van te verzamelen
<b>Verzameld</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met verzamelde geometrieën

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verzameld</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de verzamelde objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:collect

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Holle schil (alfavormen)

Berekent de concave hull (holle schil) van de objecten op een invoer puntenlaag.

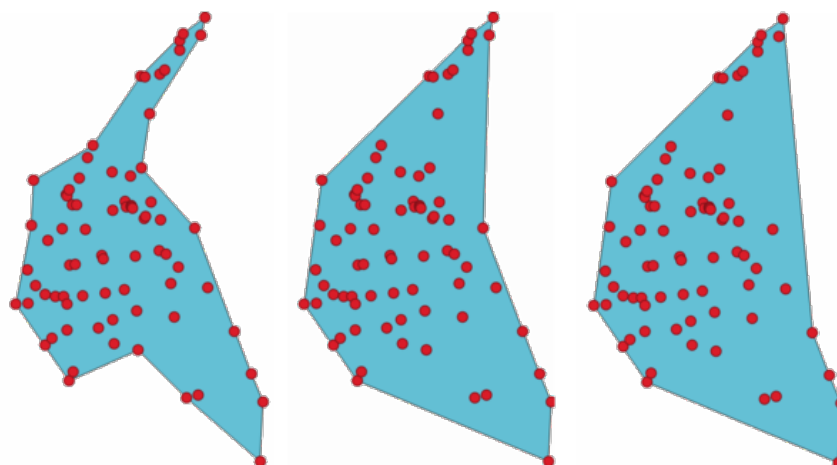


Fig. 25.58: Holle schillen (concave hulls) met verschillende drempels (0.3, 0.6, 0.9)

**Zie ook:**

*Convex hull (Bolle schil), Holle schil (k-dichtstbijzijnde buur)*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer puntlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Drempel</b>	ALPHA	[getal] Standaard: 0.3	Getal tussen 0 (maximale concave hull) tot en met 1 (convex hull).
<b>Gaten toestaan</b>	HOLES	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Kiezen of gaten zijn toegestaan in de uiteindelijke holle schil
<b>Meerdere geometrie splitsen in eendelige geometrieën</b>	NO_MULTIGEOMETRY	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Selecteren indien u ééndelige geometrieën wilt in plaats van meerdere.
<b>Holle schil</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Holle schil	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:concavehull

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Holle schil (k-dichtstbijzijnde buur)

Maakt een polygoon holle schil (concave hull) uit een set punten. Als de invoerlaag een lijn of polygoonlaag is, zal het de hoekpunten gebruiken.

Het aantal te overwegen burens bepaalt de holling van de uitvoerpolygoon. Een lager getal zal resulteren in een concave hull die de punten zeer dicht volgt, waar een hoger getal een gladdere vorm zal hebben. Het minimaal in aanmerking komende buurpunten is 3. Een waarde gelijk aan of groter dan het aantal punten zal resulteren in een convex hull.

Als een veld is geselecteerd zal het algoritme de objecten op de invoerlaag groeperen met unieke waarden in dat veld en individuele polygoon in de uitvoerlaag maken voor elke groep.

#### Zie ook:

*Holle schil (alfavormen)*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Aantal naburige punten waarmee rekening moet worden gehouden (een lager getal is meer hol, een hoger getal is vlakker)</b>	KNEIGHBORS	[getal] Standaard: 3	Bepaalt de holling van de uitvoerpolygoon. Een lager getal zal resulteren in een holle schil (concave hull) die de punten zeer dicht volgt, terwijl een hoger getal er voor zal zorgen dat de polygoon er meer uitziet als de bolle schil (convex hull). (als het aantal punten gelijk of groter is dan het aantal objecten, zal het resultaat een convex hull zijn). Minimum waarde: 3.
<b>Veld</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk] Standaard: Geen	Indien gespecificeerd wordt één polygoon concave hull gemaakt voor elke unieke waarde van het veld (door objecten te selecteren met deze waarde).
<b>Holle schil</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Holle schil</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:knearestconcavehull

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Type geometrie converteren

Maakt een nieuwe laag, gebaseerd op een bestaande, met een ander type geometrie.

De attribuentabel van de uitvoerlaag is dezelfde als die van de invoerlaag.

Niet alle conversies zijn mogelijk. Een lijnlaag, bijvoorbeeld, kan worden geconverteerd naar een puntenlaag, maar een puntenlaag kan niet worden geconverteerd naar een lijnlaag.

### Zie ook:

*Polygoniseren, Lijnen naar polygonen, Polygonen naar lijnen, Punten naar pad*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Nieuw type geometrie</b>	TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Type geometrie om toe te passen op de objecten van de uitvoer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Zwaartepunten</li> <li>• 1 — Knopen</li> <li>• 2 — Lijnen</li> <li>• 3 — Multilijnen</li> <li>• 4 — Polygonen</li> </ul>
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Uitvoer vectorlaag - het type is afhankelijk van de parameters

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:convertgeometrytype`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Converteren naar gebogen geometrieën

Converteert een geometrie naar zijn equivalent als gebogen geometrie.

Reeds gebogen geometrieën zullen zonder wijzigingen worden behouden.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn of polygoon]	Invoer vectorlaag
<b>Maximum afstand tolerantie</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 0.000001	De maximale toegestane afstand tussen de originele locatie van punten en waar zij zouden vallen op de geconverteerde gebogen geometrieën.
<b>Maximum hoek tolerantie</b>	ANGLE	[getal] Standaard: 0.000001	Segmenten worden beschouwd als geschikt voor vervangen door een boog als de punten allemaal regelmatig zijn geplaatst op de kandidaat-boog. Deze parameter specificeert de maximale toegestane afwijking van de hoek (in graden) bij het testen van de regelmatige plaatsing van de punten. Tussen 0 en 45°.
<b>Bogen</b>	OUTPUT	[vector: compoundboog of boogpolygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bogen</b>	OUTPUT	[vector: compoundboog of boogpolygoon]	Uitvoer vectorlaag met gebogen geometrieën.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:converttocurves

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



### Convex hull (Bolle schil)

Berekent de convex hull (bolle schil) voor elk object in een invoerlaag.

Bekijk het algoritme ‘Minimum begrenzing geometrie’ voor een berekening van de convex hull die de gehele laag bedekt of gegroepeerde subsets van objecten.

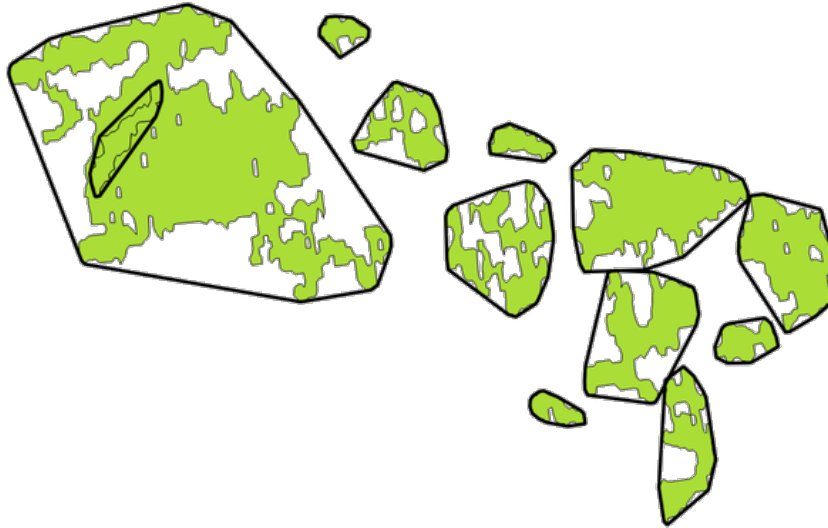


Fig. 25.59: Zwarte lijnen geven de convex hull voor elk object van de laag weer

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

**Standaard menu:** *Vector ► Geoprocessing-gereedschap.*

**Zie ook:**

*Minimum begrenzing geometrie, Holle schil (alfavormen)*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Bolle schil (convex hull)</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bolle schil (convex hull)</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (bolle schil) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:convexhull

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag uit bereik maken

Maakt een nieuwe vectorlaag die één enkel object bevat met een geometrie die overeenkomt met het bereik van de invoerlaag.

Het kan in modellen worden gebruikt om een letterlijk bereik (indeling *xmin*, *xmax*, *ymin*, *ymax*) naar een laag te converteren die kan worden gebruikt voor andere algoritmes die een op een laag gebaseerde invoer vereisen.

### Zie ook:

*Laag uit punt maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik (xmin, xmax, ymin, ymax)</b>	INPUT	[bereik]	Bereik invoer Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <i>xmin</i>, <i>xmax</i>, <i>ymin</i>, <i>ymax</i></li> </ul>
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (bereik) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extenttolayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Laag uit punt maken

Maakt een nieuwe vectorlaag die één enkel object bevat met een geometrie die overeenkomt met een parameter punt. Het kan worden gebruikt in modellen om een punt te converteren naar een puntlaag voor algoritmes die een op een laag gebaseerde invoer vereisen.

### Zie ook:

*Laag uit bereik maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punt</b>	INPUT	[coördinaten]	Invoer punt, inclusief info over CRS (voorbeeld: 397254, 6214446 [EPSG:32632]). Als het CRS niet wordt opgegeven, zal het project-CRS worden gebruikt. Het punt kan worden gespecificeerd door te klikken in het kaartvenster.
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer punt vectorlaag die het invoerpunt bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pointtolayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Wigvormige buffers maken

Maakt wigvormige buffers vanuit invoerpunten.

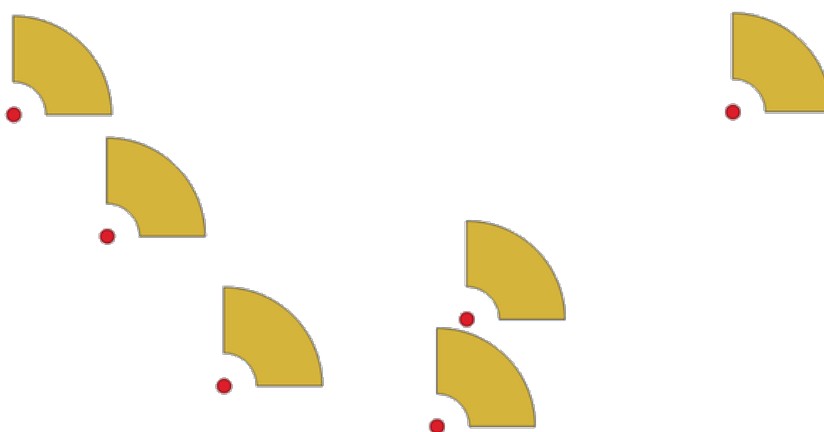




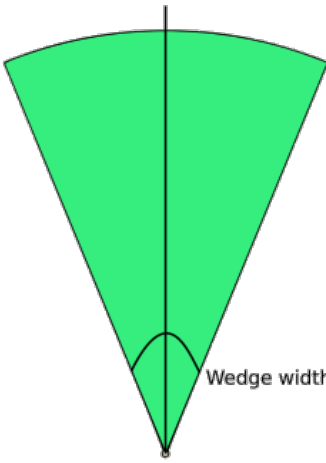


Fig. 25.60: Wigvormige buffers

De eigen uitvoer voor dit algoritme zijn geometrieën CurvePolygon, maar deze mogen automatisch worden gesegmenteerd naar polygonen, afhankelijk van de indeling van de uitvoer.

### Zie ook:

*Buffer, Variabele breedte buffer (op M-waarde), Taps toelopende buffers*

Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Azimut (graden vanaf Noord)</b>	AZIMUTH	[getal  ] Standaard: 0.0	Hoek (in graden) als de middelste waarde van de wig
<b>Wigbreedte (in graden)</b>	WIDTH	[getal  ] Standaard: 45.0	<p>Breedte buffer (in graden). De wig zich zal uitstrekken tot de helft van de breedte van de hoek aan elke zijde van de richting van de azimuth.</p> <p style="text-align: center;">Azimuth = 0°</p>  <p style="text-align: right;">Wedge width = 45°</p> <p>Fig. 25.61: Waarden azimuth en breedte van de wigvormige buffer.</p>
<b>Buitenste straal</b>	OUTER_RADIUS	[getal  ] Standaard: 1.0	De buitenste <i>grootte</i> (lengte) van de wig: de grootte wordt berekend vanaf het bronpunt tot de rand van de vorm van de wig.
<b>Binnenste straal</b> Optioneel	INNER_RADIUS	[getal  ] Standaard: 0.0	Waarde voor de binnenste straal. Indien 0 zal de wig beginnen vanuit het bronpunt.
<b>Buffers</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	<p>Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Buffers</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (wigbuffer) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:wedgebuffers

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Delauney-triangulatie

Maakt een polygoonlaag met de Delaunay-triangulatie die overeenkomt met de invoer puntenlaag.

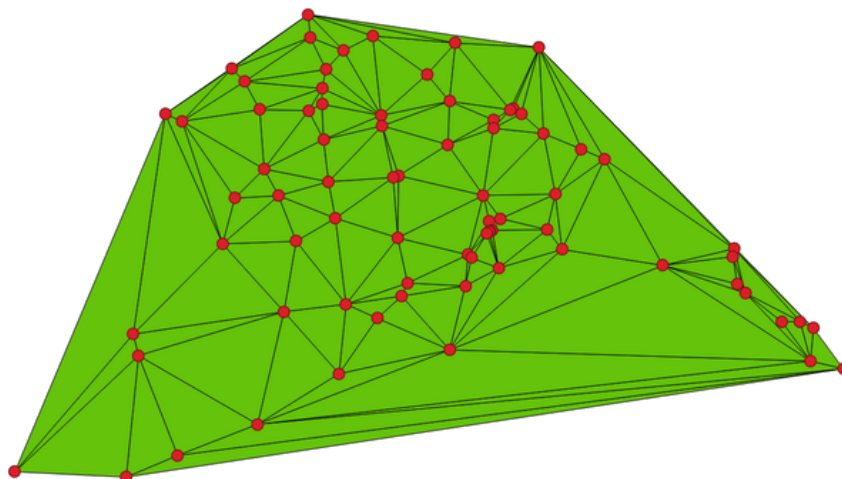


Fig. 25.62: Delaunay-triangulatie op punten

**Standaard menu:** *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
Delaunay-triangulatie	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Delaunay-triangulatie	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (Delaunay-triangulatie) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:delaunaytriangulation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Gaten verwijderen

Neemt een polygonen-laag en verwijdert gaten in polygonen. Het maakt een nieuwe vectorlaag waarin polygonen met gaten zijn vervangen door polygonen met alleen hun externe ring. Attributen worden niet aangepast.

Een optionele parameter voor een minimum gebied maakt het mogelijk alleen gaten te verwijderen die kleiner zijn dan een bepaalde drempelwaarde voor het gebied. Deze parameter laten staan op 0.0 leidt er toe dat alle gaten zullen worden verwijderd.

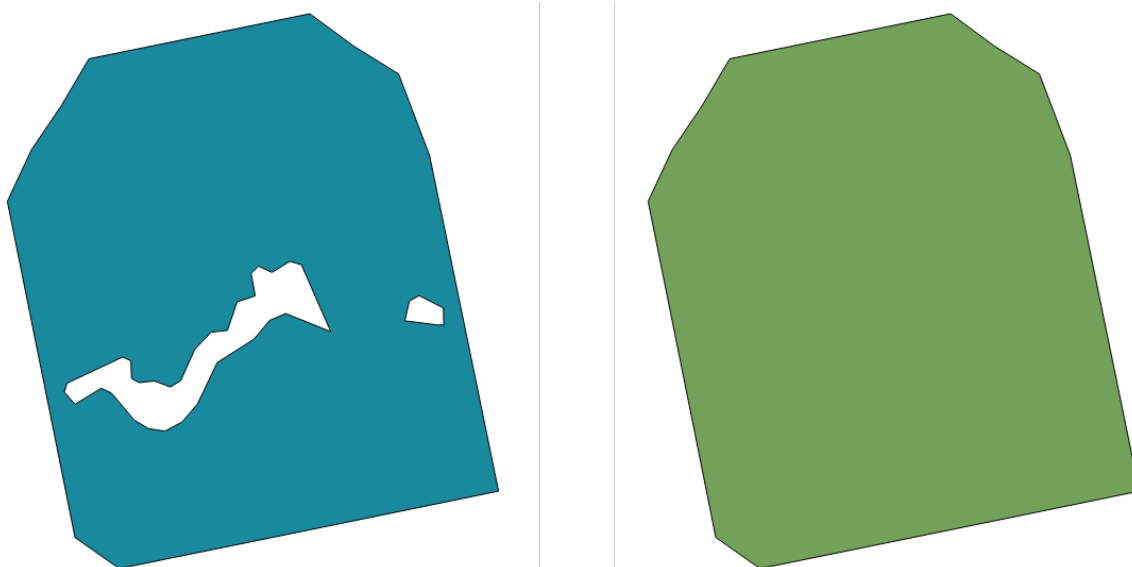



Fig. 25.63: Voor en na het schoonmaken

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Gaten met een gebied kleiner dan ... verwijderen</b> Optioneel	MIN_AREA	[getal  Standaard: 0.0	Alleen gaten met een gebied dat kleiner is dan deze drempel zullen worden verwijderd. Met waarde 0.0 zullen <b>alle</b> gaten worden verwijderd.
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (schoongemaakte) vectorlaag



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:deleteholes

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verdichten op aantal

Neemt een polygonen-laag en maakt een nieuwe polygonen-laag waarin de geometrieën een groter aantal punten hebben dan de originele.

Als de invoergeometrie Z- of M-waarden bevat zullen die lineair worden geïnterpoleerd voor de nieuwe punten.

Het aantal toe te voegen nieuwe punten voor elk segment wordt gespecificeerd als een parameter voor de invoer.

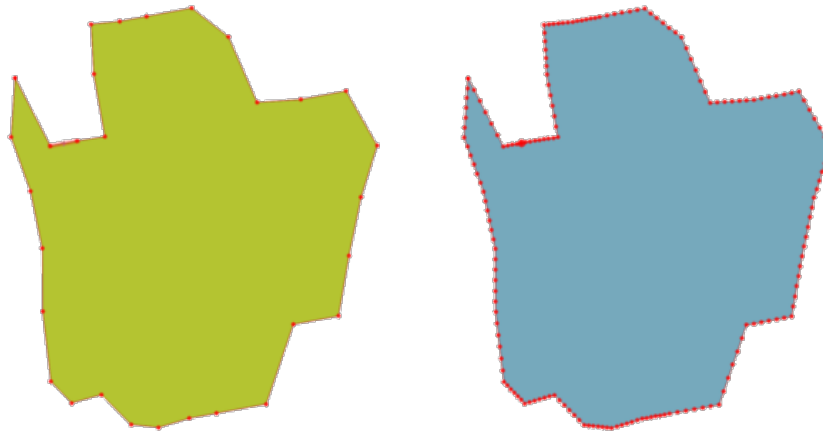


Fig. 25.64: Rode punten geven de punten weer voor en na het verdichten

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

**Standaard menu:** *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen*

**Zie ook:**

*Verdichten op interval*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Toe te voegen punten</b>	VERTICES	[getal] Standaard: 1	Aantal aan elk segment toe te voegen punten
<b>Verdicht</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verdicht</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (verdichte) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:densifygeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verdichten op interval

Neemt een polygonen-laag en maakt een nieuwe polygonen-laag waarin de geometrieën een groter aantal punten hebben dan de originele.

De geometrieën worden verdicht door binnen elk segment regelmatig geplaatste extra punten toe te voegen zodat de maximale afstand tussen twee punten de gespecificeerde afstand niet overschrijdt.

Als de invoergeometrie Z- of M-waarden bevat zullen die lineair worden geïnterpoleerd voor de nieuwe punten.

## Voorbeeld

Specificeren van een afstand van 3 zou er voor zorgen dat het segment  $[0\ 0] \rightarrow [10\ 0]$  zal worden geconverteerd naar  $[0\ 0] \rightarrow [2.5\ 0] \rightarrow [5\ 0] \rightarrow [7.5\ 0] \rightarrow [10\ 0]$ , omdat 3 extra punten op het segment zijn vereist en door ze te plaatsen in stappen van 2.5, is het mogelijk dat zij gelijkmatig worden verspreid over het segment.

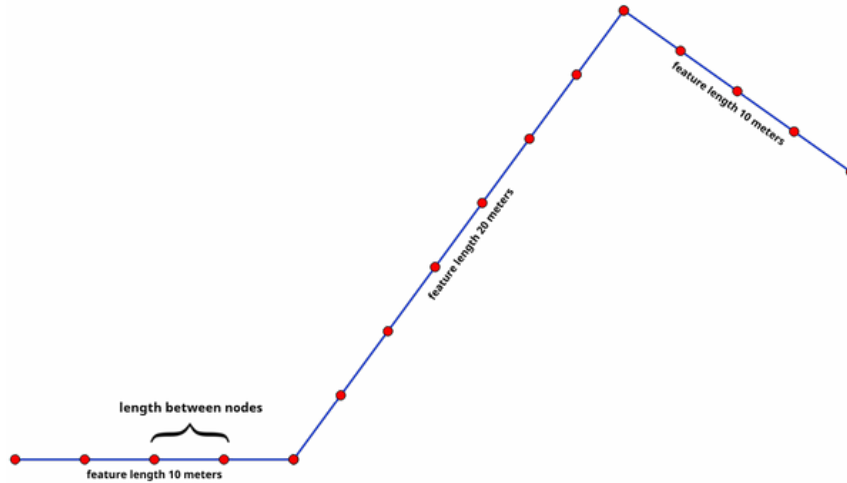



Fig. 25.65: Geometrie verdichten met een opgegeven interval

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

**Zie ook:**

*Verdichten op aantal*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Interval tussen toe te voegen punten</b>	INTERVAL	[getal  ] Standaard: 1.0	Maximum afstand tussen twee opeenvolgende punten
<b>Verdicht</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

**Uitvoer**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verdicht</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (verdichte) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:densifygeometriesgivenaninterval

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Samensmelten

Neemt een vectorlaag en combineert de objecten daarvan naar nieuwe objecten. Eén of meer attributen kunnen worden gespecificeerd om alleen geometrieën samen te smelten die behoren tot dezelfde klasse (die dezelfde waarde hebben voor de gespecificeerde attributen). Als alternatief kunnen alle objecten worden samengesmolten tot één object.

Alle geometrieën voor de uitvoer zullen worden geconverteerd naar multigeometrieën. In het geval dat de invoer een polygonen-laag is zullen gemeenschappelijke grenzen van aansluitende polygonen, die worden samengesmolten, worden gewist.

De resulterende attributentabel zal dezelfde velden hebben als de invoerlaag. De waarden in de velden van de uitvoerlaag zijn die van het eerste object van de invoer dat zal worden verwerkt.

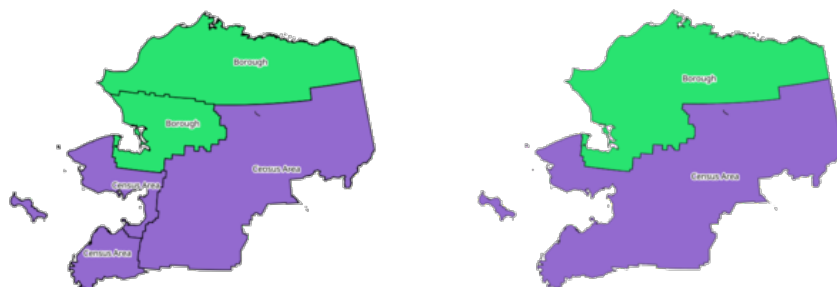


Fig. 25.66: De polygonen-laag samensmelten op een gemeenschappelijk attribuut

**Standaard menu:** *Vector ► Geoprocessing-gereedschap.*

### Zie ook:

*Samenvoegen, Geometrieën verzamelen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld(en) voor samensmelten</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk] [lijst] Standaard: []	Objecten die dezelfde waarde hebben voor het geselecteerde veld(en) zullen worden vervangen door één enkel en hun geometrieën worden samengevoegd. Als geen veld wordt opgegeven dan worden alle objecten samengesmolten, wat resulteert in één enkel (meerdelig) object.
<b>Samengesmolten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengesmolten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoerlaag met samengesmolten geometrieën

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:dissolve

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Drape (Z-waarde instellen vanuit raster)

Gebruikt waarden die zijn verzameld uit een band in een rasterlaag om de waarde Z in te stellen voor elk overlappend punt in het object geometrie. De rasterwaarden kunnen optioneel worden geschaald met een vooraf ingestelde hoeveelheid.



Als waarden Z al bestaan in de laag zullen zij worden overschreven door de nieuwe waarde. Als waarden Z niet bestaan zal de geometrie worden opgewarderd om waarden Z te bevatten.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon met Z ingeschakeld

**Zie ook:**

*M-waarde instellen uit raster, Z-waarde instellen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Rasterlaag</b>	RASTER	[raster]	Rasterlaag met waarden Z
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Rasterband waaruit de waarden Z moeten worden genomen
<b>Waarde voor Geen data of niet-kruisende punten</b>	NODATA	[getal  Standaard: 0	Te gebruiken waarde in het geval dat het punt niet kruist met (een geldige pixel van) het raster
<b>Schaalfactor</b>	SCALE	[getal  Standaard: 1.0	Waarde voor op schaal brengen: de waarden van de band worden vermenigvuldigd met deze waarde.
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag (met waarden Z uit de rasterlaag). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag met waarden Z uit de rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setzfromraster

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Waarden M/Z verwijderen

Verwijdert waarden M (meting) of Z (hoogte) uit geometrieën voor de invoer.

**Zie ook:**

*M-waarde instellen, Z-waarde instellen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag met waarden M of Z
<b>Waarden M verwijderen</b>	DROP_M_VALUES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijdert de waarden M uit de geometrieën
<b>Waarden Z verwijderen</b>	DROP_Z_VALUES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijdert de waarden Z uit de geometrieën
<b>Z/M verwijderd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z/M verwijderd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (identiek aan de invoerlaag, met als enig verschil dat de dimensies M en/of Z uit de geometrieën zijn verwijderd).

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:dropmzvalues

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geselecteerde polygonen opruimen

Combineert geselecteerde polygonen van de invoerlaag met bepaalde aansluitende polygonen door hun gemeenschappelijke grens te wissen. De aansluitende polygoon mag ofwel die zijn met het grootste of kleinste gebied of die welke de langste gemeenschappelijke grens deelt met de polygoon die moet worden geëlimineerd.

Elimineren wordt normaal gesproken gebruikt om splinterpolygonen te verwijderen, d.i. hele kleine polygonen die het resultaat zijn van processen van het kruisen van polygonen waar grenzen van de invoer soortgelijk zijn, maar niet identiek.

**Standaard menu:** *Vector ► Geoprocessing-gereedschap.*

**Zie ook:**

*Geometrieën repareren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Voeg de selectie samen met de naburige polygoon met het ...</b>	MODE	[enumeratie] Standaard: Geen	Kies de te gebruiken parameter om te komen tot het verwijderen van de geselecteerde polygonen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — grootste gebied</li> <li>• 1 — kleinste gebied</li> <li>• 2 — grootste gedeelde grens</li> </ul>
<b>Geëlimineerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geëlimineerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:eliminateselectedpolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Lijnen uitvergroten

Neemt een lijnenlaag en maakt een nieuwe waarin elke lijnenlaag wordt vervangen door een set lijnen die de segmenten uit de originele lijn weregeven.

Elke lijn in de resulterende laag bevat slechts een begin- en eindpunt, zonder tussenliggende punten ertussen.



Fig. 25.67: De originele lijnenlaag en de uitvergrote

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

### Zie ook:

*Onderverdelen, Lijn subdeel*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Uitvergroten</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvergroot</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer lijn vectorlaag met objecten die elk segment van de invoerlaag weergeven.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:explodelines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijnen verlengen

Verlengt een geometrie lijn met een vastgestelde lengte aan begin en einde van de lijn

Lijnen worden verlengd in de richting van het eerste en laatste segment van de lijn.

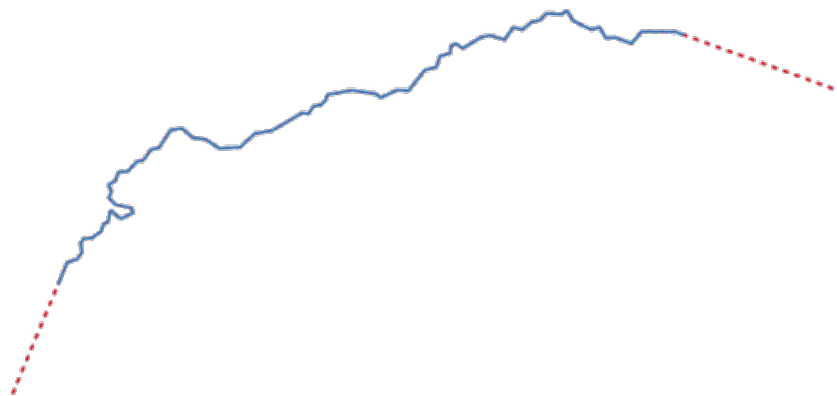




Fig. 25.68: De rode strepen geven de initiële en uiteindelijke verlenging van de originele laag weer

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

### Zie ook:

*Lijn subdeel*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Beginafstand</b>	START_DISTANCE	[getal  ]	Afstand waarmee het eerste segment van de lijn moet worden verlengd (beginpunt)
<b>Eindafstand</b>	END_DISTANCE	[getal  ]	Afstand waarmee het laatste segment van de lijn moet worden verlengd (eindpunt)
<b>Verlengd</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verlengd</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer (verlengde) lijn vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extendlines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## M-waarden uitnemen

Neemt waarden M, uit de geometrieën, naar attributen van objecten uit.

Standaard wordt alleen de waarde M uit het eerste punt van elk object uitgenomen. Het algoritme kan echter, optioneel, statistieken berekenen over alle waarden M van de geometrie, inclusief som, gemiddelde, minimum en maximum.

### Zie ook:

*Z-waarden uitnemen, M-waarde instellen, Waarden M/Z verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Te berekenen overzichten</b>	SUMMARIES	[enumeratie] Standaard: [0]	Statistieken over de waarden M van een geometrie. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Eerste</li> <li>• 1 — Laatste</li> <li>• 2 — Aantal</li> <li>• 3 — Som</li> <li>• 4 — Gemiddelde</li> <li>• 5 — Mediaan</li> <li>• 6 — St.afw (pop)</li> <li>• 7 — Minimum</li> <li>• 8 — Maximum</li> <li>• 9 — Bereik</li> <li>• 10 — Minderheid</li> <li>• 11 — Meerderheid</li> <li>• 12 — Variëteit</li> <li>• 13 — Q1</li> <li>• 14 — Q3</li> <li>• 15 — IQR</li> </ul>
<b>Voorvoegsel uitvoer kolom</b>	COLUMN_PREFIX	[tekenreeks] Standaard: 'm_'	Het voorvoegsel voor de uitvoer kolom (M).
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestands codering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (met waarden M)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractmvalues

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Specifieke punten uitnemen

Neemt een vectorlaag en maakt een puntenlaag met punten die specifieke punten in de invoergeometrieën weergeven.

Dit algoritme kan bijvoorbeeld worden gebruikt om de eerste en laatste punten uit de geometrie uit te nemen. De attributen die zijn geassocieerd met elk punt zijn dezelfde als die welke zijn geassocieerd met het object waartoe het punt behoort.

De parameter voor index van punten accepteert een kommagescheiden tekenreeks die de index van de uit te nemen punten specificeert. Het eerste punt correspondeert met de index 0, het tweede punt heeft index 1, etc. Negatieve indexen kunnen worden gebruikt om punten te zoeken aan het einde van de geometrie, bijv. index -1 correspondeert met het laatste punt, -2 correspondeert met het voorlaatste punt, etc.

Aanvullende velden worden toegevoegd aan de punten die de specifieke positie van het punt aangeven (bijv. 0, -1, etc.), de originele index van het punt, het deel van de punt en zijn index binnen het deel (als ook zijn ring voor polygonen), afstand langs de originele geometrie en bisectore hoek van de punt voor de originele geometrie.

 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt

### Zie ook:

*Punten uitnemen, Punten filteren op M-waarde, Punten filteren op Z-waarde*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Indices punten</b>	VERTICES	[tekenreeks] Standaard: '0'	Kommagescheiden tekenreeks van de indices van de uit te nemen punten.
<b>Punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer (punt) vectorlaag die de gespecificeerde punten uit de geometrieën van de invoerlaag bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractspecificvertices

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten uitnemen

Neemt een vectorlaag en maakt een puntenlaag met punten die punten in de invoergeometrieën weergeven.

De attributen die zijn geassocieerd met elk punt zijn dezelfde als die welke zijn geassocieerd met het object waartoe het punt behoort.

Aanvullende velden worden toegevoegd aan de punten die de puntindex aangeven (beginnend met 0), het deel van het object en zijn index binnen het deel (als ook zijn ring voor polygonen), afstand langs de originele geometrie en bisectore hoek van het punt voor de originele geometrie.

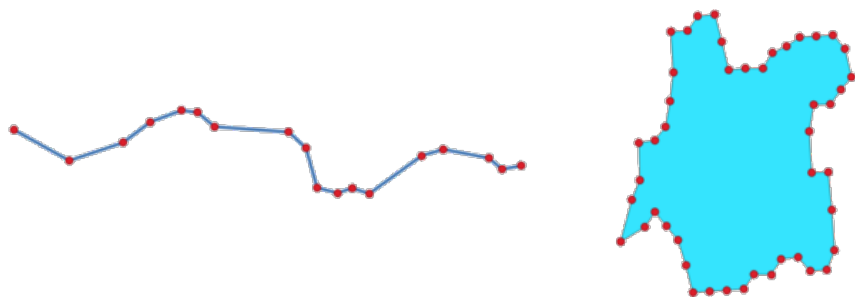


Fig. 25.69: Punten uitgenomen uit lijn- en polygoon-laag

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt

**Standaard menu:** *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen*

### Zie ook:

*Specifieke punten uitnemen, Punten filteren op M-waarde, Punten filteren op Z-waarde*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer (punt) vectorlaag die de punten uit de geometrieën van de invoerlaag bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractvertices

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Z-waarden uitnemen

Neemt waarden Z, uit de geometrieën, naar attributen van objecten uit.

Standaard wordt alleen de waarde Z uit het eerste punt van elk object uitgenomen. Het algoritme kan echter, optioneel, statistieken berekenen over alle waarden Z van de geometrie, inclusief som, gemiddelde, minimum en maximum.

### Zie ook:

*M-waarden uitnemen, Z-waarde instellen, Waarden M/Z verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.145 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Te berekenen overzichten</b>	SUMMARIES	[enumeratie] Standaard: [0]	Statistieken over de waarden Z van een geometrie. Één of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Eerste</li> <li>• 1 — Laatste</li> <li>• 2 — Aantal</li> <li>• 3 — Som</li> <li>• 4 — Gemiddelde</li> <li>• 5 — Mediaan</li> <li>• 6 — St.afw (pop)</li> <li>• 7 — Minimum</li> <li>• 8 — Maximum</li> <li>• 9 — Bereik</li> <li>• 10 — Minderheid</li> <li>• 11 — Meerderheid</li> <li>• 12 — Variëteit</li> <li>• 13 — Q1</li> <li>• 14 — Q3</li> <li>• 15 — IQR</li> </ul>
<b>Voorvoegsel uitvoer kolom</b>	COLUMN_PREFIX	[tekenreeks] Standaard: 'z_'	Het voorvoegsel voor de uitvoer kolom (Z).
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestands codering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (met waarden Z)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractzvalues

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



### Punten filteren op M-waarde

Filtret punten uit op basis van hun waarde M en geeft geometrieën terug die alleen punten hebben die een waarde M hebben die groter is dan, of gelijk aan, de gespecificeerde minimale waarde, en/of kleiner dan of gelijk aan de maximale waarde.

Als de minimum waarde niet wordt gespecificeerd dan wordt alleen de maximum waarde getest, en op soortgelijke wijze wordt alleen de minimum waarde getest als de maximum waarde niet wordt gespecificeerd.

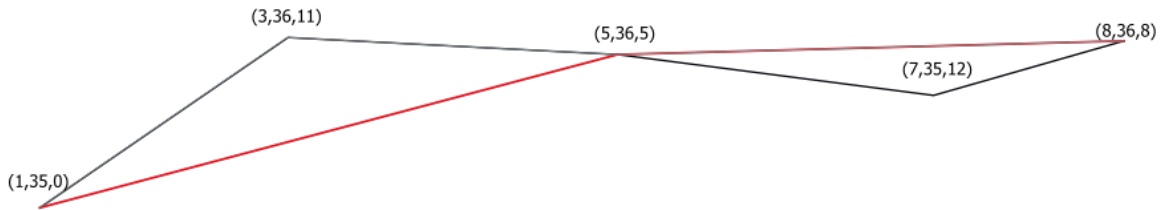


Fig. 25.70: De rode lijn geeft de zwarte lijn weer met alleen punten waarvan de waarde M is <=10.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon met M ingeschakeld

**Notitie:** Afhankelijk van de attributen voor de geometrieën voor de invoer en de gebruikte filters zouden de door dit algoritme gemaakte resulterende geometrieën niet langer geldig kunnen zijn.

**Zie ook:**

*Punten filteren op Z-waarde, Punten uitsluiten, Specifieke punten uitsluiten*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn of polygoon vectorlaag waaruit de punten moeten worden verwijderd
<b>Minimum</b> Optioneel	MIN	[getal ] Standaard: <i>niet ingesteld</i>	Minimum toegestane waarden M
<b>Maximum</b> Optioneel	MAX	[getal ] Standaard: <i>niet ingesteld</i>	Maximum toegestane waarden M
<b>Gefilterd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gefilterd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag van objecten met alleen de gefilterde punten.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:filterverticesbym

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten filteren op Z-waarde

Filtret punten uit op basis van hun waarde Z en geeft geometrieën terug die alleen punten hebben die een waarde Z hebben die groter is dan, of gelijk aan, de gespecificeerde minimale waarde, en/of kleiner dan of gelijk aan de maximale waarde.

Als de minimum waarde niet wordt gespecificeerd dan wordt alleen de maximum waarde getest, en op soortgelijke wijze wordt alleen de minimum waarde getest als de maximum waarde niet wordt gespecificeerd.

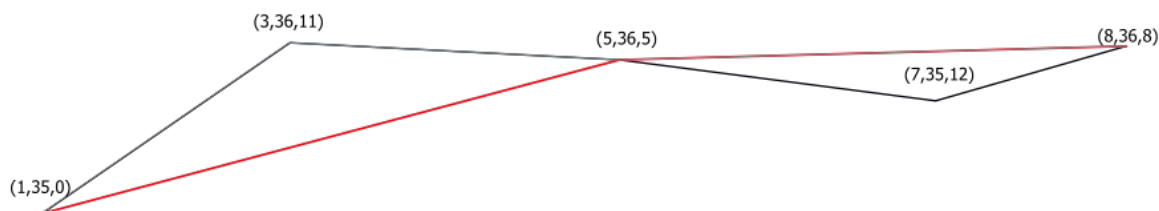


Fig. 25.71: De rode lijn geeft de zwarte lijn weer met alleen punten waarvan de Z-waarde is  $\leq 10$ .



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon met Z ingeschakeld

**Notitie:** Afhankelijk van de attributen voor de geometrieën voor de invoer en de gebruikte filters zouden de door dit algoritme gemaakte resulterende geometrieën niet langer geldig kunnen zijn. U zou misschien het algoritme *Geometrieën repareren* moeten uitvoeren om hun geldigheid te verzekeren.

## Zie ook:

*Punten filteren op M-waarde, Punten uitnemen, Specifieke punten uitnemen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn of polygoon vectorlaag waaruit de punten moeten worden verwijderd
<b>Minimum</b> Optioneel	MIN	[getal  ] Standaard: <i>niet ingesteld</i>	Minimum toegestane waarden Z
<b>Maximum</b> Optioneel	MAX	[getal  ] Standaard: <i>niet ingesteld</i>	Maximum toegestane waarden Z
<b>Gefilterd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gefilterd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag van objecten met alleen de gefilterde punten.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:filterverticesbyz`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geometrieën repareren

Probeert een geldige weergave te maken van een opgegeven ongeldige geometrie zonder een van de invoerpunten te verliezen. Reeds geldige geometrieën worden teruggegeven zonder verdere interventie. Heeft als uitvoer altijd een multi-geometrielaag.



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon zonder M ingeschakeld

**Notitie:** Waarden M zullen uit de uitvoer worden verwijderd.

## Zie ook:

*Geldigheid controleren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
Gerepareerde geometrieën	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Gerepareerde geometrieën	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoerlaag met gerepareerde geometrieën.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fixgeometries

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rechterhandregel forceren

Forceert geometrieën polygoon om de rechterhandregel te respecteren, waarin het gebied, dat is gebonden aan een polygoon, aan de rechterkant van de grens ligt. In het bijzonder, de buitenste ring is georiënteerd in een richting met de klok mee en eventuele binnenste ringen in een richting tegen de wijzers van de klok in.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer vectorlaag
<b>Geheroriënteerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geheroriënteerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer vectorlaag met geheroriënteerde geometrieën.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:forcerhr

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geodetische lijnsplitsing op antimeridiaan

Splitst een lijn naar meerdere geodetische segmenten, iedere keer als de lijn de antimeridiaan kruist ( $\pm 180$  graden longitude).

Splitsen op de antimeridiaan helpt de visuele weergave van de lijnen in sommige projecties. De teruggegeven geometrie zal altijd een meerdelige geometrie zijn.

Iedere keer als lijnsegmenten in de invoergeometrie de antimeridiaan kruisen, zullen zij worden geplitst in twee segmenten, waarbij de latitude van het breekpunt wordt bepaald door een geodetische lijn die de punten aan beide zijden van dit segment verbindt. De huidige instelling voor de ellipsoïde van het project zal worden gebruikt bij het berekenen van dit breekpunt.

Als de invoergeometrie waarden M of Z bevat, zullen die lineair worden geïnterpoleerd voor de nieuwe punten, gemaakt op de antimeridiaan.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
Splitsen	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Splitsen	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer lijn vectorlaag, gesplitst op de antimeridiaan.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:antimeridiansplit

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geometrie met expressie

Werkt bestaande geometrieën bij (of maakt nieuwe geometrieën) voor invoerobjecten door middel van een expressie voor QGIS.

Dit maakt complexe aanpassingen aan de geometrie mogelijk die alle flexibiliteit van het programma voor expressies in QGIS kan gebruiken om geometrieën te bewerken en te maken voor uitvoerobjecten.

Voor hulp met de functies van expressies in QGIS, bekijk de ingebouwde Help, beschikbaar in de *expressiebouwer*.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Uitvoer type geometrie</b>	OUTPUT_GEOMETRY	[enumeratie] Standaard: 0	De geometrie voor de uitvoer is sterk afhankelijk van de expressie: bijvoorbeeld als u een buffer maakt moet het type geometrie een polygoon zijn. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Polygoon</li> <li>• 1 — Lijn</li> <li>• 2 — Punt</li> </ul>
<b>Uitvoergeometrie heeft waarden Z</b>	WITH_Z	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Kies of de uitvoergeometrie de dimensie Z zou moeten hebben
<b>Uitvoergeometrie heeft waarden M</b>	WITH_M	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Kies of de uitvoergeometrie de dimensie M zou moeten hebben
<b>Geometrie-expressie</b>	EXPRESSION	[expressie] Standaard: '\$geometry'	Voeg de geometrie-expressie toe die u wilt gebruiken. U kunt de knop gebruiken om het dialoogvenster Expressiebouwer te openen. Het dialoogvenster vermeldt alle relevante expressies, samen met hun Help en richtlijnen.
<b>Aangepaste geometrie</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aangepaste geometrie</b>	OUTPUT	[vector: elke]	De uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:geometrybyexpression

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punt op lijn interpoleren

Maakt een geometrie punt, geïnterpoleerd op een ingestelde afstand langs geometrieën lijn of boog.

Waarden Z en M worden lineair geïnterpoleerd uit bestaande waarden.

Als een meerdelige geometrie wordt tegengekomen wordt alleen het eerste deel in aanmerking genomen bij het berekenen van de subtekenreeks.

Als de gespecificeerde afstand groeter is dan de lengte van het invoerobject heeft het resulterende object een geometrie null.




Fig. 25.72: Geïnterpoleerd punt op 500m van het begin van de lijn

### Zie ook:

*Punten langs geometrie*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal  ] Standaard: 0.0	Afstand vanaf het begin van de lijn
<b>Geïnterpoleerde punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerde punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer punt vectorlaag met objecten, die zijn geplaatst op een ingestelde afstand langs de lijn of de grens van de polygoon



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:interpolatepoint

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## N grootste delen behouden

Neemt een laag met polygonen of multipolygonen en geeft een nieuwe laag terug waarin alleen de  $n$  grootste polygonen van elk object multipolygoon worden behouden. Als een object  $n$  of minder delen heeft zal het object slechts worden gekopieerd.



Fig. 25.73: Met de wijzers van de klok mee vanaf linksboven: originele meerdelige object, een, twee en drie grootste behouden delen

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Polygoon</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Te behouden delen</b>	PARTS	[getal] Standaard: 1	Aantal te behouden delen. Indien 1 wordt alleen het grootste deel van het object behouden.
<b>Delen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Delen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag met de n grootste delen van elk object

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:keepnbiggestparts

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijn subdeel

Geeft het gedeelte van een lijn (of boog) terug dat valt tussen de gespecificeerde begin- en eindafstanden (gemeten vanaf het begin van de lijn).

Waarden Z en M worden lineair geïnterpoleerd uit bestaande waarden.

Als een meerdelige geometrie wordt tegengekomen wordt alleen het eerste deel in aanmerking genomen bij het berekenen van de subtekenreeks.

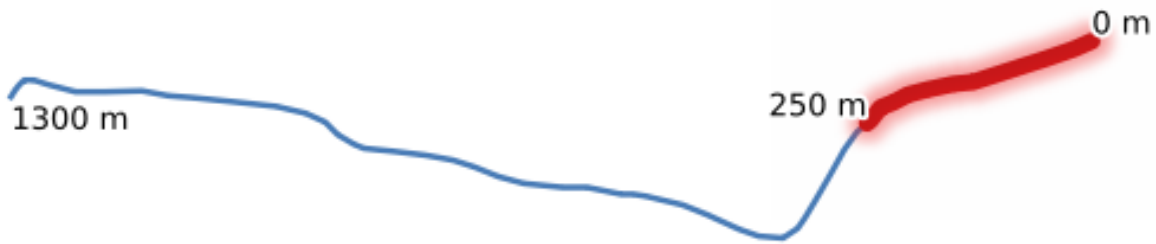




Fig. 25.74: Subdeel lijn met beginafstand ingesteld op 0 meter en de eindafstand op 250 meter.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

**Zie ook:**

*Lijnen verlengen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Beginafstand</b>	START_DISTANCE	[getal  ]	Afstand langs de invoerlijn naar het beginpunt van het uit te voeren object
<b>Eindafstand</b>	END_DISTANCE	[getal  ]	Afstand langs de invoerlijn naar het eindpunt van het uit te voeren object
<b>Subtekenreeks</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. <u>Één</u> van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Subtekenreeks</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer lijn vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:linesubstring

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijnen naar polygoon

Maakt een polygoon-laag waarbij de lijnen van een invoer lijnlaag worden gebruikt als ringen voor de polygoon.

De attributentabel van de uitvoerlaag is dezelfde als die van de invoerlaag.

**Standaard menu:** *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

**Zie ook:**

*Polygoon naar lijnen, Polygoniseren, Type geometrie converteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Polygoon</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Polygoon</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:linestopolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijnen samenvoegen

Voegt alle verbonden delen van geometrieën MultiLineString samen tot enkele geometrieën LineString.

Als enig deel van de ingevoerde geometrieën MultiLineString niet is verbonden, zal de resulterende geometrie een MultiLineString zijn die lijnen bevat die konden worden samengevoegd en alle niet verbonden delen van lijnen.

 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer (samengevoegde) lijn vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:mergelines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Minimum begrenzing geometrie

Maakt geometrieën die de objecten van een invoerlaag omsluiten. De objecten kunnen worden gegroepeerd op een veld. De uitvoerlaag zal dan één object per gegroepeerde waarde bevatten, met een geometrie (MBB) die alleen de geometrieën van de objecten met een overeenkomende waarde bedekt.

De volgende omsluitende typen geometrie worden ondersteund:

- begrenzingsvak (enveloppe)
- georiënteerde rechthoek
- cirkel
- bolle schil (convex hull)

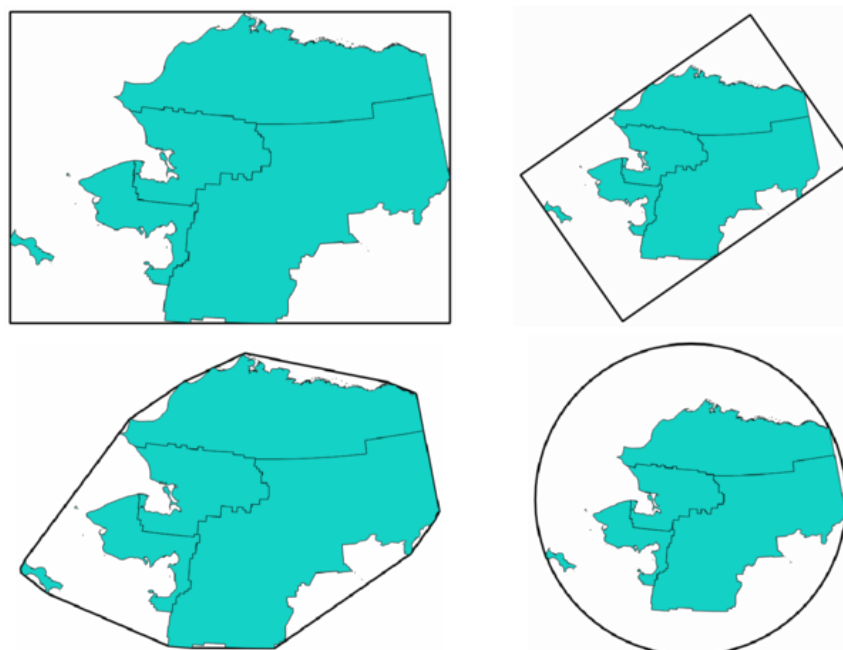


Fig. 25.75: Met de wijzers van de klok mee, vanaf linksboven: enveloppe, georiënteerde rechthoek, cirkel, bolle schil (convex hull)

**Zie ook:**

*Minimale omsluitende cirkels*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk]	Objecten kunnen worden gegroepeerd op een veld. Indien ingesteld zorgt dit er voor dat de uitvoerlaag één object per gegroepeerde waarde bevat, met een minimale geometrie die alleen de objecten met een overeenkomende waarde bedekt.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.148 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Type geometrie</b>	TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Omsluitende typen geometrie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Enveloppe (Begrenzingsvak)</li> <li>• 1 — Minimum georiënteerde rechthoek</li> <li>• 2 — Minimale omsluitende cirkel</li> <li>• 3 — Convex Hull</li> </ul>
<b>Begrensd geometrie</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Begrensd geometrie</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer (begrensd) polygoon vectorlaag.

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:minimumboundinggeometry

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Minimale omsluitende cirkels

Berekent de minimale omsluitende cirkels voor de objecten in de invoerlaag.

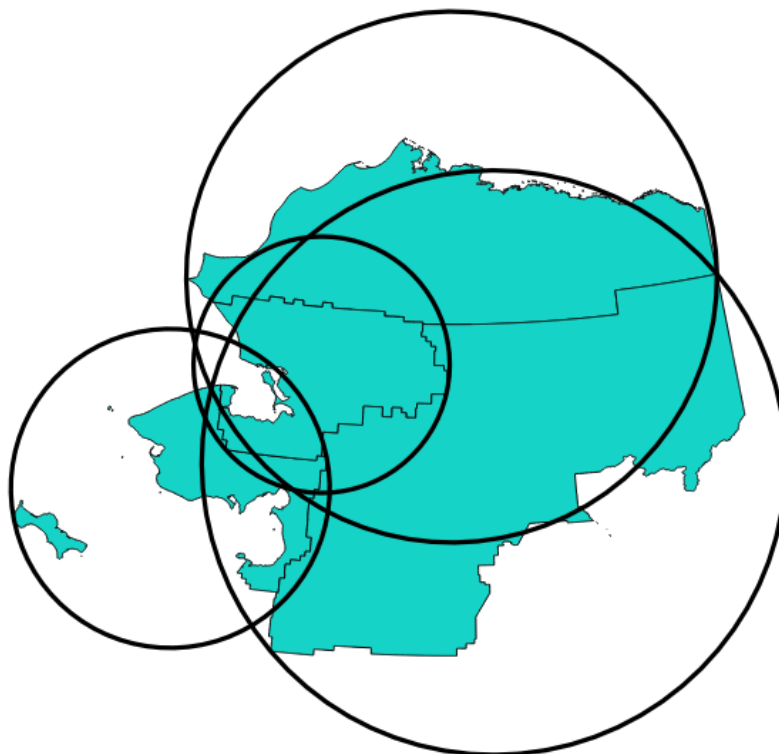


Fig. 25.76: Omsluitende cirkels voor elk object

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

**Zie ook:**

*Minimum begrenzing geometrie*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Aantal segmenten in cirkels</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 72	Het gebruikte aantal segmenten om een cirkel te benaderen. Minimum 8, maximum 100000.
<b>Minimum omsluitende cirkels</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Minimum omsluitende cirkels	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:minimumenclosingcircle

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Multi-ring buffer (constante afstand)

Berekent multi-ring (*donut*) buffer voor de objecten van de invoerlaag, met een vaste of dynamische afstand en aantal ringen.

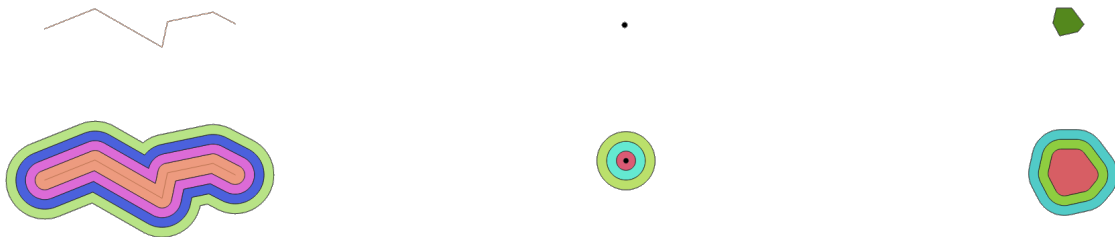


Fig. 25.77: Multi-ring buffer voor een lijn-, punt- en polygoonlaag

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

### Zie ook:



*Buffer, Variabele bufferafstand, Rechthoeken, ovalen, diamanten, Enkelzijdige buffer*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.149 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aantal ringen</b>	RINGS	[getal  ] Standaard: 1	Het aantal ringen. Het mag een unieke waarde zijn (hetzelfde aantal ringen voor alle objecten) of het mag worden genomen uit gegevens van de objecten (het aantal ringen is afhankelijk van de waarden van de objecten).
<b>Afstand tussen ringen</b>	DISTANCE	[getal  ] Standaard: 1.0	Afstand tussen de ringen. Het mag een unieke waarde zijn (dezelfde afstand voor alle objecten) of het mag worden genomen uit gegevens van de objecten (de afstand is afhankelijk van de waarden van de objecten).
<b>Multi-ring buffer (constante afstand)</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Multi-ring buffer (constante afstand)</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:multiringconstantbuffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Meerdelige naar enkele

Splitst meerdelige objecten in de invoerlaag naar eendelige objecten.

De attributen van de uitvoerlaag zijn hetzelfde als die van de originelen, maar opgedeeld in eendelige objecten.



Fig. 25.78: Links de meerdelige bronlaag en rechts het resultaat met enkele delen

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

Standaard menu: *Vector* ► *Geometrie-gereedschappen*

Zie ook:

*Geometrieën verzamelen, Bevorderen naar meerdelig*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Eendelig</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Eendelig</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:multiparttosingleparts`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verspringing lijnen

Verschuift lijnen met een gespecificeerde afstand. Positieve afstanden verschuiven lijnen naar links, en negatieve afstanden zullen ze naar rechts verschuiven.

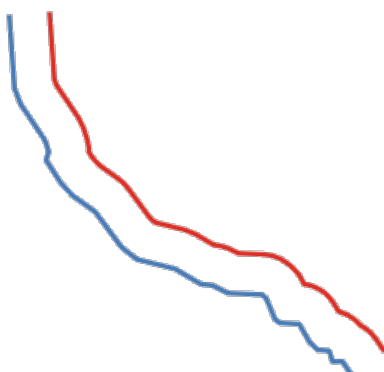


Fig. 25.79: In blauw de bronlaag, in rood de verschoven lijn

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

### Zie ook:

*Array van verschoven (parallele) lijnen, Transleren*

### Parameters



Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal  Standaard: 10.0	Afstand voor verschuiving. U kunt de knop Data-bepaald aan de rechterkant gebruiken om een veld te kiezen waarvan de straal zal worden berekend. Op deze manier kunt u een andere straal maken voor elk object (bekijk <i>Variabele bufferafstand</i> ).
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 8	Beheert het aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van ronde verschuivingen.
<b>Verbindingsstijl</b>	JOIN_STYLE	[enumeratie] Standaard: 0	Specificeert of ronde, hoekige of puntige verbindingstijlen zouden moeten worden gebruikt bij het verschuiven van hoeken in een lijn. Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afgerond</li> <li>• 1 — Puntig</li> <li>• 2 — Hoekig</li> </ul> 

Fig. 25.80: Ronde, diagonale en schuine koppelstijlen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.150 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximale puntlengte bij scherpe hoeken</b>	MITER_LIMIT	[getal] Standaard: 2.0	Beheert de maximale afstand van de te gebruiken boog voor de verschuiving bij het maken van een puntige verbindingstijl (alleen van toepassing voor puntige verbindingstijlen). Minimum: 1.
<b>Verschuiving</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (vershoven) laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verschuiving</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Uitvoer (vershoven) lijnlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:offsetline

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Georiënteerd minimum begrenzingsvak

Berekent het minimale gebied voor de gedraaide rechthoek voor elk object in de invoerlaag.

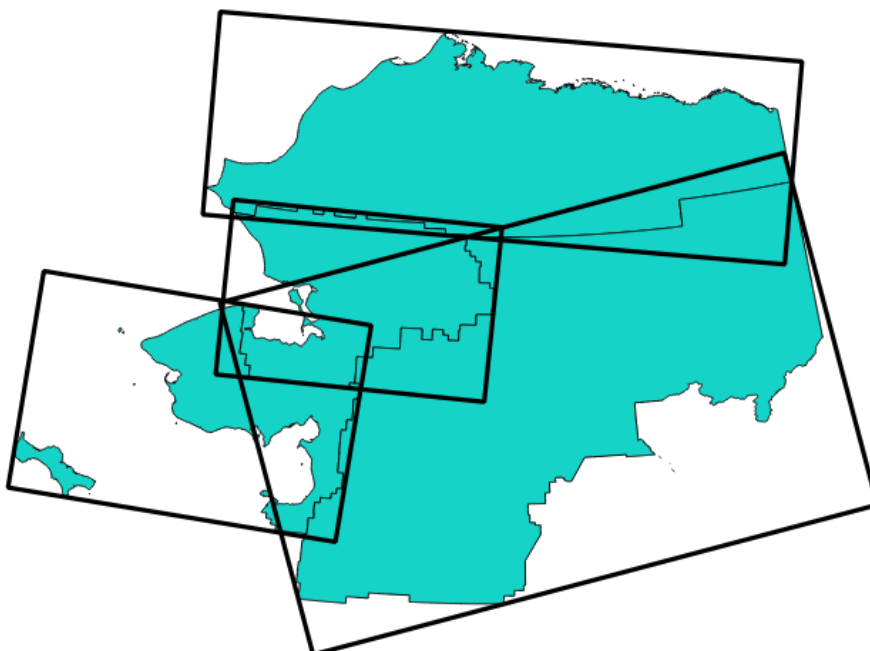


Fig. 25.81: Georiënteerd minimum begrenzingsvak

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

**Zie ook:**

*Minimum begrenzing geometrie*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Begrenzingsvakken</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Begrenzingsvakken</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:orientedminimumboundingbox

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Loodrecht maken

Probeert de geometrieën van de invoer lijn- of polygoonlaag loodrecht te maken. Dit proces verschuift de punten in de geometrieën om te proberen elke hoek in de geometrie ofwel een rechte hoek te maken, of een rechte lijn.

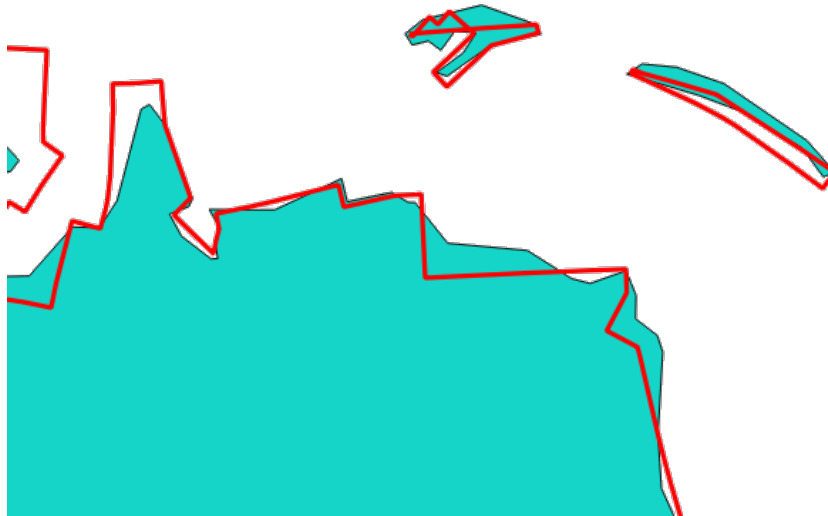


Fig. 25.82: In blauw de bronlaag en in rood het loodrecht gemaakte resultaat

- Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Maximum tolerantie hoek (graden)</b>	ANGLE_TOLERANCE	[getal] Standaard: 15	Specificeer de maximale afwijking van een rechte hoek of rechte lijn dat een punt mag hebben om te worden aangepast. Kleinere toleranties betekenen dat alleen punten die al dicht bij rechte hoeken liggen zullen worden aangepast, en grotere toleranties betekenen dat punten die verder afwijken van rechte hoeken ook zullen worden aangepast.
<b>Maximum aantal doorlopen algoritme</b>	MAX_ITERATIONS	[getal] Standaard: 1000	Instellen van een hoger getal voor het aantal doorlopen zal resulteren in een meer loodrechte geometrie, ten koste van extra verwerkingstijd.
<b>Loodrecht gemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Loodrecht gemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer polygoon vectorlaag met aangepaste hoeken.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:orthogonalize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Punt op oppervlak


Geeft, voor elk object van de invoerlaag, een punt terug dat gegarandeerd op de oppervlakte van de geometrie van het object ligt.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt

**Zie ook:**

*Zwaartepunten*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Punt op oppervlak voor elk deel maken</b>	ANGLE_TOLERANCE	[Booleaanse waarde  ]	Indien geselecteerd zal een punt worden gemaakt voor elk deel van de geometrie.
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer punt vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer punt vectorlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pointonsurface

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten langs geometrie

Maakt punten met regelmatige intervallen langs een geometrie lijn of polygoon. Aan de gemaakte punten zullen nieuwe attributen worden toegevoegd voor de afstand langs de geometrie en de hoek van de lijn op het punt.

Een optionele verschuiving voor begin en eind kan worden gespecificeerd, wat beheert hoe ver van het begin en eind van de geometrie de punten zouden moeten worden gemaakt.

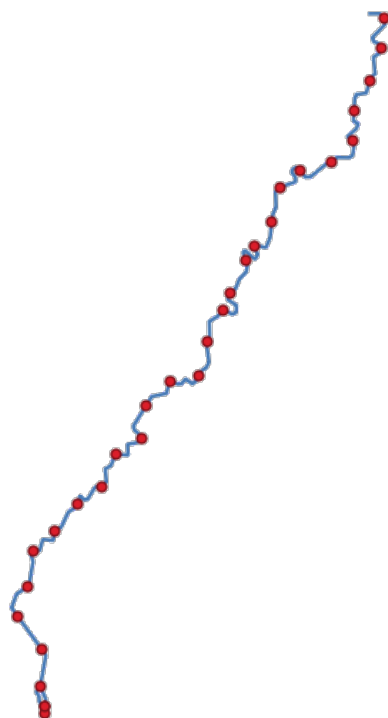





Fig. 25.83: Gemaakte punten langs de bron lijnen-laag

### Zie ook:

*Punt op lijn interpoleren*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal  ] Standaard: 1.0	Afstand tussen twee opeenvolgende punten op de lijn
<b>Begin verschuiving</b>	START_OFFSET	[getal  ] Standaard: 0.0	Afstand vanaf het begin van de invoerlijn die de positie van het eerste punt weergeeft.
<b>Einde verschuiving</b>	END_OFFSET	[getal  ] Standaard: 0.0	Afstand vanaf het einde van de invoerlijn die de positie weergeeft waarna geen object punt meer zou moeten worden gemaakt.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.152 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerde punten</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerde punten</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Punt vectorlaag met objecten die zijn geplaatst langs lijnen of polygoongrenzen van de invoerlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:pointsalonglines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten verplaatsen

Gegeven een afstand voor nabijheid, identificeert nabijgelegen punt-objecten en verdeelt die radiaal over een cirkel waarvan het midden hun middelpunt weergeeft. Een handig gereedschap om over elkaar gelegde objecten te verspreiden.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Minimale afstand naar andere punten</b>	PROXIMITY	[getal] Standaard: 1.0	Afstand tot waar objecten punt worden geacht nabij te zijn gelegen. Nabijer gelegen objecten worden sowieso verdeeld.
<b>Verplaatsingsafstand</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 1.0	Straal van de cirkel waarop nabijgelegen objecten worden geplaatst
<b>Horizontale verdeling in geval van twee punten</b>	HORIZONTAL	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Wanneer slechts twee punten worden geïdentificeerd als nabij, lijn ze dan horizontaal uit op de cirkel in plaats van verticaal.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.153 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verplaatst</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verplaatst</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Uitvoer punt vectorlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:pointdisplacement

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Pool van ontoegankelijkheid

Berekent de Pool van Ontoegankelijkheid voor een polygoon-laag, wat het meest veraf gelegen interne punt vanaf de rand van het oppervlak is.

Dit algoritme gebruikt het algoritme 'polylabel' (Vladimir Agafonkin, 2016), wat een iteratieve benadering is die gegarandeerd het ware punt van de Pool van Ontoegankelijkheid vind binnen een gespecificeerde tolerantie. Een meer preciezere tolerantie (lagere waarde) vereist meer doorlopen en zullen langer duren om te berekenen.

De afstand van de berekende pool tot de grens van de polygoon zal worden opgeslagen als een nieuw attribuut in de uitvoerlaag.



Fig. 25.84: Pool van ontoegankelijkheid

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer vectorlaag
<b>Tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 1.0	Stel de tolerantie voor de berekening in
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punt</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer punt vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:poleofinaccessibility

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Polygoniseren

Maakt een polygoonlaag waarvan de grenzen van de objecten worden gemaakt uit een lijnlaag of **gesloten** objecten.

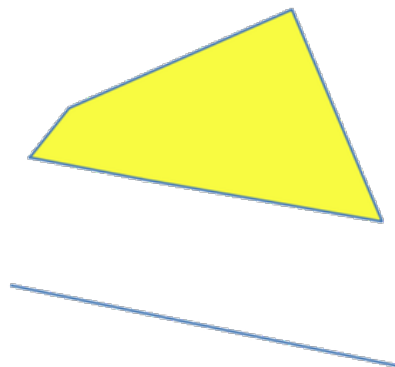


Fig. 25.85: De gele polygonen gemaakt uit de gesloten lijnen

**Notitie:** De lijnen-laag moet gesloten vormen hebben om te kunnen worden getransformeerd naar een polygoon.

**Zie ook:**

*Polygonen naar lijnen, Lijnen naar polygonen, Type geometrie converteren*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Velden invoerlaag behouden</b> Optioneel	KEEP_FIELDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Selecteren om de velden (alleen de tabelstructuur, niet de waarden) van de invoerlaag te behouden
<b>Polygonen lijnen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer polygoon vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Polygonen lijnen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer polygoon vectorlaag uit lijnen

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:polygonize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Polygonen naar lijnen

Dit algoritme neemt een polygonen-laag en maakt een lijnenlaag met lijnen die de grenzen van de polygonen in de invoerlaag weergeven.

De attributentabel van de uitvoerlaag is dezelfde als die van de invoerlaag.



Fig. 25.86: Zwarte lijnen als het resultaat van het algoritme

**Standaard menu:** *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

**Zie ook:**

*Lijnen naar polygonen, Polygoniseren, Type geometrie converteren*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Lijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Lijnen</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer lijn vectorlaag uit polygonen

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:polygonstolines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```



Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten projecteren (Cartesiaans)

Projecteert geometrieën punt op een gespecificeerde afstand en richting (azimut).

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Richting (graden vanaf Noord)</b>	BEARING	[getal  Standaard: 0.0	Hoek met de wijzers van de klok mee, beginnend vanaf Noord, in eenheid graden (°)
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal  Standaard: 1.0	Afstand om geometrieën te verschuiven, in laageenheden
<b>Geprojecteerd</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer punt vectorlaag. <u>E</u> én van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geprojecteerd</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer (geprojecteerde) punt vectorlaag



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:projectpointcartesian

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Bevorderen naar meerdelig

Dit algoritme neemt een vectorlaag met enkelvoudige geometrieën en maakt een nieuwe waarin alle geometrieën uit meerdere delen bestaan.

Objecten voor de invoer die al bestaan uit meerdere delen zullen ongewijzigd blijven.

Dit algoritme kan worden gebruikt om geometrieën te forceren tot typen met meerdere delen om te zorgen dat zij compatibel zijn met gegevensproviders die objecten met meerdere delen vereisen.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

### Zie ook:

*Samenvoegen, Geometrieën verzamelen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Meerdelig</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer meerdelige vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Meerdelig</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer meerdelige vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:promotetomulti

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rechthoeken, ovaal, diamanten

Maakt een buffergebied met een rechthoekige, ovale of diamantvorm voor elk object van de invoer puntenlaag.

De parameters voor de vorm kunnen vast zijn voor alle objecten of dynamisch door een veld of een expressie te gebruiken.

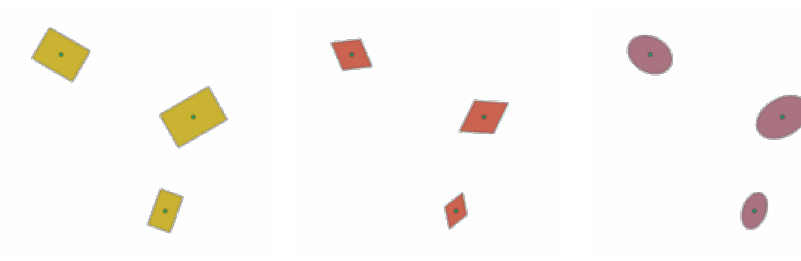


Fig. 25.87: Verschillende vormen buffer met dynamische parameters

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Vorm buffer</b>	SHAPE	[enumeratie]	De te gebruiken vorm. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Rechthoeken</li> <li>• 1 — Ovaal</li> <li>• 2 — Diamanten</li> </ul>
<b>Breedte</b>	WIDTH	[getal ] Standaard: 1.0	Breedte van de vorm van de buffer
<b>Hoogte</b>	HEIGHT	[getal ] Standaard: 1.0	Hoogte van de vorm van de buffer
<b>Rotatie</b> Optioneel	ROTATION	[getal ] Standaard: Geen	Rotatie van de vorm van de buffer
<b>Aantal segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 36	Aantal segmenten voor een volledige cirkel (vorm <i>Ovaal</i> )

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.155 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer vectorlaag (met de vormen voor de buffer)

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:rectanglesovalsdiamonds

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Duplicaatpunten verwijderen

Verwijdert duplicaatpunten uit objecten, waarbij het verwijderen van de punten niet leidt tot een gedegeneerde geometrie.

De parameter Tolerantie specificeert de tolerantie voor coördinaten bij het bepalen of punten identiek zijn.

Standaard wordt met waarden Z geen rekening gehouden bij het detecteren van duplicaatpunten. Bijv. twee punten met hetzelfde X- en Y-coördinaat, maar verschillende waarden Z, zullen nog steeds als duplicaten worden beschouwd en één ervan zal worden verwijderd. Als de parameter *Z-waarde gebruiken* true is, dan worden de waarden Z ook getest en punten met dezelfde X en Y, maar met verschillende Z, zullen worden behouden.



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Notitie:** Duplicaatpunten worden, tussen de verschillende delen van een geometrie met meerdere delen, niet getest. Bijv. een geometrie multipunt met overlappende punten zal door deze methode niet worden gewijzigd.

### Zie ook:

*Punten uitnemen, Specifieke punten uitnemen, Duplicaten van geometrieën verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal  Standaard: 0.000001	Punten die dichterbij liggen dan de gespecificeerde afstand worden als duplicaten beschouwd
<b>Z-waarde gebruiken</b>	USE_Z_VALUE	[Booleaanse waarde  Standaard: False	Als de parameter <i>Z-waarde gebruiken</i> true is, dan worden de waarden Z ook getest en punten met dezelfde X en Y, maar verschillende Z, zullen worden behouden.
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Schoongemaakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (zonder duplicaatpunten)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:removeduplicatevertices

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geometrieën null verwijderen

Verwijdert alle objecten die geen geometrie hebben uit een vectorlaag. Alle andere objecten zullen ongewijzigd gekopieerd worden.

De objecten met een geometrie null kunnen worden opgeslagen naar een afzonderlijke laag.

Als *Ook lege geometrieën verwijderen* is geselecteerd, verwijdert het algoritme objecten waarvan de geometrieën geen coördinaten hebben, d.i. geometrieën die leeg zijn. In dat geval zal ook de uitvoer null deze optie reflecteren, bevat zowel null als lege geometrieën.

### Zie ook:

*Duplicaten van geometrieën verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag (zonder niet-NULL geometrieën)
<b>Ook lege geometrieën verwijderen</b>	REMOVE_EMPTY	[Booleaanse waarde]	
<b>Niet-Null geometrieën</b>	OUTPUT Optioneel	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de niet-NULL (en niet lege) geometrieën. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Null geometrieën</b> Optioneel	NULL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de NULL (en lege) geometrieën. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Null geometrieën</b>	NULL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (voor NULL en, indien gekozen, lege geometrieën)
<b>Niet-Null geometrieën</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (zonder NULL en, indien gekozen, lege geometrieën)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:removenullgeometries

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Omgekeerde lijnrichting

Draait de huidige richting van een lijnen-laag om.

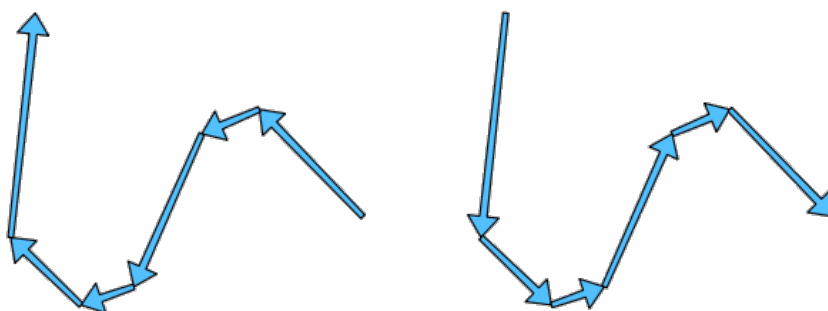


Fig. 25.88: Voor en na het omdraaien van de richting

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Omgedraaid</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Omgedraaid</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoer lijnlaag (met omgedraaide lijnen)

## Pythoncode

ID algoritme: `native:reverselinedirection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het ID voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rotatie


Draait objectgeometrieën met een gespecificeerde hoek met de wijzers van de klok mee. Het draaien wordt uitgevoerd vanuit het zwaartepunt van elk object, of optioneel vanuit een uniek vooraf ingesteld punt.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

### Zie ook:

*Transleren, X- en Y-coördinaten wisselen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Rotatie (graden met de klok mee)</b>	ANGLE	[getal  ] Standaard: 0.0	Hoek voor de rotatie, in graden
<b>Ankerpunt rotatie (X, Y)</b> Optioneel	ANCHOR	[punt] Standaard: Geen	X,Y-coördinaten van het punt waar vanuit het draaien van de objecten moet gebeuren. Indien niet ingesteld gebeurt het draaien rondom het zwaartepunt van elk object.
<b>Geroteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag (met geroteerde geometrieën). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geroteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag met geroteerde geometrieën

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:rotatefeatures

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Segmenteren op maximum hoek


Segmenteert een geometrie door het converteren van gebogen gedeelten naar lineaire gedeelten.

Het segmenteren wordt uitgevoerd door de maximale hoek van de radius te specificeren tussen punten op de recht gemaakte geometrie (bijv. de hoek van de boog die werd gemaakt vanuit het originele midden van de boog ten opzichte van opvolgende punten op de gelineairiseerde geometrie). Niet gebogen geometrieën zullen zonder wijzigingen worden behouden.

### Zie ook:

*Segmenteren op maximum afstand, Vereenvoudigen, Glad maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Maximum hoek tussen punten (graden)</b>	ANGLE	[getal  ] Standaard: 5.0	Maximum toegestane hoek voor de straal tussen punten op de recht gemaakte geometrie
<b>Gesegmenteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag (met gesegmenteerde geometrieën). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gesegmenteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag met gesegmenteerde geometrieën

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:segmentizebymaxangle

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Segmenteren op maximum afstand


Segmenteert een geometrie door het converteren van gebogen gedeelten naar lineaire gedeelten.

Het segmenteren wordt uitgevoerd door de maximale afstand voor verspringen te specificeren tussen de originele boog en de gesegmenteerde weergave. Niet gebogen geometrieën zullen zonder wijzigingen worden behouden.

### Zie ook:

*Segmenteren op maximum hoek, Vereenvoudigen, Glad maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Maximum afstand verschuiving</b>	DISTANCE	[getal  ] Standaard: 1.0	Maximale toegestane afstand voor verschuiving tussen de originele boog en de gesegmenteerde weergave, in eenheden van de laag.
<b>Gesegmenteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag (met gesegmenteerde geometrieën). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gesegmenteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag met gesegmenteerde geometrieën

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:segmentizebymaxdistance

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```


Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## M-waarde instellen

Stelt de waarde M in voor geometrieën op een laag.

Als waarden M al in de laag bestaan, zullen zij worden overschreven door de nieuwe waarde. Als waarden M niet bestaan, zal de geometrie worden opgewaardeerd om waarden M te bevatten en de gespecificeerde waarde zal worden gebruikt als de initiële waarde M voor alle geometrieën.


Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon met M ingeschakeld

**Tip:** Gebruik de knop  *Objecten identificeren* om de toegevoegde waarde M te controleren: de resultaten zijn beschikbaar in het dialoogvenster *Identificatieresultaten*.

### Zie ook:

*M-waarde instellen uit raster, Z-waarde instellen, Waarden M/Z verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Waarde M</b>	M_VALUE	[getal  Standaard: 0.0]	Waarde M om toe te wijzen aan de geometrieën van de objecten
<b>M toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>M toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (met waarden M toegevoegd aan de geometrieën)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setmvalue


```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## M-waarde instellen uit raster

Gebruikt waarden die zijn verzameld uit een band in een rasterlaag om de waarde M in te stellen voor elk overlappend punt in het object geometrie. De rasterwaarden kunnen optioneel worden geschaald met een vooraf ingestelde hoeveelheid.



Als waarden M al bestaan in de laag zullen zij worden overschreven door de nieuwe waarde. Als waarden M niet bestaan zal de geometrie worden opgewaardeerd om waarden M te bevatten.

 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon met M ingeschakeld

### Zie ook:

*Drape (Z-waarde instellen vanuit raster), M-waarde instellen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Rasterlaag</b>	RASTER	[raster]	Rasterlaag met waarden M
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	De rasterband waaruit de waarden M moeten worden genomen
<b>Waarde voor Geen data of niet-kruisende punten</b>	NODATA	[number  Standaard: 0.0	Te gebruiken waarde in het geval dat het punt niet kruist met (een geldige pixel van) het raster
<b>Schaalfactor</b>	SCALE	[getal  Standaard: 1.0	Waarde voor op schaal brengen: de waarden van de band worden vermenigvuldigd met deze waarde.
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag (met bijgewerkte waarden M). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (met bijgewerkte waarden M)

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:setmfromraster

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Z-waarde instellen

Stelt de waarde Z voor geometrieën op een laag in.

Als waarden Z al bestaan in de laag zullen zij worden overschreven door de nieuwe waarde. Als waarden Z niet bestaan zal de geometrie worden opgewaardeerd om waarden Z te bevatten en de gespecificeerde waarde zal worden gebruikt als de initiële waarde Z voor alle geometrieën.




Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon met Z ingeschakeld

**Tip:** Gebruik de knop  Objecten identificeren om de toegevoegd waarde Z te controleren: de resultaten zijn beschikbaar in het dialoogvenster *Identificatieresultaten*.

## Zie ook:

*Drape (Z-waarde instellen vanuit raster), M-waarde instellen, Waarden M/Z verwijderen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Waarde Z</b>	Z_VALUE	[getal  Standaard: 0.0]	Waarde Z om toe te wijzen aan de geometrieën van de objecten
<b>Z toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

**Uitvoer**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag (met toegewezen waarden Z)

**Pythoncode**

**ID algoritme:** native:setzvalue

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

**Vereenvoudigen**

Vereenvoudigt de geometrieën in een lijnen- of polygonen-laag. Het maakt een nieuwe laag met dezelfde objecten als die in de invoerlaag, maar met geometrieën die een kleiner aantal punten bevatten.

Het algoritme geeft een keuze voor methoden van vereenvoudiging, inclusief gebaseerd op afstand (het algoritme "Douglas-Peucker"), gebaseerd op gebied (algoritme "Visvalingam") en snappen van geometrieën aan een raster.



Fig. 25.89: Met de klok mee vanaf linksboven: bronlaag en vergrotende toleranties voor vereenvoudiging


 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

Standaard menu: *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

Zie ook:

*Glad maken, Verdichten op aantal, Verdichten op interval*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Vereenvoudigingsmethode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Vereenvoudigingsmethode. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afstand (Douglas-Peucker)</li> <li>• 1 — Snappen aan raster</li> <li>• 2 — Gebied (Visvalingam)</li> </ul>
<b>Tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal  Standaard: 1.0	Drempel tolerantie (in eenheden van de laag): als de afstand tussen twee knopen kleiner is dan de waarde van de tolerantie, zal het segment worden vereenvoudigd en de punten zullen worden verwijderd.
<b>Vereenvoudigd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (vereenvoudigde) vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Vereenvoudigd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (vereenvoudigde) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** `native:simplifygeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Enkelzijdige buffer

Berekent een buffer voor lijnen met een gespecificeerde afstand aan slechts één zijde van de lijn.

Buffer resulteert altijd in een polygonen-laag.

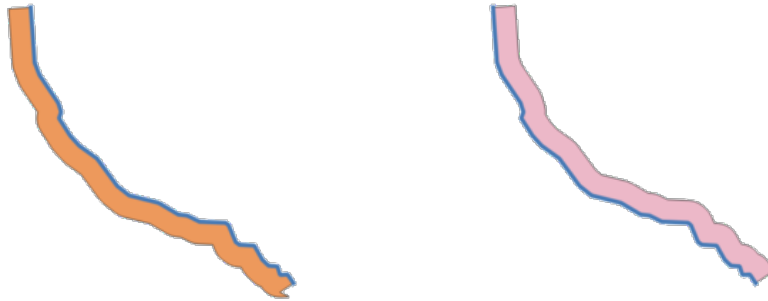


Fig. 25.90: Linker- versus rechterkant buffer op dezelfde vector lijnen-laag

### Zie ook:

*Buffer*

### Parameters


Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Afstand</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 10.0	Bufferafstand
<b>Zijde</b>	SIDE	[enumeratie] Standaard: 0	Aan welke zijde de buffer te maken. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – Links</li> <li>• 1 – Rechts</li> </ul>
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal] Standaard: 8	Beheert het aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van ronde verschuivingen.
<b>Verbindingsstijl</b>	JOIN_STYLE	[enumeratie] Standaard: 0	Specificeert of ronde, hoekige of puntige verbindingstijlen zouden moeten worden gebruikt bij het verschuiven van hoeken in een lijn. Opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Afgerond</li> <li>• 1 — Puntig</li> <li>• 2 — Hoekig</li> </ul> 

Fig. 25.91: Ronde, diagonale en schuine koppelstijlen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.160 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximale puntlengte bij scherpe hoeken</b>	MITER_LIMIT	[getal] Standaard: 2.0	Beheert de maximale afstand van de te gebruiken boog voor de verschuiving bij het maken van een puntige verbindingstijl (alleen van toepassing voor puntige verbindingstijlen). Minimum: 1.0
<b>Buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (buffer). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer (buffer) polygoonlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:singlesidedbuffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Glad maken

Vlakt de geometrieën in een lijn- of polygoonlaag af, door meerdere **punten en hoeken** toe te voegen aan de geometrieën van de objecten.

De parameter Doorlopen geeft aan hoeveel doorlopen voor afvlakken zullen worden toegepast op elke geometrie. Meer doorlopen resulteren in gladdere geometrieën ten koste van het toenemen van het aantal punten in deze geometrieën.

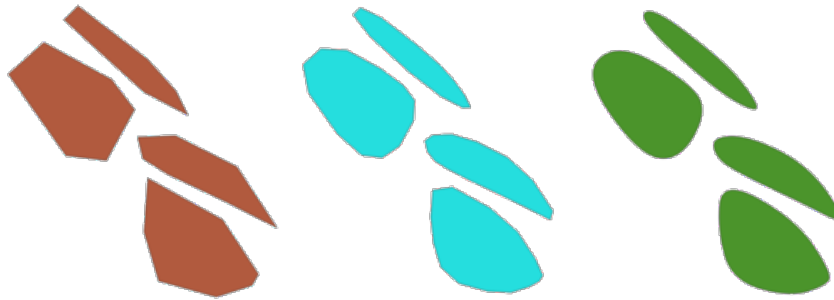


Fig. 25.92: Verhogen van het aantal doorlopen zorgt voor meer afgevlakte geometrieën

De parameter Verspringing beheert hoe “nauw” de afgevlakte geometrieën de originele geometrieën volgen. Kleinere waarden resulteren in nauwer glad maken, grotere waarden resulteren in lossier glad maken.

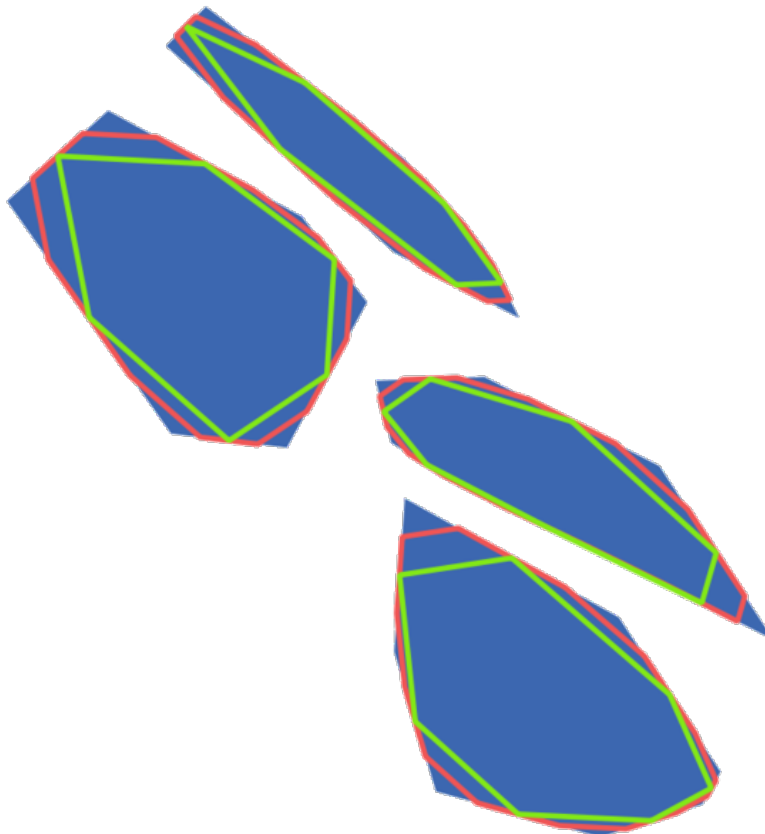


Fig. 25.93: Blauw: de invoerlaag. Verschuiving 0.25 geeft de rode lijn, terwijl verschuiving 0.50 de groene lijn geeft.




De parameter Maximale hoek kan worden gebruikt om het glad maken van knopen met grote hoeken te voorkomen. Elke knoop waar de hoek van de segmenten aan beide zijden groter is dan dit zal niet worden glad gemaakt. Bijvoorbeeld: het instellen van de maximale hoek op 90 graden of lager zou rechte hoeken in de geometrie behouden.

 Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

**Zie ook:**

*Vereenvoudigen, Verdichten op aantal, Verdichten op interval*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Invoer lijn- of polygoonvectorlaag
<b>Doorlopen</b>	ITERATIONS	[getal  Standaard: 1	Verhogen van het aantal doorlopen zorgt voor meer afgevlakte geometrieën (en meer punten).
<b>Verschuiving</b>	OFFSET	[getal  Standaard: 0.25	Verhogen van waarden zal de afgevlakte lijnen / grenzen <i>verplaatsen</i> , verder weg van de invoerlijnen / grenzen.
<b>Maximum hoek voor knoop om af te vlakken</b>	MAX_ANGLE	[getal  Standaard: 180.0	Elke knoop onder deze waarde zal worden afgevlakt
<b>Afgevlakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (afgevlakte) laag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

**Uitvoer**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Afgevlakt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (afgevlakte) vectorlaag

**Pythoncode**

**ID algoritme:** native:smoothgeometry

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geometrieën aan laag snappen

Snapt de geometrieën op een laag aan ofwel de geometrieën van een andere laag of aan geometrieën op dezelfde laag.

Vergelijken wordt gedaan gebaseerd op een afstand voor tolerantie, en punten zullen, indien vereist, worden ingevoegd of verwijderd om de geometrieën te laten overeenkomen met de geometrieën voor verwijzing.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

### Zie ook:

*Punten aan grid snappen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Verwijzingslaag</b>	REFERENCE_LAYER	[vector: elke]	Vectorlaag waaraan gesnapt moet worden
<b>Tolerantie</b>	TOLERANCE	[getal] Standaard: 10.0	Beheren hoe dicht, bij de geometrieën van de verwijzingslaag, invoerpunten moeten zijn voordat zij worden gesnapt.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.162 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<i>Gedrag*</i>	BEHAVIOR	[enumeratie] Standaard: 0	<p>Snappen kan worden gedaan aan een bestaande knoop of een segment (het dichtstbijzijnde punt voor het te verplaatsen punt). Beschikbare opties voor snappen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Voorkeur voor uitgelijnde knopen, voeg extra punten toe waar vereist Voorkeur om aan knopen te snappen, zelfs als een segment dichterbij zou zijn dan een knoop. Nieuwe knopen zullen worden ingevoegd om er voor te zorgen dat geometrieën elkaar exact volgen wanneer zij binnen de toegestane tolerantie liggen.</li> <li>• 1 — Voorkeur voor dichtstbijzijnde punt, voeg extra punten toe waar vereist Snap aan het dichtstbijzijnde punt, ongeacht of het een knoop of een segment is. Nieuwe knopen zullen worden ingevoegd om er voor te zorgen dat geometrieën elkaar exact volgen wanneer zij binnen de toegestane tolerantie liggen.</li> <li>• 2 — Voorkeur voor uitgelijnde knopen, geen nieuwe punten toevoegen Voorkeur om aan knopen te snappen, zelfs als een segment dichterbij zou zijn dan een knoop. Er zullen geen nieuwe knopen worden ingevoegd.</li> <li>• 3 — Voorkeur voor dichtstbijzijnde punt, geen nieuwe punten toevoegen Snap aan het dichtstbijzijnde punt, ongeacht of het een knoop of een segment is. Er zullen geen nieuwe knopen worden ingevoegd.</li> <li>• 4 — Alleen eindpunten verplaatsen, voorkeur voor uitlijnen van knopen Alleen snappen aan begin-/eindpunten van lijnen (puntobjecten zullen ook worden gesnapt, objecten polygoon zullen niet worden aangepast), voorkeur voor snappen aan knopen.</li> <li>• 5 — Alleen eindpunten verplaatsen, voorkeur voor dichtstbijzijnde punt Alleen snappen aan begin-/eindpunten van lijnen (puntobjecten zullen ook worden gesnapt, objecten polygoon zullen niet worden aangepast), snappen aan dichtstbijzijnde punt.</li> <li>• 6 — Alleen eindpunten aan eindpunten snappen De begin-/eindpunten van lijnen alleen snappen aan andere begin-/eindpunten van lijnen</li> </ul>
1240		<b>Hoofdstuk 25.</b>	<b>Processing providers en algoritmes vastzetten (alleen enkele laag)</b>

Tabel 25.162 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gesnapte geometrie</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (gesnapte) laag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gesnapte geometrie</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (gesnapte) vectorlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:snapgeometries

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Punten aan grid snappen

Past de coördinaten van geometrieën op een vectorlaag aan, zodat alle punten worden gesnapt aan het dichtstbijzijnde punt van een raster.

Als de gesnapte geometrie niet kan worden berekend (of totaal is samengevouwen) zal de geometrie van het object worden opgeschoond.

Snappen kan worden uitgevoerd op de X-, Y-, Z- of M-as. Een afstand voor het raster van 0 voor enige as zal snappen voor die as uitschakelen.







Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Notitie:** Snappen aan raster kan in enkele randgevallen een ongeldige geometrie veroorzaken.

### Zie ook:

*Geometrieën aan laag snappen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>X rasterafstand</b>	HSPACING	[getal  Standaard: 1.0	Rasterafstand op de X-as
<b>Y rasterafstand</b>	VSPACING	[getal  Standaard: 1.0	Rasterafstand op de Y-as
<b>Z rasterafstand</b>	ZSPACING	[getal  Standaard: 0.0	Rasterafstand op de Z-as
<b>M rasterafstand</b>	MSPACING	[getal  Standaard: 0.0	Rasterafstand op de M-as
<b>Gesnapt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (gesnapte) laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gesnapt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (gesnapte) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:snappointstogrid

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```


Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Lijnen splitsen op maximum lengte

Neemt een lijn (of boog) laag en splitst elk object naar meerdere delen, waarbij elk deel van een gespecificeerde maximum lengte is. Waarden Z en M aan het begin en einde van de nieuwe sublijn worden lineair geïnterpoleerd vanuit bestaande waarden.

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	De invoer lijn vectorlaag
<b>Maximum lijnlengte</b>	LENGTH	[getal  Standaard: 10.0	De maximum lengte van een lijn in de uitvoer.
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijn vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De nieuwe lijn vectorlaag - de lengte van de geometrieën van het object zijn kleiner of gelijk aan de lengte die is gespecificeerd in de parameter LENGTH.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:splitlinesbylength

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Onderverdelen

Deelt de geometrie op. De teruggegeven geometrie zal een verzameling zijn die onderverdeelde delen van de originele geometrie bevat, waarbij een deel niet meer dan het gespecificeerde aantal knopen heeft.

Dit is handig voor het opdelen van een complexe geometrie in minder complexe delen, gemakkelijker ruimtelijk te indexeren en sneller bij het uitvoeren van ruimtelijke bewerkingen. Gebogen geometrieën zullen worden gesegmenteerd vóór het onderverdelen.

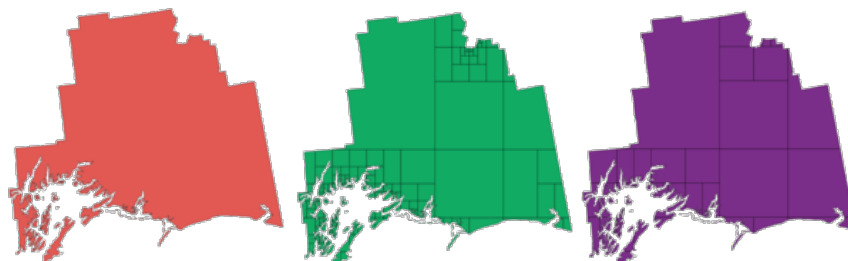


Fig. 25.94: Links de invoerlaag, midden maximale waarde voor knopen is 100 en rechts maximale waarde is 200


Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Notitie:** Onderverdelen van een geometrie kan delen van geometrieën maken die niet geldig zouden kunnen zijn en zouden zelfkruisingen kunnen bevatten.

### Zie ook:

*Lijnen uitvergrooten, Lijn subdeel*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Maximum aantal knopen in delen</b>	MAX_NODES	[getal  Standaard: 256	Maximum aantal punten dat elke nieuwe geometrie mag hebben. Minder <i>sub-delen</i> voor hogere waarden.
<b>Onderverdeeld</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer (onderverdeelde) vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Onderverdeeld	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:subdivide

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## X- en Y-coördinaten wisselen

Verwisselt de waarden voor X- en Y-coördinaten in geometrieën voor invoer.

Het kan worden gebruikt om geometrieën te repareren waarvan per abuis de waarden voor breedte- en lengtegraad zijn omgedraaid.



Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

### Zie ook:

*Transleren, Rotatie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
Verwisseld	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Verwisseld	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer (verwisselde) vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:swapxy

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Taps toelopende buffers

Maakt taps toelopende buffers langs geometrieën lijn met behulp van een gespecificeerde diameter voor begin en eind van de buffer.

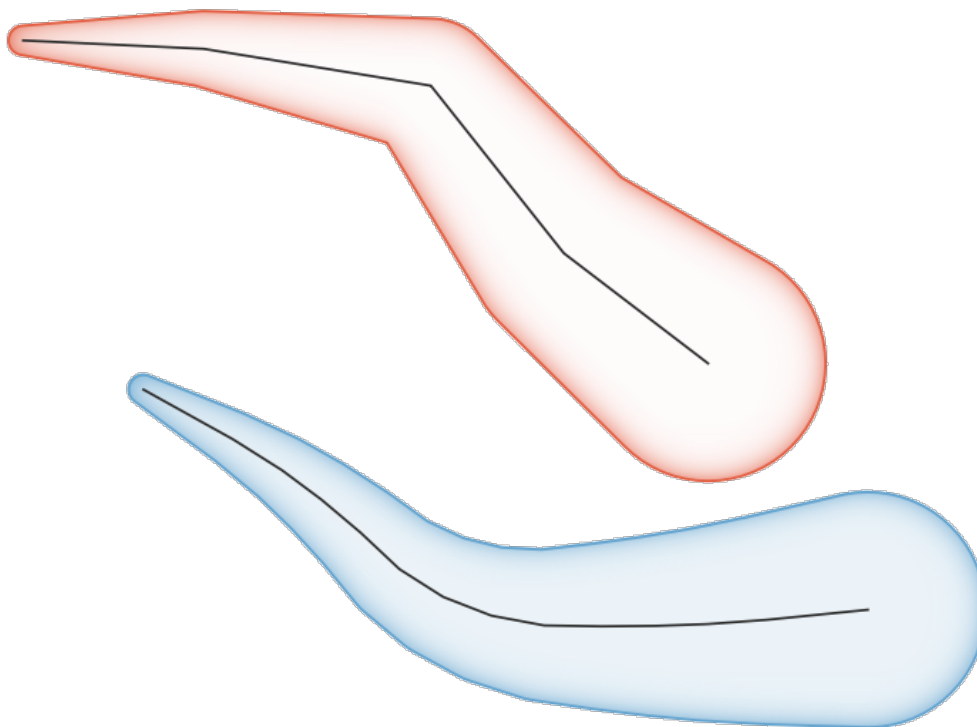





Fig. 25.95: Voorbeeld Taps toelopende buffers

### Zie ook:

*Variabele breedte buffer (op M-waarde), Buffer, Wigvormige buffers maken*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Beginbreedte</b>	START_WIDTH	[getal  ] Standaard: 0.0	Geeft de straal van de buffer weer die wordt toegepast op het beginpunt van het object lijn.
<b>Eindbreedte</b>	END_WIDTH	[getal  ] Standaard: 0.0	Geeft de straal van de buffer weer die wordt toegepast op het eindpunt van het object lijn.
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal  ] Standaard: 16	Beheert het aantal te gebruiken lijnsegmenten om een kwart cirkel te benaderen bij het maken van ronde verschuivingen.
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (buffer). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer (buffer) polygoonlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:taperedbuffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Tegelen

Tegelt een geometrie polygonen-laag, waarbij de geometrieën worden opgedeeld in driehoekige componenten.

De uitvoerlaag bestaat uit geometrieën multipolygoon voor elk invoerobject, waarbij elke multipolygoon bestaat uit meerdere driehoekige component-polygonen.

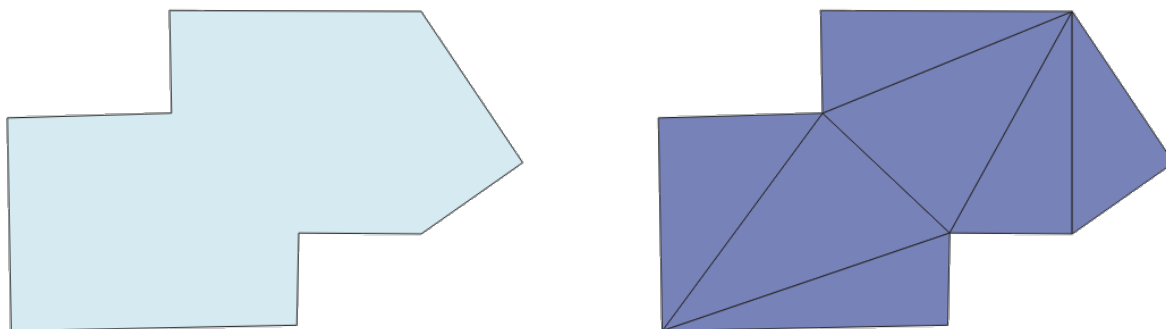


Fig. 25.96: Getegelde polygoon (rechts)

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten polygoon

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: polygoon]	Invoer polygoon-vectorlaag
<b>Mozaïek</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Mozaïek	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer multipolygoon Z laag

## Pythoncode

ID algoritme: 3d:tessellate

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Doorsnede

Dit algoritme maakt doorsneden op hoekpunten voor (multi)lijnen.

Een doorsnede is een lijn, geplaatst onder een hoek (standaard loodrecht) op de polylijnen voor de invoer (op hoekpunten).

Veld(en) uit object(en) worden teruggegeven in de doorsnede met deze nieuwe velden:

- TR\_FID: ID van het originele object
- TR\_ID: ID van de doorsnede. Elke doorsnede heeft een unieke ID
- TR\_SEGMENT: ID van het segment van de lijn
- TR\_ANGLE: Hoek in graden vanuit de originele lijn op het hoekpunt
- TR\_LENGTH: Totale lengte van de teruggegeven doorsnede
- TR\_ORIENT: Zijde van de doorsnede (alleen linker of rechterkant van de lijn, of beide zijden)

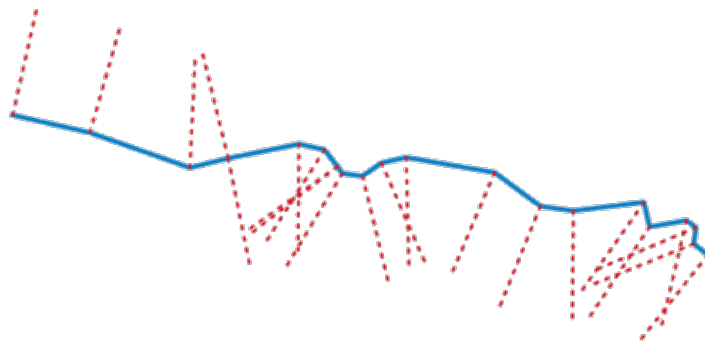




Fig. 25.97: Gestreepte rode lijnen geven de doorsnede weer van de invoer lijnen-laag

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Lengte van de doorsnede</b>	LENGTH	[getal  Standaard: 5.0	Lengte van de doorsnede in kaarteenheden
<b>Hoek in graden vanuit de originele lijn op de punten</b>	ANGLE	[getal  Standaard: 90.0	De hoek van de doorsnede wijzigen
<b>Zijde waar de doorsnede moet worden gemaakt</b>	SIDE	[enumeratie]	De zijde van de doorsnede kiezen. Beschikbare opties zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Links</li> <li>• 1 — Rechts</li> <li>• 2 — Beide</li> </ul>
<b>Doorsnede</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer lijnlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Doorsnede</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Uitvoer lijnlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:transect

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Transleren

Verplaatst de geometrieën binnen een laag, door te verschuiven met een vooraf gespecificeerde verplaatsing X en Y. Waarden Z en M die aanwezig zijn in de geometrie kunnen ook worden getransleerd.

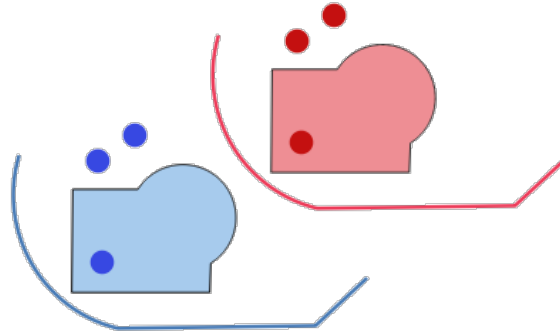


Fig. 25.98: Gestreepte lijnen geven de getransleerde geometrie weer van de invoerlaag

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Zie ook:**

*Array van getransleerde objecten, Verspringing lijnen, Rotatie, X- en Y-coördinaten wisselen*

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Afstand verschuiving (X-as)</b>	DELTA_X	[getal ] Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de X-as
<b>Afstand verschuiving (Y-as)</b>	DELTA_Y	[getal ] Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de Y-as
<b>Afstand verschuiving (Z-as)</b>	DELTA_Z	[getal ] Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsing op de Z-as
<b>Afstand verschuiving (waarden M)</b>	DELTA_M	[getal ] Standaard: 0.0	Toe te passen verplaatsen op de M-as
<b>Translatie</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Translatie	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:translategeometry

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Variabele breedte buffer (op M-waarde)

Maakt buffers met een variabele breedte langs lijnen met behulp van de waarde M van de lijngeometrieën als diameter van de buffer op elke hoek.

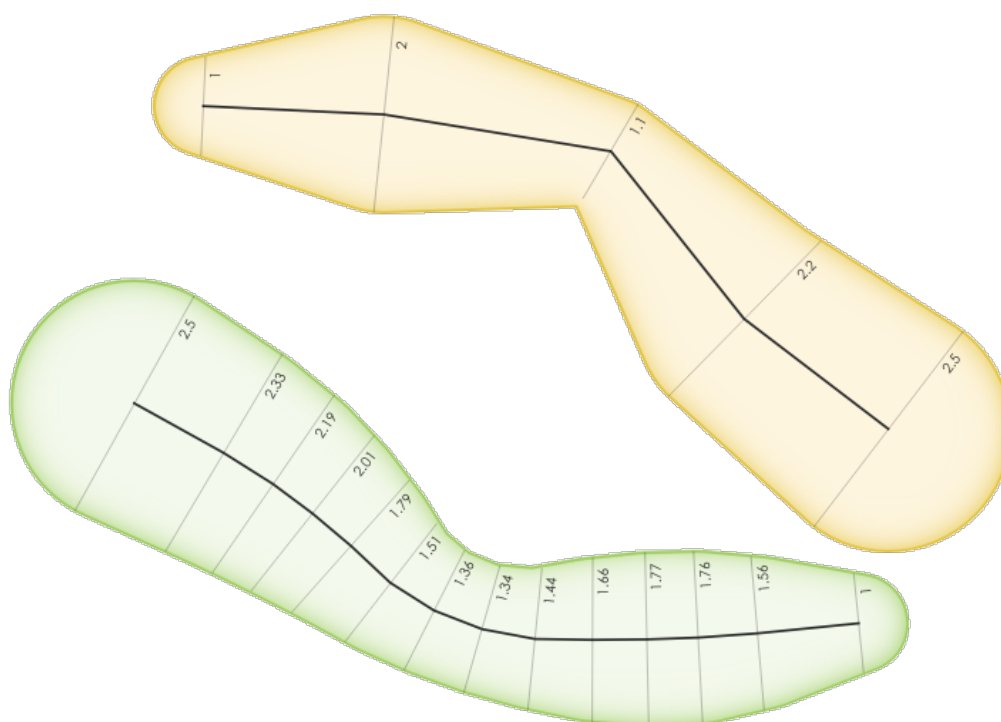



Fig. 25.99: Voorbeeld Variabele buffer

### Zie ook:

*Taps toelopende buffers, Buffer, M-waarde instellen, Variabele bufferafstand*



## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijn-vectorlaag
<b>Segmenten</b>	SEGMENTS	[getal  ] Standaard: 16	Aantal buffersegmenten per kwartcirkel. Het mag een unieke waarde zijn (dezelfde waarde voor alle objecten) of het mag worden genomen uit gegevens van de objecten (de afstand is afhankelijk van de attributen van de objecten).
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (buffer). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gebufferd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Variabele buffer polygoonlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:bufferbym

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Voronoi-polygonen

Neemt een puntlaag en maakt een polygoonlaag die de Voronoi-polygonen bevat (ook bekend als Thiessen-polygonen), die corresponderen met die invoerpunten.

Elke locatie binnen een Voronoi-polygoon is dichterbij het geassocieerde punt dan enig ander punt.

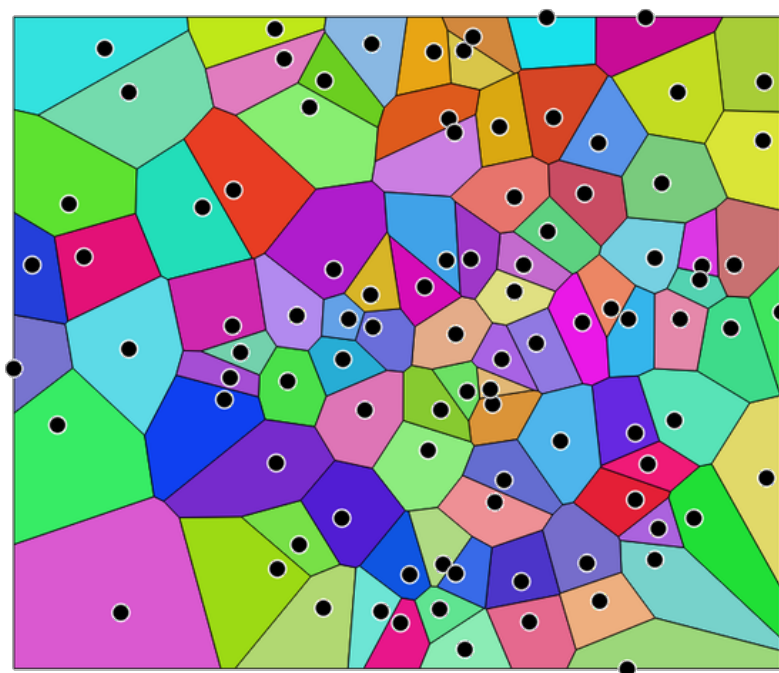


Fig. 25.100: Voronoi-polygonen

Standaard menu: *Vector ► Geometrie-gereedschappen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Buffer regio (% van bereik)</b>	BUFFER	[getal] Standaard: 0.0	Het bereik van de uitvoerlaag zal zoveel groter zijn dan het bereik van de invoerlaag
<b>Voronoi-polygonen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag (met de Voronoi-polygonen). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Voronoi-polygonen</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Voronoi-polygonen van de invoer punt vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:voronoipolygons

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### 25.1.19 Vector op elkaar leggen

#### Clippen

Knipt een vectorlaag bij met behulp van de objecten van een aanvullende polygoonlaag.

Alleen de delen van de polygonen op de invoerlaag die vallen binnen de polygonen van de overleglaag zullen worden toegevoegd aan de laag met resultaten.

**Waarschuwing: Past alleen geometrie aan**

Deze bewerking past alleen de geometrie van het object aan. De waarden van de attributen van de objecten worden **niet aangepast**, hoewel eigenschappen zoals het gebied of de lengte van objecten wel zullen worden aangepast door de bewerking knippen. Als dergelijke eigenschappen worden opgeslagen als attributen, moeten deze attributen handmatig worden bijgewerkt.

Dit algoritme gebruikt ruimtelijke indexen voor de providers, vooraf bereide geometrieën en past een bewerking knippen toe als de geometrie niet geheel wordt omsloten door de masker-geometrie.

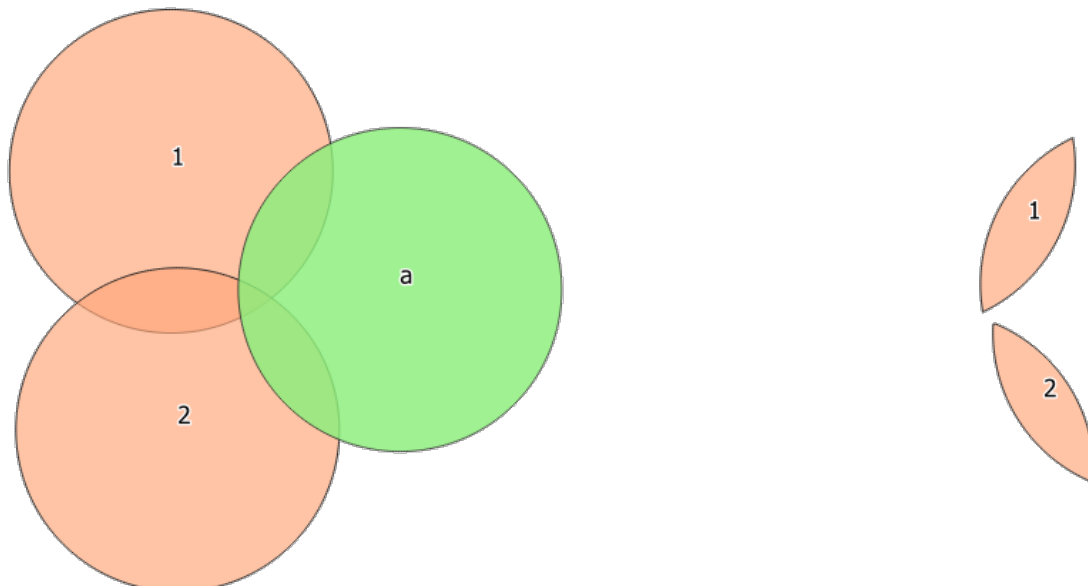


Fig. 25.101: Bewerking Clippen tussen een invoerlaag met twee objecten en een overleglaag met één enkel object (links) - resulterende objecten zijn verplaatst voor duidelijkheid (rechts)

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

Standaard menu: *Vector* ► *Geoprocessing-gereedschap*.

Zie ook:

*Kruising, Verschil*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De laag die de objecten bevat die moeten worden geclippt
<b>Overleglaag</b>	OVERLAY	[vector: polygoon]	Laag die de objecten voor het clippen bevat
<b>Geclippt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die de objecten moet bevatten van de invoerlaag die liggen binnen de overleglaag (clippende). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die de objecten bevat die zijn afgesplitst van de invoerlaag door de overleglaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:clip`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verschil

Neemt objecten uit van de invoerlaag die niet vallen binnen de grenzen van de overleglaag.

Objecten van de invoerlaag die gedeeltelijk object(en) van de overleglaag overlappen worden gesplitst langs de grenzen van die object(en) en alleen de gedeelten buiten de objecten van de overleglaag worden behouden.

### Waarschuwing: Past alleen geometrie aan

Deze bewerking past alleen de geometrie van het object aan. De waarden van de attributen van de objecten worden **niet aangepast**, hoewel eigenschappen zoals het gebied of de lengte van objecten wel zullen worden

aangepast door de bewerking knippen. Als dergelijke eigenschappen worden opgeslagen als attributen, moeten deze attributen handmatig worden bijgewerkt.

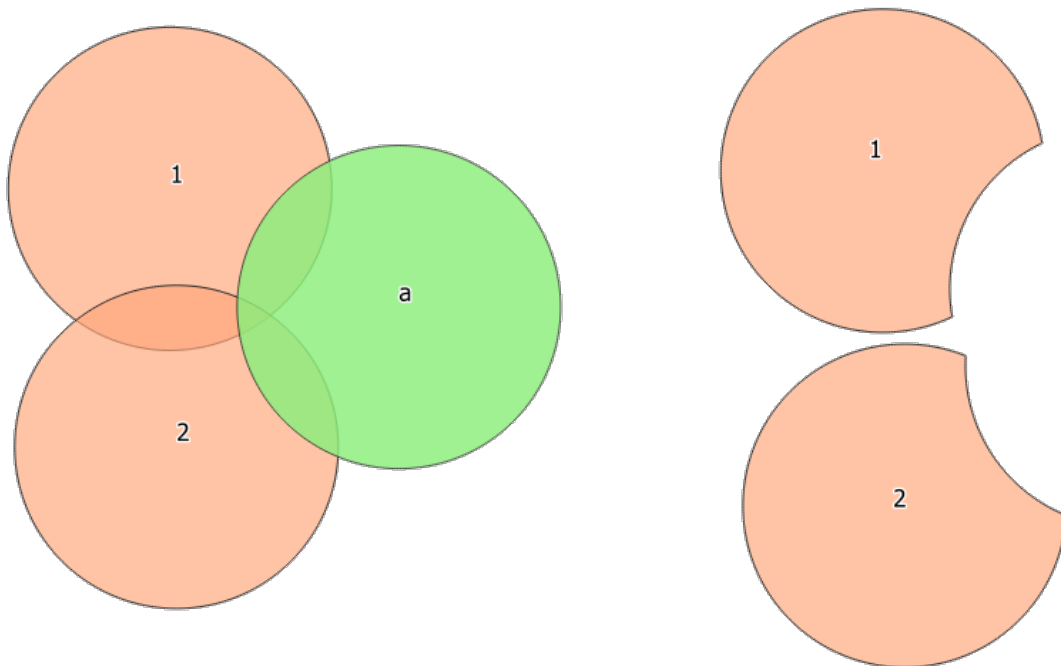


Fig. 25.102: Bewerking Verschil tussen een invoerlaag met twee objecten en een overleglaag met één enkel object (links) - resulterende objecten zijn verplaatst voor duidelijkheid (rechts)

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten punt, lijn en polygoon

**Standaard menu:** *Vector ► Geoprocessing-gereedschap.*

**Zie ook:**

*Symmetrisch verschil, Clippen*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag waarvan (delen van) objecten moeten worden uitgenomen.
<b>Overleglaag</b>	OVERLAY	[vector: elke]	Laag die de geometrieën bevat die zullen worden afgetrokken van de geometrieën van de invoerlaag. Het wordt verwacht tenminste net zoveel dimensies (punt: 0D, lijn: 1D, polygoon: 2D, volume: 3D) te hebben als de geometrieën van de invoerlaag.
<b>Verschil</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die (delen van) objecten van de invoerlaag bevat die niet binnen de overleglaag liggen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verschil</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die (delen van) objecten van de invoerlaag bevat die niet worden overlapt door de overleglaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:difference

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Uitnemen/clippen op bereik

Maakt een nieuwe vectorlaag die alleen objecten bevat die vallen binnen een gespecificeerd bereik.

Alle objecten die kruisen met het bereik zullen worden opgenomen.

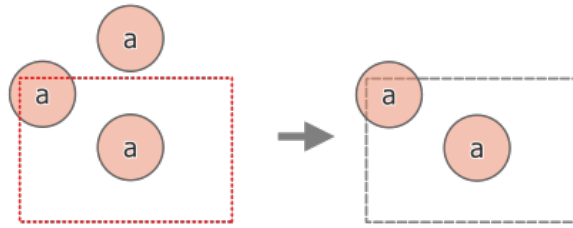
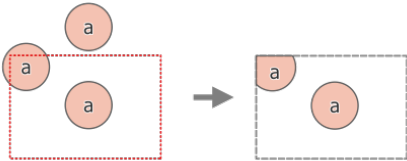


Fig. 25.103: Bewerking voor uittomen tussen een invoerlaag met drie objecten 'a' en een gestreept bereik (links) - resulterende objecten met gestreept bereik voor verwijzing (rechts)

**Zie ook:**

*Clippen*

Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag waarvan (delen van) objecten moeten worden uitgenomen.
<b>Bereik</b> (xmin, xmax, ymin, ymax)	EXTENT	[bereik]	<p>Bereik voor clippen.</p> <p>Beschikbare methoden zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Objecten naar bereik clippen</b>	CLIP	[Booleaanse waarde] Standaard: False	<p>Indien geselecteerd zullen geometrieën voor de uitvoer automatisch worden geconverteerd naar multi-geometrieën om uniforme typen voor uitvoer te krijgen. Meer nog, de geometrieën zullen worden geclipt tot het gekozen bereik in plaats van de gehele geometrie als uitvoer te nemen.</p>  <p>Fig. 25.104: Bewerking voor uitnemen tussen een invoerlaag met drie objecten 'a' en een gestreept bereik (links) - resulterende objecten met gestreept bereik voor verwijzing (rechts)</p>
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	<p>Specificeer de laag die de objecten moet bevatten van de invoerlaag die liggen binnen het bereik om te clippen. Eén van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> <p>De bestands codering kan hier ook gewijzigd worden.</p>



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die de geclipte objecten bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:extractbyextent

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kruising

Neemt delen van objecten van de invoerlaag uit die objecten op de overleglaag overlappen.

Objecten op de kruisingslaag worden de attributen toegewezen van de overlappende objecten uit zowel de invoerlaag als de overleglaag.

### Waarschuwing: Past alleen geometrie aan

Deze bewerking past alleen de geometrie van het object aan. De waarden van de attributen van de objecten worden **niet aangepast**, hoewel eigenschappen zoals het gebied of de lengte van objecten wel zullen worden aangepast door de bewerking knippen. Als dergelijke eigenschappen worden opgeslagen als attributen, moeten deze attributen handmatig worden bijgewerkt.

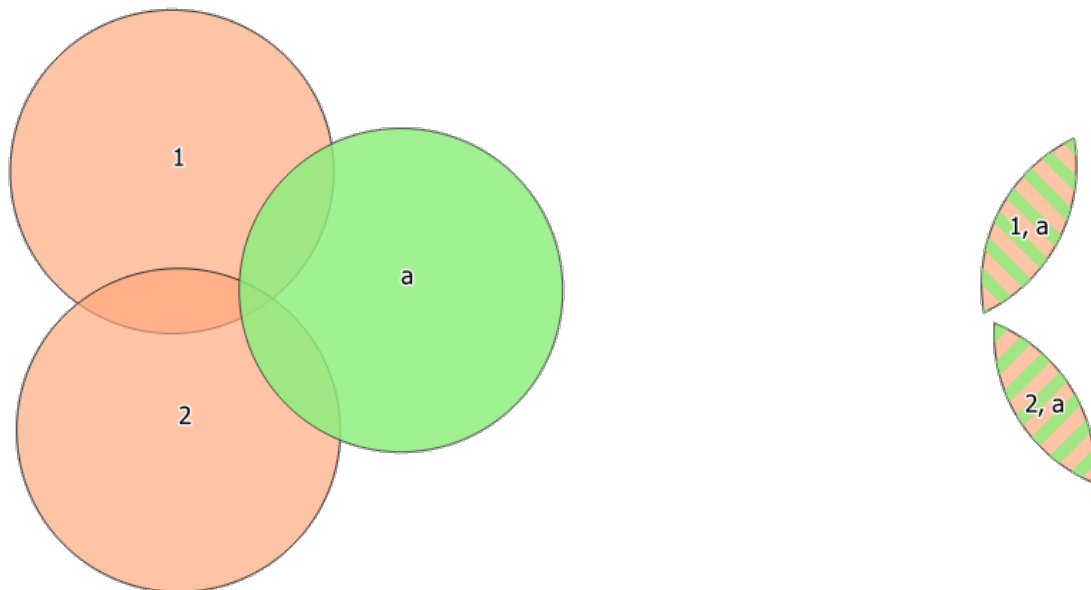


Fig. 25.105: De bewerking Kruising: Een twee-objecten invoerlaag en een overleglaag met één object (links) - resulterende objecten zijn voor de helderheid verplaatst (rechts)

Standaard menu: *Vector* ► *Geoprocessing-gereedschap*.

Zie ook:

*Clippen, Verschil*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag waarvan (delen van) objecten moeten worden uitgenomen.
<b>Overleglaag</b>	OVERLAY	[vector: elke]	Laag die de objecten bevat die moeten worden gecontroleerd op overlappen. Van de geometrie ervan wordt verwacht dat die tenminste net zoveel dimensies (punt: 0D, lijn: 1D, polygoon: 2D, volume: 3D) heeft als die van de invoerlaag.
<b>Invoervelden om te behouden (laat leeg om alle velden te behouden)</b> Optioneel	INPUT_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst] Standaard: Geen	Veld(en) van de invoerlaag om te behouden in de uitvoer. Indien geen velden worden gekozen worden alle velden behouden.
<b>Velden voor overleggen behouden (laat leeg om alle velden te behouden)</b> Optioneel	OVERLAY_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst] Standaard: Geen	Veld(en) van de overleglaag om te behouden in de uitvoer. Indien geen velden worden gekozen worden alle velden behouden.
<b>Voorvoegsel velden overleggen</b> Optioneel	OVERLAY_FIELDS_PREFIX	[tekst]	Voorvoegsel om toe te voegen aan de veldnamen van de velden van de kruisende laag om botsingen met velden van de invoerlaag te vermijden.
<b>Kruisen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die (delen van) objecten van de invoerlaag bevat die één of meer objecten van de overleglaag overlappen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kruisen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die (delen van) objecten van de invoerlaag bevat die de overleglaag overlappen.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:intersection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Kruisingen van lijnen

Maakt puntobjecten waar de lijnen van de twee lijnen elkaar kruisen.

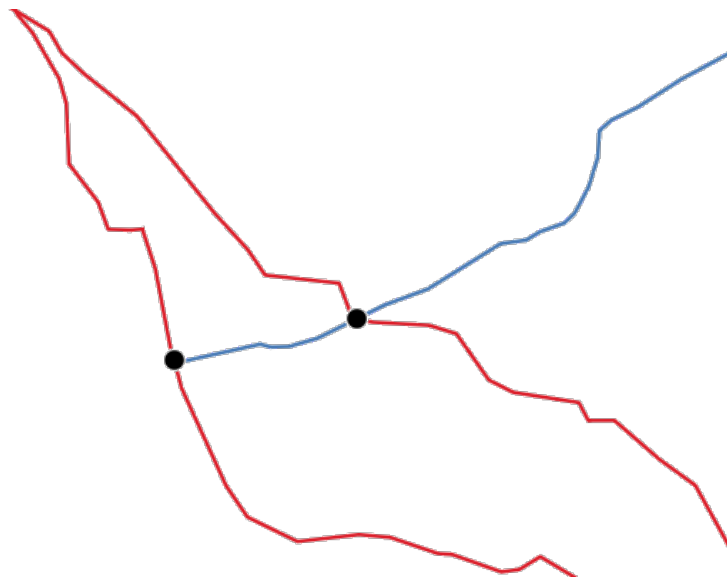


Fig. 25.106: Punten van kruisingen

**Standaard menu:** *Vector* ► *Analyse-gereedschap*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	Invoer lijnlaag.
<b>Kruisende laag</b>	INTERSECT	[vector: lijn]	Te gebruiken laag om kruisende lijnen te zoeken.
<b>Invoervelden om te behouden (laat leeg om alle velden te behouden)</b> Optioneel	INPUT_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst] Standaard: Geen	Veld(en) van de invoerlaag om te behouden in de uitvoer. Indien geen velden worden gekozen worden alle velden behouden.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.169 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Velden voor kruisen behouden (laat leeg om alle velden te behouden)</b> Optioneel	INTERSECT_FIELDS	[labelveld: elk] [lijst] Standaard: Geen	Veld(en) van de kruisingslaag om te behouden in de uitvoer. Indien geen velden worden gekozen worden alle velden behouden.
<b>Kruisen</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die de kruisende punten bevat van de lijnen van de invoer- en overleglaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Voorvoegsel velden kruisen</b> Optioneel	INTERSECT_FIELDS_PREFIX	[tekst]	Voorvoegsel om toe te voegen aan de veldnamen van de velden van de kruisende laag om botsingen met velden van de invoerlaag te vermijden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kruisingen</b>	OUTPUT	[vector: punt]	Punten vectorlaag met de kruisingen.

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:lineintersections

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Splitsen met lijnen

Splijst de lijnen of polygonen in een laag met behulp van de lijnen in een andere laag om de breekpunten te definiëren. Kruisingen tussen geometrieën in beide lagen worden als punten om te splitsen beschouwd.

Uitvoer zal multi-geometrieën bevatten voor de gesplitste objecten.

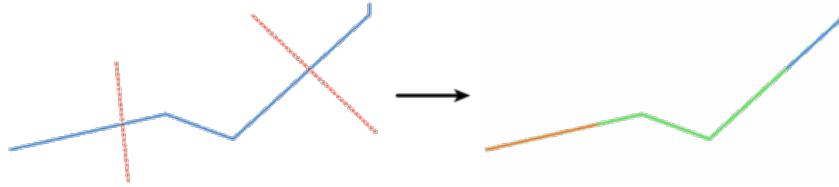


Fig. 25.107: Lijnen splitsen

Maakt *objecten op hun plaats aanpassen* mogelijk voor objecten lijn en polygoon

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn, polygoon]	Laag die de lijnen of polygonen bevat die moeten worden gesplitst.
<b>Laag splitsen</b>	LINES	[vector: lijn]	Lijnenlaag waarvan de lijnen worden gebruikt om de breekpunten te definiëren.
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die de gesplitste (voor het geval zij worden gekruist door een lijn in de te splitsen laag) objecten lijn/polygoon van de invoerlaag bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Splitsen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag met gesplitste lijnen of polygonen van de invoerlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:splitwithlines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Symmetrisch verschil

Maakt een laag die objecten bevat uit zowel de invoer- als de overleglaag, maar met de overlappende gedeelten tussen de twee lagen verwijderd.

De attributentabel van de laag voor het symmetrisch verschil bevat attributen uit zowel de invoerlaag als de overleglaag.

### Waarschuwing: Past alleen geometrie aan

Deze bewerking past alleen de geometrie van het object aan. De waarden van de attributen van de objecten worden **niet aangepast**, hoewel eigenschappen zoals het gebied of de lengte van objecten wel zullen worden aangepast door de bewerking knippen. Als dergelijke eigenschappen worden opgeslagen als attributen, moeten deze attributen handmatig worden bijgewerkt.

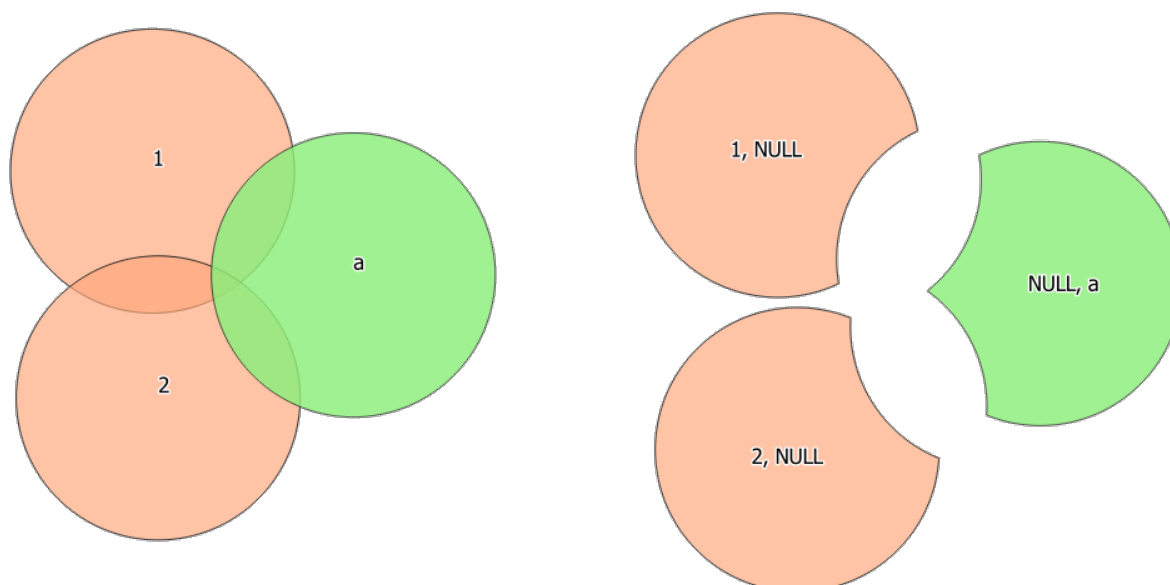


Fig. 25.108: Bewerking Symmetrisch verschil tussen een invoerlaag met twee objecten en een overleglaag met één enkel object (links) - resulterende objecten zijn verplaatst voor duidelijkheid (rechts)

Standaard menu: *Vector* ► *Geoprocessing-gereedschap*.

Zie ook:

*Verschil, Clippen, Kruising*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Eerste laag waarvan (delen van) objecten moeten worden uitgenomen.
<b>Overleglaag</b>	OVERLAY	[vector: elke]	Tweede laag waaruit (delen van) objecten moeten worden uitgenomen. Idealiter zou het type geometrie hetzelfde moeten zijn als die van de invoerlaag.
<b>Symmetrisch verschil</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die (delen van) de objecten bevat uit de invoer- en overleglaag die geen objecten overlappen van de andere laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Voorvoegsel velden overleggen</b> Optioneel	OVERLAY_FIELDS_PREFIX	[tekst]	Voorvoegsel om toe te voegen aan de veldnamen van de velden van de overleglaag om botsingen met velden van de invoerlaag te vermijden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Symmetrisch verschil</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die (delen van) objecten van elke laag bevat die niet worden overlapt door de andere laag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:symmetricaldifference

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verenigen

Controleert het overlappen tussen objecten op de invoerlaag en maakt afzonderlijke objecten voor overlappende en niet-overlappende gedeelten. Het gebied van het overlappen zal net zoveel identieke overlappende objecten maken als er objecten zijn die deel uitmaken van het overlappen.

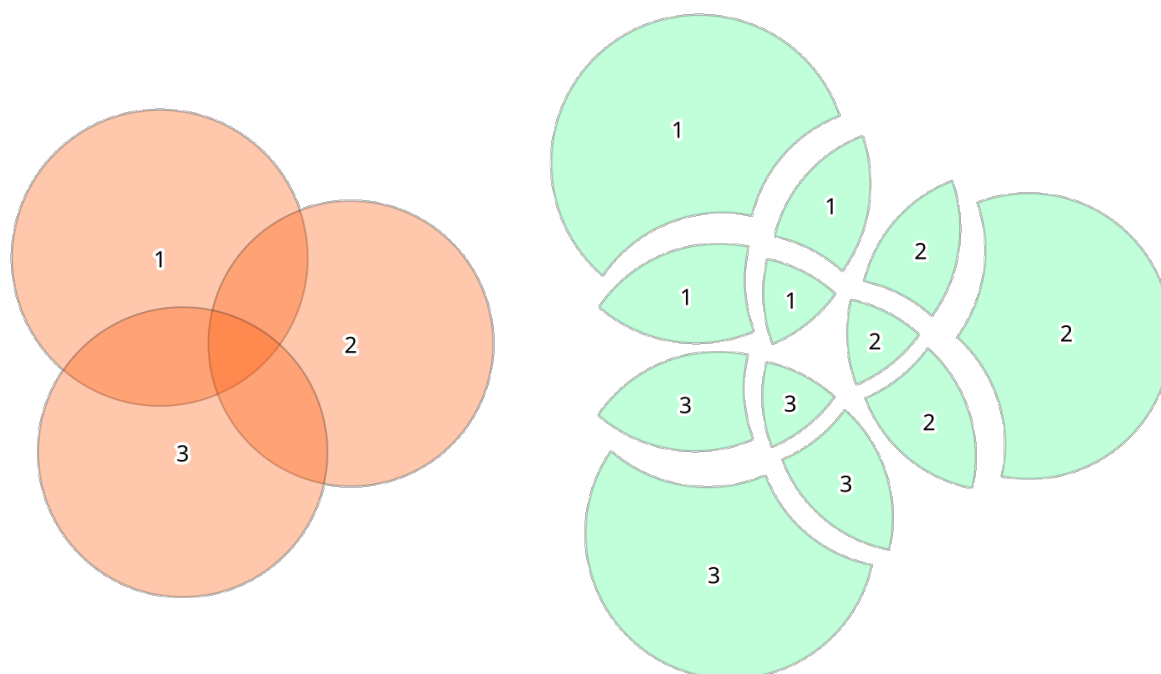


Fig. 25.109: Bewerking Verenigen met één enkele invoerlaag met drie overlappende objecten (links) - resulterende objecten zijn verplaatst voor duidelijkheid (rechts)

Een overleglaag kan ook worden gebruikt, in welk geval objecten van elke laag worden gesplitst op hun overlapping met de andere, een laag makend die alle gedeelten van zowel de invoer- als de overleglaag bevat. De attributentabel van de verenigde laag wordt gevuld met waarden van de attributen uit de respectievelijke originele laag voor niet-overlappende objecten, en de waarden van attributen uit beide lagen voor overlappende objecten.



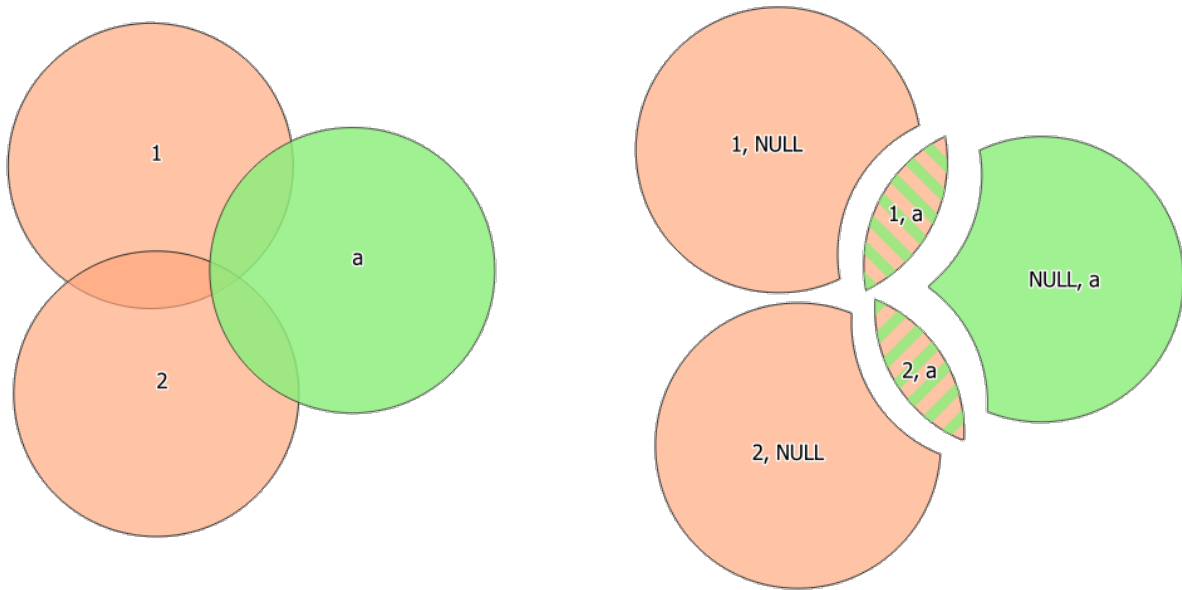


Fig. 25.110: Bewerking Verenigen met een invoerlaag met twee objecten en een overleglaag met één object (links) - resulterende objecten zijn verplaatst voor duidelijkheid (rechts)

**Notitie:** Voor het algoritme `union(A, B)`, als er overlappingen zijn tussen geometrieën van de laag A of tussen geometrieën van laag B, worden die niet opgelost: u dient `union(union(A, B))` uit te voeren om alle overlappingen op te lossen, d.i. uitvoeren van `union(X)` op de enkele laag van het geproduceerde resultaat `X=union(A, B)`.

**Standaard menu:** *Vector ► Geoprocessing-gereedschap.*

**Zie ook:**

*Clippen, Verschil, Kruising*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag om te splitsen op kruisingen.
<b>Overleglaag</b> Optioneel	OVERLAY	[vector: elke]	Laag die zal worden gecombineerd met de eerste. Idealiter zou het type geometrie hetzelfde moeten zijn als die van de invoerlaag.
<b>Verenigen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de laag die de (gesplitste en gedupliceerde) objecten bevat uit de invoeren overleglaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Voorvoegsel velden overleggen</b> Optioneel	OVERLAY_FIELDS_PREFIX	[tekst]	Voorvoegsel om toe te voegen aan de veldnamen van de velden van de overleglaag om botsingen met velden van de invoerlaag te vermijden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verenigen</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Laag die alle overlappende en niet-overlappende delen van de verwerkte la(a)g(en) bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:union

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.1.20 Vector selectie

### Uitnemen op attribuut

Maakt twee vectorlagen uit een invoerlaag: een zal alleen de overeenkomende objecten bevatten terwijl de tweede alle niet overeenkomende objecten zal bevatten.

De criteria voor het toevoegen van objecten aan de resulterende laag zijn gebaseerd op de waarden van een attribuut van de invoerlaag.

#### Zie ook:

*Op attribuut selecteren*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag waaruit de objecten moeten worden uitgenomen.
<b>Attribuut selecteren</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Veld om de laag te filteren

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.173 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Operator</b>	OPERATOR	[enumeratie] Standaard: 0	Veel verschillende operatoren zijn beschikbaar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — =</li> <li>• 1 — ≠</li> <li>• 2 — &gt;</li> <li>• 3 — &gt;=</li> <li>• 4 — &lt;</li> <li>• 5 — &lt;=</li> <li>• 6 — begint met</li> <li>• 7 — bevat</li> <li>• 8 — is null</li> <li>• 9 — is niet null</li> <li>• 10 — bevat niet</li> </ul>
<b>Waarde</b> Optioneel	VALUE	[tekenreeks]	Waarde die moet worden geëvalueerd
<b>Uitgenomen (attribuut)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor overeenkomende objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Uitgenomen (niet overeenkomend)</b>	FAIL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor niet-overeenkomende objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (attribuut)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met overeenkomende objecten uit de invoerlaag
<b>Uitgenomen (niet overeenkomend)</b>	FAIL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met niet-overeenkomende objecten uit de invoerlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:extractbyattribute

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Uitnemen met expressie

Maakt twee vectorlagen uit een invoerlaag: een zal alleen de overeenkomende objecten bevatten terwijl de tweede alle niet overeenkomende objecten zal bevatten.

De criteria voor het toevoegen van objecten aan de resulterende laag zijn gebaseerd op een expressie voor QGIS. Voor meer informatie over expressies, bekijk de *Expressies*.

**Zie ook:**

*Selecteren met expressie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Expressie</b>	EXPRESSION	[expressie]	Expressie om de vectorlaag te filteren
<b>Overeenkomende objecten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor overeenkomende objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Niet overeenkomend</b>	FAIL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor niet-overeenkomende objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Uitvoer overslaan</li> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Overeenkomende objecten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met overeenkomende objecten uit de invoerlaag
<b>Niet overeenkomend</b>	FAIL_OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met niet-overeenkomende objecten uit de invoerlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:extractbyexpression

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Extract by location

Maakt een nieuwe vectorlaag die alleen overeenkomende objecten uit een invoerlaag bevat.

De criteria voor het toevoegen van objecten aan de resulterende laag zijn gebaseerd op de ruimtelijke relatie tussen elk object en de objecten in een aanvullende laag.

### Zie ook:

*Selecteren op plaats, Uitmemen binnen afstand*

## Ruimtelijke relaties verkennen

Geometrische gezegdes zijn functies met Booleaanse waarden die worden gebruikt om de ruimtelijke relatie te bepalen die een object heeft met een ander door te vergelijken of en hoe hun geometrieën een portie van hun ruimte delen.

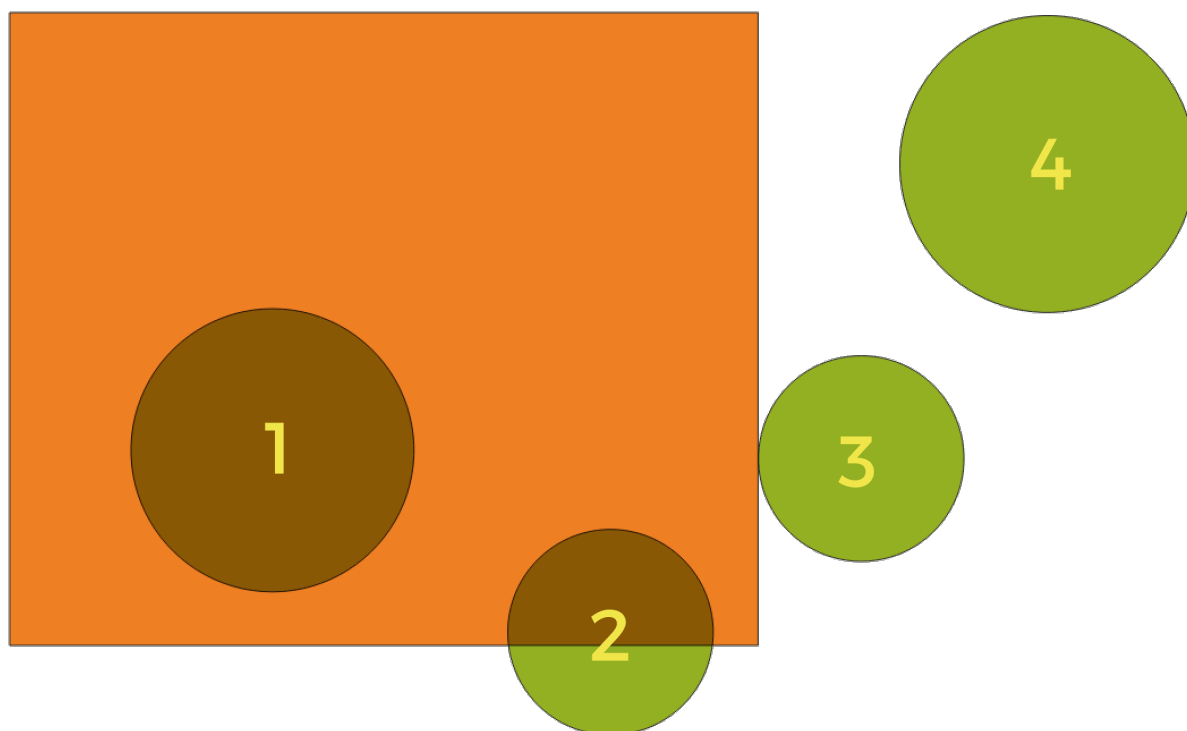


Fig. 25.111: Zoeken naar ruimtelijke relaties tussen lagen

Gebruik makend van de afbeelding hierboven zoeken we naar de groene cirkels door ze ruimtelijk te vergelijken met het rechthoekige oranje object. Beschikbare geometrische gezegdes zijn:

**Kruisen** Test of een geometrie een andere kruist. Geeft 1 ( true) terug als de geometrieën elkaar ruimtelijk kruisen (een stukje ruimte met elkaar delen - overlappen of raken) en 0 als zij dat niet doen. In de afbeelding hierboven zou dit de cirkels 1, 2 en 3 teruggeven.

**Bevat** Geeft 1 (true) terug als en alleen als er geen punten van b in het buitenste van a liggen, en ten minste één punt van het interieur van b ligt in het interieur van a. In de afbeelding zou geen cirkel worden teruggegeven, maar de rechthoek zou dat wel worden als u er op de omgekeerde wijze naar zou zoeken, omdat het cirkel 1 volledig bevat. Dit is het tegengestelde van *zijn binnen*.

**Raakt niet** Geeft 1 (true) terug als de geometrieën geen deel van de ruimte met elkaar delen (niet overlappen, elkaar niet raken). Alleen cirkel 4 wordt teruggegeven.

**Gelijk** Geeft 1 (true) terug als en alleen als geometrieën exact hetzelfde zijn. Geen cirkels zullen worden teruggegeven.

**Raakt** Test of een geometrie een andere raakt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën tenminste één gemeenschappelijk punt hebben, maar hun interieurs niet kruisen. Alleen cirkel 3 wordt teruggegeven.

**Overlapt** Test of een geometrie een andere overlapt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën ruimte delen, van dezelfde dimensie zijn, maar niet volledig door elkaar worden omvat. Alleen cirkel 2 wordt teruggegeven.

**Zijn binnen** Test of een geometrie in een andere ligt. Geeft 1 (true) terug als geometrie a volledig binnen geometrie b ligt. Alleen cirkel 1 wordt teruggegeven.

**Kruisen** Geeft 1 (true) terug als de opgegeven geometrieën enkele, maar niet alle, punten in het interieur gemeenschappelijk hebben en de feitelijke kruising van een lagere dimensie is dan de hoogste opgegeven geometrie. Bijvoorbeeld een lijn die een polygoon kruist zal een lijn kruisen (true). Twee lijnen die elkaar kruisen zal als een punt kruisen (true). Twee polygonen kruisen als een polygoon (false). In de afbeelding zullen geen cirkels worden teruggegeven.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Objecten uitnemen uit</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Waar de objecten (geometrisch voorvoegsel)</b>	PREDICATE	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0]	Ruimtelijke voorwaarde voor de selectie. Een of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — kruist met</li> <li>• 1 — bevat</li> <li>• 2 — raakt niet</li> <li>• 3 — gelijk zijn aan</li> <li>• 4 — raken</li> <li>• 5 — overlappen</li> <li>• 6 — zijn binnen</li> <li>• 7 — kruisen</li> </ul> Als meer dan één voorwaarde wordt gekozen, moet aan tenminste één worden voldaan (bewerking OR) om een object uit te kunnen nemen.
<b>Door objecten te vergelijken van</b>	INTERSECT	[vector: elke]	Kruisingslaag
<b>Uitgenomen (locatie)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de objecten die de gekozen ruimtelijke relatie(s) hebben met één of meer objecten in de vergelijkingslaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (locatie)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met objecten uit de invoerlaag die de gekozen ruimtelijke relatie(s) hebben met objecten in de vergelijkingslaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:extractbylocation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Uitnemen binnen afstand

NEW in 3.22

Maakt een nieuwe vectorlaag die alleen overeenkomende objecten uit een invoerlaag bevat. Objecten worden gekopieerd wanneer zij binnen de gespecificeerde maximale afstand van de objecten in een aanvullende verwijzingslaag liggen.

### Zie ook:

*Selecteren binnen afstand, Extract by location*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Objecten uitnemen uit</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag waaruit objecten moeten worden gekopieerd
<b>Door objecten te vergelijken van</b>	REFERENCE	[vector: elke]	Vectorlaag waarvan de nabijheid van objecten wordt gebruikt
<b>Waar de objecten in liggen</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 100	De maximale afstand rondom verwijzingsobjecten waarbinnen invoerobjecten moeten worden geselecteerd
<b>Bestaande selectie aanpassen met</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Hoe de selectie van het algoritme zou moeten worden beheerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — nieuwe selectie maken</li> <li>• 1 — toevoegen aan bestaande selectie</li> <li>• 2 — binnen huidige selectie selecteren</li> <li>• 3 — verwijderen uit bestaande selectie</li> </ul>
<b>Uitgenomen (locatie)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de objecten die binnen de ingestelde afstand liggen vanaf verwijzingsobjecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (locatie)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met objecten uit de invoerlaag die overeenkomen met de voorwaarde voor de afstand vanaf de verwijzingsobjecten



## Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractwithindistance

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Random extract

Gebruikt een vectorlaag en maakt een nieuwe die alleen een subset van de objecten in de invoerlaag bevat.

De subset wordt willekeurig gedefinieerd, op basis van object-ID's, met behulp van een percentage of waarde voor telling om het totale aantal objecten in de subset te definiëren.

### Zie ook:

*Willekeurige selectie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Bron vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methoden voor willekeurige selectie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Aantal geselecteerde objecten</li> <li>• 1 — Percentage geselecteerde objecten</li> </ul>
<b>Aantal/percentage geselecteerde objecten</b>	NUMBER	[getal] Standaard: 10	Aantal/percentage van te selecteren objecten
<b>Uitgenomen (willekeurig)</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de willekeurig geselecteerde objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (willekeurig)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag die willekeurig geselecteerde objecten uit de invoerlaag bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:randomextract

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige selectie binnen subsets

Gebruikt een vectorlaag en maakt een nieuwe die alleen een subset van de objecten in de invoerlaag bevat.

De subset wordt willekeurig gedefinieerd, gebaseerd op object-ID's, met behulp van een percentage of waarde voor telling om het totale aantal objecten in de subset te definiëren. De waarde van het percentage/aantal wordt niet op de gehele laag toegepast, maar in plaats daarvan op elke categorie. Categorieën worden gedefinieerd overeenkomstig een opgegeven attribuut.

### Zie ook:

*Willekeurige selectie binnen subsets*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Veld ID</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Categorie van de bron vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methoden voor willekeurige selectie. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Aantal geselecteerde objecten</li> <li>• 1 — Percentage geselecteerde objecten</li> </ul>
<b>Aantal/percentage geselecteerde objecten</b>	NUMBER	[getal] Standaard: 10	Aantal/percentage van te selecteren objecten

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.177 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (willekeurig gestratificeerd)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag voor de willekeurig geselecteerde objecten. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitgenomen (willekeurig gestratificeerd)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag die willekeurig geselecteerde objecten uit de invoerlaag bevat

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:randomextractwithinsubsets

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Willekeurige selectie

Gebruikt een vectorlaag en selecteert een subset van de objecten daarvan. Er wordt door het algoritme geen nieuwe laag gemaakt.

De subset wordt willekeurig gedefinieerd, op basis van object-ID's, met behulp van een percentage of waarde voor telling om het totale aantal objecten in de subset te definiëren.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

**Zie ook:**

*Random extract*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag voor de selectie
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methoden voor willekeurige selectie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Aantal geselecteerde objecten</li> <li>• 1 — Percentage geselecteerde objecten</li> </ul>
<b>Aantal/percentage geselecteerde objecten</b>	NUMBER	[getal] Standaard: 10	Aantal/percentage van te selecteren objecten

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** `qgis:randomselection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Willekeurige selectie binnen subsets

Gebruikt een vectorlaag en selecteert een subset van de objecten daarvan. Er wordt door het algoritme geen nieuwe laag gemaakt.

De subset wordt willekeurig gedefinieerd, op basis van object-ID's, met behulp van een percentage of waarde voor telling om het totale aantal objecten in de subset te definiëren.

De waarde voor percentage/telling wordt niet toegepast op de gehele laag, maar in plaats daarvan op elke categorie.

Categorieën worden gedefinieerd overeenkomstig een opgegeven attribuut, dat ook is gespecificeerd als een parameter voor de invoer van het algoritme.

Er wordt geen uitvoer gemaakt.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

### Zie ook:

*Willekeurige selectie binnen subsets*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Veld ID</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Categorie van de vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Methode</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Methoden voor willekeurige selectie. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Aantal geselecteerde objecten</li> <li>• 1 — Percentage geselecteerde objecten</li> </ul>
<b>Aantal/percentage geselecteerde objecten</b>	NUMBER	[getal] Standaard: 10	Aantal/percentage van te selecteren objecten

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:randomselectionwithinsubsets

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Op attribuut selecteren

Maakt een selectie in een vectorlaag.

De criteria voor het selecteren van objecten zijn gebaseerd op de waarden van een attribuut van de invoerlaag.

### Zie ook:

*Uitnemen op attribuut*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Vectorlaag waaruit de objecten moeten worden geselecteerd
<b>Attribuut selecteren</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Veld om de laag te filteren
<b>Operator</b>	OPERATOR	[enumeratie] Standaard: 0	Veel verschillende operatoren zijn beschikbaar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — =</li> <li>• 1 — ≠</li> <li>• 2 — &gt;</li> <li>• 3 — &gt;=</li> <li>• 4 — &lt;</li> <li>• 5 — &lt;=</li> <li>• 6 — begint met</li> <li>• 7 — bevat</li> <li>• 8 — is null</li> <li>• 9 — is niet null</li> <li>• 10 — bevat niet</li> </ul>
<b>Waarde</b> Optioneel	VALUE	[tekenreeks]	Waarde die moet worden geëvalueerd
<b>Bestaande selectie aanpassen met</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Hoe de selectie van het algoritme zou moeten worden beheerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — nieuwe selectie maken</li> <li>• 1 — toevoegen aan bestaande selectie</li> <li>• 2 — uit bestaande selectie verwijderen</li> <li>• 3 — binnen huidige selectie selecteren</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:selectbyattribute

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Selecteren met expressie

Maakt een selectie in een vectorlaag.

De criteria voor het selecteren van objecten zijn gebaseerd op een expressie voor QGIS. Voor meer informatie over expressies, bekijk de *Expressies*.

### Zie ook:

*Uitnemen met expressie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Expressie</b>	EXPRESSION	[expressie]	Expressie om de vectorlaag te filteren
<b>Bestaande selectie aanpassen met</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Hoe de selectie van het algoritme zou moeten worden beheerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — nieuwe selectie maken</li> <li>• 1 — toevoegen aan bestaande selectie</li> <li>• 2 — uit bestaande selectie verwijderen</li> <li>• 3 — binnen huidige selectie selecteren</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:selectbyexpression

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Selecteren op plaats

Maakt een selectie in een vectorlaag.

De criteria voor het selecteren van objecten zijn gebaseerd op de ruimtelijke relatie tussen elk object en de objecten in een aanvullende laag.

**Standaard menu:** *Vector ► Onderzoeksgereedschap*

**Zie ook:**

*Extract by location, Selecteren binnen afstand*

## Ruimtelijke relaties verkennen

Geometrische gezegdes zijn functies met Booleaanse waarden die worden gebruikt om de ruimtelijke relatie te bepalen die een object heeft met een ander door te vergelijken of en hoe hun geometrieën een portie van hun ruimte delen.

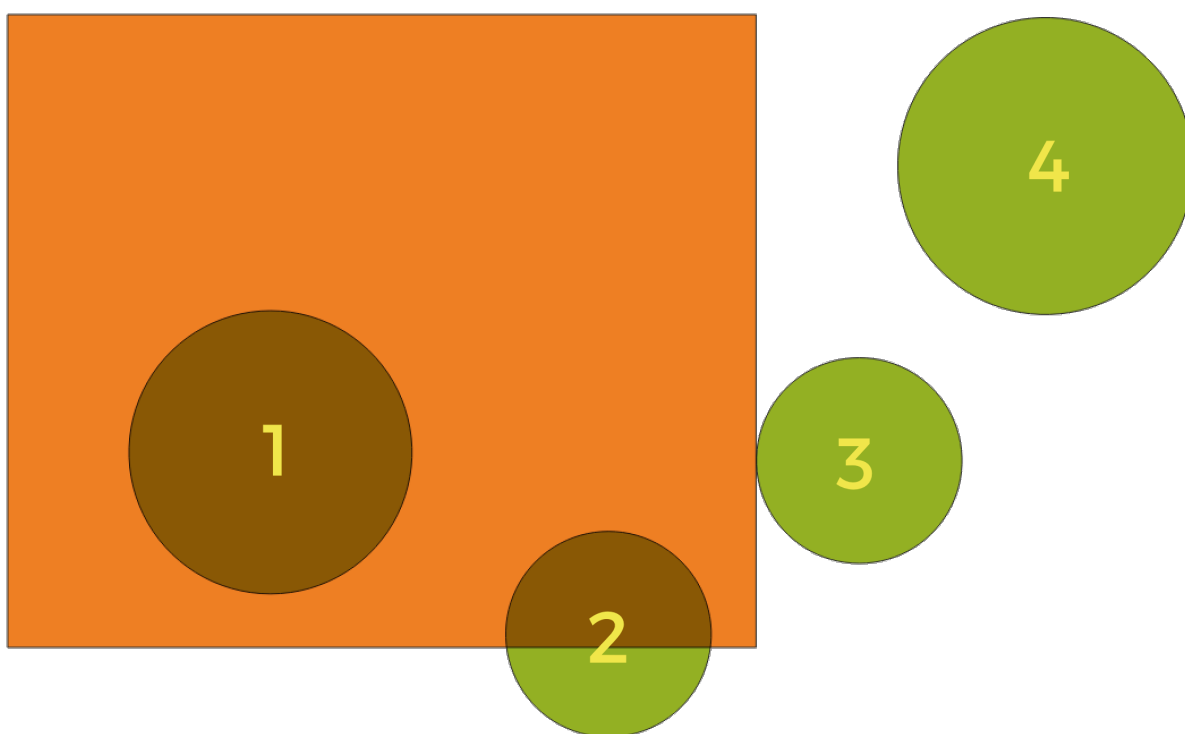


Fig. 25.112: Zoeken naar ruimtelijke relaties tussen lagen

Gebruik makend van de afbeelding hierboven zoeken we naar de groene cirkels door ze ruimtelijk te vergelijken met het rechthoekige oranje object. Beschikbare geometrische gezegdes zijn:

**Kruisen** Test of een geometrie een andere kruist. Geeft 1 ( true) terug als de geometrieën elkaar ruimtelijk kruisen (een stukje ruimte met elkaar delen - overlappen of raken) en 0 als zij dat niet doen. In de afbeelding hierboven zou dit de cirkels 1, 2 en 3 teruggeven.

**Bevat** Geeft 1 (true) terug als en alleen als er geen punten van b in het buitenste van a liggen, en ten minste één punt van het interieur van b ligt in het interieur van a. In de afbeelding zou geen cirkel worden teruggegeven, maar de rechthoek zou dat wel worden als u er op de omgekeerde wijze naar zou zoeken, omdat het cirkel 1 volledig bevat. Dit is het tegengestelde van *zijn binnen*.

**Raakt niet** Geeft 1 (true) terug als de geometrieën geen deel van de ruimte met elkaar delen (niet overlappen, elkaar niet raken). Alleen cirkel 4 wordt teruggegeven.

**Gelijk** Geeft 1 (true) terug als en alleen als geometrieën exact hetzelfde zijn. Geen cirkels zullen worden teruggegeven.



**Raakt** Test of een geometrie een andere raakt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën tenminste één gemeenschappelijk punt hebben, maar hun interieurs niet kruisen. Alleen cirkel 3 wordt teruggegeven.

**Overlapt** Test of een geometrie een andere overlapt. Geeft 1 (true) terug als de geometrieën ruimte delen, van dezelfde dimensie zijn, maar niet volledig door elkaar worden omvat. Alleen cirkel 2 wordt teruggegeven.

**Zijn binnen** Test of een geometrie in een andere ligt. Geeft 1 (true) terug als geometrie a volledig binnen geometrie b ligt. Alleen cirkel 1 wordt teruggegeven.

**Kruisen** Geeft 1 (true) terug als de opgegeven geometrieën enkele, maar niet alle, punten in het interieur gemeenschappelijk hebben en de feitelijke kruising van een lagere dimensie is dan de hoogste opgegeven geometrie. Bijvoorbeeld een lijn die een polygoon kruist zal een lijn kruisen (true). Twee lijnen die elkaar kruisen zal als een punt kruisen (true). Twee polygoonen kruisen als een polygoon (false). In de afbeelding zullen geen cirkels worden teruggegeven.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Objecten selecteren uit</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Waar de objecten (geometrisch voorvoegsel)</b>	PREDICATE	[enumeratie] [lijst] Standaard: [0]	Ruimtelijke voorwaarde voor de selectie. Een of meer van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — kruist met</li> <li>• 1 — bevat</li> <li>• 2 — raakt niet</li> <li>• 3 — gelijk zijn aan</li> <li>• 4 — raken</li> <li>• 5 — overlappen</li> <li>• 6 — zijn binnen</li> <li>• 7 — kruisen</li> </ul> Als meer dan één voorwaarde wordt gekozen, moet aan tenminste één worden voldaan (bewerking OR) om een object uit te kunnen nemen.
<b>Door objecten te vergelijken van</b>	INTERSECT	[vector: elke]	Kruisingslaag
<b>Bestaande selectie aanpassen met</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Hoe de selectie van het algoritme zou moeten worden beheerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — nieuwe selectie maken</li> <li>• 1 — toevoegen aan bestaande selectie</li> <li>• 2 — binnen huidige selectie selecteren</li> <li>• 3 — verwijderen uit bestaande selectie</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
Invoerlaag	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:selectbylocation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Selecteren binnen afstand

NEW in 3.22

Maakt een selectie in een invoerlaag. Objecten worden geselecteerd wanneer zij binnen de gespecificeerde maximale afstand van de objecten in een aanvullende verwijzingslaag liggen.

### Zie ook:

*Uitnemen binnen afstand, Selecteren op plaats*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Objecten selecteren uit</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag waaruit objecten moeten worden geselecteerd
<b>Door objecten te vergelijken van</b>	REFERENCE	[vector: elke]	Vectorlaag waarvan de nabijheid van objecten wordt gebruikt
<b>Waar de objecten in liggen</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 100	De maximale afstand rondom verwijzingsobjecten waarbinnen invoerobjecten moeten worden geselecteerd
<b>Bestaande selectie aanpassen met</b>	METHOD	[enumeratie] Standaard: 0	Hoe de selectie van het algoritme zou moeten worden beheerd. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — nieuwe selectie maken</li> <li>• 1 — toevoegen aan bestaande selectie</li> <li>• 2 — binnen huidige selectie selecteren</li> <li>• 3 — verwijderen uit bestaande selectie</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[hetzelfde als invoer]	De invoerlaag met objecten geselecteerd

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:selectwithindistance

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmen van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### 25.1.21 Vector tabel

#### Automatisch ophogend veld toevoegen

Voegt een nieuw veld geheel getal toe aan een vectorlaag, met een opeenvolgende waarde voor elk object.

Dit veld kan worden gebruikt als unieke ID voor objecten op de laag. Het nieuwe attribuut wordt niet toegevoegd aan de invoerlaag, maar in plaats daarvan wordt een nieuwe laag gemaakt.

De initiële startwaarde voor de ophogende reeks kan worden gespecificeerd. Optioneel kan de ophogende reeks worden gebaseerd op het groeperen van velden en een sorteervolgorde voor de objecten kan ook worden gespecificeerd.

#### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag.
<b>Veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'AUTO'	Naam van het veld met automatisch ophogende waarden
<b>Begin waarden met</b> Optioneel	START	[getal] Standaard: 0	Kies het initiële getal voor de telling van het ophogen
<b>Waarde Modulus</b> NEW in 3.22 Optioneel	MODULUS	[getal] Standaard: 0	Specificeren van een optionele waarde Modulus zal het tellen opnieuw starten met START, elke keer als de waarde de waarde Modulus bereikt. 0 betekent niet opnieuw starten.
<b>Waarden groeperen op</b> Optioneel	GROUP_FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Groeperen veld(en) selecteren: in plaats van één enkele doorgang voor het tellen van de gehele laag, wordt een afzonderlijke telling doorgevoerd voor elke teruggegeven waarde voor de combinatie van deze velden.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.181 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Sorteerexpressie</b> Optioneel	SORT_EXPRESSION	[expressie]	Gebruik een expressie om de objecten op de laag te sorteren, ofwel globaal of, indien ingesteld, gebaseerd op gegroepeerde velden.
<b>Oplopend sorteren</b>	SORT_ASCENDING	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Wanneer een sorteerexpressie is ingesteld, gebruik dan deze optie om de volgorde te beheren waarin objecten waarden toegewezen krijgen.
<b>Eerst null sorteren</b>	SORT_NULLS_FIRST	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Wanneer een sorteerexpressie is ingesteld, gebruik dan deze optie om in te stellen of waarden <i>Null</i> als eerste moeten worden geteld of als laatste.
<b>Verhoogd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag met het automatisch ophogend veld. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verhoogd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met automatisch ophogend veld

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:addautoincrementalfield

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Veld aan attributentabel toevoegen

Voegt een nieuw veld toe aan een vectorlaag.

De naam en karakteristieken van het attribuut worden gedefinieerd als parameters.

Het nieuwe attribuut wordt niet toegevoegd aan de invoerlaag, maar in plaats daarvan wordt een nieuwe laag gemaakt.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag
<b>Veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks]	Naam voor het nieuwe veld
<b>Veldtype</b>	FIELD_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Type voor het nieuwe veld. U kunt kiezen uit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer</li> <li>• 1 — Float</li> <li>• 2 — Tekenreeks</li> </ul>
<b>Veldlengte</b>	FIELD_LENGTH	[getal] Standaard: 10	Lengte van het veld
<b>Precisie veld</b>	FIELD_PRECISION	[getal] Standaard: 0	Precisie van het veld. Nuttig met veldtype Float.
<b>Toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Toegevoegd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met nieuw toegevoegde veld

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:addfieldtoattributetable

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Unieke waarde indexveld toevoegen

Neemt een vectorlaag en een attribuut en voegt een nieuw numeriek veld toe.

Waarden in dit veld corresponderen met waarden in het gespecificeerde attribuut, dus objecten met dezelfde waarde voor het attribuut, zullen dezelfde waarde in het nieuwe numerieke veld hebben.

Dit maakt een numeriek equivalent van het gespecificeerde attribuut, wat dezelfde klassen definieert.

Het nieuwe attribuut wordt niet toegevoegd aan de invoerlaag, maar in plaats daarvan wordt een nieuwe laag gemaakt.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoerlaag.
<b>Veld Klasse</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Objecten die dezelfde waarde voor dit veld hebben krijgen dezelfde index.
<b>Uitvoer veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'NUM_FIELD'	Naam van het nieuwe veld met de indexen.
<b>Laag met indexveld</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Vectorlaag met numerieke veld met de indexen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.
<b>Overzicht klassen</b>	SUMMARY_OUTPUT	[tabel] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer de tabel die het overzicht moet bevatten van het veld klasse, gekoppeld aan de corresponderende unieke waarde. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag met indexveld</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met numerieke veld met de indexen.
<b>Overzicht klassen</b>	SUMMARY_OUTPUT	[tabel]	Tabel met overzicht van het veld Klasse, gerelateerd aan de corresponderende unieke waarde.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:adduniquevalueindexfield

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Velden X/Y toevoegen aan laag

Voegt velden X en Y (of latitude/longitude) toe aan een puntenlaag. De velden X/Y kunnen in een ander CRS, dan dat van de laag, worden berekend (bijv. maken van velden latitude/longitude voor een laag in een geprojecteerd CRS).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	De invoerlaag.
<b>Coördinatensysteem</b>	CRS	[crs] Standaard: EPSG: 4326	Te gebruiken coördinaten referentiesysteem voor de te maken velden X en Y.
<b>Voorvoegsel veld</b> Optioneel	PREFIX	[tekenreeks]	Voorvoegsel om toe te voegen aan de nieuwe veldnamen om botsingen met velden van de invoerlaag te vermijden.
<b>Toegevoegde velden</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Toegevoegde velden</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoerlaag - identiek aan de invoerlaag, maar met twee nieuwe velden double, X en Y.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:addxyfieldstolayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Geavanceerde Python veldberekening

Voegt een nieuw attribuut toe aan een vectorlaag, met waarden die resulteren uit het toepassen van een expressie op elk object.

De expressie wordt gedefinieerd als een functie voor Python.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Naam resultaatveld</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'NewField'	Naam voor het nieuwe veld
<b>Veldtype</b>	FIELD_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Type voor het nieuwe veld. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Integer</li> <li>• 1 — Float</li> <li>• 2 — Tekenreeks</li> </ul>
<b>Veldlengte</b>	FIELD_LENGTH	[getal] Standaard: 10	Lengte van het veld
<b>Precisie veld</b>	FIELD_PRECISION	[getal] Standaard: 3	Precisie van het veld. Nuttig met veldtype Float.
<b>Globale expressie</b> Optioneel	GLOBAL	[tekenreeks]	De code in het gedeelte Globale expressie zal slechts één keer worden uitgevoerd, voordat veldberekening begint met het doorlopen van alle objecten van de invoerlaag. Daarom is dit de juiste plaats om de benodigde modules te importeren of variabelen te berekenen die zullen worden gebruikt in opvolgende berekeningen.
<b>Formule</b>	FORMULA	[tekenreeks]	De te evalueren formule voor Python. Bijvoorbeeld om het gebied te berekenen van een invoer polygoonlaag kunt u toevoegen:  value = \$geom.area()

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.185 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Berekend</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de vectorlaag met het nieuwe berekende veld. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Berekend</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met het nieuwe berekende veld

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:advancedpythonfieldcalculator

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Veld(en) verwijderen

Neemt een vectorlaag en maakt een nieuwe die exact dezelfde objecten heeft, maar zonder de geselecteerde kolommen.

#### Zie ook:

*Velden behouden*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag waaruit veld(en) moeten worden verwijderd
<b>Te verwijderen velden</b>	COLUMN	[tabelveld: elk] [lijst]	De/Het te verwijderen veld(en)
<b>Resterende velden</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	<p>Specificeer de uitvoer vectorlaag met de resterende velden. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> <p>De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.</p>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Resterende velden</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Vectorlaag met de resterende velden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:deletecolumn

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Veld HStore uitvergroten

Maakt een kopie van de invoerlaag en voegt een nieuw veld toe voor elke unieke sleutel in het veld HStore.

De lijst met verwachte velden is een optionele kommagescheiden lijst. Als deze lijst is gespecificeerd, worden alleen die velden toegevoegd en wordt het veld HStore bijgewerkt. Standaard worden alle unieke sleutels toegevoegd.

De PostgreSQL HStore is een eenvoudige opslag voor sleutel-waarde, gebruikt in PostgreSQL en OGR (bij het lezen van een bestand van OSM met het veld `other_tags`).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld HStore</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	De/Het te verwijderen veld(en)
<b>Lijst met verwachte velden, gescheiden door een komma</b> Optioneel	EXPECTED_FIELDS	[tekenreeks] Standaard: "	Kommagescheiden lijst met uit te nemen velden. Het veld HStore zal worden bijgewerkt na het verwijderen van deze sleutels.
<b>Uitvergroot</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvergroot</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:explodehstorefield

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Binair veld uitnemen

Neemt de inhoud uit een binair veld, slaat het op in individuele bestanden. Bestandsnamen kunnen worden gemaakt met waarden die zijn genomen uit een attribuut van de brontabel, of gebaseerd op een meer complexe expressie.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag die de binaire gegevens bevat
<b>Binair veld</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Veld dat de binaire gegevens bevat
<b>Bestandsnaam</b>	FILENAME	[expressie]	Veld of op expressie gebaseerde tekst om elk uitvoerbestand te benoemen
<b>Doelmap</b>	FOLDER	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijke map]	Map waarin de uitvoerbestanden moeten worden opgeslagen. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map</b>	FOLDER	[map]	De map die de uitvoerbestanden bevat.

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:extractbinary

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Veldberekening

Opent Veldberekening (zie *Expressies*). U kunt alle ondersteunde expressies en functies gebruiken.

Een nieuwe laag wordt gemaakt met het resultaat van de expressie.

Veldberekening is bijzonder nuttig indien gebruikt met *Grafische modellen bouwen*.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Laag die moet worden berekend
<b>Uitvoer veldnaam</b>	FIELD_NAME	[tekenreeks]	De naam van het veld voor de resultaten:
<b>Veldtype uitvoer</b>	FIELD_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Type voor het veld. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Float</li> <li>• 1 — Integer (geheel getal)</li> <li>• 2 — Tekenreeks</li> <li>• 3 — Date (Datum)</li> </ul>
<b>Veldbreedte uitvoer</b>	FIELD_LENGTH	[getal] Standaard: 10	De lengte van het veld met de resultaten (minimum 0)
<b>Precisie veld</b>	FIELD_PRECISION	[getal] Standaard: 3	De precisie van het veld met de resultaten (minimum 0, maximum 15)
<b>Nieuw veld maken</b>	NEW_FIELD	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Zou het veld met resultaten een nieuw veld moeten zijn
<b>Formule</b>	FORMULA	[expressie]	De te gebruiken formule om het resultaat te berekenen
<b>Uitvoerbestand</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Berekend</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Uitvoerlaag met de berekende veldwaarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:fieldcalculator

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschafte de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Bijgewerkte velden

Maakt het bewerken van de structuur van de attributentabel van een vectorlaag mogelijk.

Velden kunnen worden aangepast in hun type en naam, met in kaart gebrachte velden.

De originele laag wordt niet aangepast. Een nieuwe laag wordt gemaakt, die een aangepaste attributentabel bevat, overeenkomstig de opgegeven kaart voor de velden.

---

**Notitie:** Bij het gebruiken van een sjabloonlaag met *beperkingen* op velden, wordt de informatie weergegeven in de widget met een gekleurde achtergrond en Helptip. Behandel deze informatie als een hint gedurende de configuratie. Geen beperkingen zullen aan een uitvoerlaag worden toegevoegd noch zullen zij worden gecontroleerd of gehandhaafd door het algoritme.

---

Het algoritme Bijgewerkte velden stelt u in staat om:

- Veldnamen en types te wijzigen
- Velden toe te voegen en te verwijderen
- Velden opnieuw te sorteren
- Nieuwe velden te berekenen, gebaseerd op expressies
- Lijst met velden te laden vanuit andere laag

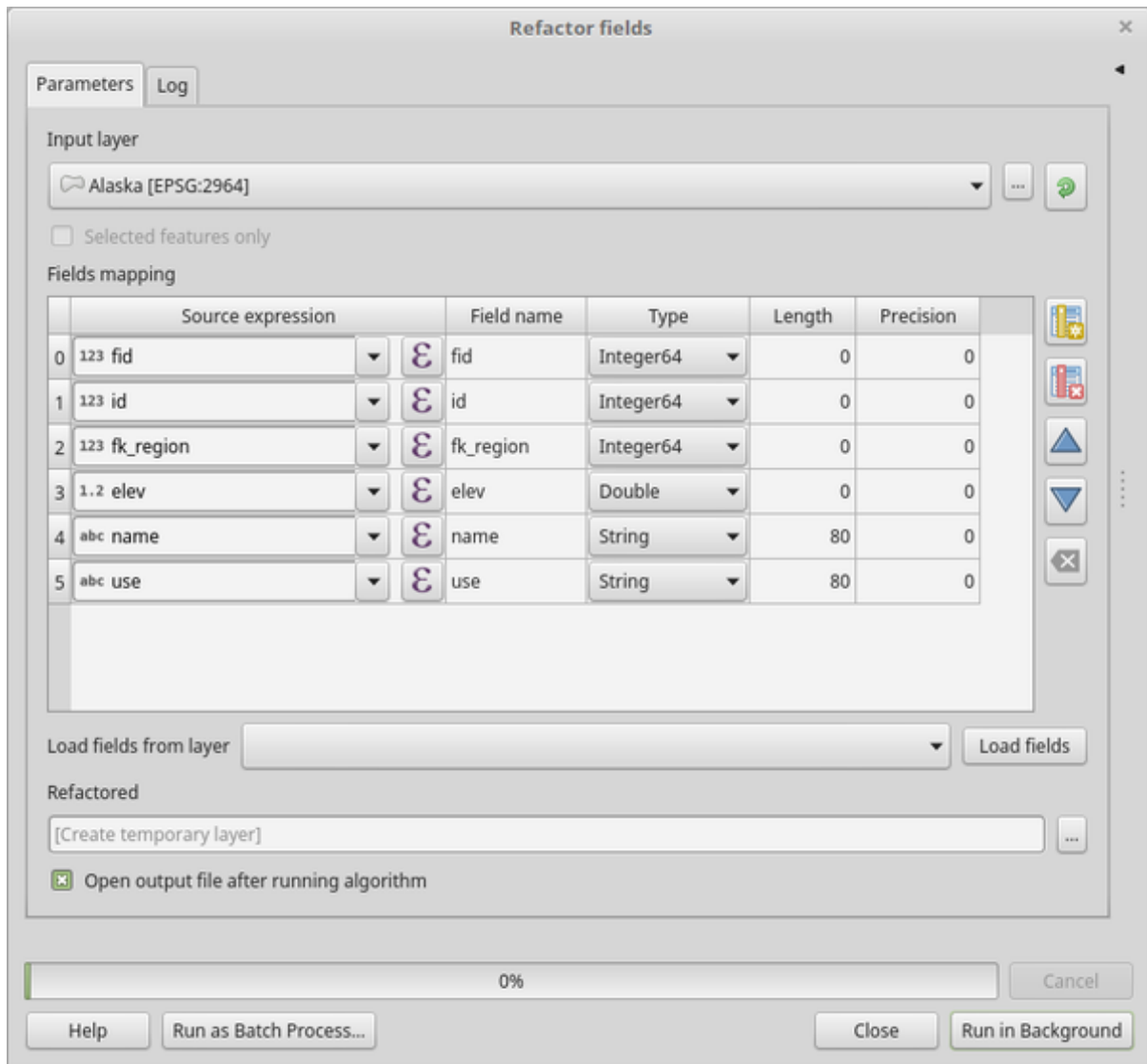






Fig. 25.113: Dialoogvenster Bijgewerkte velden

**Parameters**

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De aan te passen laag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.188 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Velden in kaart brengen</b>	FIELDS_MAPPING	[lijst]	<p>Lijst met uitvoervelden en hun definities. De ingebedde tabel vermeldt alle velden van de bronlaag en stelt u in staat ze te bewerken:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klik op  om een nieuw veld te maken.</li> <li>• Klik op  om een veld te verwijderen.</li> <li>• Gebruik  en  om de geselecteerde volgorde van velden te wijzigen.</li> <li>• Klik op  om terug te zetten naar de standaard weergave.</li> </ul> <p>Voor elk van de velden die u opnieuw zou willen gebruiken, dient u de volgende opties in te vullen:</p> <p><b>Bron <i>expressie</i> (expression) [expressie]</b> Veld of expressie uit de invoerlaag.</p> <p><b>Veldnaam (name) [string]</b> Naam van het veld in de uitvoerlaag. Standaard wordt de naam van de invoerlaag behouden.</p> <p><b>Type (type) [enumeratie]</b> Gegevenstype van het veld voor uitvoer. Beschikbare typen zijn afhankelijk van de provider voor de uitvoerlaag.</p> <p><b>Lengte (length) [getal]</b> Lengte van het veld van de uitvoer.</p> <p><b>Precisie (precision) [getal]</b> Precisie van het veld van de uitvoer.</p> <p><b>Beperkingen (constraints) [string]</b> Bij het gebruiken van een sjabloonlaag, geeft aan of er beperkingen zijn toegepast op het veld van het sjabloon. Ga over de cel om de beperkingen weer te geven.</p> <p><b>Velden uit sjabloonlaag laden</b> Maakt het mogelijk een laag te selecteren uit het huidige project als een sjabloon en (met <i>Velden laden</i>) met bovenstaande opties “Velden in kaart brengen” te vullen met zijn velden en hun definities.</p>

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.188 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[vector: elke] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>Opslaan als bestand...</li> <li>Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>Opslaan als tabel voor database...</li> <li>Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijgewerkt</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Uitvoerlaag met bijgewerkte velden

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:refactorfields

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Veld hernoemen

Hernoemt een bestaand veld van een vectorlaag.

De originele laag wordt niet aangepast. Een nieuwe laag wordt gemaakt, waarvan de attributentabel het hernoemde veld bevat.

### Zie ook:

*Bijgewerkte velden*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Te hernoemen veld</b>	FIELD	[tabelveld: elk]	Het veld dat moet worden gewijzigd
<b>Nieuwe veldnaam</b>	NEW_NAME	[tekenreeks]	De nieuwe veldnaam

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.189 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hernoemd</b>	OUTPUT	[vector: hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hernoemd</b>	OUTPUT	[vector: hetzelfde als invoer]	Uitvoerlaag met het hernoemde veld

### Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:renametablefield

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Velden behouden

NEW in 3.18

Neemt een vectorlaag en maakt een nieuwe die alleen de geselecteerde velden bevat. Alle andere velden zullen zijn verwijderd.

#### Zie ook:

*Veld(en) verwijderen*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Te behouden velden</b>	FIELDS	[tabelveld: elk] [lijst]	Lijst met in de laag te behouden velden

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.190 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Behouden velden</b>	OUTPUT	[vector: hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Behouden velden</b>	OUTPUT	[vector: hetzelfde als invoer]	Uitvoerlaag met het behouden velden

### Pythoncode

**ID algoritme:** native:retainfields

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Tekst naar float

Past het type van een opgegeven attribuut in een vectorlaag aan, converteert een tekstattribuut dat numerieke tekenreeksen bevat naar een numeriek attribuut (bijv. '1' naar 1.0).

Het algoritme maakt een nieuwe vectorlaag dus die van de bron wordt niet aangepast

Als de conversie niet mogelijk is zal de geselecteerde kolom waarden NULL hebben.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag.
<b>Tekstattriboot te converteren naar float</b>	FIELD	[tabelveld: string]	Het veld met de tekenreeks voor de invoerlaag die moet worden geconverteerd naar een veld Float.
<b>Float uit tekst</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Tijdelijke laag maken]	Specificeer de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tijdelijke laag maken (TEMPORARY_OUTPUT)</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> <li>• Opslaan naar GeoPackage...</li> <li>• Opslaan als tabel voor database...</li> <li>• Aan laag toevoegen...</li> </ul> De bestandscodering kan hier ook gewijzigd worden.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Float uit tekst</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	Uitvoer vectorlaag met veld met tekenreeks die is geconverteerd naar Float

## Pythoncode

**ID algoritme:** qgis:texttfloat

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### 25.1.22 Vectortegels

#### Vectortegels schrijven (MBTiles)

Exporteert één of meer vectorlagen naar vectortegels - een gegevensindeling die is geoptimaliseerd voor het renderen van kaarten en een kleine gegevensgrootte.

MBTiles is een specificatie voor het opslaan van getegelde kaartgegevens in databases van SQLite voor direct gebruik en voor overdracht. MBTiles-bestanden worden ook wel tegelsets genoemd.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[vector: elke] [lijst]	Een lijst van te combineren lagen om de vectorbestanden te maken.
<b>Minimum zoomniveau</b>	MIN_ZOOM	[getal] Standaard: 0	Het laagste zoomniveau waarop de tegelset gegevens verschaft. In te stellen van 0 tot en met 24.
<b>Maximum zoomniveau</b>	MAX_ZOOM	[getal] Standaard: 3	Het hoogste zoomniveau waarop de tegelset gegevens verschaft. In te stellen van 0 tot en met 24.
<b>Bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik] Standaard: Niet ingesteld	Het maximum bereik van het gerenderde kaartgebied. Grenzen moeten een gebied definiëren dat wordt bedekt door alle zoomniveaus.
<b>Metadata: Naam</b> Optioneel	META_NAME	[tekenreeks]	Naam van de tegelset
<b>Metadata: Beschrijving</b> Optioneel	META_DESCRIPTION	[tekenreeks]	Een beschrijving van de inhoud van de tegelset
<b>Metadata: Naamsvermelding</b> Optioneel	META_ATTRIBUTES	[tekenreeks]	Een tekenreeks voor naamsvermelding die de bronnen van de gegevens verklaart en/of stijl voor de kaart.
<b>Metadata: Versie</b> Optioneel	META_VERSION	[tekenreeks]	De versie van de tegelset. Dit verwijst naar een revisie van de tegelset zelf, niet van de specificatie van de MBTiles.
<b>Metadata: Type</b> Optioneel	META_TYPE	[tekenreeks]	Type tegelset. Mogelijke waarden zijn overlay of baselayer.
<b>Metadata: Midden</b> Optioneel	META_CENTER	[tekenreeks]	Het middelpunt (tekenreeks van kommagescheiden getallen: de longitude, latitude en het zoomniveau) van de standaardweergave van de kaart. Voorbeeld: -122.1906, 37.7599, 11
<b>Doel MBTiles</b>	OUTPUT	[vectortegels] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van het uitvoer MBTiles-bestand. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Doel MBTiles</b>	OUTPUT	[bestand]	Uitvoer vectortegelsbestand .mbtiles.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:writevectortiles\_mbtiles

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vectortegels schrijven (XYZ)

Exporteert één of meer vectorlagen naar vectortegels - een gegevensindeling die is geoptimaliseerd voor het renderen van kaarten en een kleine gegevensgrootte.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bestandssjabloon</b>	XYZ_TEMPLATE	[tekenreeks] Standaard: '{z}/{x}/{y}.pbf'	Sjabloon voor het maken van de URL voor vectortegels
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[vector: elke] [lijst]	Een lijst van te combineren lagen om de vectorbestanden te maken.
<b>Minimum zoomniveau</b>	MIN_ZOOM	[getal] Standaard: 0	Het laagste zoomniveau waarop de tegelset gegevens verschaft. In te stellen van 0 tot en met 24.
<b>Maximum zoomniveau</b>	MAX_ZOOM	[getal] Standaard: 3	Het hoogste zoomniveau waarop de tegelset gegevens verschaft. In te stellen van 0 tot en met 24.
<b>Bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik] Standaard: Niet ingesteld	Het maximum bereik van het gerenderde kaartgebied. Grenzen moeten een gebied definiëren dat wordt bedekt door alle zoomniveaus.
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijke map]	Specificatie van de map voor de uitvoer vectortegels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT_DIRECTORY	[map]	Een map die verschillende subsets van de bestanden met vectortegels (.pbf) bevat, opgeslagen in submappen die overeenkomen met de zoomniveaus.

## Pythoncode

**ID algoritme:** native:writevectortiles\_xyz

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2 GDAL algoritme provider

GDAL (Geospatial Data Abstraction Library) is een vertaalbibliotheek voor raster en vector georuimtelijke gegevensindelingen. Algoritmes in het Processing Framework zijn afgeleid van de [GDAL rasterprogramma's](#) en [GDAL vectorprogramma's](#).

### 25.2.1 Rasteranalyse

#### Aspect

Genereert een kaart voor het aspect vanuit elk door GDAL ondersteund hoogteraster. Aspect is de kompasrichting waarnaar de helling kijkt. De pixels zullen een waarde hebben van 0-360°, gemeten in graden vanaf Noord, wat de azimut aangeeft. In de Noordelijke hemisfeer ligt de noordzijde van hellingen vaak in de schaduw (kleine azimut van 0°-90°), terwijl de zuidelijke zijde meer zonnestraling ontvangt (grotere azimut van 180°-270°).

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

#### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band die als hoogte moet worden gebruikt
<b>Trigonometrische hoek teruggeven in plaats van azimut</b>	TRIG_ANGLE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeren van de trigonometrische hoek resulteert in verschillende categorieën: 0° (=Oost), 90° (Noord), 180° (=West), 270° (=Zuid).
<b>Geef 0 voor vlak terug in plaats van -9999</b>	ZERO_FLAT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeren van deze optie zal een 0-waarde invoegen voor de waarde -9999 in vlakke gebieden.
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Gebruik formule Zevenbergen&amp;Thorne in plaats van die van Horn</b>	ZEVENBERGEN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeert de formule Zevenbergen&Thorne voor gladdere landschappen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.191 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aspect</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: “	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aspect</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoerraster met waarden voor hoeken in graden

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:aspect

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## Kleurreliëf

Genereert een kaart met kleurreliëf uit elk door GDAL ondersteund hoogteraster. Kleurreliëfen kunnen in het bijzonder worden gebruikt om hoogten weer te geven. Het algoritme voert een 4-bands raster uit met waarden die zijn berekend uit de hoogte en een op tekst gebaseerd configuratiebestand voor kleur. Standaard worden de kleuren tussen de opgegeven waarden voor de hoogte naadloos gemengd en het resultaat is een leuk gekleurd hoogteraster.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band die als hoogte moet worden gebruikt
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Kleur-configuratiebestand</b>	COLOR_TABLE	[bestand]	Een op tekst gebaseerd configuratiebestand voor kleur
<b>modus Overeenkomst</b>	MATCH_MODE	[enumeratie] Standaard: 2	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Strikte kleurovereenkomsten gebruiken</li> <li>• 1 — Dichtstbijzijnde RGBA quadruplet gebruiken</li> <li>• 2 — Gladde gemengde kleuren gebruiken</li> </ul>
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Kleurreliëf</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Kleurreliëf</b>	OUTPUT	[raster]	Een 4-bands uitvoerraster

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:colorrelief

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 'Geen gegevens' vullen

Vult regio's in het raster met waarden 'Geen gegevens' door interpolatie vanaf de randen. De waarden voor de regio's met 'Geen gegevens' worden berekend door de omringende pixelwaarden met behulp van gewogen inverse afstand. Na het interpoleren worden de resultaten gladder gemaakt. Invoer kan elke door GDAL ondersteunde rasterlaag zijn. Dit algoritme is in het algemeen geschikt voor het interpoleren van ontbrekende regio's van nagenoeg doorlopend variërende rasters (zoals bijvoorbeeld hoogtemodellen). Het is ook geschikt voor het vullen van kleine gaten en scheuren in meer onregelmatig variërende afbeeldingen (zoals luchtfoto's). Het is in het algemeen niet zo geschikt voor interpoleren van een raster met schaarse gegevens voor punten.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL fillnodata utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	De band die moet worden bewerkt. Waarden 'Geen gegevens' moeten worden weergegeven door de waarde 0.
<b>Maximale afstand (in pixels) vanaf waar moet worden gezocht om te interpoleren</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 10	Het aantal pixels waarnaar in alle richtingen moet worden gezocht om vanuit te interpoleren
<b>Aantal doorlopen voor glad maken die moeten worden uitgevoerd na het interpoleren</b>	ITERATIONS	[getal] Standaard: 0	Het aantal doorlopen van het filter 3x3 dat moet worden uitgevoerd (0 of meer) om de resultaten van de interpolatie gladder te maken.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.194 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Standaard geldigheidsmasker niet gebruiken voor de invoerband</b>	NO_MASK	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeert het gebruiker gedefinieerde geldigheidsmasker
<b>Geldigheidsmasker</b>	MASK_LAYER	[raster]	Een rasterlaag die definieert welke gebieden moeten worden gevuld
<b>Gevuld</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gevuld</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer raster

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:fillnodata

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Grid (Data metrics)

Berekent enkele gegevensmetrieken voor gegevens met het gespecificeerde venster en uitvoer geometrie voor het grid.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

**Zie ook:**

[GDAL grid tutorial](#)

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Te gebruiken gegevensmetrieken</b>	METRIC	[enumeratie] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Minimum, minimale waarde gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid</li> <li>• 1 — Maximum, maximale waarde gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid</li> <li>• 2 — Bereik, een verschil tussen de minimale en maximale waarden gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid</li> <li>• 3 — Aantal, een aantal gegevenspunten gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid</li> <li>• 4 — Gemiddelde afstand, een gemiddelde afstand tussen het knooppunt van het grid (centrum van de zoek-ellips) en alle gegevenspunten gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid</li> <li>• 5 — Gemiddelde afstand tussen punten, een gemiddelde afstand tussen de gegevenspunten, gevonden in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid. De afstand tussen elk paar punten binnen de ellips wordt berekend en het gemiddelde van alle afstanden wordt ingesteld als waarde voor het knooppunt van het grid</li> </ul>
<b>De eerste radius van de zoek-ellips</b>	RADIUS_1	[getal] Standaard: 0.0	De eerste radius (X-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>**De tweede radius van de zoek-ellips**</b>	RADIUS_2	[getal] Standaard: 0.0	De tweede radius (Y-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.196 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Hoek voor de rotatie van de zoek-ellips in graden (tegen de wijzers van de klok in)</b>	ANGLE	[getal] Standaard: 0.0	Hoek van de rotatie van de ellips in graden. Ellips roteert tegen de wijzers van de klok in.
<b>Minimale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MIN_POINTS	[getal] Standaard: 0.0	Minimum aantal gegevenspunten om te middelen. Indien er minder punten worden gevonden in het knooppunt van het grid wordt dat geacht leeg te zijn en zal worden gevuld met de markering voor 'Geen gegevens'.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen
<b>Geïnterpoleerd (gegevensmetrieken)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (gegevensmetrieken)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:griddatametrics

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster (IDW met zoeken naar Nearest neighbor)

Berekent de Inverse Distance to a Power gridding gecombineerd met de methode Nearest neighbor. Ideaal als een maximaal aantal te gebruiken gegevenspunten wordt vereist.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

### Zie ook:

[GDAL grid tutorial](#)

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Gewogen macht</b>	POWER	[getal] Standaard: 2.0	Gewogen macht
<b>Glad maken</b>	SMOOTHING	[getal] Standaard: 0.0	Parameter voor Glad maken
<b>De radius van de zoekcirkel</b>	RADIUS	[getal] Standaard: 1.0	De radius van de zoekcirkel
<b>Maximale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MAX_POINTS	[getal] Standaard: 12	Zoek niet naar meer punten dan dit aantal.
<b>Minimale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MIN_POINTS	[getal] Standaard: 0	Minimum aantal gegevenspunten om te middelen. Indien er minder punten worden gevonden in het knooppunt van het grid wordt dat geacht leeg te zijn en zal worden gevuld met de markering voor 'Geen gegevens'.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.198 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (IDW met NN-zoeken)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: “	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (IDW met NN-zoeken)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gridinversedistancenearestneighbor

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Grid (Inverse distance to a power)

De Inverse Distance to a Power gridding methode is een interpolator voor het gewogen gemiddelde.

U zou de arrays voor de invoer moeten vullen met de verspreide waarden voor gegevens inclusief de coördinaten van elk gegevenspunt en geometrie voor het grid moeten uitvoeren. De functie zal de geïnterpoleerde waarde voor de opgegeven positie in het uitvoerraster berekenen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

**Zie ook:**

[GDAL grid tutorial](#)

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Gewogen macht</b>	POWER	[getal] Standaard: 2.0	Gewogen macht
<b>Glad maken</b>	SMOOTHING	[getal] Standaard: 0.0	Parameter voor Glad maken
<b>De eerste radius van de zoek-ellips</b>	RADIUS_1	[getal] Standaard: 0.0	De eerste radius (X-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>**De tweede radius van de zoek-ellips**</b>	RADIUS_2	[getal] Standaard: 0.0	De tweede radius (Y-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>Hoek voor de rotatie van de zoek-ellips in graden (tegen de wijzers van de klok in)</b>	ANGLE	[getal] Standaard: 0.0	Hoek van de rotatie van de ellips in graden. Ellips roteert tegen de wijzers van de klok in.
<b>Maximale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MAX_POINTS	[getal] Standaard: 0	Zoek niet naar meer punten dan dit aantal.

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.200 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Minimale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MIN_POINTS	[getal] Standaard: 0	Minimum aantal gegevenspunten om te middelen. Indien er minder punten worden gevonden in het knooppunt van het grid wordt dat geacht leeg te zijn en zal worden gevuld met de markering voor 'Geen gegevens'.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen
<b>Geïnterpoleerd (IDW)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (IDW)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gridinversedistance

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster (Lineair)

De methode Lineair voert een lineaire interpolatie uit door een Delaunay-triangulatie te berekenen voor de wolk met punten, uitzoekt in welke driehoek van de triangulatie het punt ligt, en een lineaire interpolatie uit te voeren vanuit de coördinaten voor het massacentrum in de driehoek. Als het punt niet in een driehoek ligt, afhankelijk van de straal, zal het algoritme de waarde nemen van het dichtstbij zijnde punt of de waarde 'Geen gegevens'.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>Zoekafstand</b>	RADIUS	[getal] Standaard: -1.0	In het geval het punt dat moet worden geïnterpoleerd niet past in een driehoek van de Delaunay-triangulatie, gebruik dan de maximum afstand om te zoeken naar een dichtstbijzijnde buur, of gebruik anders 'Geen gegevens'. Indien ingesteld op -1 is de zoekafstand oneindig. Indien ingesteld op 0 zal de waarde 'Geen gegevens' worden gebruikt.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen
<b>Geïnterpoleerd (Lineair)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (Lineair)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gridlinear

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Grid (Moving average)

Het Moving Average is een eenvoudig algoritme voor gemiddelden. Het gebruikt een verplaatsend venster van elliptische vorm om naar waarden te zoeken en middelt alle gegevenspunten binnen het venster. De zoek-ellips kan worden geroteerd naar een gespecificeerde hoek, het centrum van de ellips geplaatst op het knooppunt van het grid. Ook kan het minimum aantal gegevenspunten dat moet worden gemiddeld worden ingesteld. Als er niet genoeg punten in het venster zijn, wordt het knooppunt van het grid geacht leeg te zijn en zal worden gevuld met de gespecificeerde waarde 'Geen gegevens'.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

**Zie ook:**

[GDAL grid tutorial](#)

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>De eerste radius van de zoek-ellips</b>	RADIUS_1	[getal] Standaard: 0.0	De eerste radius (X-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>**De tweede radius van de zoek-ellips**</b>	RADIUS_2	[getal] Standaard: 0.0	De tweede radius (Y-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>Hoek voor de rotatie van de zoek-ellips in graden (tegen de wijzers van de klok in)</b>	ANGLE	[getal] Standaard: 0.0	Hoek van de rotatie van de ellips in graden. Ellips roteert tegen de wijzers van de klok in.
<b>Minimale aantal te gebruiken gegevenspunten</b>	MIN_POINTS	[getal] Standaard: 0.0	Minimum aantal gegevenspunten om te middelen. Indien er minder punten worden gevonden in het knooppunt van het grid wordt dat geacht leeg te zijn en zal worden gevuld met de markering voor 'Geen gegevens'.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen
<b>Geïnterpoleerd (gemiddelde verplaatsing)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandcompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (gemiddelde verplaatsing)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gridaverage

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Grid (Nearest neighbor)

De methode Nearest Neighbor voert geen interpolatie of glad maken uit, het neemt eenvoudigweg de waarde van het dichtstbijzijnde gevonden punt in de zoek-ellips van het knooppunt van het grid en geeft dat als resultaat terug. Indien er geen punt wordt gevonden, wordt de gespecificeerde waarde voor 'Geen gegevens' teruggegeven.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL grid utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

**Zie ook:**

[GDAL grid tutorial](#)

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Puntenlaag</b>	INPUT	[vector: punt]	Invoer punt-vectorlaag
<b>De eerste radius van de zoek-ellips</b>	RADIUS_1	[getal] Standaard: 0.0	De eerste radius (X-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>**De tweede radius van de zoek-ellips**</b>	RADIUS_2	[getal] Standaard: 0.0	De tweede radius (Y-as als de rotatiehoek 0 is) van de zoek-ellips
<b>Hoek voor de rotatie van de zoek-ellips in graden (tegen de wijzers van de klok in)</b>	ANGLE	[getal] Standaard: 0.0	Hoek van de rotatie van de ellips in graden. Ellips roteert tegen de wijzers van de klok in.
<b>Geen gegevens</b>	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Markering 'Geen gegevens' om lege punten te vullen
<b>Geïnterpoleerd (Dichtstbijzijnde buur)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Z-waarde uit veld</b> Optioneel	Z_FIELD	[tabelveld: numeriek]	Veld voor de interpolatie
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.207 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geïnterpoleerd (Dichtstbijzijnde buur)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gridnearestneighbor

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Schaduw voor heuvels

Voert een raster uit met een keurig effect van een reliëf van schaduwen. Het is zeer nuttig voor het visualiseren van het terrein. U kunt optioneel de azimut en hoogte van de lichtbron specificeren, een verticale factor voor vergroten en een schaalfactor om rekening te houden met verschillen tussen verticale en horizontale eenheden.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Band die de informatie voor de hoogte bevat
<b>Z-factor (verticale overdrijving)</b>	Z_FACTOR	[getal] Standaard: 1.0	De factor overdrijft de hoogte van het uitvoer hoogteraster
<b>Schaal (ratio van verticale eenheden naar horizontale)</b>	SCALE	[getal] Standaard: 1.0	De verhouding van verticale eenheden tot horizontale eenheden
<b>Azimut van het licht</b>	AZIMUTH	[getal] Standaard: 315.0	Definieert het azimuth van het licht dat schijnt op het hoogteraster in graden. Als het van de bovenzijde van het raster komt is de waarde 0, als het uit het oosten komt is het 90, enzovoort.
<b>Hellingshoek van het licht</b>	ALTITUDE	[getal] Standaard: 45.0	Definieert de hoogte van het licht, in graden. 90 als het licht van boven het hoogteraster komt, 0 als het scheerlicht is.
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Gebruik formule Zevenbergen&amp;Thorne (in plaats van die van Horn)</b>	ZEVENBERGEN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeert de formule Zevenbergen&Thorne voor gladdere landschappen
<b>Gecombineerde schaduw</b>	COMBINED	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Multidirectionele schaduw</b>	MULTIDIRECTIONAL	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Schaduw voor heuvels</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag met geïnterpoleerde waarden. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.209 – Vervolg van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Schaduw voor heuvels</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterbestand met geïnterpoleerde waarden

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:hillshade

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Near black

Converteert bijna zwarte/witte grenzen naar zwart.

Dit algoritme zal een afbeelding scannen en proberen om alle pixels, die bijna of exact zwart, wit of een of meer aangepaste kleuren zijn, rondom de rand, instellen op zwart of wit. Dit wordt vaak gebruikt om met verlies gecomprimeerde luchtfoto's "te repareren" zodat kleurpixels kunnen worden behandeld als transparant bij mozaïeken.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL nearblack utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Hoe ver vanaf zwart (wit)</b>	NEAR	[getal] Standaard: 15	Selecteer hoe ver de pixelwaarden mogen zijn vanaf zwart, wit of de aangepaste kleuren en nog steeds beschouwd worden als bijna zwart, wit of aangepaste kleur.
<b>Zoek naar bijna witte pixels in plaats van bijna zwarte</b>	WHITE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	<b>Zoek naar bijna witte (255) pixels in plaats van bijna zwarte pixels</b>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.210 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijna zwart</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: “	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bijna zwart</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer raster

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:nearblack

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Proximity (raster afstand)

Maakt een nabijheidskaart voor een raster die de afstand aangeeft van het centrum van elke pixel tot het centrum van de dichtstbijzijnde pixel die is geïdentificeerd als een doelpixel. Doelpixels zijn die in het bronraster waarvoor de raster pixelwaarde in de verzameling van waarden van doelpixels ligt.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL proximity utility](#).

Standaard menu: *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Band die de informatie voor de hoogte bevat
<b>Een lijst van pixelwaarden in de bronafbeelding die als doelpixels moeten worden beschouwd</b> Optioneel	VALUES	[tekenreeks] Standaard: ”	Een lijst van waarden voor doelpixels in de bronafbeelding die als doelpixels moeten worden beschouwd. Indien niet gespecificeerd, worden alle pixels met een waarde die niet nul is beschouwd als doelpixels.
<b>Afstandseenheden</b>	UNITS	[enumeratie] Standaard: 1	Geef aan of gegenereerde afstanden in pixels of in geo-verwezen coördinaten zouden moeten zijn. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Coördinaten met geoverwijzingen</li> <li>• 1 — Pixelcoördinaten</li> </ul>
<b>De maximale afstand die moet worden gemaakt</b> Optioneel	MAX_DISTANCE	[getal] Standaard: 0.0	De maximale te maken afstand. De waarde ‘Geen gegevens’ zal worden gebruikt voor pixels buiten deze afstand. Indien geen waarde ‘Geen gegevens’ wordt opgegeven, zal de band voor uitvoer worden bevraagd naar zijn waarde ‘Geen gegevens’. Als de uitvoerband geen waarde ‘Geen gegevens’ heeft, dan zal de waarde 65535 worden gebruikt. Afstand wordt geïnterpreteerd overeenkomstig de waarde van <i>Afstandseenheden</i> .
<b>Waarde die moet worden toegepast op alle pixels die binnen de -maxdist van doelpixels liggen</b> Optioneel	REPLACE	[getal] Standaard: 0.0	Specificeer een waarde die moet worden toegepast op alle pixels die dichtbij liggen dan de maximum afstand vanaf doelpixels (inclusief de doelpixels) in plaats van een waarde voor de afstand.
<b>Waarde Geen gegevens om te gebruiken voor het doel-nabijheidsraster</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Specificeer de waarde ‘Geen gegevens’ om te gebruiken voor het uitvoerraster

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.212 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Nabijheidskaart</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: “	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Nabijheidskaart</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer raster

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:proximity

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Ruw

Voert een enkelbands raster uit met berekende waarden uit de hoogte. Ruwheid is de mate van onregelmatigheid van het oppervlak. Het wordt berekend door het grootste verschil tussen cellen van een centrale pixel en de omringende cellen. De bepaling van de ruwheid speelt een rol bij de analyse van terreinhoogte-gegevens, het is nuttig bij berekeningen van de morfologie van rivieren, in klimatologie en fysische geografie in het algemeen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band die als hoogte moet worden gebruikt
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Ruwheid</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. <i>Één</i> van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Ruwheid</b>	OUTPUT	[raster]	Enkelbands uitvoerraster voor ruwheid. De waarde -9999 wordt gebruikt als waarde 'Geen gegevens'.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:roughness

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Sieve

Verwijdert raster-polygonen die kleiner zijn dan een opgegeven drempelwaarde (in pixels) en vervangt ze door de pixelwaarde van het grootste buur-polygoon. Het is nuttig als u een groot aantal kleine gebieden heeft op uw rasterkaart.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL sieve utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Drempel</b>	THRESHOLD	[getal] Standaard: 10	Alleen rasterpolygonen die kleiner zijn dan deze grootte zullen worden verwijderd
<b>8-connectedness gebruiken</b>	EIGHT_CONNECTEDNESS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	8-connectedness gebruiken in plaats van 4-connectedness

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.216 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Standaard geldigheidsmasker niet gebruiken voor de invoerband</b>	NO_MASK	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Geldigheidsmasker</b> Optioneel	MASK_LAYER	[raster]	Te gebruiken geldigheidsmasker in plaats van de standaard
<b>Gezeefd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gezeefd</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag.

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:sieve

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Helling

Maakt een hellingkaart uit elk door GDAL ondersteund hoogteraster. Helling is de stijgingshoek ten opzichte van horizontaal. U heeft de optie om te specificeren welk type waarde u voor de helling wilt: graden of percentage helling.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Band die de informatie voor de hoogte bevat
<b>Verhouding van verticale eenheden naar horizontale</b>	SCALE	[getal] Standaard: 1.0	De verhouding van verticale eenheden tot horizontale eenheden
<b>Helling weergeven in procenten (in plaats van graden)</b>	AS_PERCENT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Helling weergeven in procenten in plaats van in graden
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Gebruik formule Zevenbergen&amp;Thorne (in plaats van die van Horn)</b>	ZEVENBERGEN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Activeert de formule Zevenbergen&Thorne voor gladdere landschappen
<b>Helling</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:` het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`)). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Helling</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer raster

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:slope

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Terrein Ruwheid Index (TRI)

Voert een enkelbands raster uit met waarden die zijn berekend uit de hoogten. TRI staat voor Terrain Ruggedness Index, wat wordt gedefinieerd als het gemiddelde verschil tussen een centrale pixel en zijn omringende cellen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band die als hoogte moet worden gebruikt
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Terrein Ruwheid Index</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Terrein Ruwheid Index</b>	OUTPUT	[raster]	Enkelbands uitvoerraster. De waarde -9999 wordt gebruikt als waarde 'Geen gegevens'.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:triterrainruggednessindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Topografische Positie Index (TPI)

Voert een enkelbands raster uit met waarden die zijn berekend uit de hoogte. TPI staat voor Topographic Position Index, die wordt gedefinieerd als het verschil tussen een centrale pixel en het gemiddelde van zijn omringende cellen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL DEM utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Analyse*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band om als waarden voor hoogte te gebruiken

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.222 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Randen berekenen</b>	COMPUTE_EDGES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt randen uit het hoogteraster
<b>Terrein Ruwheid Index</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Terrein Ruwheid Index</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer raster.

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:tpitopographicpositionindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.2 Raster conversie

### gdal2xyz

Converteert rastergegevens naar de indeling XYZ ASCII.

#### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Rasterlaag die moet worden geconverteerd
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die u wilt converteren
<b>Komma-gescheiden waarden uitvoeren</b>	CSV	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Stelt in of het uitvoerbestand moet zijn van het type komma-gescheiden waarden (csv).
<b>XYZ ASCII-bestand</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>XYZ ASCII-bestand</b>	INPUT	[tabel]	Tabelbestand dat de geëxporteerde waarden uit de rasterband bevat.

#### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gdal2xyz

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

#### PCT naar RGB

Converteert een 8-bit gepaletterde afbeelding naar 24-bit RGB. Het zal een pseudokleur-band in het invoerbestand converteren naar een bestand RGB in de gewenste indeling.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL pct2rgb utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Conversie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer 8-bit rasterafbeelding
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die u wilt converteren
<b>Een RGBA-bestand maken</b>	RGBA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Stelt in of het uitvoerb bestand moet zijn van het type RGBA.
<b>PCT naar RGB</b>	OUTPUT	[bestand] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>PCT naar RGB</b>	OUTPUT	[raster]	24-bit RGB rasterafbeelding

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:pcttorgb

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Polygoniseren (raster naar vector)

Maakt vector polygonen voor alle verbonden regio's van pixels in het raster die een gemeenschappelijke waarde voor de pixel delen. Elk polygoon wordt gemaakt met een attribuut dat de waarde van de pixel van die polygoon aangeeft.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL polygonize utility](#).

Standaard menu: *Raster* ► *Conversie*

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: De eerste band van de invoerlaag	Als het raster meerdere banden bevat, kies dan de band die u wilt gebruiken
<b>Naam van het te maken veld</b>	FIELD	[tekenreeks] Standaard: 'DN'	Specificeer de veldnaam voor de attributen van de verbonden regio's.
<b>8-connectedness gebruiken</b>	EIGHT_CONNECTED	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien niet ingesteld moeten rastercellen een gemeenschappelijke grens hebben om als verbonden te worden beschouwd ( <i>4-connected</i> ). Indien ingesteld worden elkaar rakende rastercellen ook als verbonden beschouwd ( <i>8-connected</i> ).
<b>Gevectoriseerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer (polygoon) vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gevectoriseerd</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:polygonize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Banden herschikken

Maakt een nieuw raster met geselecteerde band(en) uit een opgegeven rasterlaag. Het algoritme maakt het ook mogelijk de banden voor het nieuw gemaakte raster opnieuw te schikken.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL translate utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Geselecteerde band(en)</b>	BANDS	[rasterband] [lijst] Standaard: Geen	Gesorteerde lijst van de te gebruiken banden om het nieuwe raster te maken
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gegevenstype van invoerlaag gebruiken</li> <li>• 1 — Byte</li> <li>• 2 — Int16</li> <li>• 3 — UInt16</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Int32</li> <li>• 6 — Float32</li> <li>• 7 — Float64</li> <li>• 8 — CInt16</li> <li>• 9 — CInt32</li> <li>• 10 — CFloat32</li> <li>• 11 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met opnieuw geschikte banden.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:rearrange\_bands

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## RGB naar PCT

Converteert een 24-bit RGB-afbeelding naar een 8-bit gepaletterde. Berekent een optimale tabel voor de pseudokleur voor de opgegeven RGB-afbeelding met een algoritme voor mediaan afsnijden op een gedownsampld histogram voor RGB. Dan converteert het de afbeelding naar een afbeelding met pseudokleuren met de kleurentabel. Deze conversie gebruikt Floyd-Steinberg dithering (foutdiffusie) om de visuele kwaliteit van het uitvoerbestand te maximaliseren.

Als u een rasterkaart opnieuw wilt classificeren en het aantal klassen wilt verkleinen, kan het nuttig zijn uw afbeelding eerst te downsamplen met dit algoritme.

Dit algoritme is afgeleid van de GDAL `rgb2pct` utility.

**Standaard menu:** *Raster* ► *Conversie*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer (RGB) rasterlaag
<b>Aantal kleuren</b>	NCOLORS	[getal] Standaard: 2	Het aantal kleuren dat de resulterende afbeelding zal bevatten. Een waarde tussen 2-256 is mogelijk.
<b>RGB naar PCT</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>RGB naar PCT</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `gdal:rgbtocpct`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vertalen (indeling converteren)

Rastergegevens converteren naar verschillende indelingen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL translate utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Conversie*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>De projectie voor het uitvoerbestand overschrijven</b> Optioneel	TARGET_CRS	[crs]	Specificeer een projectie voor het uitvoerbestand
<b>Wijs een specifieke waarde Geen data toe aan de uitvoerbanden</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Niet ingesteld	Definieert een te gebruiken waarde voor de waarden Geen gegevens in het uitvoerraster
<b>Kopieer alle sub-gegevenssets van dit bestand naar individuele uitvoerbestanden</b>	COPY_SUBDATASET	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Individuele bestanden maken voor sub-gegevenssets
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer (vertaalde) rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert het gegevenstype voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gegevenstype van invoerlaag gebruiken</li> <li>• 1 — Byte</li> <li>• 2 — Int16</li> <li>• 3 — UInt16</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Int32</li> <li>• 6 — Float32</li> <li>• 7 — Float64</li> <li>• 8 — CInt16</li> <li>• 9 — CInt32</li> <li>• 10 — CFloat32</li> <li>• 11 — CFloat64</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer (vertaalde) rasterlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:translate

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.3 Raster uitnemen

### Raster op bereik clippen

Verkleint een door GDAL ondersteund rasterbestand tot een opgegeven bereik.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL translate utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Extractie*

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Het invoerraster
<b>Bereik clippen</b>	EXTENT	[bereik]	Bereik dat zou moeten worden gebruikt voor het uitvoerraster. Alleen pixels binnen het gespecificeerde begrenzingsvak zullen in de uitvoer worden opgenomen. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>De projectie voor het uitvoerbestand overschrijven</b> <small>NEW in 3.18</small>	OVERCRS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd wordt aan het uitvoerbestand het CRS van het invoerbestand toegewezen.
<b>Wijs een specifieke waarde Geen data toe aan de uitvoerbanden</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Geen	Definieert een waarde die zou moeten worden ingevoegd voor de waarden Geen gegevens in het uitvoerraster.
<b>Geclippt (bereik)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert de indeling voor het uitvoerraster. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gegevenstype van invoerlaag gebruiken</li> <li>• 1 — Byte</li> <li>• 2 — Int16</li> <li>• 3 — UInt16</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Int32</li> <li>• 6 — Float32</li> <li>• 7 — Float64</li> <li>• 8 — CInt16</li> <li>• 9 — CInt32</li> <li>• 10 — CFloat32</li> <li>• 11 — CFloat64</li> </ul>
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt (bereik)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag geclippt op het opgegeven bereik

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:cliprasterbyextent

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster op maskerlaag clippen

Verkleint een door GDAL ondersteund rasterbestand met een vector maskerlaag.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL warp utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Extractie*

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Het invoerraster
<b>Maskerlaag</b>	MASK	[vector: polygoon]	Vectormasker voor het clippen van het raster
<b>Bron-CRS</b>	SOURCE_CRS	[crs]	Stel de te gebruiken coördinatenreferentie in voor het invoerraster
<b>Doel-CRS</b>	TARGET_CRS	[crs]	Stel de te gebruiken coördinatenreferentie in voor de maskerlaag
<b>Wijs een specifieke waarde Geen data toe aan de uitvoerbanden</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Geen	Definieert een waarde die zou moeten worden ingevoegd voor de waarden Geen gegevens in het uitvoerraster.
<b>Maak een alfa-band voor uitvoer</b>	ALPHA_BAND	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Maakt een alfaband voor het resultaat. De alfaband bevat dan de waarden voor transparantie van de pixels.
<b>Bereik van het geclipte raster overeen laten komen met het bereik van de maskerlaag</b>	CROP_TO_CUTLINE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Past, indien geselecteerd, het bereik van de vectorlaag toe op het uitvoerraster.
<b>Resolutie voor invoerraster behouden</b>	KEEP_RESOLUTION	[Booleaanse waarde] Standaard: False	De resolutie van het uitvoerraster zal niet worden gewijzigd
<b>Stel de resolutie voor het uitvoerbestand in</b>	SET_RESOLUTION	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Moet de resolutie voor de uitvoer (celgrootte) worden gespecificeerd
<b>X-resolutie voor uitvoerbanden</b> Optioneel	X_RESOLUTION	[getal] Standaard: Geen	De breedte van de cellen in het uitvoerraster
<b>Y-resolutie voor uitvoerbanden</b> Optioneel	Y_RESOLUTION	[getal] Standaard: Geen	De hoogte van de cellen in het uitvoerraster
<b>Maak gebruik van implementatie voor multithreaded warping</b>	MULTITHREADING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Twee threads zullen worden gebruikt om gedeelten van afbeelding te verwerken en tegelijkertijd bewerking voor invoer/uitvoer uitvoeren. Onthoud dat de berekening zelf niet multithreaded is.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.231 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt (masker)</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert de indeling voor het uitvoerraster. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gegevenstype van invoerlaag gebruiken</li> <li>• 1 — Byte</li> <li>• 2 — Int16</li> <li>• 3 — UInt16</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Int32</li> <li>• 6 — Float32</li> <li>• 7 — Float64</li> <li>• 8 — CInt16</li> <li>• 9 — CInt32</li> <li>• 10 — CFloat32</li> <li>• 11 — CFloat64</li> </ul>
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt (masker)</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag geclippt op de vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:cliprasterbymasklayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Contour

Neemt contourlijnen uit elk door GDAL ondersteund hoogteraster uit.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL contour utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Extractie*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoerraster
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Rasterband waaruit de contouren moeten worden gemaakt
<b>Interval voor contourlijnen</b>	INTERVAL	[getal] Standaard: 10.0	Definieert de interval tussen de contourlijnen in de opgegeven eenheden van het hoogteraster. (minimum waarde 0)
<b>Naam attribuut (indien niet ingesteld wordt geen attribuut voor hoogte aangehecht)</b> Optioneel	FIELD_NAME	[tekenreeks] Standaard: 'ELEV'	Geef een naam op voor het attribuut waarin de hoogte moet worden geplaatst.
<b>Verspringing vanaf nul relatief ten opzichte van waar intervallen te interpreteren</b> Optioneel	OFFSET	[getal] Standaard: 0.0	
<b>Contouren</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>



## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>3D-vector maken</b>	CREATE_3D	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Forceert het maken van 3D-vectoren in plaats van 2D. Inclusief hoogte uit elk punt.
<b>Alle rasterwaarden als geldig behandelen</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Negeert waarden Geen gegevens in de gegevensset.
<b>Invoer pixelwaarde behandelen als "geen gegevens"</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Geen	Definieert een waarde die zou moeten worden ingevoegd voor de waarden Geen gegevens in het uitvoerraster.
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Voeg extra GDAL-opties voor de opdrachtregel toe. Bekijk de overeenkomstige documentatie voor de GDAL-utility.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Contouren</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	Uitvoer vectorlaag met contourlijnen

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:contour

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Polygonen contour

Neemt polygonen contour uit elk door GDAL-ondersteund hoogteraster uit.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL contour utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoerraster
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Rasterband waaruit de contouren moeten worden gemaakt

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.233 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Interval voor contourlijnen</b>	INTERVAL	[getal] Standaard: 10.0	Definieert de interval tussen de contourlijnen in de opgegeven eenheden van het hoogteraster. (minimum waarde 0)
<b>Verspringing vanaf nul relatief ten opzichte van waar intervallen te interpreteren</b> Optioneel	OFFSET	[getal] Standaard: 0.0	
<b>Naam attribuut voor minimumhoogte van polygoon contour</b> Optioneel	FIELD_NAME_MIN	[tekenreeks] Standaard: 'ELEV_MIN'	Geef een naam op voor het attribuut waarin de minimumhoogte van de polygoon contour moet worden geplaatst. Indien niet opgegeven wordt geen attribuut voor minimumhoogte opgenomen.
<b>Naam attribuut voor maximumhoogte van polygoon contour</b> Optioneel	FIELD_NAME_MAX	[tekenreeks] Standaard: 'ELEV_MAX'	Geef een naam op voor het attribuut waarin de maximumhoogte van de polygoon contour moet worden geplaatst. Indien niet opgegeven wordt geen attribuut voor maximumhoogte opgenomen.
<b>Contouren</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer vectorlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>3D-vector maken</b>	CREATE_3D	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Forceert het maken van 3D-vectoren in plaats van 2D. Inclusief hoogte uit elk punt.
<b>Alle rasterwaarden als geldig behandelen</b>	IGNORE_NODATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Negeert waarden Geen gegevens in de gegevensset.
<b>Invoer pixelwaarde behandelen als "geen gegevens"</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Geen	Definieert een waarde die zou moeten worden ingevoegd voor de waarden Geen gegevens in het uitvoerraster.
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Voeg extra GDAL-opties voor de opdrachtregel toe. Bekijk de overeenkomstige documentatie voor de GDAL-utility.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Contouren</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	Uitvoer vectorlaag met polygonen contour

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:contour\_polygon

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.4 Raster diversen

### Overzichten aanmaken (Piramiden)

Overzichten (piramiden) kunnen worden gemaakt om de tijd die nodig is voor het renderen van rasterlagen te versnellen. Overzichten zijn kopieën van de gegevens in een lage resolutie die QGIS gebruikt, onafhankelijk van het zoomniveau.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL addo utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Diversen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Alle bestaande overzichten verwijderen</b>	CLEAN	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Verwijdert bestaande overzichten uit het raster. Standaard worden deze niet verwijderd.

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Niveaus overzichten</b>	LEVELS	[tekenreeks] Standaard: '2 4 8 16'	Definieert het aantal niveaus voor overzichten, berekend met de originele resolutie van de invoer rasterlaag. Standaard zullen 4 niveaus in overweging worden genomen.
<b>Methode voor resamplen</b> Optioneel	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 0	Berekent de overzichten met een gedefinieerde methode voor resamplen. Mogelijke methoden voor resamplen zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde buur (nearest)</li> <li>• 1 – Gemiddelde (average)</li> <li>• 2 – Gaussiaans (gauss)</li> <li>• 3 – Kubische convolutie (cubic)</li> <li>• 4 – B-Spline convolutie (cubicspline)</li> <li>• 5 – Lanczos venstersinc (lanczos)</li> <li>• 6 – Gemiddelde MP (average_mp)</li> <li>• 7 – Gemiddelde in ruimte Mag/Phase (average_magphase)</li> <li>• 8 – Modus (mode)</li> </ul>
<b>Overzichtsindeling</b> Optioneel	FORMAT	[enumeratie] Standaard: 0	De overzichten kunnen intern worden opgeslagen, of extern als GTiff of ERDAS Imagine-bestand. Standaard worden de overzichten opgeslagen in het uitvoerraster. Mogelijke methoden voor indeling zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Intern (indien mogelijk)</li> <li>• 1 — Extern (GTiff .ovr)</li> <li>• 2 — Extern (ERDAS Imagine .aux)</li> </ul>
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Als piramiden</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag met overzichten

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:overviews

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Virtueel raster bouwen

Bouwt een VRT (Virtual Dataset), dat is een mozaïek van de lijst van ingevoerde, door GDAL ondersteunde, rasters. Met een mozaïek kunt u verschillende rasterbestanden samenvoegen.

Het algoritme is afgeleid van de [GDAL buildvrt utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Diversen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	Door GDAL ondersteunde rasterlagen.
<b>Resolutie</b>	RESOLUTION	[enumeratie] Standaard: 0	De resolutie voor de uitvoer van het mozaïek. Standaard zal de gemiddelde resolutie van de rasterbestanden worden gekozen. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – Gemiddelde (average)</li> <li>• 1 — Hoogste (highest)</li> <li>• 2 — Laagste (lowest)</li> </ul>
<b>Plaats elk invoerbestand in een afzonderlijk band</b>	SEPARATE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Met 'True' kunt u definiëren dat elk rasterbestand naar een afzonderlijk gestapelde band in de VRT-band gaat.
<b>Verschillende projecties toestaan</b>	PROJ_DIFFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Staat toe dat de uitvoerbanden verschillende projecties hebben, afgeleid van de projectie van de ingevoerde rasterlagen.
<b>Virtueel</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Alfa-maskerband toevoegen aan VRT als het bronraster er geen heeft</b>	ADD_ALPHA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Voegt een alfa-maskerband toe aan het VRT als het bronraster er geen heeft.
<b>Projectie voor het uitvoerbestand overschrijven</b> Optioneel	ASSIGN_CRIS	[crs] Standaard: Geen	Overschrijft de projectie voor het uitvoerbestand. Er wordt niet opnieuw geprojecteerd.
<b>Algoritme voor Resamplen</b>	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 0	Opties voor Te gebruiken algoritme voor resamplen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde buur (nearest)</li> <li>• 1 — Bilineair (bilinear)</li> <li>• 2 — Kubische convolutie (cubic)</li> <li>• 3 — B-Spline convolutie (cubicspline)</li> <li>• 4 — Lanczos venstersinc (lanczos)</li> <li>• 5 — Gemiddelde (average)</li> <li>• 6 — Modus (mode)</li> </ul>
<b>Waarde(n) Geen data voor invoerbanden (gescheiden door spatie)</b> Optioneel	SRC_NODATA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Door spatie gescheiden waarde(n) Geen data voor uitvoerband(en)
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b>	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Virtueel</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:buildvirtualraster

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## gdal2tiles

Maakt een kaart met kleine tegels en metadata, volgens de [OSGeo Tile Map Service Specification](https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification) & [https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile\\_Map\\_Service\\_Specification](https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification). Bekijk ook de [OpenGIS Web Map Tile Service Implementation Standard](#). Eenvoudige webpagina's met weergaven, gebaseerd op Google Maps, OpenLayers en Leaflet worden ook gemaakt. U dient alleen de gemaakte map te uploaden naar een webserver om uw kaarten online in de webbrowser te verkennen.

Dit algoritme maakt ook de benodigde metadata voor Google Earth (KML SuperOverlay), in het geval dat de verschaft map de projectie EPSG:4326 gebruikt.

ESRI world-bestanden en ingebelde geoverwijzingen worden gebruikt bij het maken van de tegels, maar u kunt ook een afbeelding publiceren zonder juiste geoverwijzingen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL gdal2tiles utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Door GDAL ondersteunde rasterlaag.
<b>Profiel tegel snijden</b>	PROFILE	[enumeratie] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Mercator (<i>mercator</i>)</li> <li>• 1 — Geodetisch (<i>geodetic</i>)</li> <li>• 2 — Raster (<i>raster</i>)</li> </ul>
<b>Zoomniveaus om te renderen</b> Optioneel	ZOOM	[tekenreeks] Standaard: "	
<b>Te maken webweergave</b>	VIEWER	[enumereren] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Alle (<i>all</i>)</li> <li>• 1 — GoogleMaps (<i>google</i>)</li> <li>• 2 — OpenLayers (<i>openlayers</i>)</li> <li>• 3 — Leaflet (<i>leaflet</i>)</li> <li>• 4 — Geen (<i>none</i>)</li> </ul>
<b>Titel van de kaart</b> Optioneel	TITLE	[tekenreeks] Standaard: "	
<b>Auteursrecht voor de kaart</b>	COPYRIGHT	[tekenreeks] Standaard: "	
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de map voor de uitvoer van de tegels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan in tijdelijke map</li> <li>• Opslaan naar map</li> </ul>

Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Methode voor resamplen</b>	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 0	Opties voor Te gebruiken algoritme voor resamplen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – Gemiddelde (average)</li> <li>• 1 — Dichtstbijzijnde buur (near)</li> <li>• 2 — Bilineair (bilinear)</li> <li>• 3 — Kubisch (cubic)</li> <li>• 4 — Kubische spline (cubicspline)</li> <li>• 5 — Lanczos venstersinc (lanczos)</li> <li>• 6 — Antialias (antialias)</li> </ul>
<b>Het ruimtelijke referentiesysteem dat is gebruikt voor de invoergegevens van de bron</b> Optioneel	SOURCE_CRS	[crs] Standaard: Geen	
<b>Transparantiewaarde om toe te wijzen aan de invoergegevens</b> Optioneel	ENODATA	[getal] Standaard: 0.0	
<b>URL-adres waar de gemaakte tegels zullen worden gepubliceerd</b> Optioneel	URL	[tekenreeks] Standaard: ""	
<b>Google Maps API-sleutel</b> ( <a href="http://code.google.com/apis/maps/signup.html">http://code.google.com/apis/maps/signup.html</a> ) Optioneel	GOOGLE_KEY	[tekenreeks] Standaard: ""	Uw API-sleutel voor Google Maps.
<b>Bing Maps API-sleutel</b> ( <a href="https://www.bingmapsportal.com/">https://www.bingmapsportal.com/</a> ) Optioneel	BING_KEY	[tekenreeks] Standaard: ""	Uw API-sleutel voor Bing.
<b>Alleen ontbrekende bestanden maken</b>	RESUME	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>KML voor Google Earth maken</b>	KML	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Automatisch maken van KML-bestanden voor EPSG:4326 vermijden</b>	NO_KML	[Booleaanse waarde] Standaard: False	



## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map]	De map voor de uitvoer (voor de tegels)

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gdal2tiles

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Samenvoegen

Voegt rasterbestanden op een eenvoudige manier samen. Hier kunt u een tabel met pseudokleur uit een invoerraster gebruiken en het type uitvoerraster definiëren. Alle afbeeldingen moeten in hetzelfde coördinatensysteem zijn.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL merge utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Diversen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlagen</b>	INPUT	[raster] [lijst]	Invoer rasterlagen
<b>Pseudokleurentabel uit eerste laag nemen</b>	PCT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	De tabel met pseudokleuren uit de eerste laag zal worden gebruikt voor het kleuren
<b>Plaats elk invoerbestand in een afzonderlijk band</b>	SEPARATE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Plaats elk invoerbestand in een afzonderlijke band
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.237 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer pixelwaarde behandelen als “Geen gegevens”</b> Optioneel	NODATA_INPUT	[getal] Standaard: Geen	Negeert pixels met deze pixelwaarde bij het samenvoegen vanuit andere bestanden.
<b>Specifieke waarde “Geen data” aan de uitvoer toewijzen</b> Optioneel	NODATA_OUTPUT	[getal] Standaard: Geen	Wijst een specifieke waarde Geen data toe aan uitvoerbanden.
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: “	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b>	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengevoegd</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:merge

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Pansharpening

Voert een bewerking voor pansharpening uit. Het kan een “klassieke” gegevensset voor de uitvoer maken (zoals GeoTIFF), of een gegevensset VRT die de bewerking van pansharpening beschrijft.

Bekijk [GDAL Pansharpen](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Spectrale gegevensset</b>	SPECTRAL	[raster]	Invoer (spectrale) rasterlaag
<b>Panchromatische gegevensset</b>	PANCHROMATIC	[raster]	Invoer (panchromatische) rasterlaag
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer (scherper gemaakte) rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Algoritme voor Resamplen</b>	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 2	Opties voor Te gebruiken algoritme voor resamplen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde buur (nearest)</li> <li>• 1 — Bilineair (bilinear)</li> <li>• 2 — Kubisch (cubic)</li> <li>• 3 — Kubische spline (cubicspline)</li> <li>• 4 — Lanczos venstersinc (lanczos)</li> <li>• 5 — Gemiddelde (average)</li> </ul>
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer (scherper gemaakte) rasterlaag.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:pansharp

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Raster calculator

Raster calculator voor de opdrachtregel met NumPy-syntaxis. Gebruik elke door NumPy-arrays ondersteunde basis berekening, zoals +, -, \*, en / naast logische operatoren, zoals >. Onthoud dat alle invoerrasters dezelfde dimensies moeten hebben, maar er wordt geen controle voor de projectie uitgevoerd.

Bekijk de documenten voor [GDAL Raster Calculator utility](#).

### Zie ook:

*Raster calculator*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag A</b>	INPUT_A	[raster]	Eerste invoer rasterlaag (verplicht)
<b>Nummer van de rasterband voor A</b>	BAND_A	[rasterband]	Band voor invoerlaag A (verplicht)
<b>Invoerlaag B</b> Optioneel	INPUT_B	[raster] Standaard: Geen	Tweede invoer rasterlaag
<b>Nummer van de rasterband voor B</b> Optioneel	BAND_B	[rasterband]	Band voor invoerlaag B
<b>Invoerlaag C</b> Optioneel	INPUT_C	[raster] Standaard: Geen	Derde invoer rasterlaag
<b>Nummer van de rasterband voor C</b> Optioneel	BAND_C	[rasterband]	Band voor invoerlaag C
<b>Invoerlaag D</b> Optioneel	INPUT_D	[raster] Standaard: Geen	Vierde invoer rasterlaag
<b>Nummer van de rasterband voor D</b> Optioneel	BAND_D	[rasterband]	Band voor invoerlaag D

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.239 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag E</b> Optioneel	INPUT_E	[raster] Standaard: Geen	Vijfde invoer rasterlaag
<b>Nummer van de rasterband voor E</b> Optioneel	BAND_E	[rasterband]	Band voor invoerlaag E
<b>Invoerlaag F</b> Optioneel	INPUT_F	[raster]	Zesde invoer rasterlaag
<b>Nummer van de rasterband voor F</b> Optioneel	BAND_F	[rasterband] Standaard: Geen	Band voor invoerlaag F
<b>Berekening in syntaxis voor gdalnumeric met behulp van +/-/* of elke functie voor NumPy-arrays (d.i. logical_and())</b>	FORMULA	[tekenreeks] Standaard: ""	De formule voor de berekening. Voorbeelden: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>A * (A &gt; 0)</math> — voert de waarde van het raster A uit als de waarde van A groter is dan 0. Indien niet wordt 0 uitgevoerd.</li> <li>• <math>A * (A &gt; 0 \text{ and } A &gt; B)</math> — voert de waarde van A uit als die waarde groter is dan 0 en groter dan de waarde van B. Indien niet wordt 0 uitgevoerd.</li> <li>• <math>A * \text{logical\_or}(A \leq 177, A \geq 185)</math> — voert de waarde van A uit als <math>A \leq 177</math> of <math>A \geq 185</math>. Indien niet wordt 0 uitgevoerd.</li> <li>• <math>\text{sqrt}(A * A + B * B)</math> — voert de vierkantswortel van de som van de waarde van A kwadraat en de waarde van B kwadraat.</li> </ul>
<b>Waarde Geen gegevens instellen</b> Optioneel	NO_DATA	[getal] Standaard: Geen	Te gebruiken waarde voor Geen gegevens
<b>Type raster uitvoer</b>	RTYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> </ul>
<b>Berekend</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer (berekende) rasterlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: ""	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Berekend</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer (berekende) rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:rastercalculator

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasterinformatie

Het programma gdalinfo vermeldt diverse informatie over een door GDAL ondersteunde gegevensset voor rasters.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL info utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Diversen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	<b>Invoer rasterlaag</b>
<b>Berekenen van de actuele min/max-waarden voor elke band forceren</b>	MIN_MAX	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Forceert het berekenen van de feitelijke waarden min/max voor elke band in de gegevensset
<b>Statistieken voor afbeelding lezen en weergeven (berekenen forceren indien nodig)</b>	STATS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Leest en geeft statistieken voor afbeeldingen weer. Forceert berekenen indien er geen statistieken zijn opgeslagen in een afbeelding.
<b>Info over GCP onderdrukken</b>	NO_GCP	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Onderdrukt het afdrukken van de lijst met grond controlepunten. Het kan nuttig zijn voor gegevenssets met een groot aantal GCP's, zoals L1B AVHRR of HDF4 MODIS die er duizenden van bevatten.
<b>Info over metadata onderdrukken</b>	NO_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Onderdrukt het afdrukken van metadata. Sommige gegevenssets kunnen enorm veel tekenreeksen voor metadata bevatten.
<b>Laaginformatie</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer het HTML-bestand voor de uitvoer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laaginformatie</b>	OUTPUT	[html]	Het HTML-bestand dat informatie over de input rasterlaag bevat

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:gdalinfo

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Opnieuw tegelen

Tegelt een set invoerbestanden opnieuw. Alle invoerbestanden moeten geoverwijzingen in hetzelfde coördinatensysteem hebben en een overeenkomend aantal banden hebben. Optioneel worden niveaus van piramiden gemaakt.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL Retime utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerbestanden</b>	INPUT	[raster] [lijst]	De invoer rasterbestanden
<b>Tegelbreedte</b>	TILE_SIZE_X	[getal] Standaard: 256	Breedte van de tegels in pixels (minimum 0)
<b>Tegelhoogte</b>	TILE_SIZE_Y	[getal] Standaard: 256	Hoogte van de tegels in pixels (minimum 0)
<b>Overlapping in pixels tussen opeenvolgende tegels</b>	OVERLAP	[getal] Standaard: 0	
<b>Aantal te bouwen niveaus voor piramiden</b>	LEVELS	[getal] Standaard: 1	Minimum: 0
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de map voor de uitvoer van de tegels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan in tijdelijke map</li> <li>Opslaan naar map</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.243 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>CSV-bestand met de informatie voor geoverwijzingen voor de tegel(s)</b>	OUTPUT_CSV	[bestand] Standaard: [Uitvoer overslaan]	Specificeer het uitvoerbestand voor de tegels. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitvoer overslaan</li> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bron coördinaten referentiesysteem</b> Optioneel	SOURCE_CRS	[crs] Standaard: Geen	
<b>Methode voor resamplen</b>	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 0	Opties voor Te gebruiken algoritme voor resamplen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde buur (nearest)</li> <li>• 1 — Bilineair (bilinear)</li> <li>• 2 — Kubisch (cubic)</li> <li>• 3 — Kubische spline (cubicspline)</li> <li>• 4 — Lanczos venstersinc (lanczos)</li> </ul>
<b>Scheidingsteken voor kolom dat is gebruikt in het CSV-bestand</b> Optioneel	DELIMITER	[tekenreeks] Standaard: ';'	Te gebruiken scheidingsteken voor het CSV-bestand met de informatie voor geoverwijzingen voor de tegel(s)
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ''	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: ''	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.244 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>
<b>Alleen de piramiden bouwen</b>	ONLY_PYRAMIDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Een afzonderlijke map voor elke rij tegels gebruiken</b>	DIR_FOR_ROW	[Booleaanse waarde] Standaard: False	

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Map voor uitvoer</b>	OUTPUT	[map]	De map voor de uitvoer van de tegels.
<b>CSV-bestand met de informatie voor geoverwijzingen voor de tegel(s)</b>	OUTPUT_CSV	[bestand]	Het CSV-bestand met de informatie voor geoverwijzingen voor de tegels.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:retiler

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk [Processing algoritmes gebruiken vanaf de console](#) voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Tegelindex

Bouwt een vectorlaag met één record voor elk ingevoerd rasterbestand, een attribuut dat de bestandsnaam bevat en een polygoon-geometrie voor de omtrek van het raster. Deze uitvoer is geschikt om te gebruiken met MapServer als een raster tegelindex.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL Tile Index utility](#).

Standaard menu: *Raster ► Diversen*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerbestanden</b>	LAYERS	[raster] [lijst]	De invoer rasterbestanden. Mogen meerdere bestanden zijn.
<b>Veldnaam die het bestandspad bevat naar de geïndexeerde rasters</b>	PATH_FIELD_NAME Optioneel	[tekenreeks] Standaard: 'location'	De naam voor het veld in de uitvoer dat de bestandspaden/-locaties naar de geïndexeerde rasters bevat.
<b>Absolute pad naar de geïndexeerde rasters opslaan</b>	ABSOLUTE_PATH	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Stelt in of het absolute pad naar de rasterbestanden wordt opgeslagen in het bestand voor de tegelindex. Standaard zullen de bestandsnamen van de rasters exact in het bestand worden vermeld zoals zij in de opdracht zijn vermeld.
<b>Bestanden met een andere projectieverwijzing overslaan</b>	PROJ_DIFFERENCE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Alleen bestanden met dezelfde projectie als bestanden die al zijn ingevoegd in de tegelindex zullen worden ingevoegd. Standaard wordt de projectie niet gecontroleerd en wordt alle invoer geaccepteerd.
<b>Tegelindex</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de polygoon vectorlaag waarnaar de index moet worden geschreven. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geometrieën naar het opgegeven CRS transformeren</b> Optioneel	TARGET_CRIS	[crs]	Geometrieën van de invoerbestanden zullen worden getransformeerd naar het gespecificeerde doel coördinaten referentiesysteem. Standaard worden eenvoudige rechthoekige polygonen gemaakt in hetzelfde coördinaten referentiesysteem als van de invoerrasters.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.246 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>De naam van het veld om het SRS van elke tegel in op te slaan</b> Optioneel	CRS_FIELD_NAME	[tekenreeks]	De naam van het veld om het SRS van elke tegel in op te slaan
<b>De indeling waarin het CRS van elke tegel moet worden geschreven</b>	CRS_FORMAT	[enumeratie] Standaard: 0	Indeling voor het CRS. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – Automatisch (AUTO)</li> <li>• 1 – Wel-bekende tekst (WKT)</li> <li>• 2 – EPSG (EPSG)</li> <li>• 3 – Proj.4 (PROJ)</li> </ul>

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Tegelindex</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De polygoon vectorlaag met de tegelindex.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:tileindex

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Zichtgebied

Berekent een raster voor het zichtgebied vanuit een invoerraster DEM, met de methode die wordt gedefinieerd in Wang2000, voor een door de gebruiker gedefinieerd punt.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer hoogte rasterlaag
<b>Bandnummer</b>	BAND	[rasterband] Standaard: 1	Het nummer van de band die als hoogte moet worden gebruikt
<b>Locatie waarnemer</b>	OBSERVER	[punt]	De locatie van de waarnemer
<b>Hoogte waarnemer</b>	OBSERVER_HEIGHT	[getal] Standaard: 1.0	De hoogte van de waarnemer, in de eenheden van de DEM
<b>Doelhoogte</b>	TARGET_HEIGHT	[getal] Standaard: 1.0	De hoogte van het doelelement, in de eenheden van de DEM

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.247 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Maximale afstand vanaf waarnemer om zichtbaarheid te berekenen</b>	MAX_DISTANCE	[getal] Standaard: 100.0	Maximale afstand vanaf waarnemer om zichtbaarheid te berekenen, in de eenheden van de DEM
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Uitvoer rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blokgrrootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b>	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer</b>	OUTPUT	[raster]	De rasterlaag die het zichtgebied weergeeft.

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:viewshed

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.5 Rasterprojecties

### Projectie toekennen

Past een coördinatensysteem toe aan een raster gegevensset.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL edit utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Projecties*

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT_LAYER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Gewenst CRS</b>	CRS	[crs]	De projectie (CRS) van de uitvoerlaag

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laag met projectie</b>	OUTPUT	[raster]	De uitvoer rasterlaag (met de nieuwe informatie over de projectie)

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:assignprojection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Projectie uitnemen

Neemt de projectie uit een rasterbestand en schrijft die naar een *world*-bestand met de extensie *.wld*.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL srsinfo utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Projecties*

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerbestand</b>	INPUT_LAYER	[raster]	Invoer raster. De rasterlaag moet gebaseerd zijn op een bestand, omdat het algoritme het pad naar het rasterbestand gebruikt als de locatie van het gemaakte bestand <code>.wld</code> . Gebruiken van een raster dat niet gebaseerd is op een bestand zal tot een fout leiden.
<b>Ook prj-bestand maken</b>	PRJ_FILE_CREATE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Als dit is geactiveerd wordt ook een <code>.prj</code> -bestand, dat de informatie voor de projectie bevat, gemaakt.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>World file</b>	WORLD_FILE	[bestand]	Tekstbestand met de extensie <code>.wld</code> dat parameters voor de transformatie van het rasterbestand bevat.
<b>ESRI Shapefile prj-bestand</b>	PRJ_FILE	[bestand]	Tekstbestand met de extensie <code>.prj</code> dat het CRS beschrijft. Zal <code>Geen</code> zijn als <i>Ook .prj-bestand maken</i> False is.

## Pythoncode

**ID algoritme:** `gdal:extractprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Warp (opnieuw projecteren)

Projecteert een rasterlaag opnieuw, naar een ander Coördinaten ReferentieSysteem (CRS). De resolutie voor het uitvoerbestand en de methode voor resamplen kunnen worden gekozen.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL warp utility](#).

**Standaard menu:** *Raster* ► *Projecties*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[raster]	Invoer rasterlaag om opnieuw te projecteren
<b>Bron-CRS</b> Optioneel	SOURCE_CRS	[crs]	Definieert het CRS van de invoer rasterlaag
<b>Doel-CRS</b> Optioneel	TARGET_CRS	[crs] Standaard: EPSG:4326	Het CRS van de uitvoerlaag
<b>Te gebruiken methode voor resamplen</b>	RESAMPLING	[enumeratie] Standaard: 0	Te gebruiken methode voor resamplen van de pixelwaarde. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Dichtstbijzijnde buur</li> <li>• 1 — Bilineair</li> <li>• 2 — Kubisch</li> <li>• 3 — Kubische spline</li> <li>• 4 — Lanczos venstersinc</li> <li>• 5 — Gemiddelde</li> <li>• 6 — Modus</li> <li>• 7 — Maximum</li> <li>• 8 — Minimum</li> <li>• 9 — Mediaan</li> <li>• 10 — Eerste kwartiel</li> <li>• 11 — Derde kwartiel</li> </ul>
<b>Waarde Geen data voor uitvoerbanden</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: Geen	Stelt de waarde Geen data voor uitvoerbanden in. Indien niet opgegeven dan zullen waarden Geen data worden gekopieerd vanuit de bron-gegevensset.
<b>Resolutie uitvoerbestand in geo-verwezen eenheden van doel</b> Optioneel	TARGET_RESOLUTION	[getal] Standaard: Geen	Definieert de resolutie voor het uitvoerbestand van het resultaat van het opnieuw projecteren
<b>Opnieuw geprojecteerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoer rasterlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters



Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert de indeling voor het uitvoer rasterbestand. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Gegevenstype van invoerlaag gebruiken</li> <li>• 1 — Byte</li> <li>• 2 — Int16</li> <li>• 3 — UInt16</li> <li>• 4 — UInt32</li> <li>• 5 — Int32</li> <li>• 6 — Float32</li> <li>• 7 — Float64</li> <li>• 8 — CInt16</li> <li>• 9 — CInt32</li> <li>• 10 — CFloat32</li> <li>• 11 — CFloat64</li> </ul>
<b>Bereik met geoverwijzingen voor te maken uitvoerbestand</b> Optioneel	TARGET_EXTENT	[bereik]	Stelt het bereik met geoverwijzingen in voor het te maken uitvoerbestand (standaard in het <i>Doel-CRS</i> . In het <i>CRS van het doel rasterbereik</i> , indien gespecificeerd). Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <i>xmin</i>, <i>xmax</i>, <i>ymin</i>, <i>ymax</i></li> </ul>
<b>CRS van het doel-rasterbereik</b> Optioneel	TARGET_EXTENT_CRS	[CRS]	Specificeert het CRS waarin de opgegeven coördinaten voor het bereik van het uitvoerbestand moeten worden geïnterpreteerd. Dit moet niet worden verward met het doel CRS voor de uitvoer van de gegevensset. Het is in plaats daarvan voor het gemak, bijv. wanneer u de coördinaten voor de uitvoer weet in een geodetisch CRS met long/lat, maar de resultaten wilt in een geprojecteerd coördinatensysteem.
<b>Maak gebruik van implementatie voor multithreaded warping</b>	MULTITHREADING	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Twee threads zullen worden gebruikt om gedeelten van de afbeelding te verwerken en tegelijkertijd bewerkingen voor invoer/uitvoer uitvoeren. Onthoud dat de berekening zelf niet multithreaded is.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.250 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: Geen	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Opnieuw geprojecteerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Opnieuw geprojecteerde uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:warpreproject

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.6 Vector conversie

### Indeling converteren

Converteert een door OGR ondersteunde vectorlaag naar een andere door OGR ondersteunde indeling.

Dit algoritme is afgeleid van de *ogr2ogr utility*.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	<p>Specificatie van de uitvoer vectorlaag. Één van:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul> <p>Voor Opslaan naar bestand moet de indeling voor de uitvoer worden gespecificeerd. Alle GDAL indelingen voor vector worden ondersteund. Voor Opslaan als tijdelijk bestand zal de QGIS standaard indeling voor vector worden gebruikt.</p>

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL.

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geconverteerd</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer vectorlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:convertformat

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasteriseren (overschrijven met attribuut)

Overschrijft een rasterlaag met waarden uit een vectorlaag. Nieuwe waarden worden toegewezen, gebaseerd op de waarde van het attribuut van het overlappende vectorobject.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL rasterize utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Invoer rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Veld te gebruiken voor ingebrande waarde</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: numeriek]	Definieert het attribuutveld waaruit de pixelwaarden moeten worden ingesteld

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Ingebrande waarden toevoegen aan bestaande rasterwaarden</b>	ADD	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien False worden pixels toegewezen aan de geselecteerde waarde van het veld. Indien True wordt de geselecteerde waarde van het veld toegevoegd aan de waarde van de invoer rasterlaag.
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: ""	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gerasteriseerd</b>	OUTPUT	[raster]	De overschreven invoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:rasterize\_over

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasteriseren (overschrijven met vaste waarde)

Overschrijft delen van een rasterlaag met vaste waarden. De te overschrijven pixels worden gekozen, gebaseerd op de opgegeven (overlappende) vectorlaag.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL rasterize utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Invoer rasterlaag</b>	INPUT_RASTER	[raster]	Invoer rasterlaag
<b>Een vaste waarde om te branden</b>	BURN	[getal] Standaard: 0.0	De te branden waarde

## Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Ingebrande waarden toevoegen aan bestaande rasterwaarden</b>	ADD	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien False worden pixels toegewezen aan de vaste waarde. Indien True wordt de vaste waarde toegevoegd aan de waarde van de invoer rasterlaag.
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: ""	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gerasteriseerd</b>	OUTPUT	[raster]	De overschreven invoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:rasterize\_over\_fixed\_value

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Rasteriseren (vector naar raster)

Converteert vectorgeometrieën (punten, lijnen en polygonen) naar een rasterafbeelding.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL rasterize utility](#).

**Standaard menu:** *Raster ► Conversie*

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Veld te gebruiken voor ingebrande waarde</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: numeriek]	Definieert het attribootveld van waaruit de attributen voor de pixels zouden moeten worden gekozen
<b>Een vaste waarde om te branden</b> Optioneel	BURN	[getal] Standaard: 0.0	Een vaste waarde om te branden in een band voor alle objecten.

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.253 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Brand waarde die is uitgenomen uit de “Z”-waarden van het object</b> <small>NEW in 3.20</small> Optioneel	USE_Z	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Geeft aan dat een brandwaarde zou moeten worden uitgenomen uit de “Z”-waarden van het object. Werkt met punten en lijnen (lineaire interpolatie langs elk segment). Voor polygonen werkt het alleen juist als zij vlak zijn (dezelfde Z-waarde voor alle punten)
<b>Eenheden grootte uitvoerraster</b>	UNITS	[enumeratie] Standaard: 0	Te gebruiken eenheden bij het definiëren van de grootte/resolutie van het uitvoerraster. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Pixels</li> <li>• 1 — Eenheden voor geoverwijzingen</li> </ul>
<b>Breedte/Horizontale resolutie</b>	WIDTH	[getal] Standaard: 0.0	Stelt de breedte in (als eenheden voor grootte “Pixels” is) of de horizontale resolutie (als eenheden voor grootte “Eenheden voor geoverwijzingen” is) voor het uitvoerraster. Minimum waarde: 0.0.
<b>Hoogte/Verticale resolutie</b>	HEIGHT	[getal] Standaard: 0.0	Stelt de hoogte in (als eenheden voor grootte “Pixels” is) of de verticale resolutie (als eenheden voor grootte “Eenheden voor geoverwijzingen” is) voor het uitvoerraster.
<b>Uitvoer bereik</b> Optioneel	EXTENT	[bereik]	Bereik van de uitvoer rasterlaag. Als het bereik niet is gespecificeerd, zal het minimale bereik, dat de geselecteerde verwijzingsla(a)g(en) bedekt, worden gebruikt. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Wijs een specifieke waarde Geen data toe aan de uitvoerbanden</b> Optioneel	NODATA	[getal] Standaard: 0.0	Wijst een specifieke waarde Geen data toe aan de uitvoerbanden
<b>Gerasteriseerd</b>	OUTPUT	[raster] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul> Voor Opslaan naar bestand moet de indeling voor de uitvoer worden gespecificeerd. Alle GDAL indelingen voor raster worden ondersteund. Voor Opslaan als tijdelijk bestand zal de QGIS standaard indeling voor raster worden gebruikt.

Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: ""	Voor toevoegen van een of meer opties voor het beheren van het te maken bestand (kleuren, blok grootte, bestandscompressie...). Voor het gemak kunt u vertrouwen op vooraf gedefinieerde profielen (bekijk :ref:`het gedeelte over opties voor GDAL driver <gdal_createoptions>`). Voor Batch-processen: scheid meerdere opties door een teken pipe ( ).
<b>Type uitvoergegevens</b>	DATA_TYPE	[enumeratie] Standaard: 5	Definieert de indeling voor het uitvoerraster. Opties: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Byte</li> <li>• 1 — Int16</li> <li>• 2 — UInt16</li> <li>• 3 — UInt32</li> <li>• 4 — Int32</li> <li>• 5 — Float32</li> <li>• 6 — Float64</li> <li>• 7 — CInt16</li> <li>• 8 — CInt32</li> <li>• 9 — CFloat32</li> <li>• 10 — CFloat64</li> </ul>
<b>Vooraf initialiseren van de uitgevoerde afbeelding met waarde</b> Optioneel	INIT	[getal]	Initialiseert vooraf de uitvoer afbeeldingsbanden met deze waarde. Niet gemarkeerd als de waarde Geen gegevens in het uitvoerbestand. Dezelfde waarde wordt in alle banden gebruikt.
<b>Rasteriseren omdraaien</b>	INVERT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Brandt de vaste brandwaarde, of de brandwaarde die is geassocieerd met het eerste object in alle delen van de afbeelding die niet binnen de opgegeven polygoon liggen.
<b>Aanvullende parameters opdrachtregel</b> Optioneel	EXTRA	[tekenreeks] Standaard: ""	Extra GDAL opties voor opdrachtregel toevoegen

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Gerasteriseerd</b>	OUTPUT	[raster]	Uitvoer rasterlaag

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:rasterize

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.2.7 Vector geoprocesing

### Buffer vectors

Maak buffers rondom de objecten van een vectorlaag.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Naam geometriekolom</b>	GEOMETRY	[tekenreeks] Standaard: 'geometrie'	De naam van de te gebruiken geometriekolom van de invoerlaag
<b>Bufferafstand</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 10.0	Minimum: 0.0
<b>Samensmelten op attribuut</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk] Standaard: Geen	Te gebruiken veld voor samensmelten
<b>Resultaten samensmelten</b>	DISSOLVE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	<b>Indien ingesteld wordt het resultaat ontbonden.</b> Indien er geen veld is ingesteld voor ontbinden, worden alle buffers ontbonden tot één object.
<b>Produceer één object voor elke geometrie voor alle soorten collecties van geometrie in het bronbestand</b>	EXPLODE_COLLECT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	

Vervolgt op volgende pagina



Tabel 25.254 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer bufferlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer bufferlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:bufferectors

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Vector op bereik clippen

Verkleint een OGR-ondersteund vectorbestand tot een opgegeven bereik.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL ogr2ogr utility](#).

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.256 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bereik clippen</b>	EXTENT	[bereik]	Definieert het begrenzingsvak dat zou moeten worden gebruikt voor het uitvoer vectorbestand. Het moet zijn gedefinieerd in coördinaten voor het doel-CRS. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>
<b>Geclippt (bereik)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoerlaag (geclippt). Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt (bereik)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (geclippte) laag. Standaard indeling is "ESRI Shapefile".

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:clipvectorbyextent

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vector op maskerlaag clippen

Verkleint een door GDAL ondersteunde vectorlaag met een polygoon maskerlaag.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL ogr2ogr utility](#).

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De invoer vectorlaag
<b>Maskerlaag</b>	MASK	[vector: polygoon]	Laag die moet worden gebruikt als bereik om te clippen voor de invoer vectorlaag.
<b>Geclippt (masker)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	De uitvoer (masker) laag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "" (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

#### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Geclippt (masker)</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	De uitvoer (masker) laag. Standaard indeling is "ESRI Shapefile".

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:clipvectorbypolygon

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Samensmelten

Smelt (combineer) geometrieën die dezelfde waarde voor een opgegeven attribuut / veld hebben samen. De geometrieën voor de uitvoer zijn meerdelig.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	De samen te smelten invoerlaag
<b>Veld voor samensmelten</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk]	Het voor het samensmelten te gebruiken veld van de invoerlaag
<b>Naam geometriekolom</b>	GEOMETRY	[tekenreeks] Standaard: 'geometrie'	De naam van de te gebruiken geometriekolom van de invoerlaag voor samensmelten.
<b>Samengesmolten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoerlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Produceer één object voor elke geometrie voor alle soorten collecties van geometrie in het bronbestand</b>	EXPLODE_COLLECTIES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Produceer één object voor elke geometrie voor alle soorten collecties van geometrie in het bronbestand
<b>Attributen voor invoer behouden</b>	KEEP_ATTRIBUTES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Alle attributen uit de invoerlaag behouden
<b>Ontbonden objecten tellen</b>	COUNT_FEATURES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Tel het aantal samengesmolten objecten en neem dat op in de uitvoerlaag.
<b>Oppervlakte en omtrek van samengesmolten objecten berekenen</b>	COMPUTE_AREA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	<b>Oppervlakte en omtrek van ontbonden objecten berekenen</b> neem ze op in de uitvoerlaag
<b>Min/max/som/gemiddelde voor attribuut berekenen</b>	COMPUTE_STATISTICS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Bereken statistieken (min, max, som en gemiddelde) voor de gespecificeerde numerieke attributen en neem dat op in de uitvoerlaag

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.258 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Numerieke attribuut om statistieken mee te berekenen</b> Optioneel	STATISTICS_ATTR	[tabelveld: numeriek]	Het numerieke attribuut om statistieken over te berekenen
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Samengesmolten</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer]	<b>De uitvoer meerdelige geometrie laag (met ontbonden geometrieën)</b>

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:dissolve

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Verspringsing boog

Verschuift lijnen met een gespecificeerde afstand. Positieve afstanden verschuiven lijnen naar links, en negatieve afstanden zullen ze naar rechts verschuiven.

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	De invoer lijnlaag
<b>Naam geometriekolom</b>	GEOMETRY	[tekenreeks] Standaard: 'geometrie'	De naam van de te gebruiken geometriekolom van de invoerlaag
<b>Afstand verspringsing (naar linkerkant: positief, naar rechterkant: negatief)</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 10.0	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.259 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verspringing boog</b>	OUTPUT	[vector: lijn] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer lijnlaag. Eén van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Verspringing boog</b>	OUTPUT	[vector: lijn]	De uitvoerlaag voor verspringing boog

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:offsetcurve

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

### Enkelzijdige buffer

Maakt een buffer aan één zijde (rechts of links) van de lijnen in een lijn vectorlaag.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	De invoer lijnlaag
<b>Naam geometriekolom</b>	GEOMETRY	[tekenreeks] Standaard: 'geometrie'	De naam van de te gebruiken geometriekolom van de invoerlaag
<b>Bufferafstand</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 10.0	

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.260 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Zijde buffer</b>	BUFFER_SIDE	[enumeratie] Standaard: 0	Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Rechts</li> <li>• 1 — Links</li> </ul>
<b>Samensmelten op attribuut</b> Optioneel	FIELD	[tabelveld: elk] Standaard: Geen	Te gebruiken veld voor samensmelten
<b>Alle resultaten samensmelten</b>	DISSOLVE	[Booleaanse waarde] Standaard: False	<b>Indien ingesteld wordt het resultaat ontbonden.</b> Indien er geen veld is ingesteld voor ontbinden, worden alle buffers ontbonden tot één object.
<b>Produceer één object voor elke geometrie voor alle soorten collecties van geometrie in het bronbestand</b>	EXPLODE_COLLECT	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Enkelzijdige buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer bufferlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "" (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Enkelzijdige buffer</b>	OUTPUT	[vector: polygoon]	De uitvoer bufferlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:onesidebuffer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Punten langs lijnen

Maakt een punt op elke lijn van een lijn vectorlaag op een afstand van het begin. De afstand wordt opgegeven als een fractie van de lengte van de lijn.

### Parameters

#### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: lijn]	De invoer lijnlaag
<b>Naam geometriekolom</b>	GEOMETRY	[tekenreeks] Standaard: 'geometrie'	De naam van de te gebruiken geometriekolom van de invoerlaag
<b>Afstand vanaf begin van de lijn weergegeven als een fractie van de lengte van de lijn</b>	DISTANCE	[getal] Standaard: 0.5 (midden van de lijn)	
<b>Punten langs lijn</b>	OUTPUT	[vector: punt] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoer puntenlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan als tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

#### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "" (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Punten langs lijn</b>	OUTPUT	[vector: punt]	De uitvoer puntlaag

### Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:pointsalonglines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het woordenboek voor de parameters verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.



## 25.2.8 Vector diversen

### Virtuele vector bouwen

Maakt een virtuele laag die een set vectorlagen bevat. De virtuele laag van uitvoer zal niet worden geopend in het huidige project.

Dit algoritme is speciaal nuttig in het geval dat een ander algoritme meerdere lagen nodig heeft, maar slechts één `vrt` accepteert waarin de lagen worden gespecificeerd.

### Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoer databronnen</b>	INPUT	[vector: elke] [lijst]	Selecteer de vectorlagen die u wilt gebruiken om de virtuele vector te bouwen
<b>“Verenigd” VRT maken</b>	UNIONED	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Selecteren als u alle vectors wilt verenigen tot één enkel bestand <code>vrt</code>
<b>Virtuele vector</b>	OUTPUT	[hetzelfde als invoer] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer de uitvoerlaag die alleen de duplicaten bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul>

### Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Virtuele vector</b>	OUTPUT	[vector: elke]	De uitvoer virtuele vector, gemaakt uit de gekozen bronnen

### Pythoncode

**ID algoritme:** `gdal:buildvirtualvector`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## SQL uitvoeren

Voert een eenvoudige of complexe query met syntaxis van SQL uit op de bronlaag. Het resultaat van de query zal worden toegevoegd als een nieuwe laag.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL ogr2ogr utility](#).

## Parameters

### Basis parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	OGR ondersteunde invoer vectorlaag
<b>SQL-expressie</b>	SQL	[tekenreeks]	Definieert de query voor SQL, bijvoorbeeld <code>SELECT * FROM my_table WHERE name is not null.</code>
<b>SQL-dialect</b>	DIALECT	[enumeratie] Standaard: 0	Het te gebruiken dialect van SQL. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — Geen</li> <li>• 1 — OGR SQL</li> <li>• 2 — SQLite</li> </ul>
<b>Resultaat SQL</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Specificatie van de uitvoerlaag. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul> <p>Voor Opslaan naar bestand moet de indeling voor de uitvoer worden gespecificeerd. Alle GDAL indelingen voor vector worden ondersteund. Voor Opslaan als tijdelijk bestand zal de standaard indeling voor uitvoer vectorlaag worden gebruikt.</p>

### Gevorderde parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: "" (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Resultaat SQL</b>	OUTPUT	[vector: elke]	Vectorlaag gemaakt door de query

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:executesql

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Naar PostgreSQL exporteren (beschikbare verbindingen)

Importeert vectorlagen in een database van PostgreSQL op basis van een beschikbare verbinding. De verbinding moet eerder *correct zijn gedefinieerd*. Zorg er voor dat de keuzevakken 'Gebruikersnaam opslaan' en 'Wachtwoord opslaan' zijn geselecteerd. Dan kunt u het algoritme gebruiken.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL ogr2ogr utility](#).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Database (naam verbinding)</b>	DATABASE	[tekenreeks]	De database van PostgreSQL waarmee verbonden moet worden
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	OGR ondersteunde vectorlaag die naar de database geëxporteerd moet worden
<b>Vorm coderen</b> Optioneel	SHAPE_ENCODING	[tekenreeks] Standaard: ""	Stelt de toe te passen codering voor de gegevens in
<b>Uitvoer type geometrie</b>	GTYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert het type geometrie voor de uitvoer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 —</li> <li>• 1 — NONE</li> <li>• 2 — GEOMETRY</li> <li>• 3 — POINT</li> <li>• 4 — LINESTRING</li> <li>• 5 — POLYGON</li> <li>• 6 — GEOMETRYCOLLECTION</li> <li>• 7 — MULTIPOINT</li> <li>• 8 — MULTIPOLYGON</li> <li>• 9 — MULTILINestring</li> </ul>
<b>Een CRS voor uitvoer toewijzen</b> Optioneel	A_SRS	[crs] Standaard: Geen	Definieert het CRS voor de uitvoer van de tabel van de database

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.263 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Opnieuw projecteren naar dit CRS bij uitvoer</b> Optioneel	T_SRS	[crs] Standaard: Geen	Projecteert opnieuw/transformeert naar dit CRS bij uitvoer
<b>Bron-CRS overschrijven</b> Optioneel	S_SRS	[crs] Standaard: Geen	Overschrijft het CRS van de invoerlaag
<b>Schema (naam schema)</b> Optioneel	SCHEMA	[tekenreeks] Standaard: 'public'	Definieert het schema voor de tabel van de database
<b>Tabel om te exporteren (laat leeg om laagnaam te gebruiken)</b> Optioneel	TABLE	[tekenreeks] Standaard: ''	Definieert een naam voor de tabel die zal worden geïmporteerd in de database. Standaard is de naam van de tabel de naam van het invoer vectorbestand.
<b>Primaire sleutel (nieuw veld)</b> Optioneel	PK	[tekenreeks] Standaard: 'id'	Definieert welk attribuutveld de primaire sleutel van de tabel van de database zal zijn
<b>Primaire sleutel (bestaand veld, gebruikt als bovenstaande optie leeg is)</b> Optioneel	PRIMARY_KEY	[tabelveld: elk] Standaard: Geen	Definieert welk attribuutveld in de geëxporteerde laag de primaire sleutel van de tabel van de database zal zijn
<b>Naam geometriekolom</b> Optioneel	GEOCOLUMN	[tekenreeks] Standaard: 'geom'	Definieert in welk attribuutveld van de database de informatie over de geometrie zal staan
<b>Dimensies vector</b> Optioneel	DIM	[enumeratie] Standaard: 0 (2D)	Definieert of het te importeren vectorbestand 2D- of 3D-gegevens heeft. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — 2</li> <li>• 1 — 3</li> </ul>
<b>Tolerantie afstand voor vereenvoudiging</b> Optioneel	SIMPLIFY	[tekenreeks] Standaard: ''	Definieert een afstand voor de tolerantie voor de vereenvoudiging van de te importeren vectorgeometrieën. Standaard is er geen vereenvoudiging.
<b>Maximale afstand tussen 2 knopen (verdichten)</b> Optioneel	SEGMENTIZE	[tekenreeks] Standaard: ''	De maximale afstand tussen twee knooppunten. Gebruikt om tussenliggende punten te maken. Standaard is er geen verdichting.
<b>Objecten in bereik selecteren (gedefinieerd in invoerlaag CRS)</b> Optioneel	SPAT	[bereik] Standaard: Geen	U kunt objecten selecteren uit een opgegeven bereik die in de tabel voor uitvoer zullen komen. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als xmin, xmax, ymin, ymax</li> </ul>

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.263 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag met behulp van bovenstaand (rechthoekig) bereik clippen</b> Optioneel	CLIP	[Booleaanse waarde] Standaard: False	De invoerlaag zal worden geclipt tot het bereik dat u eerder hebt opgegeven
<b>Objecten selecteren met behulp van argument voor SQL “WHERE” (Bijv: column=’waarde’)</b> Optioneel	WHERE	[tekenreeks] Standaard: ”	Definieert met een SQL-argument “WHERE” welke objecten op de invoerlaag zouden moeten worden geselecteerd
<b>“n” objecten per transactie groeperen (Standaard: 2000)</b> Optioneel	GT	[tekenreeks] Standaard: ”	U kunt de invoerobjecten groeperen in transacties waar n de grootte definieert. Standaard beperkt n de grootte van de transacties tot 20000 objecten.
<b>Bestaande tabel overschrijven</b> Optioneel	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Als er in de database een tabel is met dezelfde naam, en als deze optie is ingesteld op True, zal de tabel worden overschreven.
<b>Aan bestaande tabel toevoegen</b> Optioneel	APPEND	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd / True zullen de vectorgegevens worden toegevoegd aan een bestaande tabel. Nieuwe velden die worden gevonden in de invoerlaag worden genegeerd. Standaard zal een nieuwe tabel worden gemaakt.
<b>Aan bestaande tabel en nieuwe velden aan bestaande tabel toevoegen</b> Optioneel	ADDFIELDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geactiveerd zullen de vectorgegevens worden toegevoegd aan een bestaande tabel, er zal geen nieuwe tabel worden gemaakt. Nieuwe velden die worden gevonden in de invoerlaag worden aan de tabel toegevoegd. Standaard zal een nieuwe tabel worden gemaakt.
<b>Kolom-/tabelnamen niet wassen</b> Optioneel	LAUNDER	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Met deze optie kunt u het standaard gedrag voorkomen (converteren van kolomnamen naar kleine letters, verwijderen van spaties en andere ongeldige tekens).
<b>Geen ruimtelijke index maken</b> Optioneel	INDEX	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Voorkomt dat een ruimtelijke index voor de tabel voor uitvoer zal worden gemaakt. Standaard wordt een ruimtelijke index toegevoegd.
<b>Doorgaan na mislukking, mislukte object overslaan</b> Optioneel	SKIPFAILURES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Bevorderen naar Meerdelig</b> Optioneel	PROMOTETOMULTI	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Stelt type geometrie voor de objecten in de uitvoertabel in op meerdelig

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.263 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Breedte en precisie van attributen voor invoer behouden</b> Optioneel	PRECISION	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Vermijdt aanpassen van veldattributen om te voldoen aan de invoergegevens
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

## Uitvoer

Dit algoritme heeft geen uitvoer.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:importvectorintopostgisdatabaseavailableconnections

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor het algoritme wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Naar PostgreSQL exporteren (nieuwe verbinding)

Importeert vectorlagen in een database van PostgreSQL. Een nieuwe verbinding naar de database van PostgreSQL moet zijn gemaakt.

Dit algoritme is afgeleid van de GDAL ogr2ogr utility.

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	OGR ondersteunde vectorlaag die naar de database geëxporteerd moet worden
<b>Vorm coderen</b> Optioneel	SHAPE_ENCODING	[tekenreeks] Standaard: "	Stelt de toe te passen codering voor de gegevens in

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.264 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Uitvoer type geometrie</b>	GTYPE	[enumeratie] Standaard: 0	Definieert het type geometrie voor de uitvoer. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 —</li> <li>• 1 — NONE</li> <li>• 2 — GEOMETRY</li> <li>• 3 — POINT</li> <li>• 4 — LINESTRING</li> <li>• 5 — POLYGON</li> <li>• 6 — GEOMETRYCOLLECTION</li> <li>• 7 — MULTIPOINT</li> <li>• 8 — MULTIPOLYGON</li> <li>• 9 — MULTILINESTRING</li> </ul>
<b>Een CRS voor uitvoer toewijzen</b> Optioneel	A_SRS	[crs] Standaard: Geen	Definieert het CRS voor de uitvoer van de tabel van de database
<b>Opnieuw projecteren naar dit CRS bij uitvoer</b> Optioneel	T_SRS	[crs] Standaard: Geen	Projecteert opnieuw/transformeert naar dit CRS bij uitvoer
<b>Bron-CRS overschrijven</b> Optioneel	S_SRS	[crs] Standaard: Geen	Overschrijft het CRS van de invoerlaag
<b>Host</b> Optioneel	HOST	[tekenreeks] Standaard: 'localhost'	Naam van de host van de database
<b>Poort</b> Optioneel	PORT	[tekenreeks] Standaard: 5432	Poortnummer waar de database van PostgreSQL naar luistert
<b>Gebruikersnaam</b> Optioneel	USER	[tekenreeks] Standaard: ''	Gebruikersnaam die is gebruikt om in te loggen op de database
<b>Naam database</b> Optioneel	DBNAME	[tekenreeks] Standaard: ''	Naam van de database
<b>Wachtwoord</b> Optioneel	PASSWORD	[tekenreeks] Standaard: ''	Wachtwoord dat hoort bij Gebruikersnaam om te verbinden met de database
<b>Schema (naam schema)</b> Optioneel	SCHEMA	[tekenreeks] Standaard: 'public'	Definieert het schema voor de tabel van de database
<b>Tabelnaam, laat leeg om naam invoer te gebruiken</b> Optioneel	TABLE	[tekenreeks] Standaard: ''	Definieert een naam voor de tabel die zal worden geïmporteerd in de database. Standaard is de naam van de tabel de naam van het invoer vectorbestand.
<b>Primaire sleutel (nieuw veld)</b> Optioneel	PK	[tekenreeks] Standaard: 'id'	Definieert welk attribuutveld de primaire sleutel van de tabel van de database zal zijn
<b>Primaire sleutel (bestaand veld, gebruikt als bovenstaande optie leeg is)</b> Optioneel	PRIMARY_KEY	[tabelveld: elk] Standaard: Geen	Definieert welk attribuutveld in de geëxporteerde laag de primaire sleutel van de tabel van de database zal zijn
<b>Naam geometriekolom</b> Optioneel	GEOCOLUMN	[tekenreeks] Standaard: 'geom'	Definieert in welk attribuutveld de informatie over de geometrie moet worden opgeslagen

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 25.264 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Dimensies vector</b> Optioneel	DIM	[enumeratie] Standaard: 0 (2D)	Definieert of het te importeren vectorbestand 2D- of 3D-gegevens heeft. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 — 2D</li> <li>• 1 — 3D</li> </ul>
<b>Tolerantie afstand voor vereenvoudiging</b> Optioneel	SIMPLIFY	[tekenreeks] Standaard: ""	Definieert een afstand voor de tolerantie voor de vereenvoudiging van de te importeren vectorgeometrieën. Standaard is er geen vereenvoudiging.
<b>Maximale afstand tussen 2 knopen (verdichten)</b> Optioneel	SEGMENTIZE	[tekenreeks] Standaard: ""	De maximale afstand tussen twee knooppunten. Gebruikt om tussenliggende punten te maken. Standaard is er geen verdichting.
<b>Objecten in bereik selecteren (gedefinieerd in invoerlaag CRS)</b> Optioneel	SPAT	[bereik] Standaard: Geen	U kunt objecten selecteren uit een opgegeven bereik die in de tabel voor uitvoer zullen komen. Beschikbare methoden zijn: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uit laag berekenen...: gebruikt het bereik van een laag die in het huidige project is geladen</li> <li>• Huidige bereik van kaartvenster gebruiken</li> <li>• In kaartvenster tekenen</li> <li>• Voer de coördinaten in als <code>xmin</code>, <code>xmax</code>, <code>ymin</code>, <code>ymax</code></li> </ul>
<b>Invoerlaag met behulp van bovenstaand (rechthoekig) bereik clippen</b> Optioneel	CLIP	[Booleaanse waarde] Standaard: False	De invoerlaag zal worden geclipt tot het bereik dat u eerder hebt opgegeven
<b>Velden die moeten worden opgenomen (laat leeg om alle velden te gebruiken)</b> Optioneel	FIELDS	[tekenreeks] [lijst] Standaard: []	Definieert te behouden velden uit het geïmporteerde vectorbestand. Als niets is geselecteerd zullen alle velden worden geïmporteerd.
<b>Objecten selecteren met behulp van argument voor SQL "WHERE" (Bijv: column="waarde")</b> Optioneel	WHERE	[tekenreeks] Standaard: ""	Definieert met een SQL-argument "WHERE" welke objecten zouden moeten worden geselecteerd voor de tabel voor uitvoer
<b>"n" objecten per transactie groeperen (Standaard: 2000)</b> Optioneel	GT	[tekenreeks] Standaard: ""	U kunt de invoerobjecten groeperen in transacties waar n de grootte definieert. Standaard beperkt n de grootte van de transacties tot 20000 objecten.

Vervolgd op volgende pagina



Tabel 25.264 – Vervolgd van vorige pagina

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Bestaande tabel overschrijven</b> Optioneel	OVERWRITE	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Als er in de database een tabel is met dezelfde naam, en als deze optie is ingesteld op True, zal de tabel worden overschreven.
<b>Aan bestaande tabel toevoegen</b> Optioneel	APPEND	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geselecteerd / True zullen de vectorgegevens worden toegevoegd aan een bestaande tabel. Nieuwe velden die worden gevonden in de invoerlaag worden genegeerd. Standaard zal een nieuwe tabel worden gemaakt.
<b>Aan bestaande tabel en nieuwe velden aan bestaande tabel toevoegen</b> Optioneel	ADDFIELDS	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Indien geactiveerd zullen de vectorgegevens worden toegevoegd aan een bestaande tabel, er zal geen nieuwe tabel worden gemaakt. Nieuwe velden die worden gevonden in de invoerlaag worden aan de tabel toegevoegd. Standaard zal een nieuwe tabel worden gemaakt.
<b>Kolom-/tabelnamen niet wassen</b> Optioneel	LAUNDER	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Met deze optie kunt u het standaard gedrag voorkomen (converteren van kolomnamen naar kleine letters, verwijderen van spaties en andere ongeldige tekens).
<b>Geen ruimtelijke index maken</b> Optioneel	INDEX	[Booleaanse waarde] Standaard: False	Voorkomt dat een ruimtelijke index voor de tabel voor uitvoer zal worden gemaakt. Standaard wordt een ruimtelijke index toegevoegd.
<b>Doorgaan na mislukking, mislukte object overslaan</b> Optioneel	SKIPFAILURES	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Bevorderen naar Meerdelig</b> Optioneel	PROMOTETOMULTI	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Stelt type geometrie voor de objecten in de uitvoertabel in op meerdelig
<b>Breedte en precisie van attributen voor invoer behouden</b> Optioneel	PRECISION	[Booleaanse waarde] Standaard: True	Vermijdt aanpassen van veldattributen om te voldoen aan de invoergegevens
<b>Aanvullende opties voor maken</b> Optioneel	OPTIONS	[tekenreeks] Standaard: " (geen aanvullende opties)	Aanvullende opties voor maken GDAL

## Uitvoer

Dit algoritme heeft geen uitvoer.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:importvectorintopostgisdatabasenewconnection

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID* voor *het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## Vectorinformatie

Maakt een bestand met informatie dat de informatie vermeldt over een door OGR ondersteunde gegevensbron. De uitvoer zal worden weergegeven in een venster 'Resultaten' en kan worden weggeschreven naar een HTML-bestand. De informatie bevat het type geometrie, aantal objecten, het ruimtelijke bereik, informatie over de projectie en nog veel meer.

Dit algoritme is afgeleid van de [GDAL ogrinfo utility](#).

## Parameters

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Invoerlaag</b>	INPUT	[vector: elke]	Invoer vectorlaag
<b>Alleen uitvoer als samenvatting</b> Optioneel	SUMMARY_ONLY	[Booleaanse waarde] Standaard: True	
<b>Info over metadata onderdrukken</b> Optioneel	NO_METADATA	[Booleaanse waarde] Standaard: False	
<b>Laaginformatie</b>	OUTPUT	[html] Standaard: [Opslaan naar tijdelijk bestand]	Specificeer het HTML uitvoerbestand dat de informatie uit het bestand bevat. Één van: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opslaan naar tijdelijk bestand</li> <li>• Opslaan als bestand...</li> </ul> Als er geen HTML-bestand is gedefinieerd zal de uitvoer worden weggeschreven naar een tijdelijk bestand

## Uitvoer

Label	Naam	Type	Beschrijving
<b>Laaginformatie</b>	OUTPUT	[html]	Het HTML uitvoerbestand dat de informatie uit het bestand bevat.

## Pythoncode

**ID algoritme:** gdal:ogrinfo

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Het *ID voor het algoritme* wordt weergegeven als u over het algoritme gaat met de muisaanwijzer in de Toolbox van Processing. Het *woordenboek voor de parameters* verschaft de NAME's en waarden van de parameters. Bekijk *Processing algoritmes gebruiken vanaf de console* voor details over hoe algoritmes van Processing uit te voeren vanuit de console voor Python.

## 25.3 OTB toepassingsprovider

OTB (Orfeo ToolBox) is een bibliotheek voor het verwerken van afbeeldingen voor gegevens van remote sensing. Het verschaft ook toepassingen die functionaliteiten voor het verwerken van afbeeldingen. De lijst met toepassingen en hun documentatie zijn beschikbaar in het [OTB CookBook](#)



## 26.1 QGIS-plugins


QGIS is ontworpen met een architectuur voor plug-ins. Dit maakt het toevoegen van nieuwe functionaliteit en functies aan de toepassing eenvoudiger. Enkele van de mogelijkheden in QGIS zijn in feite geïmplementeerd als plug-ins.

### 26.1.1 Bron- en externe plug-ins

Plug-ins voor QGIS worden geïmplementeerd ofwel als **bronplug-ins** of als **externe plug-ins**.

*Bronplug-ins* worden beheerd door het ontwikkelteam van QGIS en zij maken automatisch deel uit van elke distributie van QGIS. Ze worden geschreven in één van de twee talen, **C++** of **Python**.

De meeste externe plug-ins worden momenteel in Python geschreven. Zij worden ofwel opgeslagen in de ‘Officiële’ QGIS Repository op <https://plugins.qgis.org/plugins/> of in externe opslagplaatsen en worden onderhouden door de individuele auteurs. Gedetailleerde documentatie over het gebruik, minimale versie van QGIS, thuispagina, auteurs en andere belangrijke informatie wordt verschaft voor de ‘Officiële’ opslagplaats. Voor andere externe opslagplaatsen zou documentatie beschikbaar kunnen zijn in de externe plug-ins zelf. Over het algemeen is documentatie voor externe plug-ins niet opgenomen in deze handleiding.

Ga, om een plug-in te installeren of te activeren, naar het menu *Plug-ins* en selecteer  *Plug-ins beheren en installeren...* Geïnstalleerde externe plug-ins van Python worden geplaatst in de map `python/plugins` van het pad van het actieve *gebruikersprofiel*.

Paden naar aangepaste bibliotheken voor plug-ins voor C++ mogen ook worden toegevoegd onder *Extra ► Opties ► Systeem*.

---


**Notitie:** Overeenkomstig de *instellingen van Plug-ins beheren en installeren*, kan de hoofdinterface van QGIS een pictogram weergeven aan de rechterzijde van de statusbalk om u te informeren dat er updates zijn voor uw geïnstalleerde plug-ins of dat er nieuwe plug-ins beschikbaar zijn.

---


### 26.1.2 Het dialoogvenster Plug-ins

De tabs in het dialoogvenster Plug-ins stellen de gebruiker op verschillende manieren in staat plug-ins te installeren, te deïnstalleren en bij te werken. Voor elke plug-in worden enkele metadata weergegeven in het rechter paneel:

- informatie voor als de plug-in experimenteel is
- beschrijving
- aantal stemmen (u kunt op uw voorkeurs-plug-in stemmen!)
- tags
- enkele handige koppelingen zoals de thuispagina, tracker en opslagplaats van de code
- auteur(s)
- beschikbare versie

Boven in het dialoogvenster helpt een functie *Zoeken* u te zoeken naar een plug-in met behulp van informatie uit metadata (auteur, naam, omschrijving...). Het is beschikbaar op nagenoeg elke tab (behalve  *Extra*).

#### De tab Extra

De tab  *Extra* is de belangrijkste plaats waar u kunt configureren welke plug-ins mogen worden weergegeven in uw toepassing. U kunt de volgende opties gebruiken:

- *Bij het opstarten op updates controleren.* Wanneer een nieuwe plug-in of een bijgewerkte plug-in beschikbaar is, zal QGIS u 'elke keer als QGIS opstart', 'een keer per dag', 'elke 3 dagen', 'elke week', 'elke 2 weken' of 'elke maand' informeren.
- *Ook de experimentele plug-ins tonen.* QGIS zal u plug-ins tonen in de beginfase van hun ontwikkeling, die over het algemeen niet geschikt zijn voor productie-doeleinden.
- *Toon ook niet meer onderhouden plug-ins.* Deze plug-ins zijn vervallen omdat zij functies gebruiken die niet langer beschikbaar zijn in QGIS en over het algemeen niet meer geschikt voor productie-doeleinden. Zij verschijnen op de lijst met ongeldige plug-ins.

Standaard verschaft QGIS u zijn officiële opslagplaats voor plug-ins met de URL <https://plugins.qgis.org/plugins/plugins.xml?qgis=3.0> (in het geval van QGIS 3.0) in het gedeelte *Plugin repositories*. Klik, om externe opslagplaatsen van auteurs toe te voegen, op *Toevoegen...* en vul in het formulier *Plug-in opslagplaatsen* een naam en de URL in. De URL mag van de types protocol `http://` of `file://` zijn.

De standaard opslagplaats voor QGIS is een open opslagplaats en u heeft geen authenticatie nodig. U zou uw eigen opslagplaats voor plug-ins kunnen maken en een authenticatie in kunnen eisen (basisauthenticatie, PKI). U kunt meer informatie voor ondersteuning voor authenticatie voor QGIS vinden in het hoofdstuk *Authenticatie*.

Als u één of meer van de toegevoegde opslagplaatsen niet meer wilt, kunnen zij worden uitgeschakeld op de tab *Extra* via de knop *Bewerken...*, of volledig worden verwijderd met de knop *Verwijderen*.

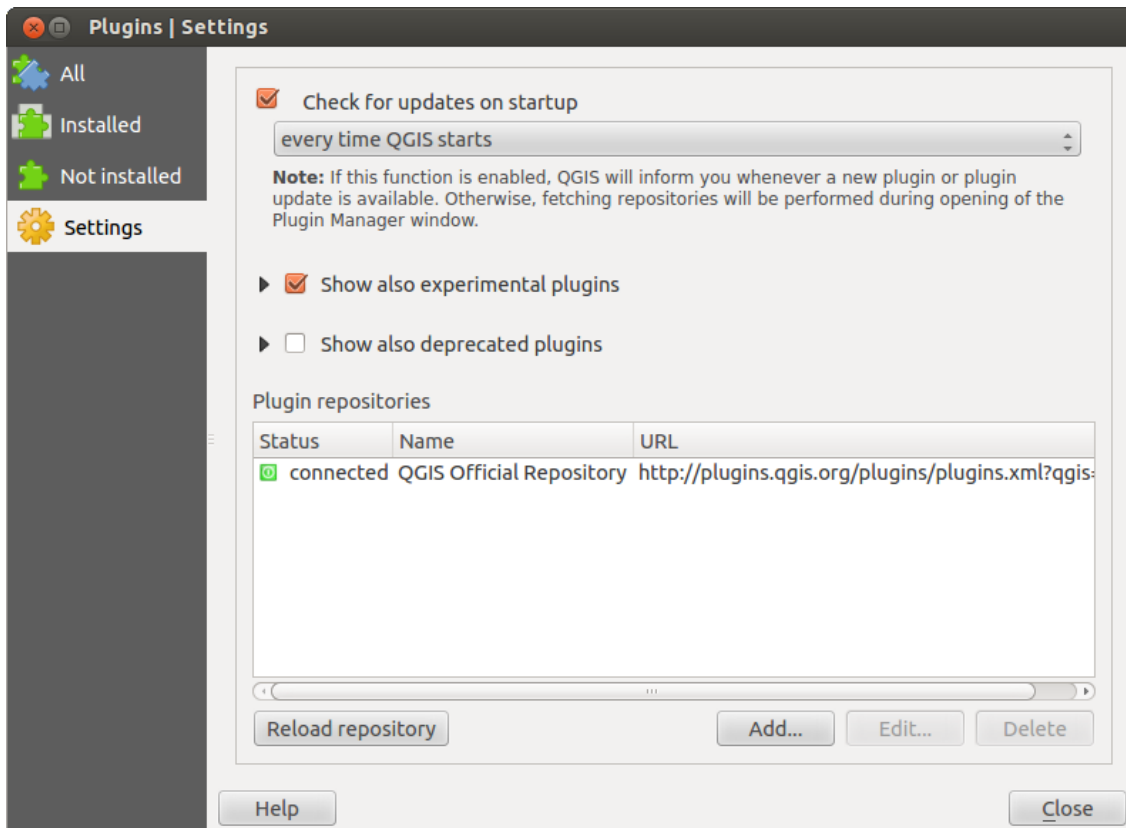




Fig. 26.1: De tab  *Extra*

### De tab Alles

Op de tab  *Alles* worden alle beschikbare plug-ins vermeld, inclusief die voor de bron en externe plug-ins. Gebruik *Alles opwaarderen* om te zoeken naar nieuwe versies van de plug-ins. Verder kunt u *Plug-in installeren* gebruiken als een plug-in is vermeld maar niet is geïnstalleerd en *Plug-in deïnstalleren* als ook *Plug-in opnieuw installeren*, als een plug-in is geïnstalleerd. Een geïnstalleerde plug-in kan tijdelijk worden in-/uitgeschakeld met behulp van het keuzevak.

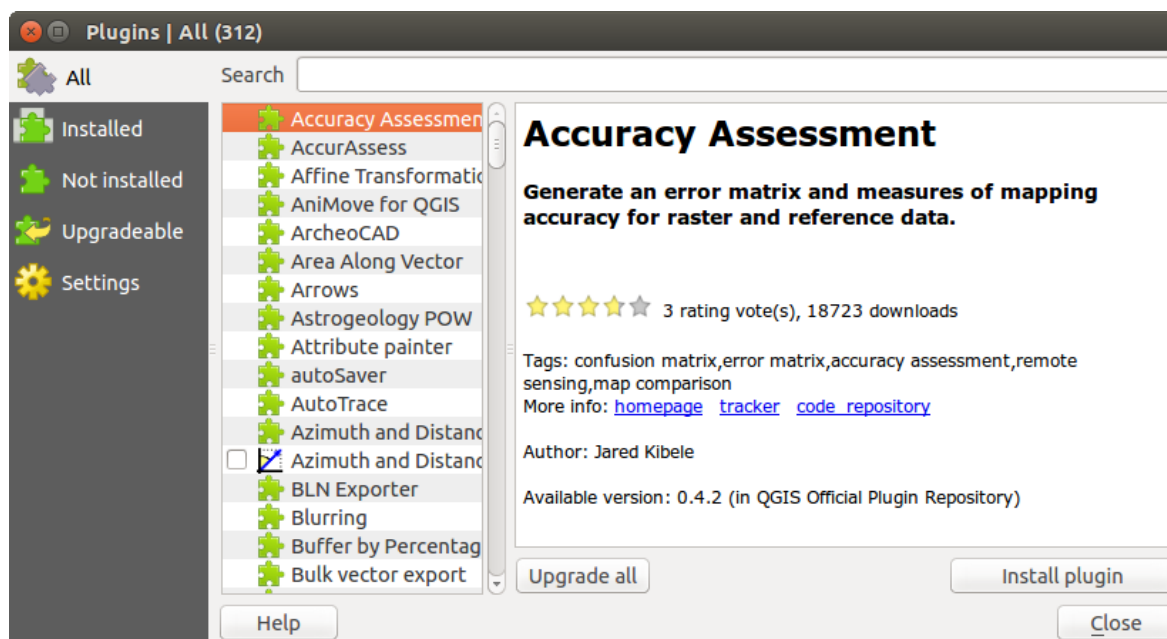



Fig. 26.2: De tab  *Alles*

### De tab Geïnstalleerd

Op de tab  *Geïnstalleerd* vindt u alleen de geïnstalleerde bronplug-ins, die u niet kunt deïnstalleren. U kunt deze lijst uitbreiden met externe plug-ins die op elk moment kunnen worden gedeïnstalleerd en opnieuw worden geïnstalleerd met de knoppen *Plug-in deïnstalleren* en *Plug-in opnieuw installeren*. U kunt hier ook *Alles opwaarderen* voor alle plug-ins.

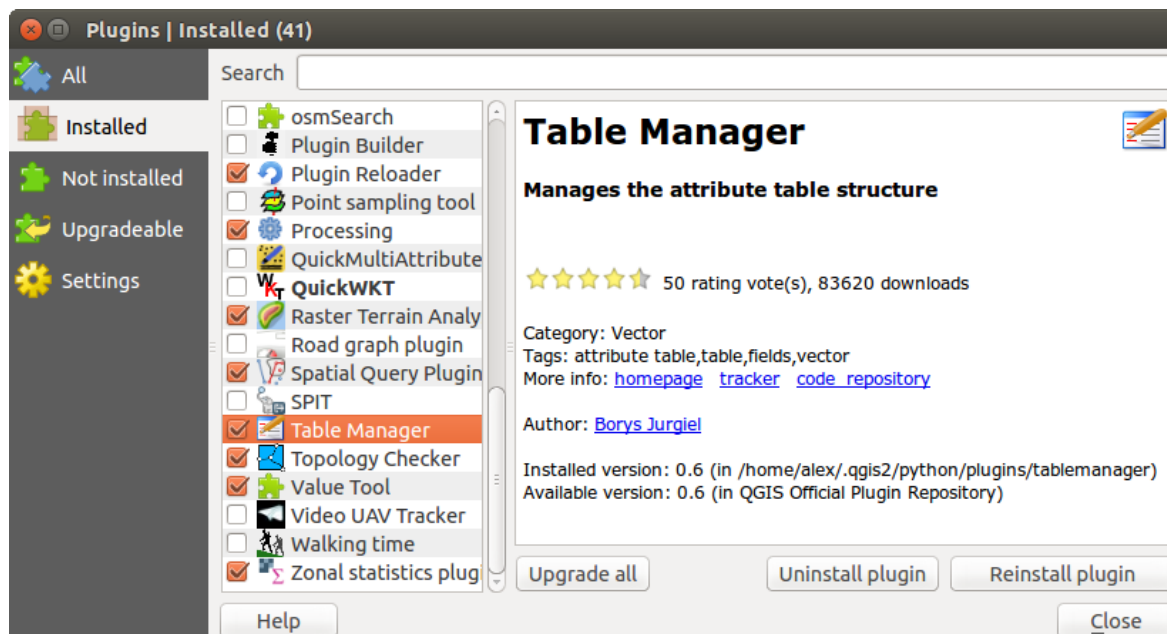


Fig. 26.3: De tab  *Geïnstalleerd*



## De tab Niet geïnstalleerd






De tab  *Niet geïnstalleerd* vermeldt alle beschikbare plug-ins die niet zijn geïnstalleerd. U kunt de knop *Install Plug-in installeren* gebruiken om een plug-in in QGIS te implementeren.



Fig. 26.4: De tab  *Niet geïnstalleerd*

## De tabs Bij te werken en Nieuw

De tabs  *Op te waarderen* en  *Nieuw* worden ingeschakeld als er nieuwe plug-ins worden toegevoegd aan de opslagplaats of als een nieuwe versie van een geïnstalleerde plug-in is uitgegeven. Indien u  *Ook de experimentele plug-ins tonen* in het menu  *Extra* hebt geselecteerd, verschijnen die ook in de lijst wat u de mogelijkheid geeft om in een vroeg stadium toekomstige gereedschappen te testen.

Installeren kan met behulp van de knoppen *Plug-in installeren*, *Plug-in bijwerken* of *Alles opwaarderen*.

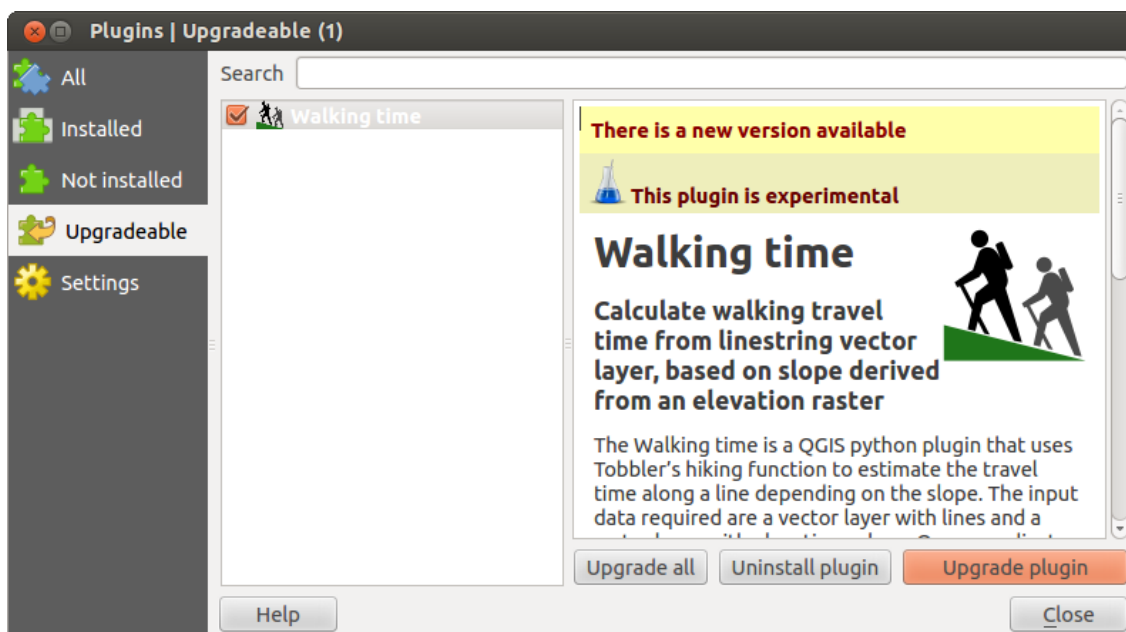



Fig. 26.5: De tab  *Op te waardenen*

## De tab Ongeldig

De tab  *Ongeldig* vermeldt alle geïnstalleerde plug-ins die momenteel om enige reden defect zijn (ontbrekende afhankelijkheid, fouten bij het laden, incompatibele functies met de versie van QGIS...). U kunt de knop *Plug-in opnieuw installeren* gebruiken om te proberen een ongeldige plug-in te repareren, maar meestal dient de reparatie ergens anders plaats te vinden (installeren van enkele bibliotheken, zoeken naar een andere compatibel plug-in of hulp om de ongeldige op te waardenen).

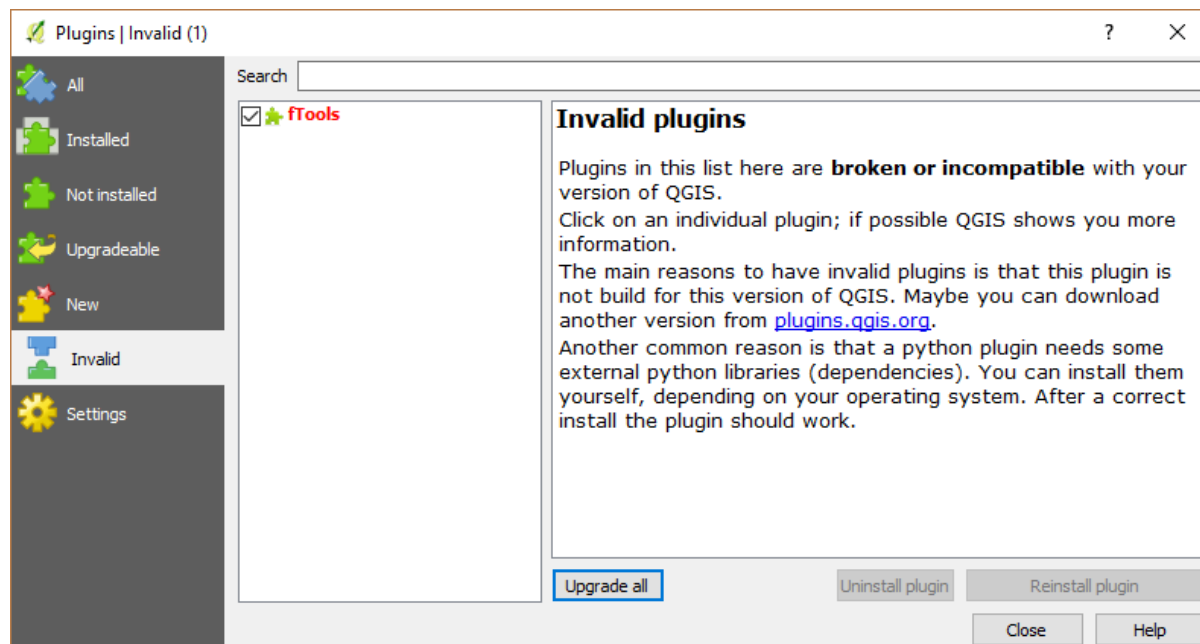




Fig. 26.6: De tab  *Ongeldig*

## Tab Installeren vanuit ZIP

De tab  *Installeren vanuit ZIP* verschaft een widget bestandsselectie om plug-ins te importeren in een ingepakte indeling, bijv. plug-ins die direct zijn gedownload uit hun opslagplaats.

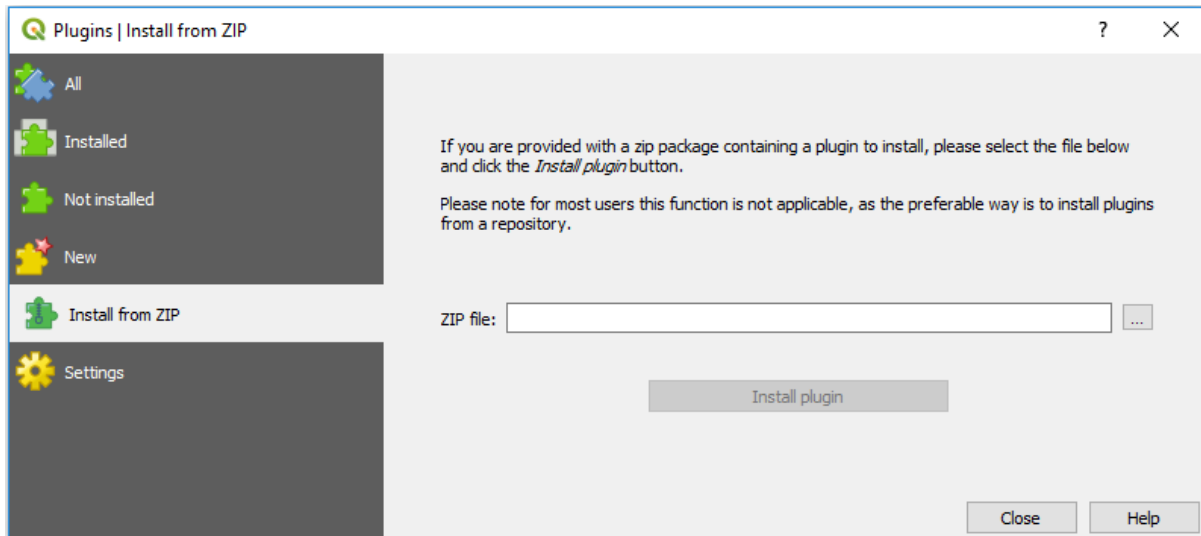



Fig. 26.7: De tab  *Installeren vanuit ZIP*

## 26.2 QGIS bronplug-ins gebruiken

### 26.2.1 Plug-in DB Manager

De plug-in DB Manager is bedoeld als hoofdgereedschap om alle indelingen van ruimtelijke databases die worden ondersteund door QGIS (PostGIS, SpatiaLite, GeoPackage, Oracle Spatial, Virtuele lagen) in één gebruikersinterface te integreren en te beheren. De plug-in  *DB Manager* verschaft verschillende mogelijkheden. U kunt lagen uit de QGIS Browser in de DB Manager slepen en het zal uw laag in uw ruimtelijke database importeren. U kunt tabellen tussen ruimtelijke databases slepen en neerzetten en zij zullen worden geïmporteerd.

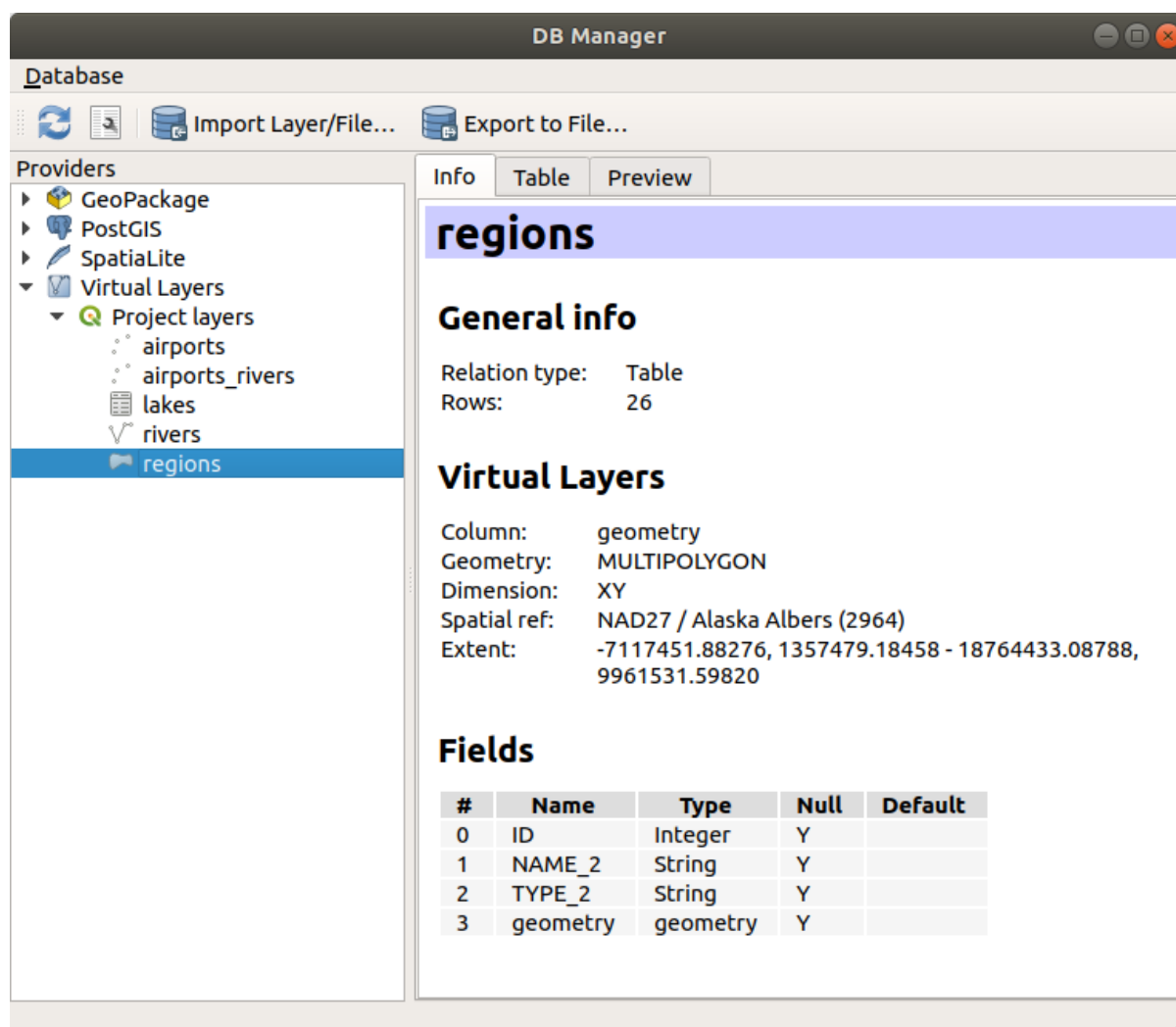


Fig. 26.8: Dialoogvenster DB Manager

Het menu *Database* stelt u in staat te verbinden met een bestaande database, het venster SQL te starten en de plug-in DB Manager te verlaten. Als u eenmaal verbonden bent met een bestaande database verschijnen aanvullend de menu's *Schema* (relevant voor DBMS-en, zoals PostGIS / PostgreSQL) en *Tabel*.

Het menu *Schema* bevat gereedschappen om schema's te maken en te verwijderen (alleen lege) en, indien topologie beschikbaar is (bijv., PostGIS topologie), een *TopoViewer* te starten.

Het menu *Tabel* stelt u in staat tabellen te maken en te verwijderen en tabellen en views te bewerken. Het is ook mogelijk om tabellen leeg te maken en tabellen tussen schema's te verplaatsen. U kunt *Vacuum uitvoeren* voor de geselecteerde tabel. *Vacuum* verzamelt eenvoudigweg niet gebruikte ruimte en maakt die beschikbaar voor hergebruik, en *analyze* werkt statistieken bij die worden gebruikt om de meest efficiënte manier te bepalen om een query uit te voeren. *Wijzigingen loggen...* stelt u in staat ondersteuning voor het loggen van wijzigingen toe te voegen aan een tabel. Tenslotte kunt u, you can *Laag/Bestand importeren...* en *Naar bestand exporteren...*

---

**Notitie:** Met de DB Manager is het mogelijk om opmerkingen toe te voegen aan tabellen en kolommen van een database van PostgreSQL.

---

Het venster *Providers* vermeldt alle bestaande databases die worden ondersteund door QGIS. Met een dubbelklik kunt u met de database verbinden. Met de rechter muisknop kunt u bestaande schema's en tabellen hernoemen en verwijderen. Tabellen kunnen ook aan het kaartvenster van QGIS worden toegevoegd met het contextmenu.

Indien verbonden met een database biedt het **\*\*hoofd\*\***venster van de DB Manager vier tabs. De tab *Info* verschaft

informatie over de tabel en de geometrie daarvan, als ook over bestaande velden, voorwaarden en indexen. Het stelt u in staat om een ruimtelijke index te maken voor de geselecteerde tabel. De tab *Tabel* geeft de tabel weer en de tab *Voorbeeld* rendert de geometrieën als voorbeeld. Wanneer u een *SQL-venster* opent, zal het in een nieuwe tab worden geplaatst.

### Met het venster SQL werken

U kunt de DB Manager gebruiken om query's van SQL uit te voeren op uw ruimtelijke database. Query's kunnen worden opgeslagen en geladen, en daar zal de *SQL-querybouwer* u helpen bij het formuleren van uw query's. U kunt zelfs de ruimtelijke uitvoer bekijken door *Als nieuwe laag laden* te selecteren en *Kolom(men met unieke waarden (ID's) , Geometriekolom* en *Laagnaam (voorvoegsel)* specificeren. Het is mogelijk om een gedeelte van de SQL te accentueren en alleen dat gedeelte uit te voeren als u op **Ctrl+R** drukt of klikt op de knop *Uitvoeren*.

De knop *Querygeschiedenis* slaat de laatste 20 query's van elke database en provider op.

Dubbelklikken op een item zal de tekenreeks toevoegen aan het venster van SQL.

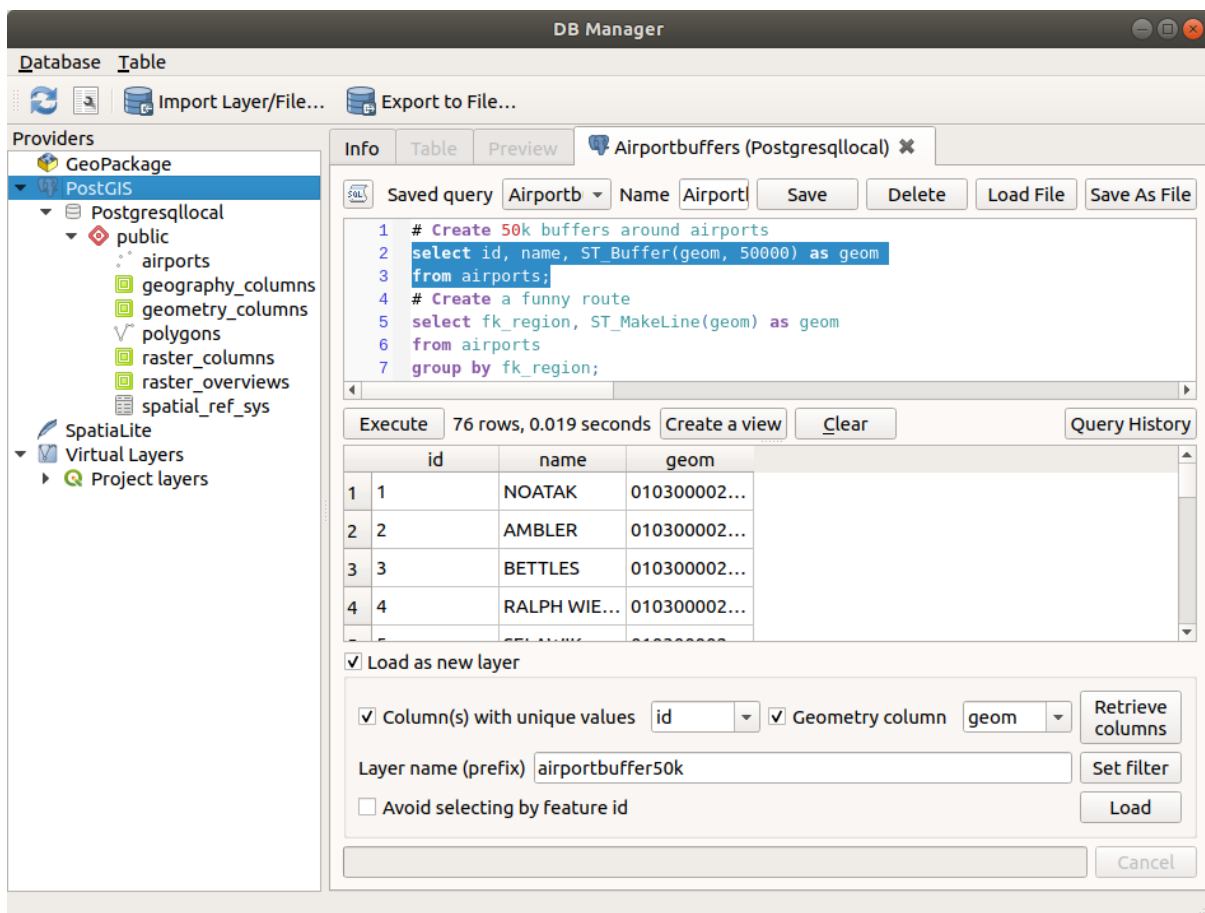



Fig. 26.9: SQL-query's in het SQL-venster van DB Manager uitvoeren

**Notitie:** Het venster SQL kan ook worden gebruikt om Virtuele lagen te maken. Selecteer in dat geval, in plaats van een database, **Project-lagen** onder **Virtuele Lagen** vóór het openen van het venster SQL. Zie *Virtuele lagen maken* voor instructies over de te gebruiken syntaxis voor SQL.

## 26.2.2 Plug-in Geometrieën controleren

Geometrieën controleren is een krachtige bronplug-in om de geldigheid van een geometrie op een laag te controleren en te repareren. Het is beschikbaar in het menu *Vector* ( *Geometrieën controleren...*).

### De controles configureren

Het dialoogvenster *Geometrieën controleren* geeft verschillende gegroepeerde instellingen weer op de eerste tab (*Setup*):

- *Invoer vectorlaag*: om de lagen te selecteren die gecontroleerd moeten worden. Het keuzevak  *Alleen geselecteerde objecten* kan worden gebruikt om het controleren van de geometrieën te beperken tot de geselecteerde objecten.
- *Toegestane typen geometrie* geeft u de mogelijkheid om het type geometrie voor de invoerla(a)g(en) te beperken tot:
  - Punt
  - Multipunt
  - Lijn
  - Multilijn
  - Polygoon
  - Multipolygoon
- *Geldigheid geometrie*. Afhankelijk van de types geometrie kunt u kiezen uit:
  - *Zelf kruisend*
  - *Duplicaat knopen*
  - *Eigen contacten*
  - *Polygoon met minder dan 3 knopen.*
- *Eigenschappen geometrieën*. Afhankelijk van de types geometrie kunt u kiezen uit:
  - *Polygonen en multipolygonen mogen geen gaten bevatten*
  - *Meerdelige objecten moeten bestaan uit meer dan één deel*
  - *Lijnen moeten geen uitschieters hebben*
- *Voorwaarden geometrie*. Stelt u in staat enkele voorwaarden toe te voegen om de geometrieën te valideren met:
  - *Minimale lengte segment (kaarteenheden)*
  - *Minimum hoek tussen segmenten (graden)*
  - *Minimale gebied polygoon (vierkante kaarteenheden)*
  - *Geen splinters polygonen met een Maximale dikte*  en een  *Max. gebied (vierkante kaarteenheden)*
- *Controles topologie*. Afhankelijk van de types geometrie, zijn veel verschillende opties beschikbaar:
  - *Controle op duplicaten*
  - *Controle op objecten binnen andere objecten*

- *Controle op overlap kleiner dan*
  - *Controle op gaten kleiner dan*
  - *Punten moeten zijn bedekt door lijnen*
  - *Punten moeten netjes binnen een polygoon liggen*
  - *Lijnen moeten niet kruisen met andere lijnen*
  - *Lijnen moeten niet kruisen met objecten op de laag*
  - *Polygonen moeten grenzen van de laag volgen*
- *Tolerantie.* U kunt de tolerantie voor de controles definiëren in kaartenheden.
  - *Uitvoervectorlagen* geeft de keuzes:
    - *Invoerlagen aanpassen*
    - *Nieuwe lagen maken*

Wanneer u tevreden bent met de configuratie, kunt u op de knop *Uitvoeren* drukken.

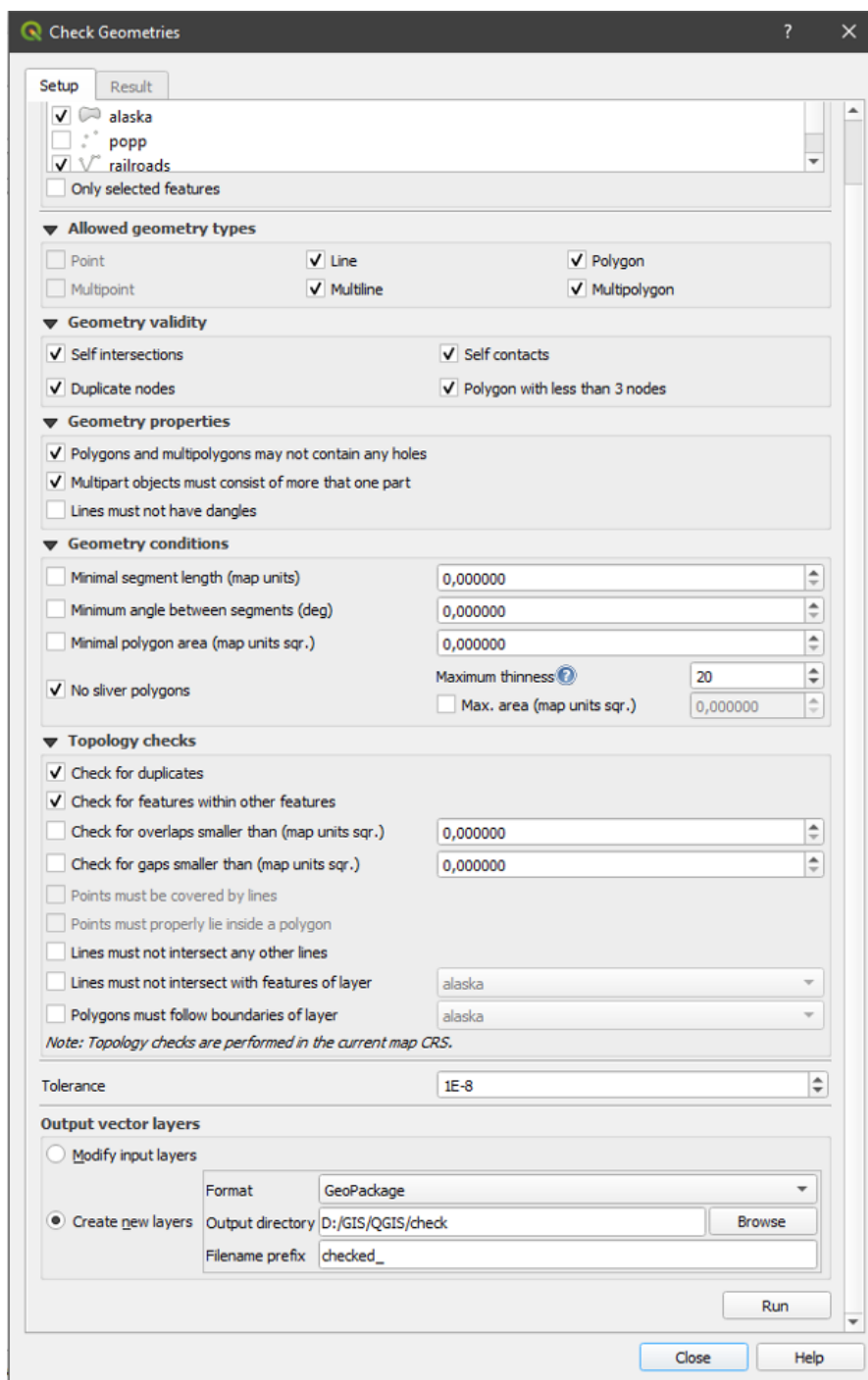


Fig. 26.10: De plug-in Geometrieën controleren

De plug-in *Geometrieën controleren* kan de volgende fouten vinden:

- Zelf kruisend: een polygoon die zichzelf kruist
- Duplicaat knopen: twee duplicaat knopen in een segment
- Gat: gat in een polygoon
- Lengte segment: een lengte van het segment die kleiner is dan een drempelwaarde
- Minimum hoek: twee segmenten met een hoek die kleiner is dan een drempelwaarde
- Minimum gebied: gebied van polygoon is kleiner dan een drempelwaarde



- Splinter polygoon: deze fout komt uit bijzonder kleine polygoonen (met een klein gebied) met een grote omtrek
- Duplicaten van objecten
- Object binnen object
- Overlap: overlappende polygoonen
- Gaten: gaten tussen polygoonen

De volgende afbeelding toont de verschillende controles die worden uitgevoerd door de plug-in.

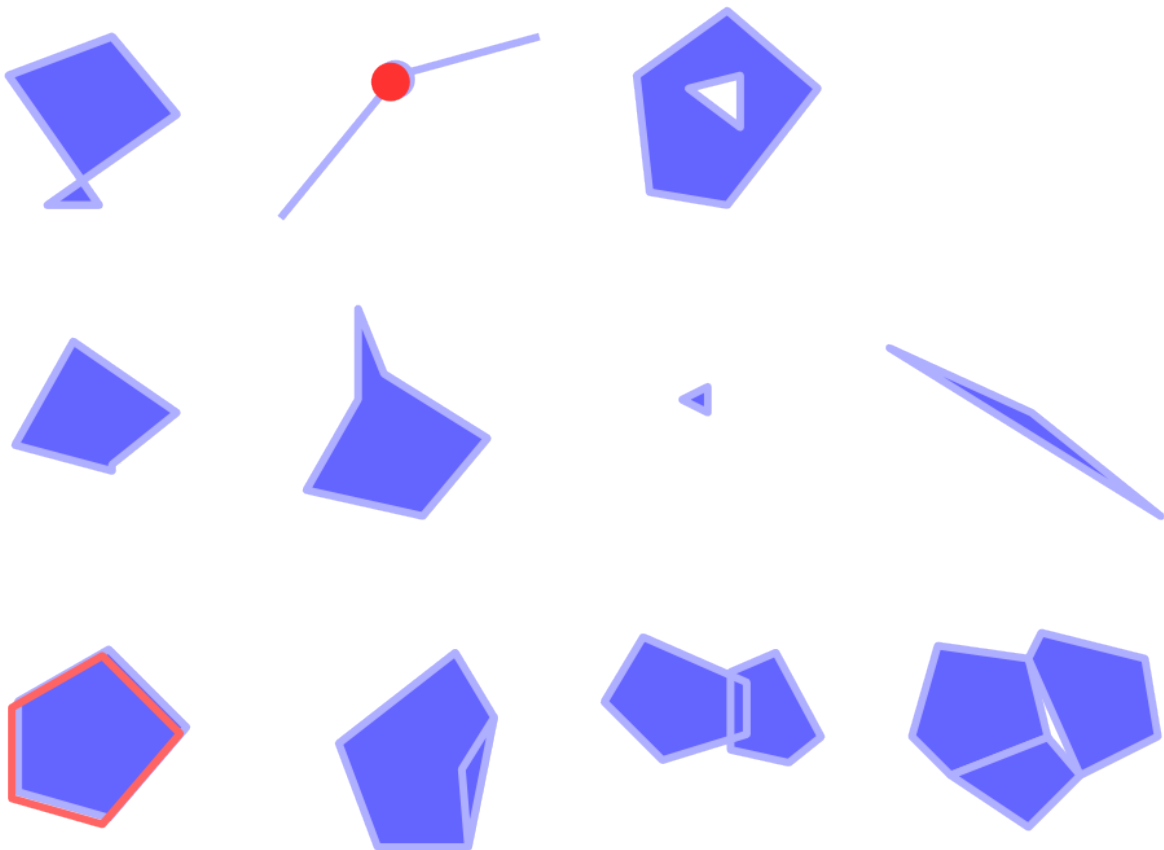




Fig. 26.11: Enkele controles die worden ondersteund door de plug-in



## De resultaten analyseren

De resultaten verschijnen op de tweede tab (*Resultaat*) en als een overzichtslaag van de fouten in het kaartvenster (de naam heeft het standaard voorvoegsel *checked\_*). Een tabel vermeldt de *Resultaat Geometrie controleren* met één fout per rij en kolommen die bevatten: de laagnaam, een ID, het type fout, dan de coördinaten van de fout, een waarde (afhankelijk van het type fout) en tenslotte de kolom met de oplossing die de oplossing voor de fout aangeeft. Aan de onderzijde van de tabel kunt u de fout *Exporteren* naar verschillende bestandsindelingen. U heeft ook een telling voor het totale aantal fouten en gerepareerde.

U kunt een rij selecteren om de locatie van de fout te zien. U kunt dit gedrag wijzigen door een andere actie te selecteren uit  *Fout* (standaard),  *Object*,  *Niet verplaatsen*, en  *Geselecteerde objecten accentueren*.

Onder de actie *Zoomen* bij het klikken op de rij kunt u:

-  *Geselecteerde objecten in attributentabel weergeven*
-  *Geselecteerde fouten repareren met standaardoplossing*

-  *Geselecteerde fouten repareren, prompt voor methode van oplossing.* U zult een venster zien waarin u de methode voor de oplossing kunt kiezen, waaronder:
  - Samenvoegen met naastgelegen polygoon met langste gedeelde rand
  - Samenvoegen met naastgelegen polygoon met grootste gebied
  - Samenvoegen met naastgelegen polygoon met identieke waarde voor attribuut, als die er is, of laat zoals het is
  - Object verwijderen
  - Geen actie
-  *Instellingen oplossen fouten* stelt u in staat de standaardmethode voor het oplossen te wijzigen, afhankelijk van het type fout

### Tip: Meerdere fouten repareren

U kunt meerdere fouten repareren door meer dan één rij te selecteren in de tabel met de actie **CTRL + klik**.

Tenslotte kunt u nog kiezen *Te gebruiken attribuut bij samenvoegen van objecten op waarde van een attribuut*.

## 26.2.3 MetaSearch Catalog Client

### Introductie

MetaSearch is een plug-in voor QGIS om te werken met metadata catalogus services, die de standaard OGC Catalog Service voor het web (CSW) ondersteunen.

MetaSearch verschaft een eenvoudige en intuïtieve benadering en gebruikersvriendelijke interface om catalogussen met metadata te doorzoeken binnen QGIS.

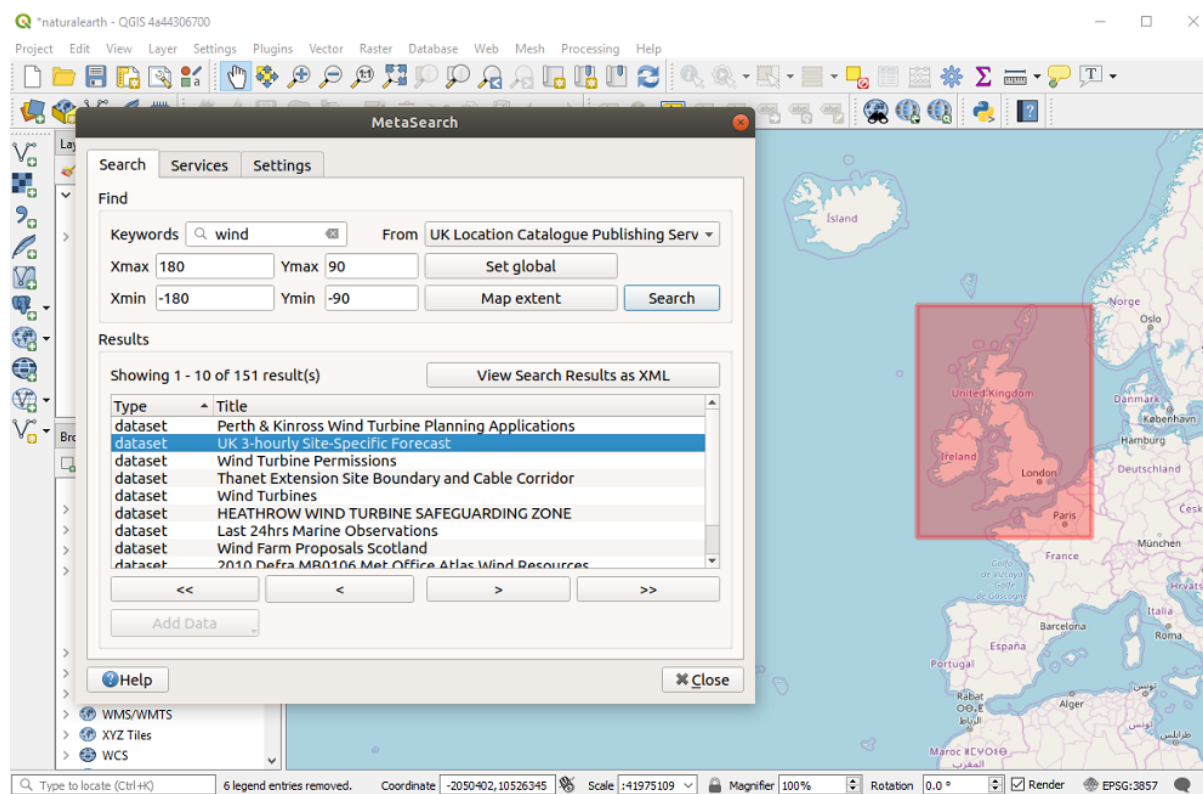


Fig. 26.12: Zoeken en resultaten van services in MetaSearch


## Werken met Metadata-catalogussen in QGIS

MetaSearch is standaard opgenomen in QGIS, met al zijn afhankelijkheden, en kan worden ingeschakeld vanuit Plugins beheren en installeren in QGIS.

### CSW (Catalog Service for the Web)

CSW (Catalog Service for the Web) is een OGC (Open Geospatial Consortium) specificatie die algemene interfaces definieert om metadata over gegevens, services, en andere potentiële bronnen te ontdekken, door te bladeren en te bevragen.

### Opstarten

Klik op het pictogram  of selecteer *Web* ► *MetaSearch* ► *MetaSearch* in het hoofdmenu van QGIS om MetaSearch op te starten. Het dialoogvenster MetaSearch zal verschijnen. De GUI bestaat uit drie tabs: *Services*, *Zoek* en *Instellingen*.

## Catalogus-services beheren

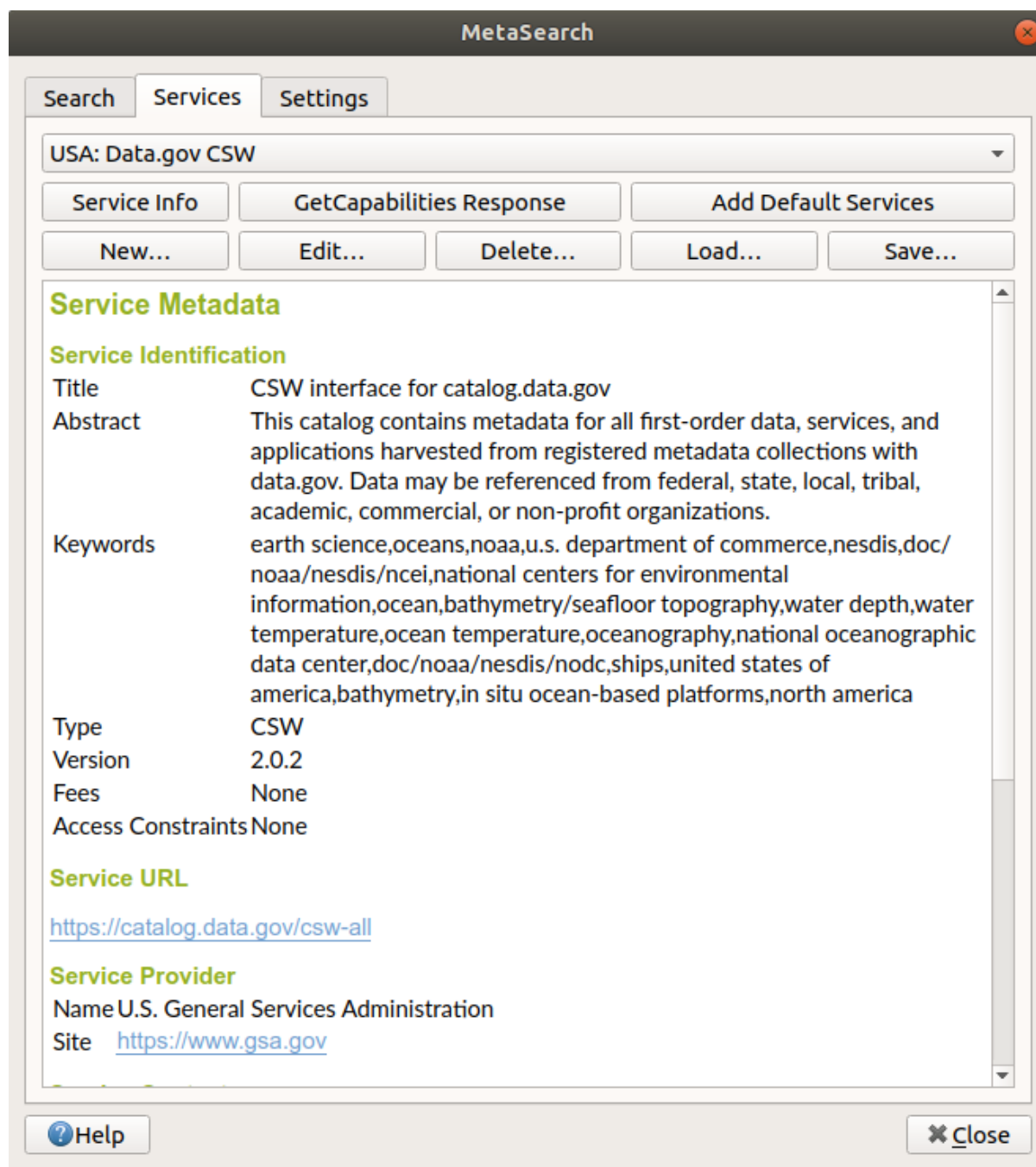


Fig. 26.13: Catalogus-services beheren

De tab *Services* stelt de gebruiker in staat alle beschikbare catalogus-services te beheren. MetaSearch verschaft een standaard lijst van Catalogus-services, die kunnen worden toegevoegd door op de knop *Standaard services toevoegen* te drukken.

Klik op het keuzevak voor selecteren om alle vermelde items voor Catalog Service te zoeken.

Een item Catalog Service toevoegen:

1. Klik op de knop *Nieuw*
2. Voer een *Naam* in voor de service, als ook de *URL* (eindpunt). Onthoud dat alleen de basis-URL is vereist

(geen volledige URL voor GetCapabilities).

3. Als de CSW authenticatie vereist, voer dan de van toepassing zijnde gegevens voor *Gebruikersnaam* en *Wachtwoord* in.
4. Klik op *OK* om de service aan de lijst met items toe te voegen.

Een bestaand item Catalog Service bewerken:

1. Selecteer het item dat u wilt bewerken
2. Klik op de knop *Bewerken*
3. En pas de waarden voor *Naam* of *URL* aan
4. Klik op *OK*.

Selecteer, om een item Catalogus-service te verwijderen, het item dat u wilt verwijderen en klik op de knop *Verwijderen*. U zult worden gevraagd het verwijderen te bevestigen.

MetaSearch staat het laden en opslaan van verbindingen naar een XML-bestand toe. Dit is handig wanneer u instellingen tussen toepassingen moet delen. Hieronder staat een voorbeeld van de bestandsindeling XML.

```
<?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>
```

Een lijst met items laden:

1. Klik op de knop *Laden*. Een nieuw venster zal openen.
2. Klik op de knop *Bladeren* en navigeer naar het XML-bestand met items dat u wilt laden.
3. Klik op *Openen*. De lijst met items zal worden weergegeven.
4. Selecteer de items die u uit de lijst wilt toevoegen en klik op *Laden*.

Klik op de knop *Service Info* om informatie over de geselecteerde Catalog Service weer te geven, zoals een identificatie voor de service, service provider en contactinformatie. Als u het ruwe antwoord in XML wilt bekijken, klik op de knop *Antwoord van GetCapabilities*. Een afzonderlijk venster zal openen dat de XML met Capabilities weergeeft.

## Zoeken in Catalogus-services

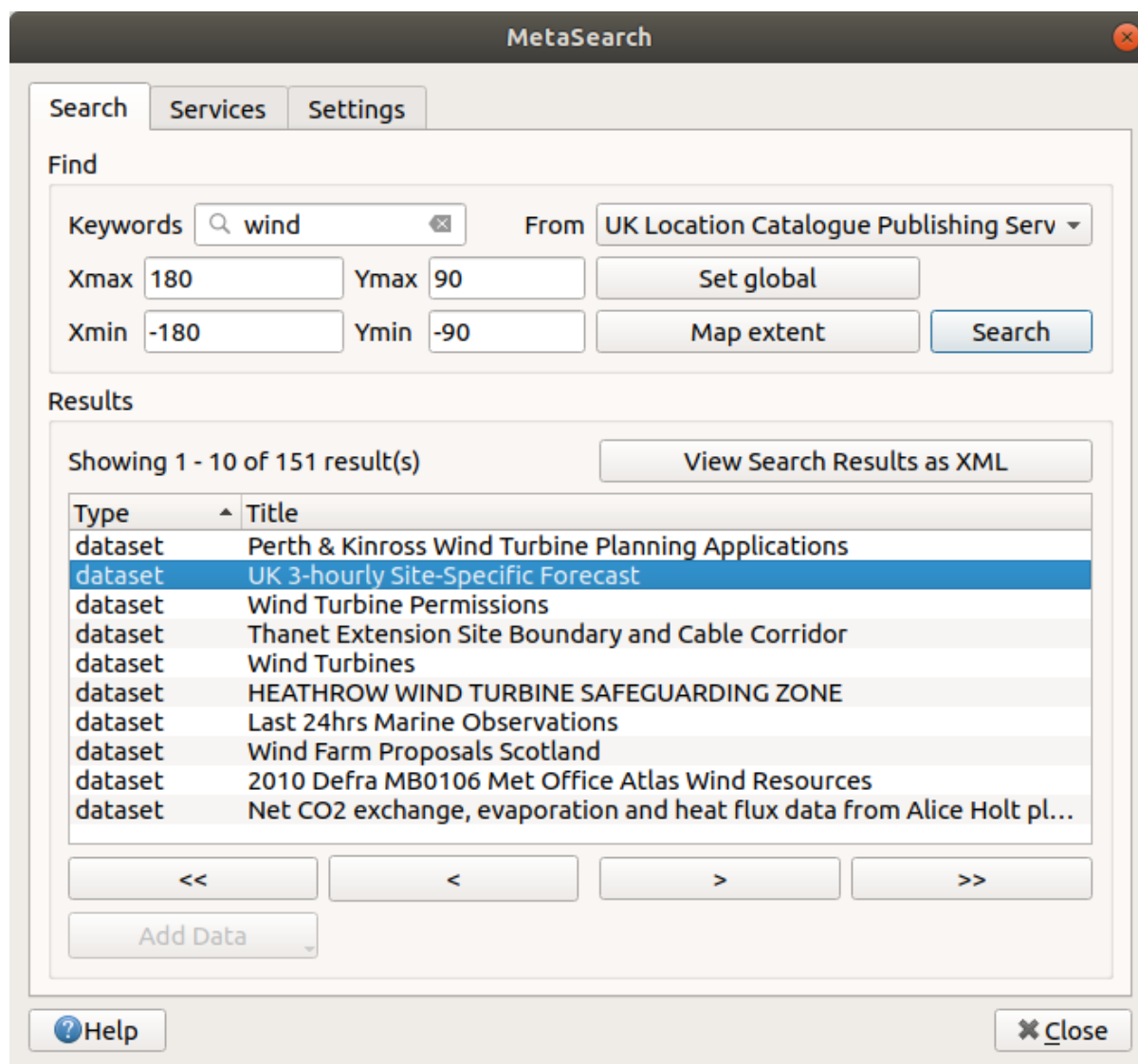


Fig. 26.14: Zoeken in Catalogus-services

De tab *Zoeken* stelt de gebruiker in staat Catalogus-services te bevragen op gegevens en services, verschillende zoekparameters in te stellen en resultaten te bekijken.

De volgende parameters voor het zoeken zijn beschikbaar:

- *Sleutelwoorden*: vrije tekst sleutelwoorden om te zoeken;
- *Van*: de Catalogus-service die bevragd moet worden
- **Kaartbereik**: het ruimtelijk gebied waarop gefilterd moet worden, gedefinieerd door *Xmax*, *Xmin*, *Ymax*, en *Ymin*. Klik op *Stel globaal in* om een globale zoekactie uit te voeren, klik op *Kaartbereik* om een zoekactie uit te voeren in het zichtbare gebied of voer handmatig de waarden in.

Klikken op de knop *Zoek* zal de geselecteerde Metadata Catalog doorzoeken. Zoekresultaten worden weergegeven in een lijst en kunnen worden gesorteerd door op de kolomkop te klikken. U kunt door de zoekresultaten navigeren met de richtingsknoppen onder de zoekresultaten.

Selecteer een resultaat en:

- Klik op de knop *Zoekresultaten als XML weergeven* om een venster te openen met het antwoord van de service in de indeling ruwe XML.
- Als het record van de metadata een geassocieerd begrenzingsvak heeft, zal een voetafdruk van het begrenzingsvak worden weergegeven op de kaart.
- Dubbelklik op het record om de metadata van het record weer te geven met geassocieerde koppelingen voor toegang. Klikken op een koppeling opent de koppeling in de webbrowser van de gebruiker.
- Als het record een ondersteunde webservice (WMS/WMTS, WFS, WCS, ArcGIS REST Service, etc.) is, zal de knop *Gegevens toevoegen* worden ingeschakeld. Bij het klikken op deze knop zal MetaSearch verifiëren of dit een geldig OWS is. De service zal dan worden toegevoegd aan de van toepassing zijnde lijst met verbindingen in QGIS, en het toepasselijke dialoogvenster voor de verbinding zal verschijnen.

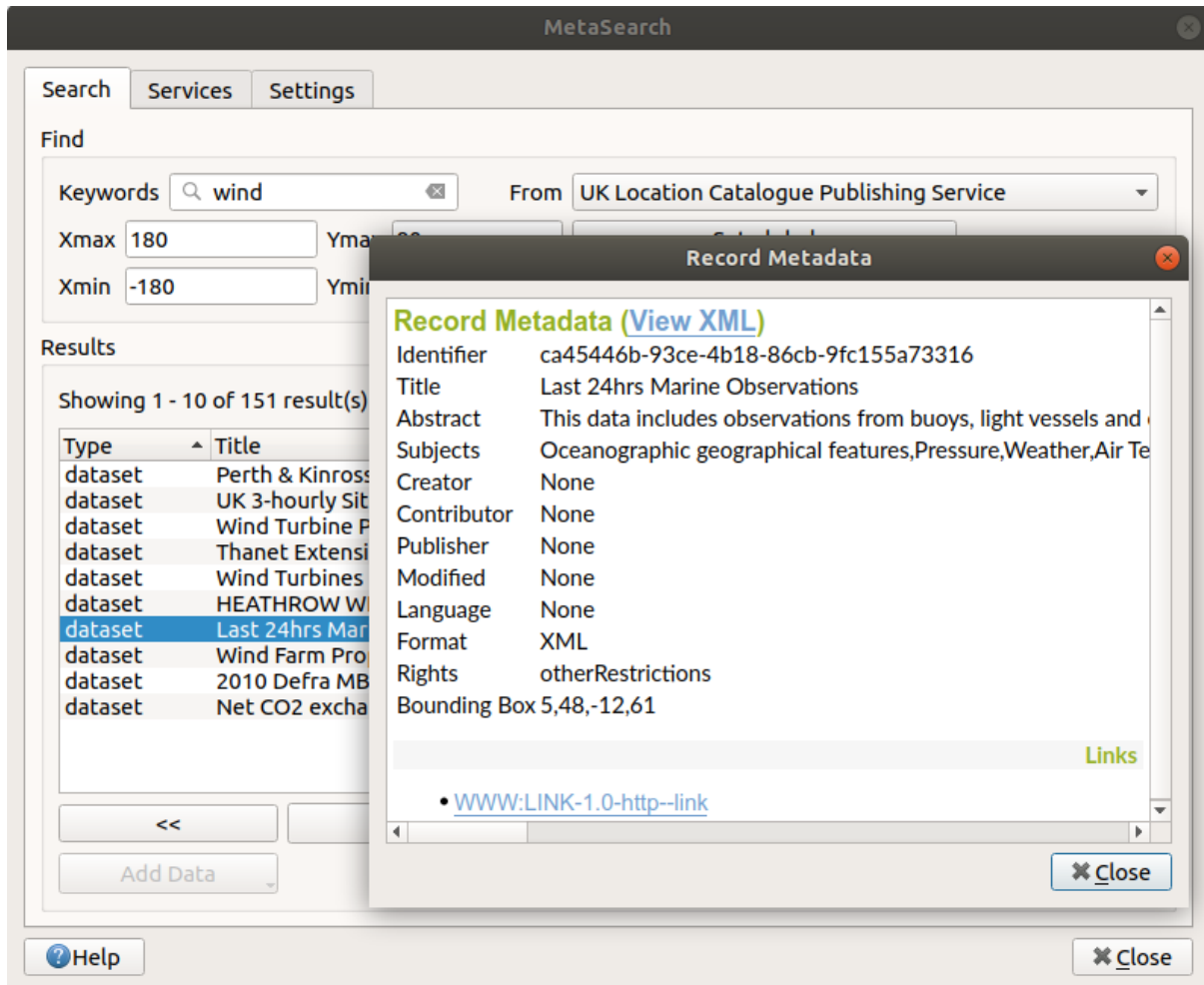


Fig. 26.15: Metadata record weergeven

## Instellingen

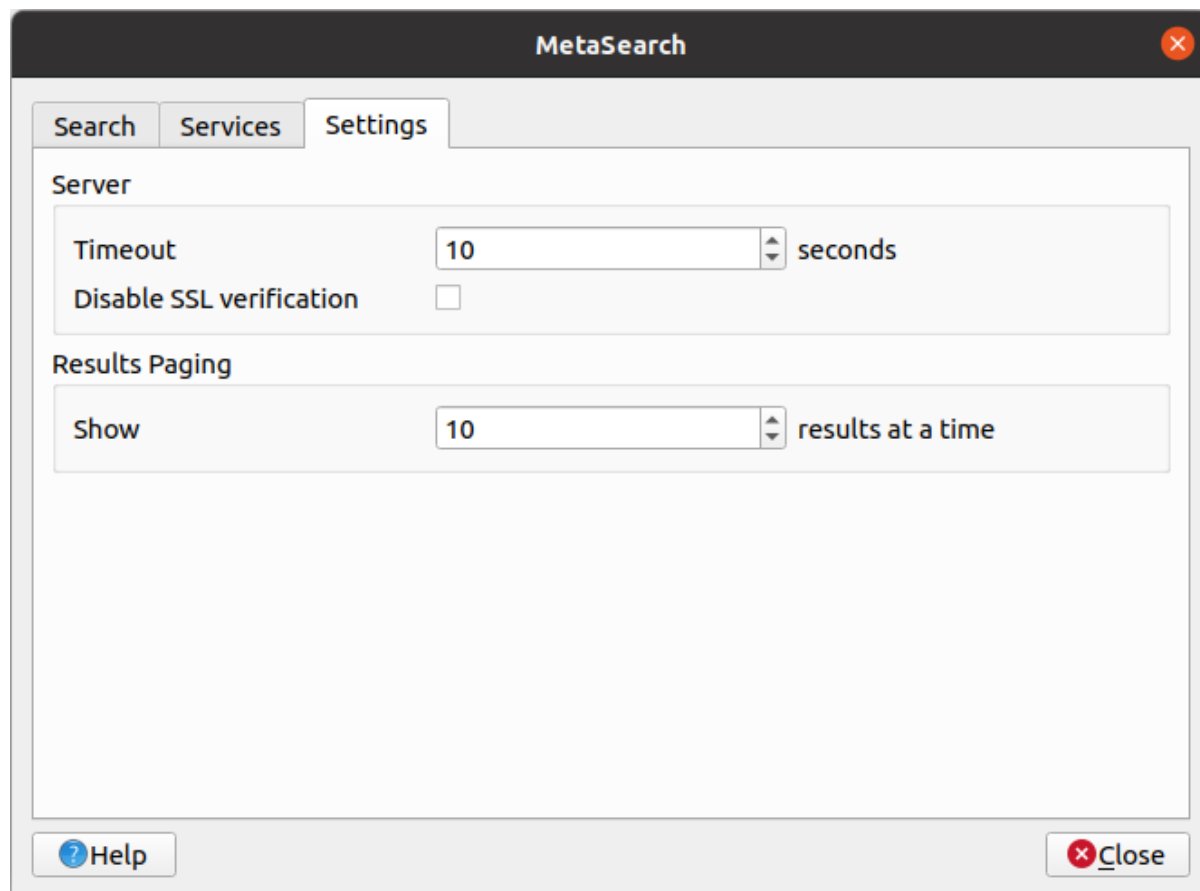


Fig. 26.16: Instellingen voor MetaSearch

U kunt MetaSearch fijn afstemmen met de volgende *Instellingen*:

- *Server time-out*: bij het doorzoeken van metadata catalogi, het aantal seconden voor het blokkeren van de verbindingsooging. Standaardwaarde is 10.
- *Verificatie SSL uitschakelen*: optie om verificatie van SSLK uit te schakelen.
- *Resultaten van aanroepen*: bij het doorzoeken van metadata catalogi, het aantal resultaten om per pagina weer te geven. Standaardwaarde is 10.


### CSW Server-fouten

In sommige gevallen zal de CSW werken in een webbrowser, maar niet in MetaSearch. Dat kan zijn vanwege de configuratie/instellingen van de CSW-server. Providers van CSW-server zouden er voor moeten zorgen dat URL's consistent en up to date zijn in hun configuratie (dit komt veel voor in HTTP -> HTTPS-scenario's voor doorsturen). Bekijk het [pycsw FAQ item](#) voor een uitgebreidere uitleg van het probleem en de oplossing. Hoewel het FAQ item specifiek voor pycsw is, kan het in het algemeen ook van toepassing zijn op andere CSW-servers.




## 26.2.4 Plug-in Offline bewerken

Voor het verzamelen van gegevens is het een veel voorkomende situatie om offline in het veld te werken met een laptop of een mobiele telefoon. Bij het terugkeren op het netwerk dienen de wijzigingen te worden gesynchroniseerd met het hoofd-gegevensbron (bijv., een database van PostGIS). Als verschillende personen tegelijkertijd op dezelfde gegevensset werken, is het moeilijk om bewerkingen met de hand samen te voegen, zelfs als mensen niet dezelfde objecten wijzigen.

De plug-in  Offline bewerken automatiseert het synchroniseren door de inhoud van de databron te kopiëren naar een database van SpatiaLite of GeoPackage en de offline bewerkingen op te slaan in toegewezen tabellen. Nadat opnieuw is verbonden met het netwerk, is het mogelijk de offline bewerkingen door te voeren naar de hoofd-gegevensset.


De plug-in gebruiken:

1. Open een project met enkele vectorlagen (bijv. uit een Esri Shapefile, PostGIS- of WFS-T-databron).
2. Er van uitgaande dat u de plug-in al ingeschakeld hebt (zie *Bron- en externe plug-ins*), ga naar *Database* ► *Offline bewerken* ►  *Converteer naar offline project*. Het dialoogvenster voor eponiemen opent.
3. Selecteer het *Type opslag*. Het kan het type voor database *GeoPackage* of *SpatiaLite* zijn.
4. Gebruik de knop *Bladeren* om de locatie van de database aan te geven waarin de *Offline gegevens* moeten worden opgeslagen. Het kan een bestaand bestand zijn of een nieuw te maken.
5. Selecteer, in het gedeelte *Externe lagen selecteren*, de lagen die u wilt opslaan. De inhoud van de lagen wordt opgeslagen naar tabellen van de database.


**opmerking:** Omdat indelingen van de doeldatabase geen eigen ondersteuning voor lijsten hebben, transformeert de plug-in Offline bewerken {string, number} lijstvelden naar velden tekenreeks, waarbij de waarden worden gescheiden door komma's. Dit maakt het lezen en bewerken van de inhoud van deze velden mogelijk indien offline.

Als u zowel het veld uit de originele laag als dat van de offline-laag zou willen afhandelen, kunt u vertrouwen op de expressiefuncties *try()* en *array*, bijv.:


```
try(array_contains("field",1),array_contains(string_to_array("field"),1))
```

6. U kunt selecteren  *Alleen geselecteerde objecten synchroniseren als er een selectie aanwezig is* wat het mogelijk maakt om alleen met een subset te werken en op te slaan. Het kan onbetaalbaar zijn in het geval van hele grote lagen.

Dat is alles!

7. Sla uw project op en breng het naar het veld.
8. Bewerk de lagen offline.
9. Upload, na opnieuw te zijn verbonden, de wijzigingen via *Database* ► *Offline bewerken* ►  *Synchroniseren*.

---

**Notitie:** Lagen die offline worden gebruikt zijn gemarkeerd met het pictogram  in het paneel *Lagen*.

---

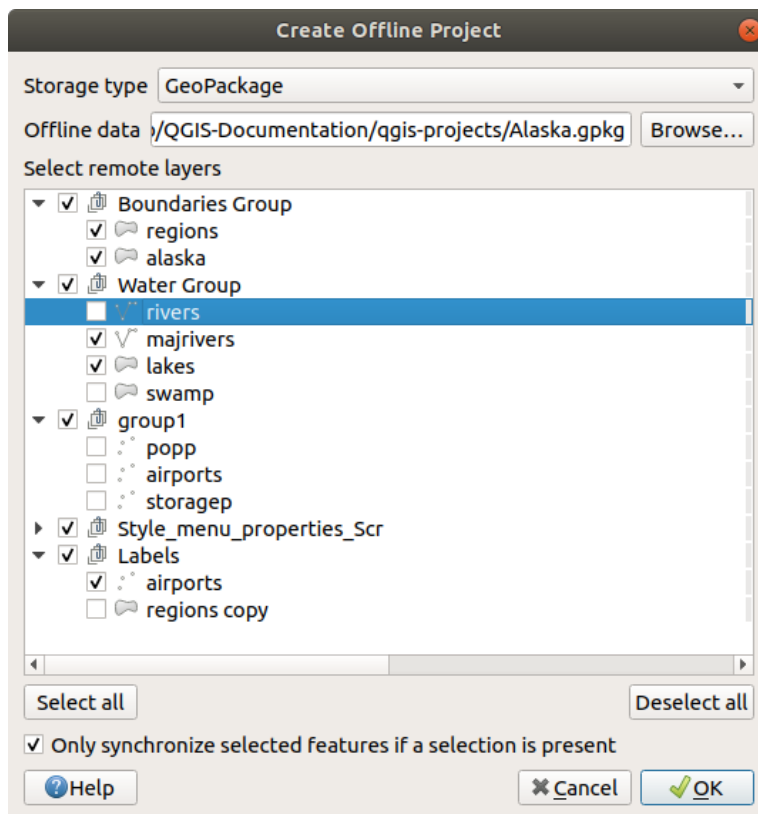


Fig. 26.17: Een offline project aanmaken

## 26.2.5 Plug-in Topologie Checker

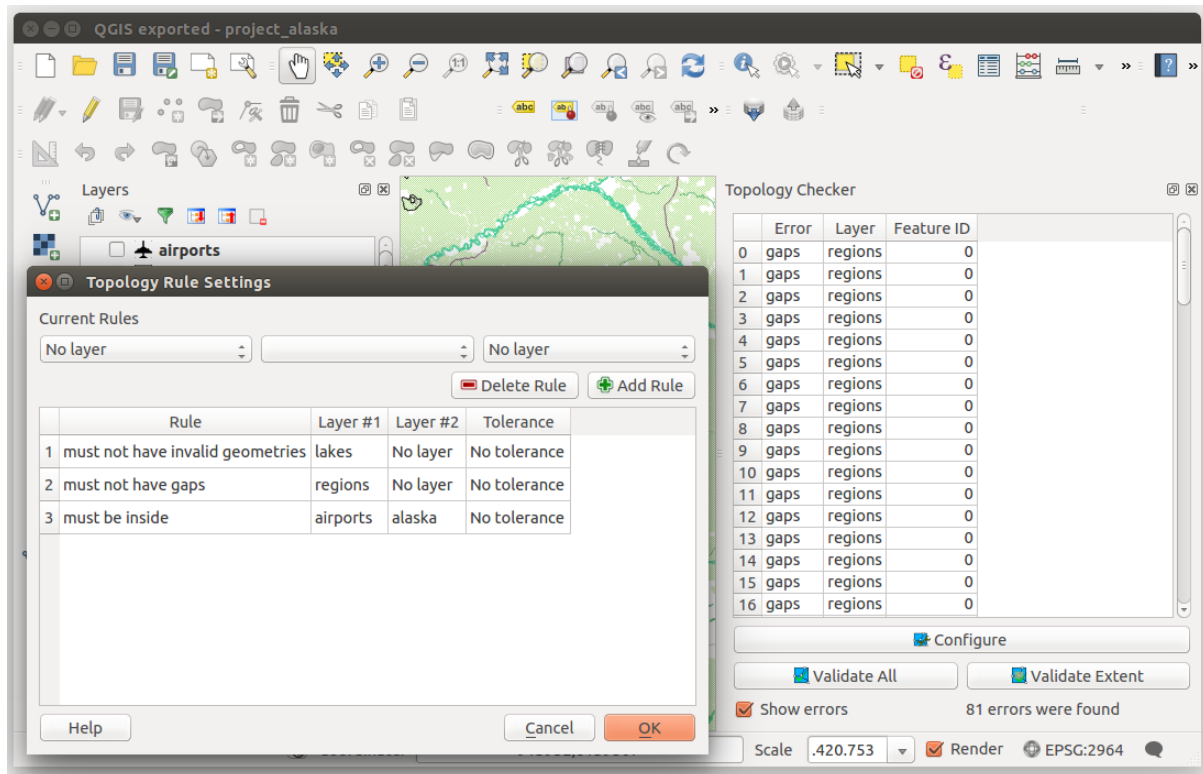


Fig. 26.18: De plug-in Topologie Checker

Topologie beschrijft de relaties tussen punten, lijnen en polygonen die de objecten vertegenwoordigen van een geografische regio. Met de plug-in Topologie Checker kunt u uw vectorbestanden nakijken en de topologie controleren door middel van verschillende regels voor de topologie. Deze regels controleren met ruimtelijke relaties of uw objecten 'Equal', 'Contain', 'Cover', 'CoveredBy', 'Cross' zijn, 'Disjoint', 'Intersect', 'Overlap', 'Touch' zijn of 'Within' elkaar liggen. Het is afhankelijk van uw individuele vragen welke regels voor topologie u wilt toepassen op uw vectorgegevens (bijv., normaal gesproken zult u geen uitschieters in lijnlagen accepteren, maar als zij doodlopende straten weergeven wilt u ze niet verwijderen uit uw vectorlaag).

QGIS heeft een ingebouwde mogelijkheid voor het bewerken van topologie, die geweldig is voor het maken van nieuwe objecten zonder fouten. Maar bestaande gegevensfouten en door de gebruiker geïntroduceerde fouten zijn moeilijk te vinden. Deze plug-in helpt u dergelijke fouten te vinden met behulp van een lijst met regels.

Het is zeer eenvoudig om regels voor topologie te maken met behulp van de plug-in Topologie Checker.

Voor **puntlagen** zijn de volgende regels beschikbaar:

- **Moet zijn bedekt door:** Hier kunt u een vectorlaag kiezen uit uw project. Punten die niet zijn bedekt door de opgegeven vectorlaag verschijnen in het veld 'Fout'.
- **Moet zijn bedekt door eindpunten van:** Hier kunt u een lijnlaag kiezen uit uw project.
- **Moet liggen binnen:** Hier kunt u een polygoonlaag kiezen uit uw project. De punten moeten binnen een polygoon liggen. Anders schrijft QGIS een 'Fout' voor het punt.
- **Moet geen duplicaten hebben:** Wanneer een punt twee of meer malen wordt weergegeven, zal het verschijnen in het veld 'Fout'.
- **Moet geen ongeldige geometrieën hebben:** Controleert of de geometrieën geldig zijn.
- **Moet geen geometrieën met meerdere delen hebben:** Alle punten die bestaan uit meerdere delen worden weggeschreven naar het veld 'Fout'.











Voor **lijnlagen** zijn de volgende regels beschikbaar:

- **Eindpunten moeten zijn bedekt door:** Hier kunt u een puntlaag selecteren uit uw project.
- **Moet geen uitlopers hebben:** Dit zal de uitschieters in de lijnlaag weergeven.
- **Moet geen duplicaten hebben:** Wanneer een lijnobject twee of meer keer wordt weergegeven, zal het verschijnen in het veld 'Fout'.
- **Moet geen ongeldige geometrieën hebben:** Controleert of de geometrieën geldig zijn.
- **Moet geen geometrieën met meerdere delen hebben:** Soms is een geometrie in feite een verzameling van enkele (ééndelige) geometrieën. Een dergelijke geometrie wordt een geometrie met meerdere delen genoemd. Als het slechts één type eenvoudige geometrie bevat, noemen we het multi-punt, multi-lijn of multi-polygoon. Alle lijnen met meerdere delen worden weggeschreven naar het veld 'Fout'.
- **Moet geen pseudo's hebben:** Een eindpunt van een lijngeometrie zou moeten zijn verbonden met de eindpunten van twee andere geometrieën. Als het eindpunt slechts is verbonden met één eindpunt van een andere geometrie wordt het eindpunt een pseudo-knoop genoemd.

Voor **polygoonlagen** zijn de volgende regels beschikbaar:

- **Moet bevatten:** Polygoonlaag moet ten minste één puntgeometrie uit de tweede laag bevatten.
- **Moet geen duplicaten hebben:** Polygonen uit dezelfde laag moeten geen identieke geometrieën hebben. Wanneer een polygoonobject twee of meer keer wordt weergegeven, zal het verschijnen in het veld 'Fout'.
- **Moet geen gaten hebben:** Aaneensluitende polygonen zouden geen gaten tussen hen moeten vormen. Administratieve grenzen zouden als voorbeeld kunnen worden genoemd (Polygonen van staten van de VS hebben geen gaten ertussen...).
- **Moet geen ongeldige geometrieën hebben:** Controleert of de geometrieën geldig zijn. Enkele regels die definiëren of een geometrie geldig is zijn:
  - Polygoon-ringen moeten zijn gesloten.
  - Ringen die gaten definiëren zouden binnen ringen moeten liggen die de buitenste grenzen definiëren.
  - Ringen mogen zichzelf niet kruisen (zij mogen elkaar niet raken noch kruisen).
  - Ringen mogen andere ringen niet raken, uitgezonderd op een punt.
- **Moet geen geometrieën met meerdere delen hebben:** Soms is een geometrie in feite een verzameling van enkele (ééndelige) geometrieën. Een dergelijke geometrie wordt een geometrie met meerdere delen genoemd. Als het slechts één type eenvoudige geometrie bevat, noemen we het multi-punt, multi-lijn of multi-polygoon. Een land dat bijvoorbeeld bestaat uit meerdere eilanden kan worden weergegeven als een multi-polygoon.
- **Moet niet overlappen:** Aaneensluitende polygonen zouden geen gemeenschappelijk gebied moeten delen.
- **Moet niet overlappen met:** Aaneensluitende polygonen uit één laag zouden geen gemeenschappelijk gebied moeten delen met polygonen uit een andere laag.

Hieronder staat de lijst met bronplug-ins die worden geleverd met QGIS. Zij zijn niet noodzakelijkerwijze standaard ingeschakeld.

Pictogram	Plug-in	Omschrijving	Verwijzing handleiding
	DB Manager	Uw databases beheren binnen QGIS	<i>Plug-in DB Manager</i>
	Geometrie controleren	Fouten in geometrieën van vector controleren en repareren	<i>Plug-in Geometrieën controleren</i>
	GRASS 7	GRASS-functionaliteit	<i>Integratie van GRASS GIS</i>
	GRASS GIS provider	GRASS GIS Processing-functionaliteit	<i>Integratie van GRASS GIS</i>
	MetaSearch Catalog Client	Werken met Metadata Catalogue Services (CSW)	<i>MetaSearch Catalog Client</i>
	Offline bewerken	Offline bewerken en synchroniseren met database	<i>Plug-in Offline bewerken</i>
	OrfeoToolbox provider	OrfeoToolbox Processing provider	<i>OTB toepassingsprovider</i>
	Processing	Framework Processing ruimtelijke gegevens	<i>QGIS framework Processing</i>
	SAGA GIS provider	SAGA GIS Processing provider	<i>SAGA</i>
	Topology Checker	Topologische fouten zoeken in vectorlagen	<i>Plug-in Topologie Checker</i>

**Notitie:** Om de bronplug-ins  GRASS 7,  GRASS GIS provider,  OrfeoToolbox provider of  SAGA GIS provider te kunnen gebruiken, moeten zij zijn geconfigureerd. Informatie is [hier](#) te vinden.

## 26.3 QGIS Python-console

Zoals u later in dit hoofdstuk zult zien is QGIS ontworpen met een architectuur voor plug-ins. Plug-ins kunnen worden geschreven in Python, een zeer beroemde taal in de geo-ruimtelijke wereld.

QGIS brengt een API voor Python (bekijk PyQGIS Developer Cookbook voor enkele voorbeelden van code) om de gebruiker interactief te kunnen laten werken met zijn objecten (lagen, object of interface). QGIS heeft ook een console voor Python.






De QGIS Python Console is een interactieve shell voor het uitvoeren van opdrachten in Python. Het heeft ook een bestandsbewerker voor Python die u in staat stelt uw scripts voor Python te bewerken en op te slaan. Zowel de console als de bewerker zijn gebaseerd op het pakket PyQScintilla2. Ga naar *Plug-ins* ► *Python Console* (Ctrl+Alt+P) om de console te openen.

### 26.3.1 De interactieve console

De interactieve console is samengesteld uit een werkbalk, een gebied voor invoer en een voor uitvoer.

### Werkbalk

De werkbalk biedt de volgende gereedschappen:

-  Console wissen om het gebied voor uitvoer leeg te maken;
-  Opdracht uitvoeren beschikbaar in het gebied voor invoer: hetzelfde als drukken op `Enter`;
-  Toon editor: schakelt met de zichtbaarheid van de *De Codebewerker*;
-  Opties...: opent een dialoogvenster om de eigenschappen voor de console te configureren (bekijk *Instellingen voor Python-console*);
-  Help...: bladert door de huidige documentatie.

### Console

De belangrijkste mogelijkheden van de console zijn:

- Automatisch aanvullen van code, accentueren van syntaxis en tips voor aanroepen voor de volgende API's:
  - Python
  - PyQGIS
  - PyQt5
  - QScintilla2
  - osgeo-gdal-ogr
- `Ctrl+Alt+Space` om de lijst van Automatisch aanvullen te bekijken, indien ingeschakeld in de *Instellingen voor Python-console*;
- Codesnippers uitvoeren vanuit het gebied voor invoer door te typen en op `Enter` te drukken of op *Opdracht uitvoeren*;
- Codesnippers uitvoeren vanuit het gebied voor uitvoer met behulp van *Geselecteerde ingeven* uit het contextmenu of door te drukken op `Ctrl+E`;
- Bladeren door de Opdrachtgeschiedenis vanuit het invoergebied met behulp van de pijltoetsen `Omhoog` en `Omlaag` en de opdracht uitvoeren die u wilt;
- `Ctrl+Shift+Space` om de Opdrachtgeschiedenis te bekijken: dubbelklikken op een rij zal de opdracht uitvoeren. Tot het dialoogvenster *Opdrachtgeschiedenis* kan ook toegang worden verkregen vanuit het contextmenu van het invoergebied;
- De opdrachtgeschiedenis opslaan en leegmaken. De geschiedenis zal worden opgeslagen in het bestand `~console_history.txt` in de map van het actieve *gebruikersprofiel*;;
- Open documentatie *QGIS C++ API* door te typen `_api`;
- Open documentatie *QGIS Python API* door te typen `_pyqgis`.
- PyQGIS Cookbook openen door te typen `_cookbook`.

---

#### Tip: Uitgevoerde opdrachten uit het uitvoergebied opnieuw gebruiken

U kunt codesnippers uitvoeren vanuit het uitvoergebied door enige tekst te selecteren en te drukken op `Ctrl+E`. Het maakt niet uit of de geselecteerde tekst de prompt voor de interpreter bevat (`>>>, ...`).

---


```



1 Python Console
2 Use iface to access QGIS API interface or Type help(iface) for more info
3 >>> mc = iface.mapCanvas()
4
5 >>> mc
6 <qgis._gui.QgsMapCanvas object at 0x7f73e94b23e0>
7 >>> layer = mc.currentLayer()
8 >>> layer.name()
9 u'integer_sort_test'
10
>>> |

```

Fig. 26.19: De Python-console

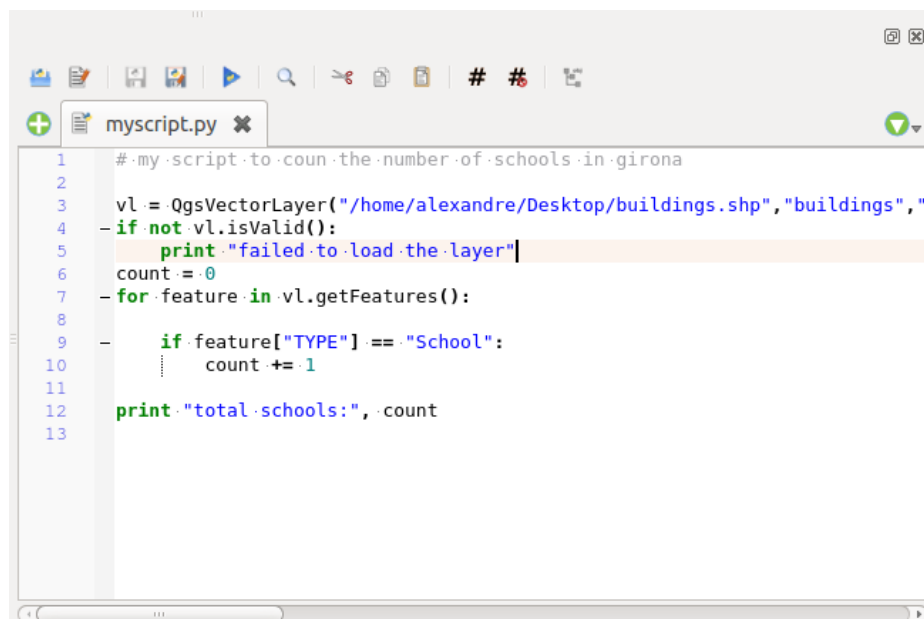
### 26.3.2 De Codebewerker

Gebruik de knop  Toon editor om het widget editor in te schakelen. Het maakt het mogelijk bestanden van Python te bewerken en op te slaan en biedt geavanceerde functionaliteiten om uw code te beheren (code voorzien van opmerkingen en opmerkingen verwijderen, syntaxis controleren, de code delen via [GitHub.org](https://github.com) en nog veel meer). Belangrijkste mogelijkheden zijn:

- Automatisch aanvullen van code, accentueren van syntaxis en tips voor aanroepen voor de volgende APIs:
  - Python
  - PyQGIS
  - PyQt5
  - QScintilla2
  - osgeo-gdal-ogr
- `Ctrl+Alt+Space` om de lijst van Automatisch aanvullen te bekijken.
- Codesnippers delen via [GitHub](https://github.com).
- `Ctrl+4` Controleren van syntaxis.
- Zoekbalk (open die met de standaard sneltoets voor de omgeving van de desktop, gewoonlijk `Ctrl+F`):
  - Gebruik de standaard sneltoets voor de omgeving van desktop om de vorige/volgende te zoeken (`Ctrl+G` en `Shift+Ctrl+G`);
  - Automatisch de eerste overeenkomst zoeken bij het typen in het zoekvak;
  - Initiële zoekreeks instellen om te zoeken bij het openen van Zoeken;
  - Drukken op `Esc` sluit de zoekbalk.
- Object inspecteren: een browser voor klassen en functies;
- Ga naar een definitie van een object met een muisklik (vanuit Object inspecteren);
- Codesnippers uitvoeren met de opdracht  Geselecteerde ingeven in het contextmenu;
- Het gehele script uitvoeren met de opdracht  *Script uitvoeren* (dit maakt een byte-gecompileerd bestand met de extensie `.pyc`).

**Notitie:** Een script geheel of gedeeltelijk uitvoeren vanuit de *Codebewerker* voert het resultaat uit naar het gebied voor uitvoer in de Console.

---



```
1 # my script to count the number of schools in girona
2
3 vl = QgsVectorLayer("/home/alexandre/Desktop/buildings.shp", "buildings", "
4 - if not vl.isValid():
5     print "failed to load the layer"
6 count = 0
7 - for feature in vl.getFeatures():
8
9     if feature["TYPE"] == "School":
10         count += 1
11
12 print "total schools:", count
13
```

Fig. 26.20: De Python consolebewerker

---

### Tip: De opties opslaan

U dient de Python Console te sluiten met de knop Sluiten om de status van de widgets van de console op te slaan. Dit stelt u in staat de geometrie op te slaan om te worden hersteld bij de volgende start.

---



### 27.1 Mailinglijsten

QGIS is constant in ontwikkeling. Mocht u hulp nodig hebben of tegen fouten aanlopen, meld u dan aan op de mailinglijst `qgis-users`. Uw vragen zullen dan door meerdere mensen worden gelezen en ook anderen kunnen profiteren van de antwoorden.

#### 27.1.1 QGIS gebruikers

Deze mailinglijst wordt gebruikt voor algemene vragen en discussies over QGIS en vragen over installatie en gebruik. u kunt u aanmelden voor de `qgis-users` mailinglijst via de volgende link: <https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-user>

#### 27.1.2 QGIS ontwikkelaars

Indien u een ontwikkelaar bent die problemen van een meer technische aard tegenkomt, wilt u misschien deelnemen aan de mailinglijst `qgis-developer`. Deze lijst is ook een plaats waar mensen deelnemen en aan QGIS gerelateerde UX (User Experience) / gebruiksproblemen verzamelen en bespreken. Hier is de link: <https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-developer>

#### 27.1.3 QGIS gemeenschapsteam

Op deze lijst komen onderwerpen als documentatie, ondersteuning, gebruikershandleiding en aan QGIS gerelateerde websites aan bod. Ook wordt hier informatie uitgewisseld over blogs, mailinglijsten en vertalingen. Wil je meehelpen aan een van de handleidingen? Meld je dan aan voor deze lijst: <https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-community-team>

### 27.1.4 QGIS vertalingen

Deze mailinglijst is voor vertalingen en vertalers. Als u mee wilt werken aan de vertalingen van de toepassing QGIS, website, handleidingen of de grafische gebruikersinterface (GUI). U kunt zich op deze lijst abonneren via: <https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-tr>

### 27.1.5 QGIS Project Steering Committee (PSC)

Deze lijst wordt gebruikt voor discussie over problemen van het Steering Committee, die met name gaat over het algemene management, de aansturing en het richting geven van QGIS. U kunt zich abonneren op deze lijst via: <https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-psc>

### 27.1.6 QGIS gebruikersgroepen

Sommige gemeenschappen van QGIS hebben zich georganiseerd in QGIS gebruikersgroepen om QGIS lokaal te promoten en bij te dragen aan de ontwikkeling ervan. Deze groepen zijn plekken om lokale onderwerpen te bespreken, regionale of nationale gebruikersdagen te organiseren, organiseren van het sponsoren van mogelijkheden... De lijst van huidige gebruikersgroepen is beschikbaar op <https://qgis.org/nl/site/forusers/usergroups.html>

U bent van harte welkom om deel te nemen aan deze lijsten. Vergeet echter niet ook bij te dragen aan de lijst door vragen te beantwoorden en uw ervaringen te delen.

## 27.2 IRC

De mensen van QGIS kunnen ook worden benaderd op IRC. Je kunt deelnemen aan de live discussie in het #qgis kanaal op [irc.freenode.net](http://irc.freenode.net). De voertaal op dit kanaal is engels. Blijf alstublieft geduldig wachten op een antwoord, er vinden vele gesprekken plaats en het kan even duren voordat de vraag wordt opgemerkt en beantwoord. Wanneer je een discussie gemist hebt op IRC, geen probleem! We loggen alle discussies dus je kunt eenvoudig bijlezen. Ga naar <http://irclogs.geoapt.com/qgis/> en lees de IRC-logs. Wil je op een Nederlandstalig IRC kanaal praten over QGIS? Dat kan op [irc.freenode.net](http://irc.freenode.net) in het kanaal #osgeonl.

## 27.3 Commerciële ondersteuning

Commerciële ondersteuning voor QGIS is ook beschikbaar. Bekijk de website [https://qgis.org/nl/site/forusers/commercial\\_support.html](https://qgis.org/nl/site/forusers/commercial_support.html) voor meer informatie.

## 27.4 Meldingen Volgstelsel

Hoewel de mailinglijst [qgis-users](mailto:qgis-users@osgeo.org) de juiste plek is voor vragen als 'Hoe doe ik XYZ met QGIS?' is het handig om gevonden fouten in QGIS te kunnen rapporteren. U kunt foutmeldingen indienen op de [QGIS bug tracker](#).

Houdt er rekening mee dat fouten die jij belangrijk vindt niet altijd de hoogste prioriteit zullen krijgen. Sommige fouten vereisen een complexe, tijdrovende oplossing en ontwikkelaars zijn niet altijd beschikbaar.

Verzoeken om nieuwe functionaliteit kunnen ook worden aangedragen in het meldingen volgstelsel. Plaats een melding altijd in het Engels en kies als type `Feature request`.

Wanneer u een bug gevonden hebt en die zelf hebt gerepareerd, kunt u een Pull Request indienen op het [Github QGIS Project](#).

Lees [Bugs, mogelijkheden en problemen](#) en [submit\\_patch](#) voor meer details.

## 27.5 Blog

De gemeenschap QGIS heeft ook een Engelstalig weblog op <https://plugins.qgis.org/planet/> waarop interessante artikelen te lezen zijn voor gebruikers en ontwikkelaars. Er bestaan ook vele andere blogs over QGIS, en u wordt uitgenodigd om bij te dragen met uw eigen blog over QGIS!

## 27.6 Plug-ins

De website <https://plugins.qgis.org> is het officiële webportaal voor QGIS plug-ins. Daar vindt u een lijst van alle stabiele en experimentele plug-ins voor QGIS, die beschikbaar zijn via de 'Official QGIS Plugin Repository'.

## 27.7 Wiki

Er is een engelstalige wiki beschikbaar op <https://github.com/qgis/QGIS/wiki>. Hier kun je waardevolle informatie vinden maar ook plaatsen over ontwikkeling, uitrol, links naar downloads, vertaaltips enzovoort. Bekijk 'm, je kunt er pareltjes aan informatie vinden!



## Deelnemers

QGIS is een open bron-project, ontwikkeld door een team van toegewijde vrijwilligers en organisaties. We streven er naar om een warme gemeenschap te zijn voor mensen van alle rassen, afkomst, geslacht en levenswijze. U kunt op elk moment [meedoen](#).

### 28.1 Auteurs

Hieronder zijn mensen vermeld die hun tijd en energie spendeerden aan het schrijven, nakijken en bijwerken van de gehele documentatie voor QGIS.

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 Krumbach
Anne Ghisla	Dick Groskamp	Uros Preloznik	Stéphane Brunner	QGIS Koreaanse vertaler
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

Vervolgt op volgende pagina

Tabel 28.1 – Vervolgd van vorige pagina

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
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 Vertalers

QGIS is een meertalige toepassing en publiceert daarom ook documentatie die is vertaald in verscheidene talen. Vele andere talen worden nog vertaald en zullen worden uitgegeven zodra zij een redelijk percentage van de vertaling bereiken. Als u wilt helpen bij het verbeteren van een taal of een verzoek voor een nieuwe taal in wilt dienen, bekijk dan <https://qgis.org/nl/site/getinvolved/index.html>.

De huidige vertalingen werden mogelijk gemaakt door:

Taal	Deelnemers
Bahasa Indonesia	Emir Hartato, I Made Anombawa, Januar V. Simarmata, Muhammad Iqnaul Haq Siregar, Trias Aditya
Chinees (Traditioneel)	Calvin Ngei, Zhang Jun, Richard Xie
Chinees (vereenvoudigd)	Xu Baocai
Nederlands	Carlo van Rijswijk, Dick Groskamp, Diethard Jansen, Raymond Nijssen, Richard Duivenvoorde, Willem Hoffman
Fins	Matti Mäntynen, Kari Mikkonen
Frans	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
Galicisch	Xan Vieiro
Duits	Jürgen E. Fischer, Otto Dassau, Stephan Holl, Werner Macho
Hindi	Harish Kumar Solanki
Italiaans	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
Japans	Baba Yoshihiko, Minoru Akagi, Norihiro Yamate, Takayuki Mizutani, Takayuki Nuimura, Yoichi Kayama
Koreaans	OSGeo Korean Chapter
Pools	Andrzej Świąder, Borys Jurgiel, Ewelina Krawczak, Jakub Bobrowski, Mateusz Łoskot, Michał Kułach, Michał Smoczyk, Milena Nowotarska, Radosław Pasiok, Robert Szczepanek, Tomasz Paul
Portugees	Alexandre Neto, Duarte Carreira, Giovanni Manghi, João Gaspar, Joana Simões, Leandro Infantini, Nelson Silva, Pedro Palheiro, Pedro Pereira, Ricardo Sena
Portugees (Braziliaans)	Arthur Nanni, Felipe Sodr� Barros, Le�nidas Descovi Filho, Marcelo Soares Souza, Narc�lio de S� Pereira Filho, Sidney Schaberle Goveia
Roemeens	Alex B�descu, Bogdan Pacurar, Georgiana Ioanovici, Lonut Losifescu-Enescu, Sorin C�linic�, Tudor B�r�scu
Russisch	Alexander Bruy, Artem Popov
Spaans	Carlos D�vila, Diana Galindo, Edwin Amado, Gabriela Awad, Javier C�sar Aldariz, Mayeul Kauffmann, Fran Raga
Oekraïens	Alexander Bruy

## 28.3 Statistieken van vertalingen

Inspanningen voor het vertalen van QGIS 3.22 Long Term Release zijn hieronder geproduceerd. Alleen talen die tenminste 5% hebben bereikt, ten tijde van het uitgeven van de versie, worden hier gepubliceerd.

*Laatst bijgewerkt: 2023-03-19*

Aantal tekenreeksen	Aantal doeltalen	Algehele verhouding van vertalingen
<b>33770</b>	<b>58</b>	<b>14.26%</b>

Taal	Verhouding vertalingen (%)	Taal	Verhouding vertalingen (%)	Taal	Verhouding vertalingen (%)
Albanees	0.21	Arabisch	3.69	Azerbajjaans	0.02
Baskisch	0.82	Bengaals	0.16	Bulgaars	2.34
Burmees	0.09	Catalaans	1.38	Chinees vereenvoudigd	19.72
Chinees traditioneel	0.58	Kroatisch	0.1	Tsjechisch	5.36
Deens	0.62	Nederlands	100.0	Ests	1.28
Fins	1.65	Frans	89.3	Galicisch	0.43
Georgisch	0.09	Duits	23.37	Grieks	0.35
Hebreeuws	0.7	Hindi	0.28	Hongaars	17.39
Igbo	0.01	Indonesisch	2.59	Italiaans	99.99
Japans	75.85	Kabyle	0.09	Koreaans	75.95
Litouws	6.58	Macedonisch	0.11	Maleis	0.04
Malayalam	0.09	Marathi	0.18	Mongools	0.1
N'ko	1.69	Noors Bokmål	2.94	Panjabi (Punjabi)	0.0
Perzisch	0.39	Pools	1.66	Portugees (Braziliaans)	74.82
Portugees (Portugees)	7.68	Roemeens	40.08	Russisch	12.41
Servisch	0.1	Slowaaks	1.2	Sloveens	2.96
Spaans	100.0	Zweeds	0.93	Tagalog	0.09
Tamil	0.45	Telugu	0.03	Thais	0.1
Turks	2.66	Oekraïens	2.16	Urdu	0.0
Vietnamees	0.22				



### 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. Secondly, 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 Appendix C: QGIS bestandsindelingen

### 29.3.1 QGS/QGZ - De QGIS indeling voor projectbestand

De indeling **QGS** is een XML-indeling voor het opslaan van projecten van QGIS. De indeling **QGZ** is een gecomprimeerd (zip) archief dat een bestand QGS en een bestand QGD bevat. Het bestand **QGD** is de geassocieerde database van SQLite van het project van QGIS, dat hulpgegevens bevat voor het project. Als er geen hulpgegevens zijn, zal het bestand QGD leeg zijn.

Een bestand QGIS bevat alles wat nodig is om een project op te slaan, inclusief:

- projecttitel
- project-CRS
- de boom voor de lagen
- instellingen voor snappen

- relaties
- het bereik van het kaartvenster
- projectmodellen
- legenda
- docks voor kaartweergave (2D en 3D)
- de lagen met koppelingen naar onderliggende gegevenssets (gegevensbronnen) en ander laaigeenschappen, inclusief bereik, SRS, koppelingen, stijlen, renderer, modus Blenden, transparantie en meer.
- projecteigenschappen

De afbeeldingen hieronder geven de tags op het bovenste niveau weer in een bestand QGS en de uitgebreide tag ProjectLayers.

```
-< qgis version="3.4.13-Madeira" projectname="">
  <homePath path=""/>
  <title/>
  <autotransaction active="0"/>
  <evaluateDefaultValues active="0"/>
  <trust active="0"/>
  +<projectCrs></projectCrs>
  +<layer-tree-group></layer-tree-group>
  +<snapping-settings tolerance="12" unit="1" enabled="0" type="1" mode="2" intersection-snapping="0">
    <snapping-settings>
    <relations/>
  -<mapcanvas name="theMapCanvas" annotationsVisible="1">
    <units>meters</units>
    +<extent></extent>
    <rotation>0</rotation>
    +<destinationSRS></destinationSRS>
    <renderMaptile>0</renderMaptile>
  </mapcanvas>
  <projectModels/>
  +<legend updateDrawingOrder="true"></legend>
  <mapViewDocks/>
  <mapViewDocks3D/>
  +<projectLayers></projectLayers>
  +<layerOrder></layerOrder>
  +<properties></properties>
  <visibility-presets/>
  <transformContext/>
  +<projectMetadata></projectMetadata>
  <Annotations/>
  <Layouts/>
</qgis>
```

Fig. 29.1: De tags op het bovenste niveau in een bestand QGS

```

--<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>
+ <attributableconfig actionWidgetStyle="dropDown" sortExpression="" sortOrder="0"></attributableconfig>
+ <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>

```

Fig. 29.2: De uitgebreide tag ProjectLayers op het bovenste niveau van een bestand QGS

### 29.3.2 QLR - Het QGIS Laag-definitiebestand

Een Laag-definitiebestand (QLR) is een XML-bestand dat een aanwijzer bevat naar de gegevensbron van de laag in aanvulling op de informatie voor de stijl van QGIS voor de laag.

Het geval voor gebruik van dit bestand is eenvoudig: Hebben van één enkel bestand voor het openen van een gegevensbron en inbrengen van alle gerelateerde informatie voor de stijl. QLR-bestanden stellen u in staat de onderliggende gegevensbron te maskeren in een gemakkelijk te openen bestand.

Een voorbeeld voor het gebruiken van QLR is voor het openen van lagen van MS SQL. In plaats van naar het dialoogvenster voor de verbinding van MS SQL te gaan, verbinden, selecteren, laden en tenslotte opmaken, kunt u eenvoudigweg een .qlr-bestand toevoegen dat verwijst naar de juiste laag voor MS SQL, waarin alle benodigde stijl is opgenomen.

In de toekomst zou een .qlr-bestand verwijzingen naar meer dan één laag kunnen bevatten.

```

- <qlr>
+ <layer-tree-group name="" checked="Qt::Checked" expanded="1"></layer-tree-group>
- <maplayers>
- <maplayer autoRefreshEnabled="0" labelsEnabled="0" autoRefreshTime="0" readOnly="0" refreshOnNotifyMessage=""
geometry="Line" simplifyDrawingTol="1" simplifyMaxScale="1" styleCategories="AllStyleCategories" simplifyDrawingHints="1"
maxScale="0" simplifyLocal="1" hasScaleBasedVisibilityFlag="0" type="vector" refreshOnNotifyEnabled="0" minScale="1e+8"
simplifyAlgorithm="0">
+ <extent></extent>
<id>inputnew_6740bb2e_0441_4af5_8dcf_305c5c4d8ca7</id>
+ <datasource></datasource>
+ <keywordList></keywordList>
<layername>inputnew</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 enableorderby="0" type="singleSymbol" forceraster="0" symbollevels="0"></renderer-v2>
+ <customproperties></customproperties>
<blendMode>0</blendMode>
<featureBlendMode>0</featureBlendMode>
<layerOpacity>1</layerOpacity>
+ <geometryOptions removeDuplicateNodes="0" geometryPrecision="0"></geometryOptions>
+ <fieldConfiguration></fieldConfiguration>
+ <aliases></aliases>
<excludeAttributesWMS/>
<excludeAttributesWFS/>
+ <defaults></defaults>
+ <constraints></constraints>
+ <constraintExpressions></constraintExpressions>
<expressionfields/>
+ <attributeactions></attributeactions>
+ <attributableconfig sortExpression="" actionWidgetStyle="dropDown" sortOrder="0"></attributableconfig>
+ <conditionalstyles></conditionalstyles>
<editform tolerant="1">../src/qgisplugins/qgisbostaskdeplugin/data</editform>
<editforminit/>
<editforminitcodesource>0</editforminitcodesource>
<editforminitfilepath/>
<editforminitcode></editforminitcode>
<featformsuppress>0</featformsuppress>
<editorlayout>generatedlayout</editorlayout>
<editable/>
<labelOnTop/>
<widgets/>
<previewExpression>"FID"</previewExpression>
<mapTip/>
</maplayer>
</maplayers>
</qlr>

```

Fig. 29.3: De tags op het bovenste niveau in een bestand QLR

### 29.3.3 QML - De QGIS indeling voor stijlbestand

QML is een XML-indeling voor het opslaan voor opmaak van de laag.

Een QML-bestand bevat alle informatie die QGIS kan afhandelen voor het renderen van objectgeometrieën, inclusief symbooldefinities, grootten en rotaties, labelen, transparantie en modus Blenden en meer.

De afbeelding hieronder geeft de tags op het bovenste niveau weer in een bestand QML (met alleen `renderer_v2` en zijn tag `symbol` uitgebreid).

```

- <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>

```

Fig. 29.4: De tags op het bovenste niveau van een QML-bestand (alleen de tag `renderer_v2` met zijn tag `symbol` is uitgebreid)

## 29.4 Appendix D: QGIS R script syntaxis

Bijgedragen door Matteo Ghetta - mogelijk gemaakt door Scuola Superiore Sant'Anna

Schrijven van scripts voor R in Processing kan een beetje ingewikkeld zijn vanwege de speciale syntaxis.

Elk script van R voor processing begint met de **Inputs** en de **Outputs**, voorafgegaan door dubbele tekens hash (`##`).

Voor de invoeren, mag de groep met algoritmes, waarin het script moet worden geplaatst, worden gespecificeerd. Als de groep al bestaat, zal het algoritme daaraan worden toegevoegd, anders zal een nieuwe groep worden gemaakt. In het voorbeeld hieronder is de naam van de groep *My group*:

```
##My Group=group
```

### 29.4.1 Invoer

Alle gegevens en parameters voor de invoer moeten worden gespecificeerd. Er zijn verschillende soorten invoer:

- vector: `##Layer = vector`
- vector field: `##F = Field Layer` (waar *Layer* de naam is van een invoer vectorlaag waartoe het veld behoort)
- raster: `##r = raster`
- table: `##t = table`
- number: `##Num = number`
- string: `##Str = string`
- boolean: `##Bol = boolean`
- elementen in een keuzemenu. De items moeten worden gescheiden door puntkomma's `;`:  
`##type=selection point;lines;point+lines`

### 29.4.2 Uitvoer

Net als voor de invoer dient elke uitvoer te worden gedefinieerd aan het begin van het script:

- vector: `##output= output vector`
- raster: `##output= output raster`
- table: `##output= output table`
- plots: `##output_plots_to_html (##showplots in eerdere versies)`
- Weergeven van uitvoer voor R in *Resultaten bekijken*, plaats `>` voor de opdracht waarvan u de uitvoer wilt weergeven.

### 29.4.3 Overzicht van syntaxis voor scripts van R in QGIS

Een aantal typen parameter voor in- en uitvoer worden aangeboden.

## Typen parameters voor invoer

Parameter	Voorbeeld van syntaxis	Teruggeven van objecten
vector	Layer = vector	sf object (of SpatialDataFrame object, als ##load_vector_using_rgdal is gespecificeerd)
vector point	Layer = vector point	sf object (of SpatialDataFrame object, als ##load_vector_using_rgdal is gespecificeerd)
vector line	Layer = vector line	sf object (of SpatialDataFrame object, als ##load_vector_using_rgdal is gespecificeerd)
vector polygon	Layer = vector polygon	sf object (of SpatialPolygonsDataFrame object, als ##load_vector_using_rgdal wordt gebruikt)
meerdere vector	Layer = multiple vector	sf object (of SpatialDataFrame objects als ##load_vector_using_rgdal is gespecificeerd)
tabel	Layer = table	dataframe conversie van csv, standaard object van de functie read.csv
veld	Field = Field Layer	naam van het geselecteerde veld, bijv. "Area"
raster	Layer = raster	RasterBrick object, standaard object van pakket raster
meerdere raster	Layer = multiple raster	RasterBrick objecten, standaard object van pakket raster
getal	N = number	gekozen integer of floating number
tekenreeks	S = string	string toegevoegd in het vak
longstring	LS = longstring	string toegevoegd in het vak, zou langer kunnen zijn dan een normale tekenreeks
selectie	S = selection first;second;third	string van het geselecteerde item uit de keuzelijst
crs	C = crs	string van het gekozen resulterende CRS, in de indeling: "EPSG:4326"
bereik	E = extent	Object Extent van het pakket raster, u kunt waarden uitnemen zoals E@xmin
punt	P = point	indien aangeklikt op de kaart, heeft u de coördinaten van het punt
bestand	F = file	pad van het gekozen bestand, bijv. "/home/matteo/file.txt"
map	F = folder	pad van de gekozen map, bijv. "/home/matteo/Downloads"

Een parameter kan **OPTIONAL** zijn, wat betekent dat hij kan worden genegeerd.

Voor het instellen van een invoer als optioneel, voegt u de string `optional` toe **voor** de invoer, bijv:

```
##Layer = vector
##Field1 = Field Layer
##Field2 = optional Field Layer
```

## Typen parameters voor uitvoer

Parameter	Voorbeeld van syntaxis
vector	Output = output vector
raster	Output = output raster
tabel	Output = output table
bestand	Output = output file

**Notitie:** U kunt plots opslaan als png vanuit *Processing Resultaten bekijken* of u kunt er voor kiezen om het plot direct op te slaan vanuit de interface van het algoritme.

### Tekst van het script

De tekst van het script volgt de syntaxis van R en het paneel **Log** kan u helpen als er iets mis is met uw script.

**Onthoud** dat u alle aanvullende bibliotheken in het script moet laden:

```
library(sp)
```

### 29.4.4 Voorbeelden

#### Voorbeeld met uitvoer als vector

Laten we een algoritme nemen uit de online collectie dat willekeurige punten maakt uit het bereik van een invoerlaag:

```
##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)
```

Uitleg (per regel in het script):

1. Point pattern analysis is de groep van het algoritme
2. Layer is de invoer **\*\*vector\*\***laag
3. Size is een **numerieke** parameter met een standaard waarde van 10
4. Output is de **\*\*vector\*\***laag die zal worden gemaakt door het algoritme
5. library(sp) laadt de bibliotheek **sp**
6. spatpoly = as(Layer, "Spatial") vertaalt naar een sp object
7. Roep de functie spsample van de bibliotheek sp aan en voer die uit met de hierboven gedefinieerde invoer (Layer en Size)
8. Maak een object *SpatialPointsDataFrame* met de functie SpatialPointsDataFrame
9. Maak de vector uitvoerlaag met de functie st\_as\_sf

Dat is alles! Voer eenvoudigweg het algoritme uit met een vectorlaag die aanwezig is in de legenda van QGIS, kies het aantal willekeurige punten. De resulterende laag zal aan uw kaart worden toegevoegd.

#### Voorbeeld met uitvoer als raster

Het volgende script zal basis normale Kriging uitvoeren om een rasterkaart met geïnterpoleerde waarden te maken uit een gespecificeerd veld van de invoer punt vectorlaag door de functie autoKrige te gebruiken van het pakket voor R automap. Het zal eerst het model voor Kriging berekenen en dan een raster maken. Het raster wordt gemaakt met de functie aster van het rasterpakket voor R:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector point
##Field=Field Layer
##Output=output raster
##load_vector_using_rgdal
require("automap")
require("sp")
```

(Vervolgt op volgende pagina)



(Vervolgd van vorige pagina)

```
require("raster")
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
```

Door `##load_vector_using_rgdal` te gebruiken zal de invoer vectorlaag beschikbaar worden gemaakt als een object `SpatialDataFrame`, waarmee we vermijden dat het moet worden vertaald vanuit een object `sf`.

### Voorbeeld met uitvoer als tabel

Laten we het algoritme `Summary Statistics` bewerken zodat de uitvoer een tabelbestand (csv) is.

De tekst voor het script is het volgende:

```
##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
```

De derde regel specificeert het **Vector Field** in invoer en de vierde regel vertelt het algoritme dat de uitvoer een tabel zou moeten zijn.

De laatste regel zal het object `Stat`, gemaakt in het script, nemen en het naar een `csv`-tabel converteren.

### Voorbeeld met uitvoer naar het scherm

We kunnen het voorgaande voorbeeld gebruiken en in plaats van een tabel te maken, het resultaat afdrukken in **Resultaten bekijken**:

```
##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:"))
```

(Vervolgt op volgende pagina)

```
colnames(Summary_statistics) <- c(Field)
>Summary_statistics
```

Het script is exact hetzelfde als dat hierboven met slechts twee bewerkingen:

1. er wordt geen uitvoer gespecificeerd (de vierde regel is verwijderd)
2. de laatste regel begint met > wat Processing zegt om het object af te drukken in Identificatieresultaten

### Voorbeeld met plot

Voor het maken van plots moet u de parameter `##output_plots_to_html` gebruiken, zoals in het volgende script:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector
##Field=Field Layer
##output_plots_to_html
####output_plots_to_html
qqnorm(Layer[[Field]])
qqline(Layer[[Field]])
```

Het script gebruikt een veld (`Field`) van een vectorlaag (`Layer`) als invoer en maakt een *QQ Plot* (om de normaliteit van de verdeling te testen).

Het plot wordt automatisch toegevoegd aan *Resultaten bekijken* van Processing.

## 29.5 Appendix E: QGIS application netwerkverbindingen

Dit is een lijst van de vooraf geconfigureerde/geautomatiseerde netwerkverbindingen die QGIS maakt. Sommig van de verbindingen worden door de gebruiker geïnitieerd, omdat zij een actie van de gebruiker vereisen voordat zij gebeuren, andere gebeuren automatisch.

Naam	Doel	UX-modus	Server	Informatie verzonden naar server	Informatie opgeslagen op server
<b>qgis.org</b>					
Python API help	Browser PyQGIS-documentatie	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://qgis.org/pyqgis/%1/search.html?q=%2">https://qgis.org/pyqgis/%1/search.html?q=%2</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	IP in log van server
<b>version.qgis.org</b>					
Controleren op nieuwe versie	Vertel de gebruiker over de beschikbaarheid van nieuwe versies van QGIS	Automatisch	<a href="https://version.qgis.org">https://version.qgis.org</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	IP in log van server
<b>feed.qgis.org</b>					
QGIS Feed	Ophalen van nieuws over QGIS vanuit de feed	Automatisch	<a href="https://feed.qgis.org">https://feed.qgis.org</a>	IP, versie van QGIS, taalcode, laatst gedownloade tijdstempel, besturingssysteem	IP in server log; versie van QGIS, besturingssysteem en IP worden samengevoegd en gebruikt om enkele statistieken te verzamelen
<b>plugins.qgis.org</b>					
Controleren op updates voor plug-ins	Vertel de gebruiker over updates voor plug-ins	Gebruiker geïnitieerd/automatisch (te configureren)	<a href="https://plugins.qgis.org">https://plugins.qgis.org</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	IP in log van server
Lijst met plug-ins	De lijst met plug-ins ophalen	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://plugins.qgis.org">https://plugins.qgis.org</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	IP in log van server
Installeren van plug-ins	Een pakket voor een plug-in downloaden en installeren	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://plugins.qgis.org">https://plugins.qgis.org</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	Verhoog de teller voor downloaden van plug-ins met één
Stijlen	Vermeld door gebruiker bijgedragen stijlen	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://plugins.qgis.org/styles">https://plugins.qgis.org/styles</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	Verhoog de teller voor downloaden met één
<b>3e partijen</b>					
Terrein gegevens	Produceer een DEM voor 3D-weergaven	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://s3.amazonaws.com/elevation-tiles-prod/terrarium/{z}/{x}/{y}.png">https://s3.amazonaws.com/elevation-tiles-prod/terrarium/{z}/{x}/{y}.png</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	bekijk Amazon TOS
Google Map Geocoder	Geocoding services	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://maps.googleapis.com/maps/api/geocode/json">https://maps.googleapis.com/maps/api/geocode/json</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	Bekijk Google Maps API TOS
Nominatim Geocoder	Geocoding services	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://nominatim.qgis.org/ui/search.html">https://nominatim.qgis.org/ui/search.html</a>	IP, versie van QGIS, besturingssysteem	
Geodetisch raster	Voeg een nieuw raster voor PROJ toe	Door gebruiker geïnitieerd	<a href="https://cdn.proj.org">https://cdn.proj.org</a>	IP, versie van PROJ	Toegangslogs worden na één dag permanent verwijderd



---

### Verwijzingen naar literatuur en web

---

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](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](https://portal.ogc.org/files/?artifact_id=14416&format=pdf), 2004.

POSTGIS-PROJECT. Spatial support for postgresql. <http://www.refrations.net/products/postgis/>, 2013.