

ANALIZA WARUNKÓW GEODEZYJNYCH I PROJEKTOWYCH

PROJEKT GRUPOWY

FORMALNE INFORMACJE

Liczebność zespołu

W każdej grupie ma zostać utworzone 4 zespoły. Liczba w każdym zespole ma być taka sama lub zbliżona.

Forma projektu

Plansza w formacie **A1** w wersji elektronicznej PDF oraz wersji wydrukowanej.

procentowy udział studenta			ocena z projektu
(2 os.)	(3 os.)	(4 os.)	
45% ≤	30% ≤	25% ≤	P
34% - 39%	22% - 29%	18% - 24%	P - 1.0
28% - 33%	19% - 21%	14% - 17%	P - 2.0*
≤ 27%	≤ 18%	≤ 13%	2.0

* - ocena nie będzie niższa niż 3.0

Ocena

Projekt zostanie oceniony jako średnia ważona z dwóch ocen:

- ocena prowadzącego (waga 0.6),
- średnia z ocen studentów (waga 0.4).

Dodatkowo ocena studentów w poszczególnych zespołach będzie zależna od ich zaangażowania i udziału w pracach.

Projekt oceniony jest uznany za zaliczony, kiedy prowadzący uzyska go w formie elektronicznej (PDF) oraz papierowej.

OPIS PROJEKTU

Założenia

Wykonanie planszy z wizualizacjami oraz analizami przestrzennymi z wykorzystaniem darmowego oprogramowania QGIS oraz darmowych danych przestrzennych.

Dane i oprogramowanie

Dane

Część danych przestrzennych zostanie udostępniona przez prowadzącego a część danych (są one darmowe i ogólnodostępne dane) należy pozyskać z dostępnych Geoportali.

Na podstawie tych danych należy wykonać analizy przestrzenne, wizualizacja oraz pozyskać informacje opisowe o otrzymanych wynikach.

Dane do projektu obejmują obszar miasta Lublin.

- dane udostępnione (projekt QGIS z warstwami):
 - budynki_NR,
 - budynki_3D_NR,
 - ulice_NR,
 - ciągi_piesze_NR,
 - obszar_NR,
 - dane do pozyskania (za pomocą Geoportali):
 - Numeryczny Model Terenu – NMT,
 - chmura punktów,
 - ortofotomapy,
 - Baza Danych Obiektów Topograficznych 10k.
- NR – numer obszaru do analizy

Oprogramowanie

- darmowy program QGIS (wersja nie starsza niż 3.34 Prizren) (<https://www.qgis.org/download/>),
- dowolny program graficzny do wykonania planszy wynikowej i edycji wizualizacji

Elementy planszy

- tytuł projektu „Analiza warunków geodezyjnych i projektowych”,
- wykonane analizy i wizualizacje,
- krótkie opisy i informacje pozyskane z analiz,
- aktualne logo wydziału,
- rok akademicki,
- nazwę przedmiotu,
- imię i nazwisko prowadzącego,
- imiona i nazwiska studentów (z dopiskami o procentowym wkładzie w wykonany projekt każdej z osób),
- informacje o wykorzystanej paletce kolorów.

Kolorystyka planszy

- każdy zespół wykonuje wizualizacje analiz oraz planszy w przynależnej paletce kolorów,
- dopuszcza się użycie koloru białego i czarnego,
- na planszy należy zawsze informację o wykorzystanej paletce kolorów,
- dozwolone jest umieszczenie grafik lub innych elementów (np. czcionki) związanych z tematyką palety kolorów.

Analizy i wizualizacje

Każda z wykonanych analiz i wizualizacji ma zawierać:

- tytuł,
- kierunek północy,
- podziałkę liniową,
- legendę (jeżeli jest wymagana),
- część opisową (informacje uzyskane z interpretacji analizy).

Analizy do wykonania

- Położenie i zakres opracowania**
 - Wizualizacja analizowanego obszaru na tle danych topograficznych.
 - Informacje o położeniu obszaru (województwo, powiat, jednostka ewidencyjna (gmina/miasto), obręb ewidencyjny).
 - Współrzędne środka analizowanego obszaru.
- Schwarzplan**
 - Wizualizacja zawierająca usytuowanie tylko budynków (w jednym kolorze).
- Analiza wysokości zabudowy**
 - Wizualizacja analizy liczby kondygnacji budynków.
 - Wizualizacja analizy wysokości bezwzględnej budynków.
 - Wizualizacja analizy wysokości względnej budynków.
 - Aksonometria analizy wysokości budynków.
 - Informacje o przeważającej zabudowie, jaka jest średnia wysokość zabudowy etc.
- Analiza funkcji budynków**
 - Wizualizacja analizy funkcjonalnej budynków w oparciu o funkcję według Katalogu Środków Trwałych - KŚT.
 - Informacja o dominującej funkcji budynków.
- Analiza komunikacyjna**
 - Wizualizacja prezentująca komunikację w danym obszarze (ulice, chodniki, infrastrukturę rowerową).
- Zmiany zagospodarowanie terenu**
 - Wizualizacja przedstawiająca trzy ortofotomapy z różnych okresów czasu.
 - Opis o tym jak zmienił się teren na przestrzeni tych lat.
- Ukształtowanie terenu**
 - Wizualizacja ukształtowania terenu.
 - Przekroje wysokościowe w kierunku N-S i E-W.
 - Informacja o najniższej, średniej i najwyższej wysokości terenu w otoczeniu, jakie jest ukształtowanie terenu oraz jak wygląda jego rzeźba (np. czy teren płaski, w którym kierunku światła wzrasta jego wysokość, czy obiekt jest zróżnicowany pod względem rzeźby etc.)
- Analiza roślinności wysokiej**
 - Wizualizacja prezentująca roślinność wysoką (wysokość powyżej 2 metrów).
 - Informacja o tym, w jaki stopniu jest teren pokryty roślinnością wysoką.

KOLORYSTYKA

ZMIENNE ILOŚCIOWE

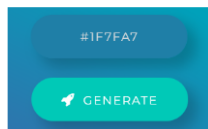
Zmienne ilościowe mówią o natężeniu danego zjawiska (uporządkowanie danych od najniższych do najwyższych wartości). Wykorzystywana jest kolorystyka bazująca na odcieniach jednego koloru, ponieważ jest przedstawione zróżnicowanie intensywności danego zjawiska w granicach pól podstawowych. Zasadą jest, że schemat kolorystyki składa się z najjaśniejszego koloru dla najniższej wartości i najciemniejszego dla najwyższej wartości danego zjawiska.

ZMIENNE JAKOŚCIOWE

Zmienne jakościowe są zmiennymi niemierzalnymi i informującymi jedynie o występowaniu danej cechy. Kolorystyka do wizualizacji różnic między danymi opiera na się zróżnicowanej kolorystyce, aby jak najwyraźniej przedstawić występowanie danej cechy.

ColorSpace (zmienne ilościowe)

- W przeglądarce internetowej uruchamiamy stronę **ColorSpace** (<https://mycolor.space>).
- Z podanej palety kolorów wybieramy jeden kolor.
- Wpisujemy wybrany kod HTML koloru i naciskamy przycisk [GENERATE].
- Poniżej zostaną utworzone różne palety kolorów bazujące na tym wpisanym wcześniej.
- Do wizualizacji danych ilościowych korzystamy z palety „Shades”, z której to wybieramy najjaśniejszy i najciemniejszy kolor.

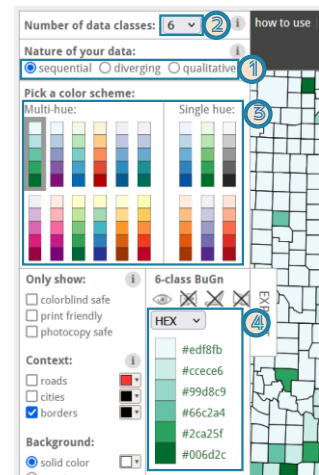


Shades



ColorBrewer 2.0 (zmienne ilościowe i jakościowe)

- W przeglądarce internetowej uruchamiamy stronę **ColorBrewer 2.0** (<https://colorbrewer2.org>).
- Wybieramy sobie odpowiednią paletę kolorów do prezentacji danych:
 - (1) określamy jakie zmienne będziemy wizualizować, *sequential* – zmienne ilościowe *qualitative* – zmienne jakościowe
 - (2) wybieramy liczbę klas (można wybrać większą liczbę klas, niż nam jest potrzebna, i z niej wybrać te kolory, które nam odpowiadają),
 - (3) wybieramy schemat kolorów,
 - (4) wybieramy opcję zapisu u kolorów ze schematu.



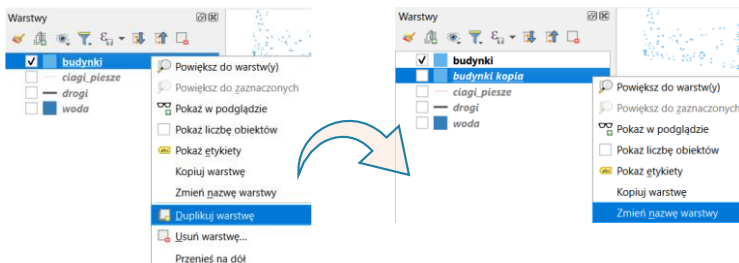
POSTAWOWE INFORMACJE O PROGRAMIE QGIS

UWAGA!

Plik projektu QGIS (format *.qgz) oraz pliki z warstwami i danymi należy przechowywać w jednym folderze. Przy przenoszeniu projektu między komputerami należy przenosić cały folder, dzięki temu będą zachowane wszystkie warstwy, ich stylizacje oraz ustawienia. W innym przypadku możemy utracić całą wykonaną pracę.

Duplikowanie warstwy

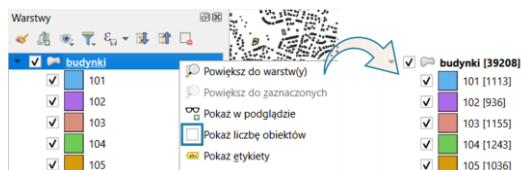
1. Klikamy prawym przyciskiem myszy na wybraną warstwę.
2. W rozwiniętym pasku wybieramy „Duplikuj warstwę”.
3. Do pola Warstwy zostanie dodana nowa warstwa z przyrostkiem „kopia”, która jest odhaczona i niewidoczna.
4. Możemy zmienić jej nazwę poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na nią i wybór „Zmień nazwę warstwy”.


UWAGA!

Zduplikowana warstwa może się różnić tylko stylizacją względem warstwy oryginalnej. Obie warstwy są przypisane do jednego pliku. Jeżeli z jeden usuniemy dowolny obiekt to zostanie on także usunięty z pozostałych duplikatów.

Informacje o liczbie obiektów w warstwie

1. Klikamy na wybraną warstwę prawym przyciskiem myszy.
2. W rozwiniętym pasku zahaczamy opcję „Pokaż liczbę obiektów”.
3. Przy każdej warstwy wyświetli się liczba obiektów, która znajduje się w tej warstwie.



Statystyki warstw wektorowych

Widok -> Podsumowanie statystyk

1. W oknie Statystyki: [1] wybieramy warstwę, [2] wybieramy atrybut.
2. Poniżej wyświetli się tabela zawierająca podstawowe dane statyczne o danym atrybucie w warstwie.

Statystyki	
budynki_4	
abc FunkcjaOpinia	
Statystyka	Wartość
Liczba	651
Liczba (unikalne)	11
Liczba (brakujące)	3
Minimum	budynki biurowe
Maksimum	zbiorniki, silosy i budynki magazynowe
Mniejszość	budynki szpitali i inne budynki opieki zdrowotnej
Większość	budynki mieszkalne
Minimalna długość	0
Maksymalna długość	57
Średnia długość	25.416282642089094

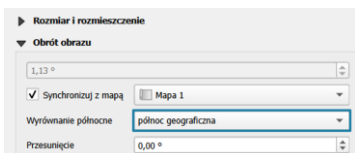
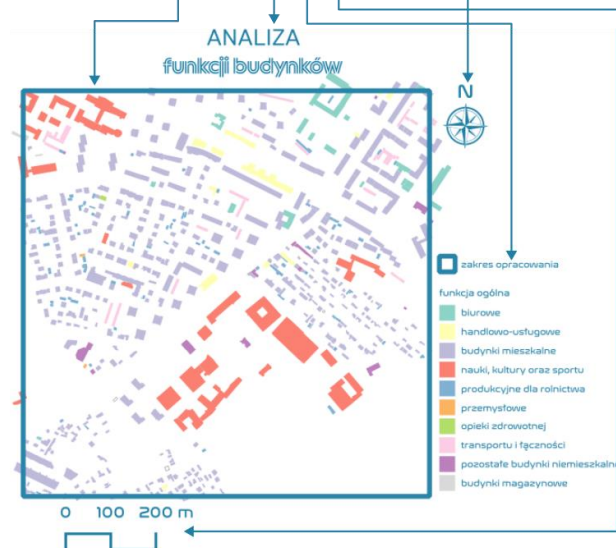
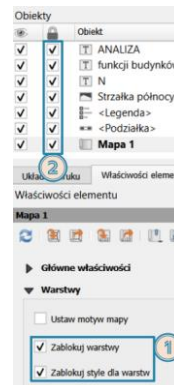


Wizualizacja wyników

Nowy wydruk

Projekt -> Nowy wydruk

1. W wyświetlonym oknie nadajemy nazwę tworzonej mapy i zatwierdzamy [OK].
2. Zostanie otwarte nowe okno wydruku. Biała pusta strona przedstawia obszar wydruku. Klikając w nią prawym przyciskiem myszy wybieramy *Właściwości strony* – zmieniamy wymiary.
3. Dodajemy pole mapy.
4. Klikając w pole mapy z prawej strony uaktywnią się opcje w zakładce *Właściwości elementu*. Można tam ustawić m.in. wielkość dodanej mapy oraz skalę.
5. Nie zamykając okna wydruku przechodzi do okna projektu. Pozostawiamy włączone warstwy, które mają znaleźć się na wizualizacji i odpowiednio określamy ich kolejność.
6. Ustawiamy odpowiednio widok wizualizacji. Aby interaktywnie zmienić wyświetlanie wizualizacji klikamy w obszar mapy i przycisk na klawiaturze „C” aby przesuwać treści mapy, aby przesuwać obszar wydruku należy kliknąć klawisz „V”.
7. Dodajemy podziałkę liniową i strzałkę północy. Przy dodawaniu strzałki północy ważne jest, żeby

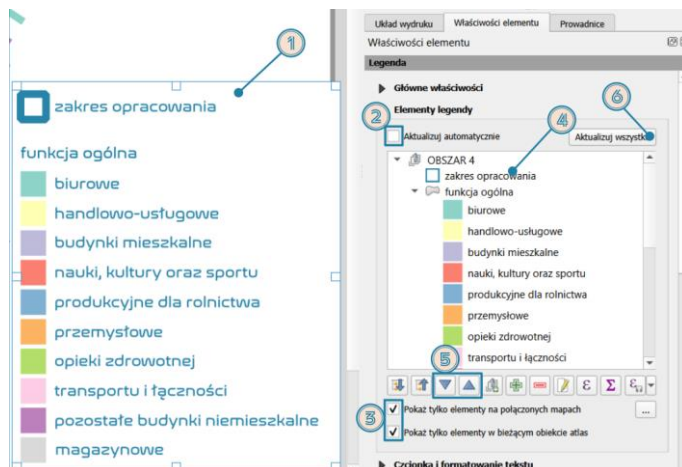


zaznaczyć prawdziwy kierunek północy.

8. Edytujemy ustawienie pozostałych elementów wizualizacji.
9. Po ostatecznym ustawieniu parametrów wydruku i mapy blokujemy wydruk. Klikamy w pole mapy i blokujemy: [1] warstwy i ich style, [2] dane obiektu wizualizacji.
10. W zakładce w menu *Układ wydruku* mamy trzy możliwości zapisu gotowego projektu jako pliku graficznego: *Eksportuj jako obraz*, *Eksportuj jako SVG*, *Eksportuj jako PDF*. Eksportujemy mapę jako dowolny plik graficzny.

Edycja legendy

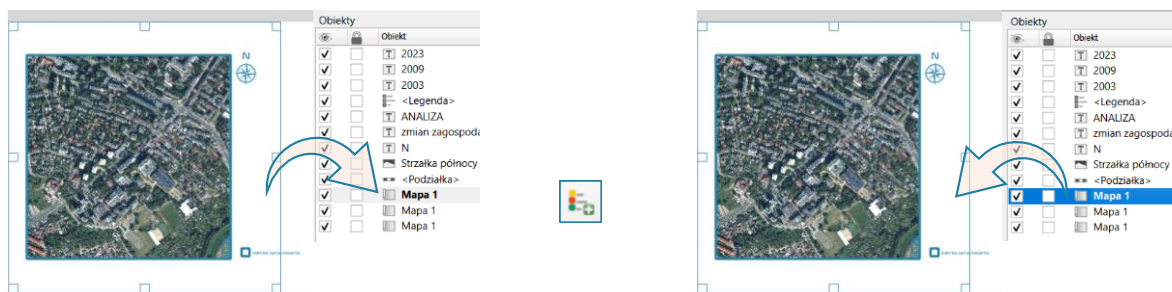
1. Legendę do wizualizacji dodajemy poprzez kliknięcie w ikonę
2. Klikamy w dowolnym miejscu i przytrzymując lewy przycisk myszy przeciągamy wskaźnik określamy jej położenie.
3. Ustawiamy wyświetlanie warstw w legendzie:
 - (1) klikamy w legendę,
 - (2) zaznaczamy opcję, żeby były tylko wyświetlane w legendzie warstwy widoczne tylko na wydruku,
 - (3) odhaczamy aktualizację legendy,
 - (4) zmieniamy wyświetlanie nazw – poprzez dwukrotne kliknięcie w nazwę,
 - (5) zaznaczając element z legendy możemy przesuwać jego kolejność za pomocą strzałek,
 - (6) aktualizacja powoduje zresetowanie wcześniejszych ustawień i zmian w legendzie i pobranie aktualnych warstw z zakresu wizualizacji.



Zaznaczanie obiektów

Przy dodaniu dużej liczby obiektów mogą być problemy z rozpoznawaniem, które obiekty to które na liście *Obiekty*.

1. Zaznaczając obiekt na kartce wydruku, jego nazwa zostanie pogrubiona w polu *Obiekty*.
2. Zaznaczając obiekt w polu *Obiekty*, dany element zostanie zaznaczony w polu wydruku.
3. Aby zmienić nazwę obiektu w liście, należy dwukrotnie kliknąć w nią lewym przyciskiem myszy.

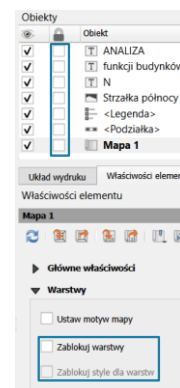


Duplikowanie wydruku

Aby nie tworzyć i ustawiać kolejny raz układu wydruku można go zduplikować.

Projekt -> Menedżer układów

1. W oknie menedżera:
 - (1) zaznaczamy układ, który chcemy skopiować,
 - (2) klikamy w [Duplikuj],
 - (3) nadajemy nową nazwę układowi,
 - (4) akceptujemy.
2. Automatycznie zostanie otwarte okno nowego układu, które będzie identyczny jak oryginał, który został zduplikowany.
3. Aby móc edytować nowy wydruk należy pamiętać o odblokowaniu obiektów, warstw i stylów warstw.



OPIS ANALIZ I WIZUALIZACJI

1 – Położenie i zakres opracowania

WARTWY DO ANALIZY

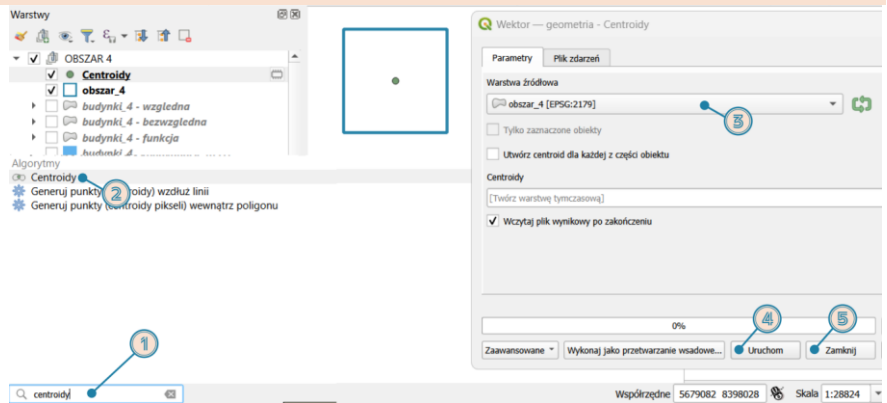
- obszar

INFORMACJA

O WSPÓŁRZĘDNYCH (1/3)

1. Tworzymy centroid obszaru:

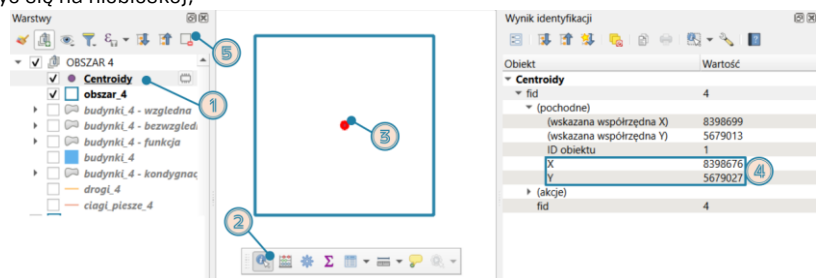
- w lewym dolnym rogu programu, w pasku wyszukiwania wpisujemy „centroidy”,
- wyberamy algorytm „Centroidy”,
- ustawiamy warstwę z obszarem analizy,
- [Uruchom]
- [Zamknij].



2. W polu *Warstwy* została dodana warstwa Centroidy, która jest punktem na mapie i reprezentuje geometryczny środek obszaru.

3. Odczytujemy współrzędne centroidu:

- zaznaczamy utworzoną warstwę [ma zaznaczyć się na niebiesko],
- klikamy w ikonę identyfikacji,
- klikamy w punkt centroidu,
- odczytujemy i zapisujemy współrzędne X i Y.
- usuwamy warstwę.



4. Pozyskane współrzędne należy ująć w informacjach o położeniu zakresu analiz. Należy zamieścić informację w jakim układzie są te współrzędne (sprawdzić układ projektu).

WGRANIE DANYCH TOPOGRAFICZNYCH (2/3)

1. W przeglądarce internetowej uruchamiamy Geoportal Krajowy

[<https://geoportal.gov.pl/>]:

- wyberamy w pasku menu *Usługi* -> *Usługi przeglądania WMS i WMTS*,
- odszukujemy usługę WMTS „*Mapa podkładowa BDOO i BDOT10k*” i klikamy w przycisk [Kopiuje adres usługi].

2. Przechodzimy do programu QGIS.



Rodzaj usługi	Nazwa usługi	Pokaż w geoportalu	Link do adresu usługi
WMTS	Baza Danych Obiektów Topograficznych (BDOT10k)		Kopiuje adres usługi
WMS	Baza Danych Obiektów Topograficznych (BDOT10k)		Kopiuje adres usługi
WMTS	Mapa podkładowa BDOO i BDOT10k		Kopiuje adres usługi
WMTS	Baza Danych Obiektów Ogólnogeograficznych (BDOO)		Kopiuje adres usługi

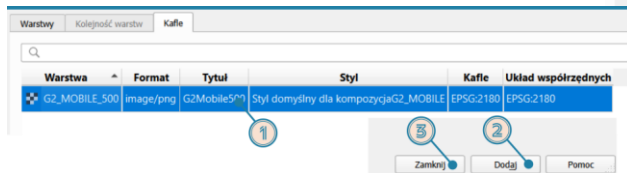
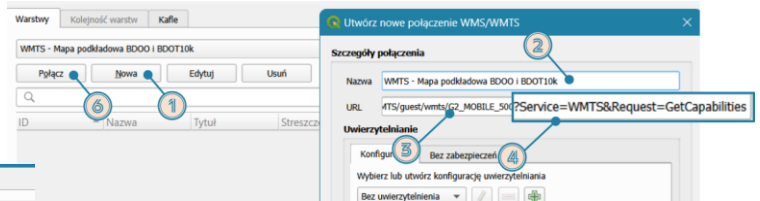
Warstwa -> Dodaj Warstwę -> Dodaj warstwę WMS/WMTS

3. W oknie dodawania warstwy wybieramy:

- klikamy w przycisk [Nowa],
- nadajemy mu nazwę *WMTS – Mapa podkładowa BDOO i BDOT10k*,
- wklejamy skopiowany adres usługi,
- na końcu adresu dopisujemy `?Service=WMTS&Request=GetCapabilities`
- [OK]
- [Połącz]

4. Zostanie otwarta zakładka „Kafle”:

- zaznaczamy warstwę „*G2_MOBILE_500*”,
- klikamy w prawym dolnym rogu okna [Dodaj],
- [Zamknij].



3. W polu *Warstwy* w głównym oknie programu zostanie dodana nowa warstwa o nazwie G2MOBILE_500.

WIZUALIZACJA (3/3)

1. Wykonujemy wizualizację wyników na podstawie warstwy obszar, dodanej usługi WMTS

(warstwa G2MOBILE_500).

2. Wizualizacja ma zostać wykonana:

- w skali 1 : 50 000,
- rozmiar i kształt dowolny.



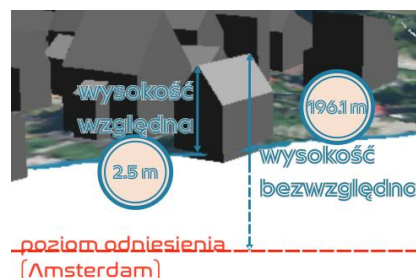
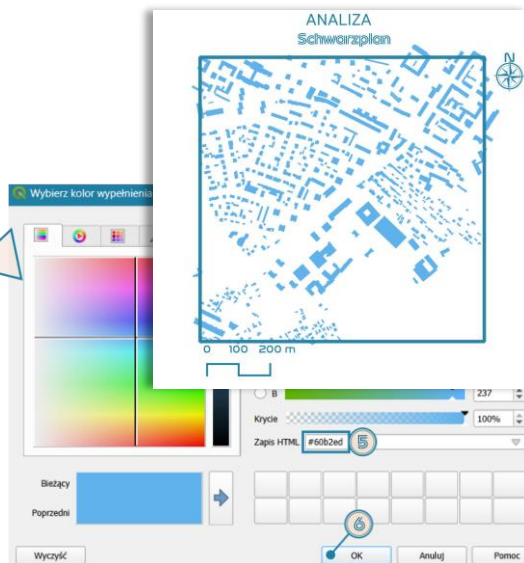
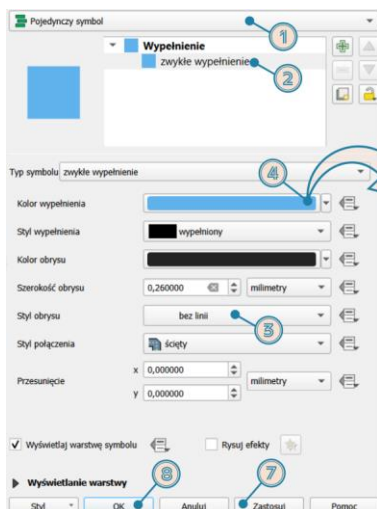
2 - Schwarzplan

WARSTWY DO ANALIZY

- budynki,
- budynki 3D,
- obszar

WIZUALIZACJA

1. Klikamy na warstwę budynki prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
2. Przechodzi do zakładki *Styl*, gdzie ustawiamy stylizację:
 - (1) ustawiamy rodzaj stylizacji – *Pojedynczy symbol*,
 - (2) klikamy w opcję edycji symbolu – *zwykłe wypełnienie*,
 - (3) ustawiamy obrys symbolu – *bez linii*,
 - (4) klikamy w kolor wypełnienia,
 - (5) wpisujemy kod koloru w HTML
 - (6) [OK],
 - (7) [Zastosuj],
 - (8) [OK].
3. Wizualizacja warstwy została wykonana.
4. Wykonujemy wizualizację finalną w nowym wydruku.



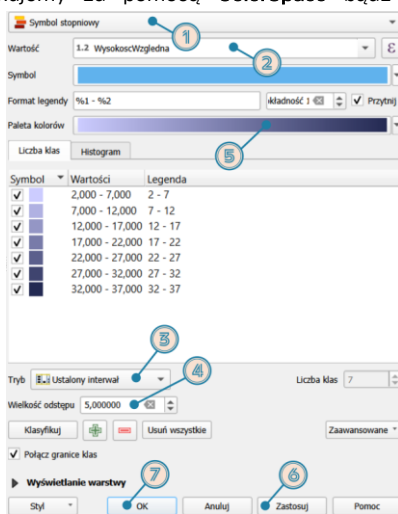
3 – Analiza wysokości zabudowy

WARSTWY DO ANALIZY

- budynki,
- budynki 3D,
- obszar

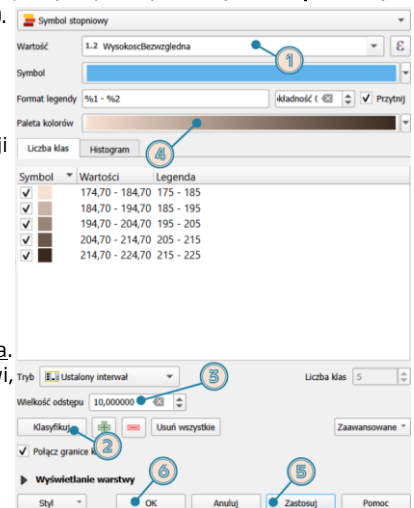
3.1 – Analiza wysokości względnej budynków

1. Duplikujemy warstwę budynki i zmieniamy nazwę na budynki_wzgleдна.
1. Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
2. Przechodzi do zakładki *Styl* i ustawiamy stylizację:
 - (1) ustawiamy rodzaj stylizacji – *Symbol stopniowy*,
 - (2) wybieramy wartość atrybutu – *WysokoscWzgleдна*,
 - (3) wybieramy tryb podziału – *Ustalony interwał*,
 - (4) ustalamy wielkość odstępu – *dowolna wartość* (wartość ma mieć logiczny wydźwięk),
 - (5) klikamy w pasek koloru, w celu jego zmiany: Kolor_1 – wartość najmniejsza, Kolor_2 – wartość największa. Kolorystykę pozyskujemy za pomocą **ColorSpace** bądź **ColorBrewer 2.0**.
 - (6) [Zastosuj],
 - (7) [OK].
3. Wizualizacja warstwy została wykonana.
4. Obiekty bez informacji (wartość *NULL*) nie zostały zaprezentowane w wizualizacji.
5. Ustawiamy warstwę budynki pod spód warstwy budynki_wzgleдна. Dzięki temu zabiegowi, niewizualizowane obiekty będą widoczne. Należy zmienić kolorystykę tych budynków na kolor odróżniający się znacznie od wykorzystanej kolorystyki.
6. Wykonujemy wizualizację finalną w nowym wydruku.



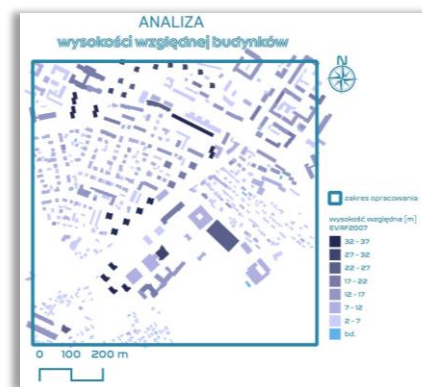
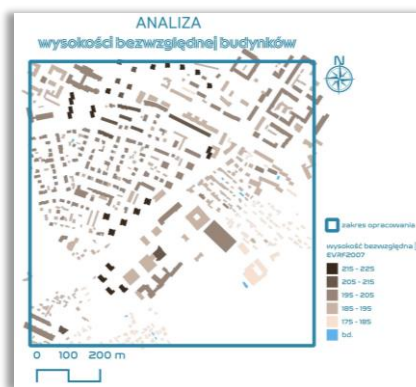
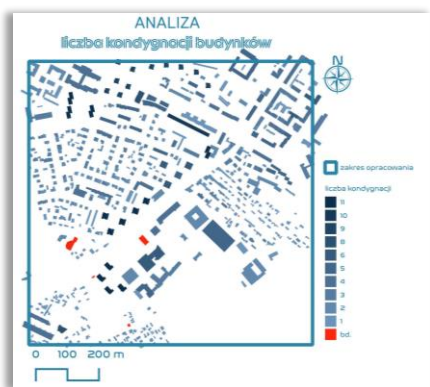
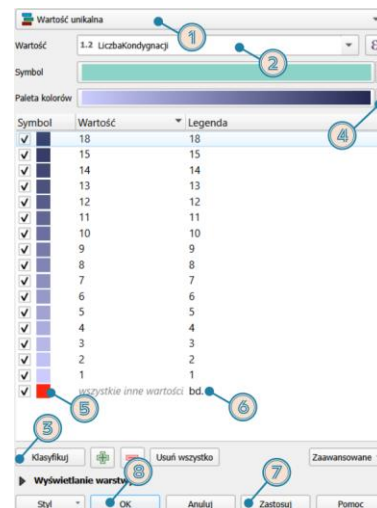
3.2 – Analiza wysokości bezwzględnej budynków

1. Duplikujemy warstwę budynki_wzgleдна – zmieniamy nazwę na budynki_bezwzgleдна.
2. Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
3. Przechodzi do zakładki *Styl* i ustawiamy stylizację:
 - (1) wybieramy wartość atrybutu – *WysokoscBezwzgleдна*,
 - (2) klikamy [Klasyfikuj],
 - (3) zmieniamy wielkość odstępu, jeżeli jest konieczność – *dowolna liczba*,
 - (4) klikamy w pasek koloru, w celu jego zmiany: Kolor_1 – wartość najmniejsza, Kolor_2 – wartość największa. Kolorystykę pozyskujemy za pomocą **ColorSpace** bądź **ColorBrewer 2.0**.
 - (5) [Zastosuj],
 - (6) [OK].
4. Wizualizacja warstwy została wykonana.
5. Obiekty bez informacji (wartość *NULL*) nie zostały zaprezentowane w wizualizacji.
6. Ustawiamy warstwę budynki pod spód warstwy budynki_bezwzgleдна. Dzięki temu zabiegowi, niewizualizowane obiekty będą widoczne. Należy zmienić kolorystykę tych budynków na kolor odróżniający się znacznie od wykorzystanej kolorystyki.
7. Wykonujemy wizualizację finalną w nowym wydruku.

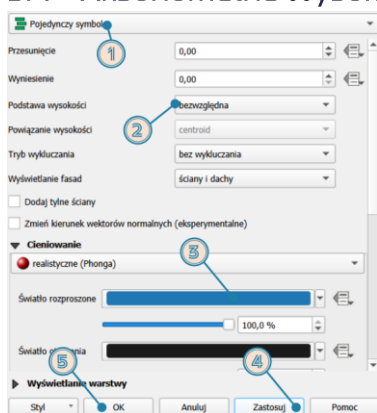


3.3 – Analiza liczby kondygnacji budynków

- Duplikujemy warstwę budynki – zmieniamy nazwę na budynki_kondygnacje.
- Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy Właściwości.
- Przechodzimy do zakładki Styl i ustawiamy stylizację:
 - ustawiamy rodzaj stylizacji – Wartość unikalna,
 - wyberamy wartość atrybutu – LiczbaKondygnacji,
 - klikamy [Klasyfikuj],
 - zmieniamy paletę kolorów:
 - wyberamy Utwórz nową paletę kolorów,
 - pozostawiamy typ palety kolorów bez zmian i akceptujemy [OK],
 - Kolor_1 – wartość najmniejsza, Kolor_2 – wartość największa.
 Kolorystykę pozyskujemy za pomocą **ColorSpace**.
 - zmieniamy kolor symbolu (ma się odznaczać od palety) dla braku danych,
 - zmieniamy opis w legendzie dla obiektów z brakiem atrybutu – „bd.”,
 - [Zastosuj],
 - [OK].
- Wizualizacja warstwy została wykonana.
- Wykonujemy wizualizację finalną w nowym wydruku.



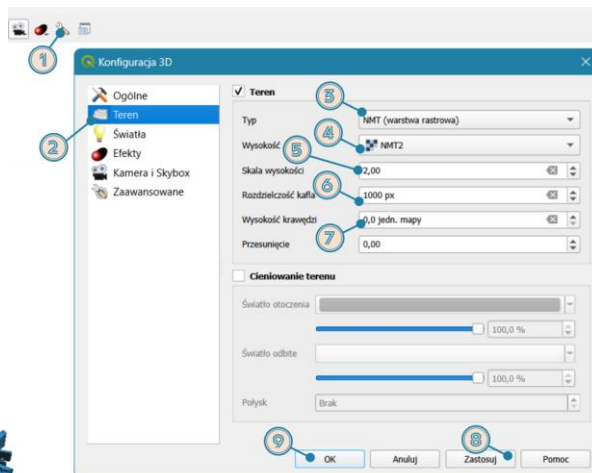
3.4 – Aksonometria wysokości zabudowy



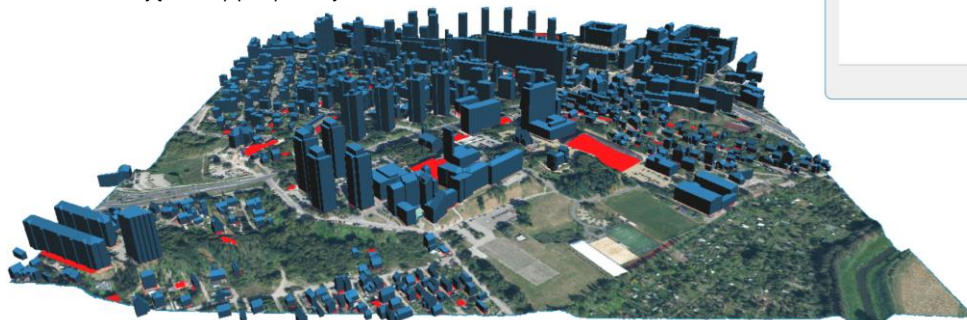
- Klikamy prawym przyciskiem myszy budynki_3D i wybieramy Właściwości.
- Przechodzimy do zakładki Widok 3D i ustawiamy:
 - wyberamy z listy – Pojedynczy symbol,
 - podstawa wysokości – bezwzględna,
 - światło rozproszone – zmieniamy na kolor z palety,
 - [Zastosuj],
 - [OK].
- Zmieniamy kolorystykę (zakładka Styl) warstwy budynki – bez obrysu, kolor wypełnienia zgodny z paletą, inny niż w Widoku 3D warstwy budynki_3D.

Widok -> Widok 3D mapy -> Nowy widok 3D mapy

- Ustawiamy ukształtowanie terenu wizualizacji 3D:
 - klikamy w ikonę konfiguracji,
 - przechodzimy do zakładki Teren,
 - Typ – NMT (warstwa rastrowa),



- Wysokość – NMT2,
 - skala wysokości – 2.00,
 - rozdzielczość kafli – 1000,
 - wysokość krawędzi – 0.00,
 - [Zastosuj]
 - [OK].
- Widok ustalamy zgodnie z kierunkiem północy.
 - Wizualizację należy pozyskać jako zrzut ekranu.

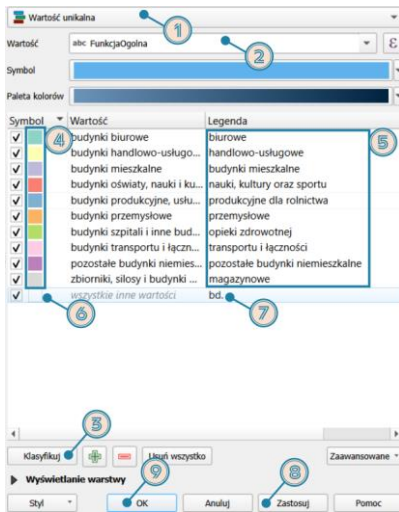


4 – Analiza funkcji budynków

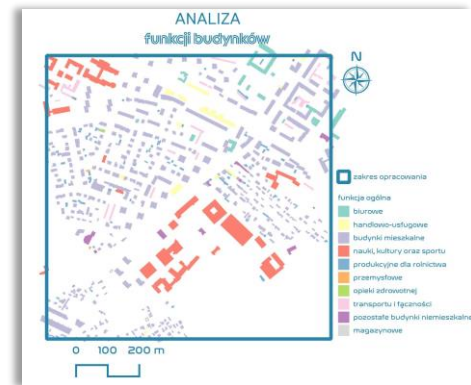
WARSTWY DO ANALIZY

- budynki,
- obszar

WIZUALIZACJA



1. Duplikujemy warstwę budynki – zmieniamy nazwę na budynki_funkcja.
2. Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
3. Przechodzimy do zakładki *Styl* i ustawiamy stylizację:
 - (1) ustawiamy rodzaj stylizacji – *Wartość unikalna*,
 - (2) wybieramy wartość atrybutu – *FunkcjaOgolna*,
 - (3) klikamy [Klasyfikuj],
 - (4) zmieniamy paletę kolorów dla zmiennych jakościowych, Kolorystykę ustalic za pomocą **ColorSpace** lub **ColorBrewer 2.0**.
 - (5) zmieniamy opisy w legendzie na bardziej przystępne nazwy,
 - (6) zmieniamy stylizację symbolu (ma się odznaczać od palety np. sam obrys) dla braku danych,
 - (7) zmieniamy opis w legendzie dla obiektów z brakiem atrybutu – „*bd.*”,
 - (8) [Zastosuj],
 - (9) [OK].
6. Wizualizacja warstwy została wykonana.
7. Opracowujemy ją w nowym wydruku.



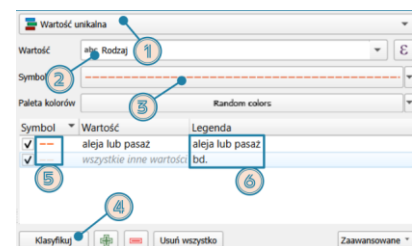
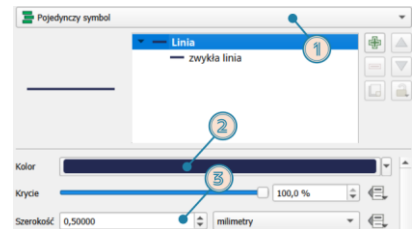
5 – Analiza komunikacyjna

WARSTWY DO ANALIZY

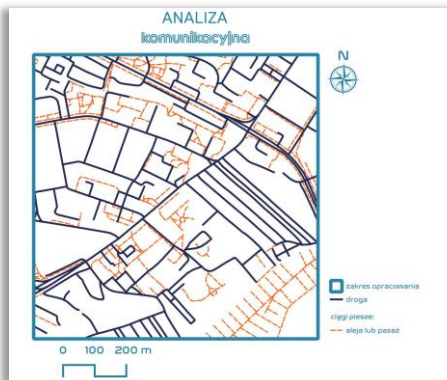
- drogi,
- ciągi piesze,
- obszar

WIZUALIZACJA

1. Klikamy na warstwę drogi prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
2. Przechodzimy do zakładki *Styl* i ustawiamy stylizację:
 - (1) ustawiamy rodzaj stylizacji – *Wartość unikalna*,
 - (2) klikamy w pasek koloru i zmieniamy kolorystykę,
 - (3) ustawiamy dowolną szerokość,
 - (4) [Zastosuj],
 - (5) [OK].
3. Klikamy na warstwę ciągi_piesze prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
4. Przechodzimy do zakładki *Styl* i ustawiamy:
 - (1) ustawiamy rodzaj stylizacji – *Wartość unikalna*,
 - (2) wybieramy wartość – *Rodzaj*,
 - (3) zmieniamy stylizację symbolu – linia przerywana, wartość ½ szerokości dróg,
 - (4) [Klasyfikuj]
 - (5) zmieniamy kolory poszczególnych symboli,
 - (6) zmieniamy opisy,



- (7) [Zastosuj],
- (8) [OK].
8. Wizualizacja warstwy została wykonana.
9. Wykonujemy wizualizację finalną w nowym wydruku.



6 – Zmiany zagospodarowania terenu

WARSTWY DO ANALIZY

- obszar

POZYSKANIE DANYCH

1. W przeglądarce internetowej uruchamiamy portal Otwarte Dane Lublina (<https://otwartedane.lublin.eu/>).
2. Wyszukujemy hasła „ortofotomapa”.
3. Klikamy w znalezione zbiory danych.
4. W oknie danych mamy informacje o nich, w jaki sposób je można dodać oraz z którego roku ona są.
5. Wybieramy najnowsze dane i wybieramy *Więcej informacji*.
6. Otworzy nam się okno z tymi danymi oraz z adresem URL – należy go skopiować.
7. Przechodzimy do programu QGIS.

Dane i zasoby

Ortofotomapy WMS
Ortofotomapy w usłudze WMS. Dostępne układy współrzędnych: 2179 2180 3857 4326

Ortofotomapa 2023 (GeoTIFF COG)
Plik należy dodać np. do programu QGIS, jako raster po protokole http/https.

Ortofotomapa 2022 (GeoTIFF COG)
Plik należy dodać np. do programu QGIS, jako raster po protokole http/https.

Więcej ▾

Więcej ▾

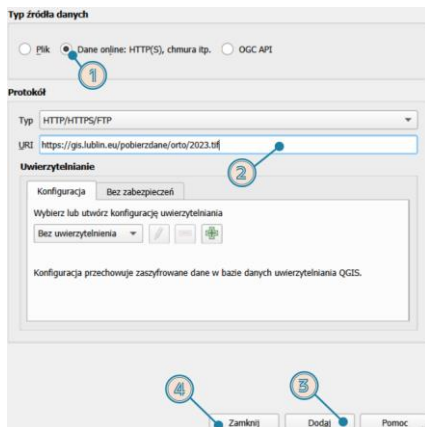
Więcej ▾

Ortofotomapa 2023 (GeoTIFF COG)

URL: <https://gis.lublin.eu/pobierzdane/orto/2023.tif>

Plik należy dodać np. do programu QGIS, jako raster po protokole http/https.

Warstwa -> Dodaj Warstwę -> Dodaj warstwę rastrową



8. W oknie dodawania:

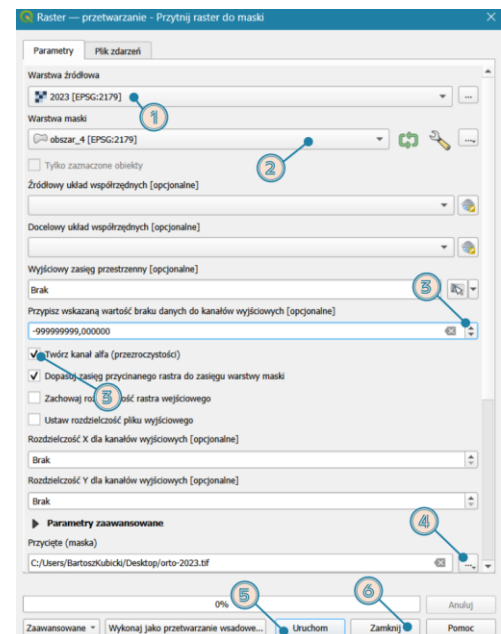
- (1) wybieramy – Dane online,
- (2) wklejamy skopiowany link,
- (3) [Dodaj],
- (4) [Zamknij].

9. Do programu został dodana warstwa rastrowa (obraz) o nazwie roku, z którego pochodzi. W tym przypadku 2023.

Raster -> Cięcie -> Przytnij do maski

10. Zmieniamy ustawienia przycinania:

- (1) warstwą źródłową będzie – 2023,
- (2) warstwą maski, czyli zakresem przycięcia – obszar,



(3) jednym kliknięciem w strzałkę do góry ustawiamy wartość przy braku danych na - 99999999,000000,

(4) zahaczamy przezroczystość,

(5) zapisujemy plik w folderze projektu – orto-2023,

(6) [Uruchom],

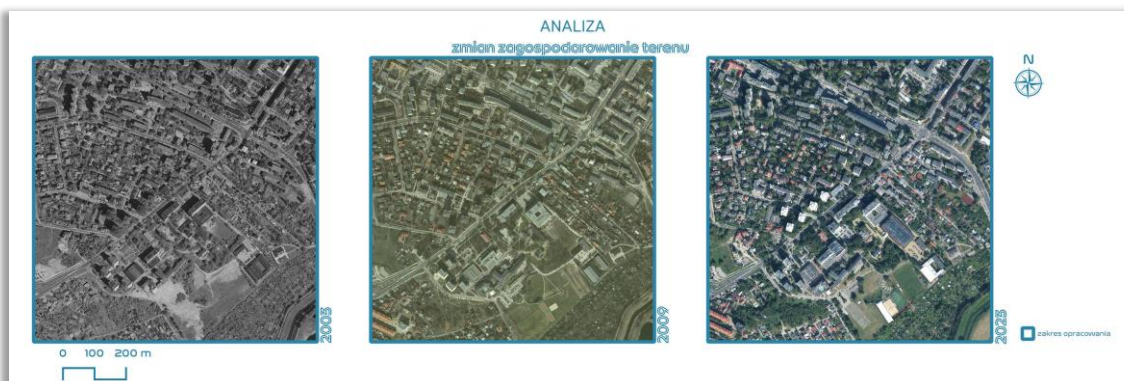
(7) [Zamknij].

11. Do pola *Warstwy* został dodany orto-2023, który zasięgiem obejmuje idealnie zakres opracowania.
12. Usuwamy warstwę 2023.
13. W analogiczny sposób tworzymy fragmenty ortofotomap dla innych lat. Najstarszego możliwego roku i dla roku mniej więcej w środku okresu.

WIZUALIZACJA

Wizualizację końcową można wykonać na dwa sposoby – albo dla każdego roku osobną wizualizację albo dla wszystkich trzech lat w jednym układzie wydruku. Poniżej znajdują się wskazówki jak zrobić to w jednym wydruku.

1. W oknie wydruku odpowiednio zwiększamy szerokość kartki wydruku.
2. Zaznaczając dodane już wcześniej pole mapy, wybieramy na klawiaturze CTRL+C, CTRL+V aby skopiować układ.
3. Mając utworzone trzy pola mapy, dla każdego z nich ustalamy odpowiednie warstwy w głównym oknie programu.
4. Po ustawieniu odpowiedniej ortofotomapy dla danego pola mapy zahaczamy opcje blokujące zmiany.
5. Klikając na opisy w polu *Obiekty* – zaznaczają się one na kartce wydruku. Klikając na obiekt jego nazwa jest pogrubiona w polu *Obiekty*. Aby nie myliły się nam dane mapy, można zmienić ich nazwy zgodnie z rokiem.
6. Wstawiamy jedną podziałkę, jedną strzałkę północy i jedną legendę. Przy każdej ortofotomapa dodajemy opis z rokiem jej aktualności.



7 – Ukształtowanie terenu

WARSTWY DO ANALIZY

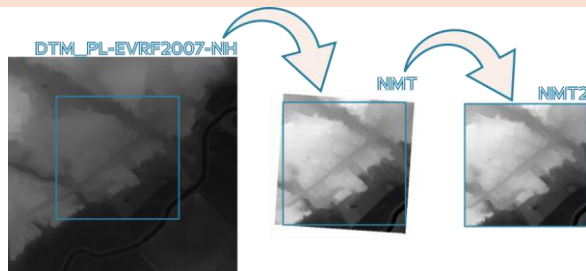
- obszar

POZYSKANIE DANYCH



WCZYTANIE WCS (1/3)

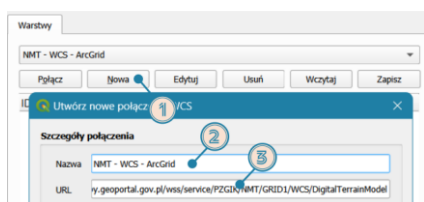
- W przeglądarce internetowej uruchamiamy Geoportal Krajowy (<https://geoportal.gov.pl/>):
 - wyбираemy w pasku menu *Usługi* -> *Usługi przeglądania WCS*,
 - odszukujemy usługę WCS „*Numeryczny Model Terenu – Arc/Info ASCII Grid*” i klikamy w przycisk [Kopiuje adres usługi].



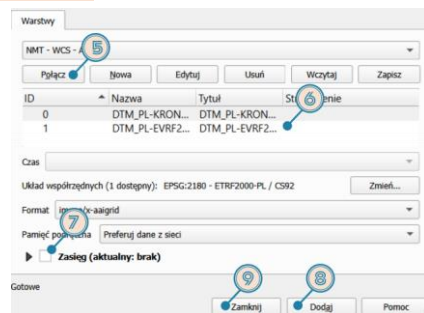
Rodzaj usługi	Nazwa usługi i jej parametry	Próbka danych	Link do adresu usługi
WCS	Numeryczny Model Terenu – Arc/Info ASCII Grid		Kopiuje adres usługi
WCS	Numeryczny Model Terenu – GeoTIFF		Kopiuje adres usługi

- Przechodzimy do programu QGIS.

Warstwa -> Dodaj Warstwę -> Dodaj warstwę WCS



- W oknie dodawania warstwy wybieramy:
 - klikamy w przycisk [Nowa],
 - nadajemy nazwę – „*NMT-WCS – ArcGrid*”,
 - wklejamy skopiowany link,
 - [OK],
 - [Połącz],
 - zaznaczamy warstwę o ID=1, „*DTM_PL-EVRF2007-NH*”,
 - odchaczamy opcję zasięgu,
 - [Dodaj],



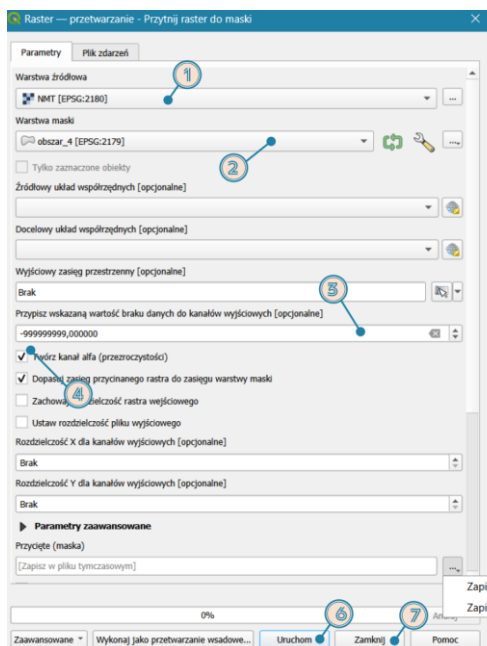
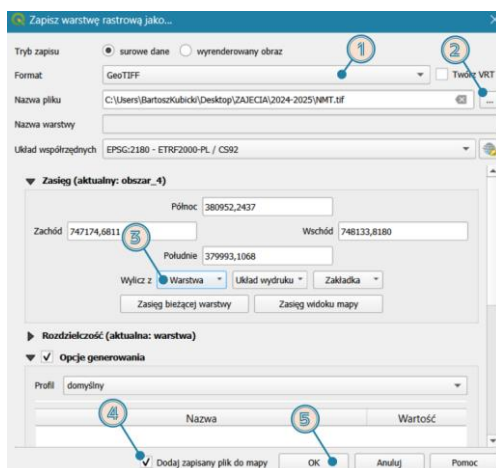
Czekamy cierpliwie, aż zostanie dodana warstwa o nazwie **DTM_PL-EVRF2007-NH**.

- [Zamknij].

- Dodana warstwa będzie miała wygląd szarej plamy.

EKSPORT NMT (2/3)

- Prawym przyciskiem myszy klikam w dodaną warstwę z Numerycznym Modelem Terenu **DTM_PL-EVRF2007-NH**.
- Wybieram *Eksport* -> *Zapisz jako*.
- Zapisujemy plik:
 - wyбираemy format pliku – *GeoTIFF*,
 - określamy nazwę **NMT** i folder zapisu (pamiętać aby wybrać folder projektu),
 - określamy zasięg pobieranego fragmentu – taki sam jak warstwa **obszar**,
 - zahaczamy, aby dodano zapisany plik,
 - [OK].
- W polu *Warstwy* zostanie dodana nowa warstwa o nazwie **NMT**. W zasięgu obejmuje troszkę większy obszar niż obszar analizy.
- Możemy usunąć warstwę **DTM_PL-EVRF2007-NH**.



PRZYCIECIE NMT DO ZAKRESU (3/3)

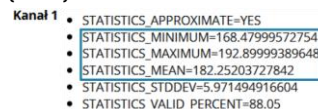
Raster -> Cięcie -> Przytnij do maski

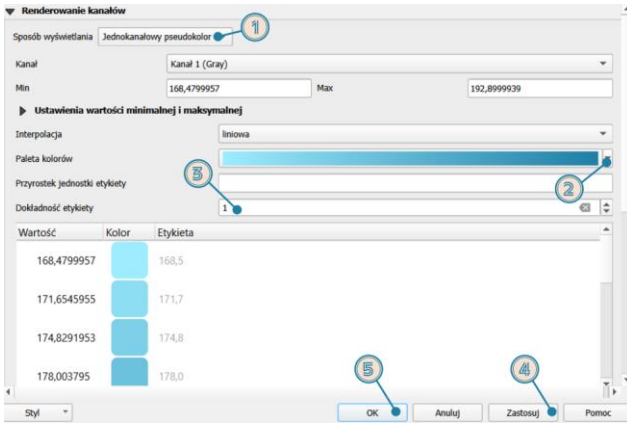
- Zmieniamy ustawienia przycinania:
 - warstwą źródłową będzie – **NMT**,
 - warstwą maski, czyli zakresem przycięcia – **obszar**,
 - jednym kliknięciem w strzałkę do góry ustawiamy wartość przy braku danych na -999999999,000000,
 - zahaczamy przezroczystość,
 - zapisujemy plik w folderze projektu – **NMT2**,
 - [Uruchom],
 - [Zamknij].
- Do pola *Warstwy* został dodany **NMT2**, który zasięgiem obejmuje idealnie zakres opracowania.

INFORMACJE O WYSOKOŚCI

Klikamy na warstwę **NMT2** prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*. W zakładce *Informacje* szukamy po prawej stronie nazwy **Kanał 1** i odczytujemy wartości wysokości (z dokładnością do decymetrów [0.1 m]):

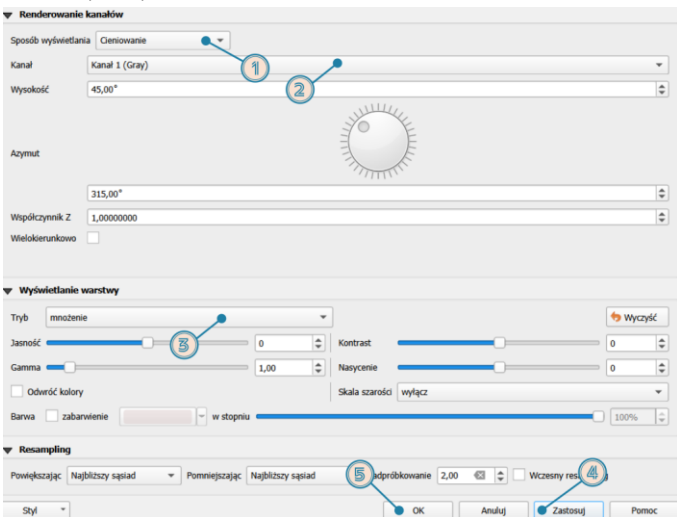
STATISTICS_MINIMUM – najmniejsza,
 STATISTICS_MAXIMUM – największa,
 STATISTICS_MEAN – średnia.





CINIOWANIE

- Duplikujemy warstwę **NMT2**. (Klikamy w nazwę warstwy prawym przyciskiem i wybieramy „Duplikuj warstwę”.)
- Zmieniamy nazwę nowej warstwy na **NMT2-cien**.
- Warstwa **NMT2-cien** ma znaleźć się bezpośrednio nad **NMT2**.
- Wchodzimy we właściwości warstwy, w zakładkę **Styl**.
- Ustawiamy odpowiedni:
 - sposób wyświetlania - *Cieniowanie*,
 - Kanał - *Kanał 1 (Gray)*,
 - Tryb - *mnożenie*,
 - [Zastosuj],
 - [OK].
- Zamykamy okno.



PRZEKRÓJ

Do wizualizacji ukształtowania terenu należy dodać dwa przekroje przez teren:

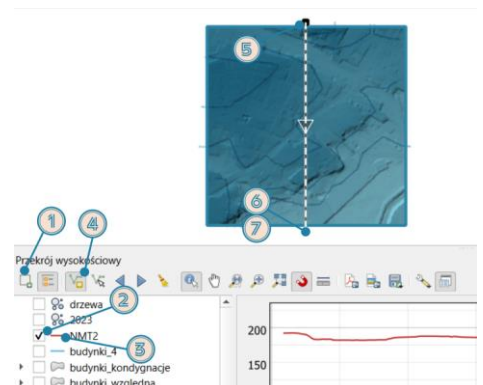
- kierunek zachód (E) – wschód (W) (od lewej do prawej),
- kierunek północ (N) – południe (S) (z góry na dół).

Poniżej przedstawiono opis wykonania jednego przekroju. Drugi należy wykonać w sposób analogiczny powtarzając poniższe czynności.

RYSOWANIE (1/2)

Widok -> Przekrój wysokościowy

- W dolnej części programu otworzy się nowy panel *Przekrój wysokościowy*.
- W polu z warstwami sprawdzamy czy jest warstwa **NMT2**:
 - jeżeli jej nie ma to dodajemy ją,
 - pozostawiamy tylko zahaczoną warstwę **NMT2**,
 - zmieniamy kolorystykę,
 - wyberamy rysowalinię przekroju,
 - lewym przyciskiem myszy klikamy w pierwszy punkt,
 - lewym przyciskiem myszy klikamy w drugi punkt,
 - prawym przyciskiem myszy zatwierdzamy linię.
- W polu z przekrojem wyświetli się wykonany przekrój.



KOMPOZYCJA BARWNA

- Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę **NMT2** i wybieramy *Właściwości*.
- Przechodzimy do zakładki **Styl**:
 - sposób wyświetlania – *Jednokanałowy pseudokolor*,
 - zmieniamy paletę kolorów:
 - wyberamy *Utwórz nową paletę kolorów*,
 - 2.2) pozostawiamy typ palety kolorów bez zmian - [OK],
 - 2.3) Kolor_1 – wartość najmniejsza, Kolor_2 – wartość największa. Kolorystykę pozyskujemy za pomocą **ColorSpace**.
 - ustawiamy dokładność etykiety na 1,
 - [Zastosuj],
 - [OK].
- Została ustawiona kolorystyka Numerycznego Modelu Terenu.

WARSTWICE

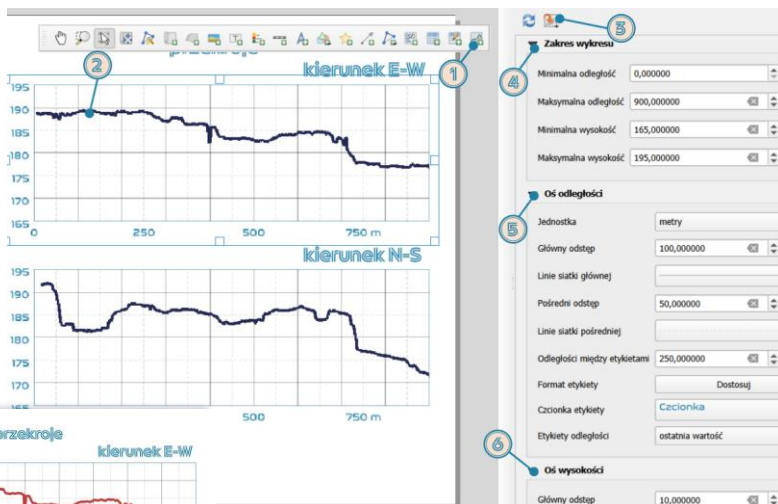
- Duplikujemy warstwę **NMT2**.
- Zmieniamy nazwę nowej warstwy na **NMT2-warstwice**.
- Warstwa **NMT2-warstwice** ma znaleźć się bezpośrednio nad **NMT2-cien**.
- Wchodzimy we właściwości warstwy, w zakładkę **Styl**.
- Ustawiamy odpowiedni:
 - sposób wyświetlania - *Warstwice*,
 - Kanał - *Kanał 1 (Gray)*,
 - Contour Interval – *5,00*,
 - Index Contour Interval – *5,00*,
 - Index Contour Symbol – *linia ciągła, szerokość 0,5, kolor wg. palety kolorów, krycie 50%*,
 - Input Downscaling – *25,00*.
 - [Zastosuj],
 - [OK].
- Zamykamy okno.



WIZUALIZACJA (2/2)

1. W oknie wydruku:

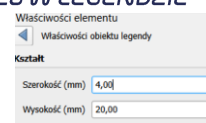
- (1) klikamy w ikonę dodawania przekroju,
- (2) trzymając lewy przycisk myszy dodajemy pole,
- (3) wybieramy *Kopiuj z Przekrój wysokościowy*,
Przycisk ten pobiera dane z przekroju aktualnie wykonanego i widocznego w oknie projektu.
- (4) zmieniamy ustawienia wartości maksymalnych i minimalnych dla odległości (minimalne – 0, maksymalna – 900) i wysokości (minimalna – poniżej ustalonej wcześniej wysokości minimalnej, maksymalna – powyżej, z dokładnością do 5 m),
- (5) ustawiamy oś odległości,



(6) ustawiamy oś wysokości.

ZMIANA WIELKOŚCI SYMBOLU W LEGENDZIE

1. Klikamy w obiekt legendy.
2. We Właściwości elementu klikamy dwukrotnie w symbol przy warstwie NMT2.
3. Zmieniamy odpowiednio szerokość i wysokość symbolu.



9 – Analiza roślinności wysokiej

WARSTWY DO ANALIZY

- obszar

POZYSKANIE DANYCH

1. W przeglądarce internetowej uruchamiamy portal Otwarte Dane Lublina (<https://otwartedane.lublin.eu/>).
2. Wyszukujemy hasła „chmura punktów”.
3. Klikamy w znaleziony zbiór danych.
4. W oknie danych mamy informacje o nich.
5. Wybieramy najnowsze dane i klikamy w ich nazwę.
6. Otworzy nam się okno z danymi oraz z adresem URL – należy go skopiować.
7. Przechodzimy do programu QGIS.

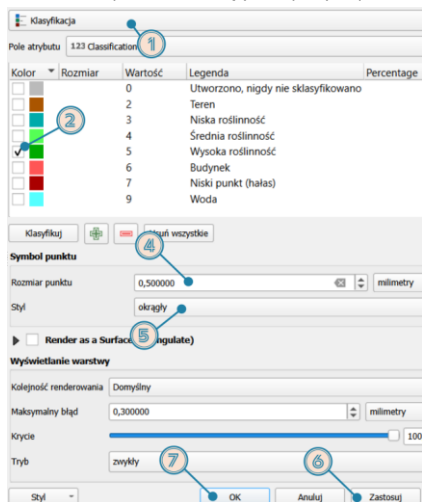
Dane i zasoby



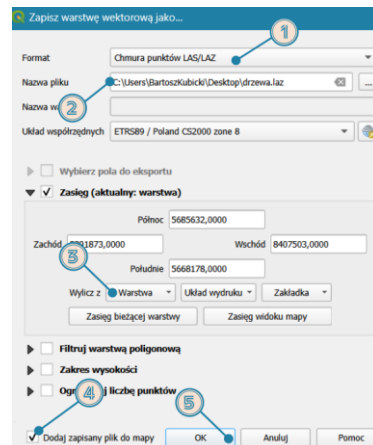
Warstwa -> Dodaj Warstwę -> Dodaj warstwę chmury punktów



8. W oknie dodawania chmury punktów:
 - (1) wybieramy – *Dane online*,
 - (2) wklejamy skopiowany link,
 - (3) [Dodaj],
 - (4) [Zamknij].
9. Do programu został dodana warstwa przypominająca ortofotomapę o nazwie roku, z którego pochodzi. [konspekt – 2023]. Dodana warstwa jest chmurą punktów z kolorystką RGB.

 10. Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy *Eksport -> Zapisz jako*.


11. W oknie eksportu ustawiamy:
 - (1) Format – *Chmura punktów LAS/LAZ*,
 - (2) wybieramy folder projektu i zapisujemy pod nazwą - *drzewa*,
 - (3) określamy zasięg dla warstwy obszar,
 - (4) zahaczamy opcję dodania po eksporcie,
 - (5) [OK].



12. Została dodana warstwa drzewa.
13. Usuwamy warstwę z chmurą punktów 2023.
14. Na dodaną warstwę drzewa klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy *Właściwości*.
15. W zakładce *Styl*:
 - (1) opcja styl – *Klasyfikacja*,
 - (2) pozostawiamy zahaczoną tylko – *wysoka roślinność* (kolumna *Percentage* – procentowy udział danej klasy)m
 - (3) ustawiamy wielkość punktu – 0,5,
 - (4) kształt – *okrągły*,
 - (5) [Zastosuj],
 - (6) [OK].

