

---

# QGIS 04

---



---

## Gestion de la symbologie dans QGIS

---

Septembre 2025

---



## TABLE DES MATIERES

<b>1. INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>2. SYMBOLOGIE DES COUCHES VECTORIELLES .....</b>	<b>1</b>
2.1    INTRODUCTION .....	1
2.2    PRESENTATION GENERALE DE L'ONGLET « SYMBOLOGIE » .....	2
2.3    UTILISATION DE L'AFFICHAGE DE TYPE « CATEGORISE » .....	3
2.4    AJOUT D'ETIQUETTES.....	7
2.5    SAUVEGARDE ET REUTILISATION DE STYLES.....	9
2.5.1 <i>Utilisation de fichiers de style QML.....</i>	9
2.5.2 <i>Utilisation de fichiers de définition de couche QLR.....</i>	9
2.6    UTILISATION DE L'AFFICHAGE DE TYPE « GRADUE » .....	11
<b>3. SYMBOLOGIE DES COUCHES RASTER .....</b>	<b>14</b>
3.1    SYMBOLOGIE EN NIVEAUX DE GRIS (VALEURS CONTINUES).....	14
3.2    SYMBOLOGIE EN PSEUDO-COULEUR A BANDE UNIQUE (VALEURS CONTINUES) .....	15
3.3    SYMBOLOGIE EN PALETTE VALEURS UNIQUES (VALEURS DISCRETES).....	16
3.4    FICHIER DE STYLE POUR LES SYMBOLOGIES RASTER.....	17
<b>4. EXERCICES SUPPLEMENTAIRES.....</b>	<b>19</b>
4.1    SYMBOLOGIE VECTORIELLE.....	19
4.2    SYMBOLOGIE RASTER.....	20



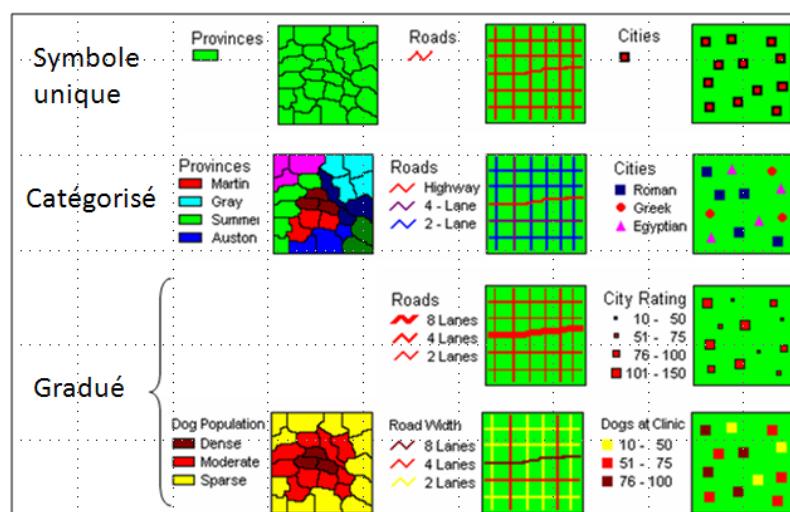
## 1. Introduction

- La symbologie est l'ensemble des fonctionnalités associées à la modification de l'apparence des couches cartographiques. Elle permet de présenter une information de manière visuelle.
- L'aspect visuel de la carte est très important pour valoriser le « travail de fond » qui a été effectué lors des étapes d'acquisition et de traitement des données. Une bonne symbologie permet également de communiquer efficacement des informations spatiales à d'autres personnes, ou encore d'explorer confortablement les données avec lesquelles on travaille.
- Au terme de cet exercice, vous devez être capable de :
  - Comprendre les différents types d'affichage et pouvoir choisir celui qui est le mieux adapté à l'objectif poursuivi.
  - Réaliser la mise au point de la symbologie dans QGIS.
- Les données relatives à cet exercice se trouvent dans le répertoire « **data\_04** ».

## 2. Symbologie des couches vectorielles

### 2.1 Introduction

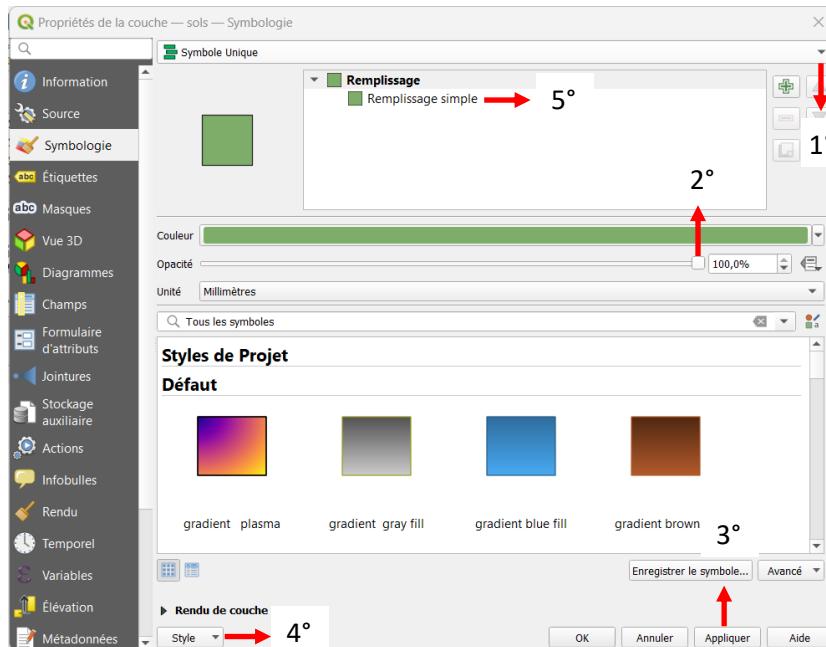
- Il existe trois principaux types d'affichages pour les couches vectorielles. Ils sont illustrés dans la figure ci-dessous :
  - **Symbole unique** : ce type d'affichage adopte une représentation uniforme de tous les objets de la couche. C'est l'affichage par défaut lors du chargement d'une couche.
  - **Catégorisé** : ce type de rendu permet d'attribuer à chaque élément une symbologie qui dépend de la valeur prise par une **variable discrète**. Les valeurs de cette variable sont stockées dans un champ de la table d'attributs.
  - **Gradué** : affichage d'une **variable quantitative** impliquant la définition de classes de valeurs (nombre de classes et modalité de fixation des limites de classes).





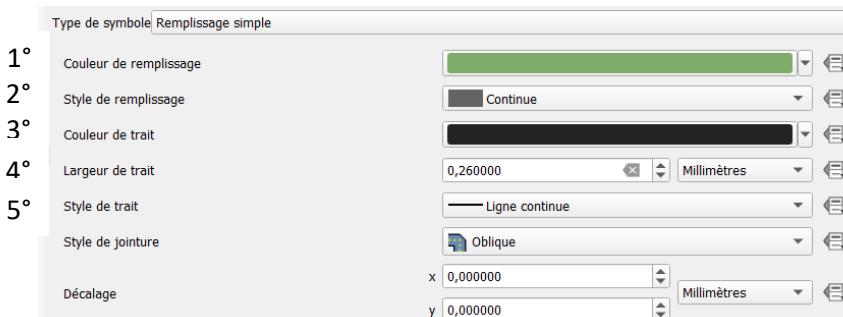
## 2.2 Présentation générale de l'onglet « Symbologie »

- Ajouter la couche **sols.shp** qui décrit les sols de la forêt de Saint-Michel.
- Ouvrir l'onglet « Symbologie » des propriétés de la couche.



- 1° Accès au choix du type de symbole (unique, catégorisé ou gradué).
- 2° Gestion de la transparence de la couche.
- 3° Le bouton **[Appliquer]** est utile pour visualiser la symbologie modifiée sans sortir de la fenêtre des propriétés de la couche.
- 4° Accès aux fonctionnalités de sauvegarde et de chargement de styles prédéfinis (abordées plus loin dans l'exercice).
- 5° Cliquer pour afficher les propriétés du symbole.

- Dans le cas de polygones, la symbologie « Remplissage simple » est définie par cinq propriétés principales :



- 1° La couleur de remplissage (couleur de l'intérieur des polygones).
- 2° Le style de remplissage (ex : uni, hachuré, sans remplissage).
- 3° La couleur du trait représentant les limites des polygones.
- 4° L'épaisseur du trait (exprimée selon différentes unités de cartes ou au sol).
- 5° Le style du trait (ex : ligne continue, pointillés).

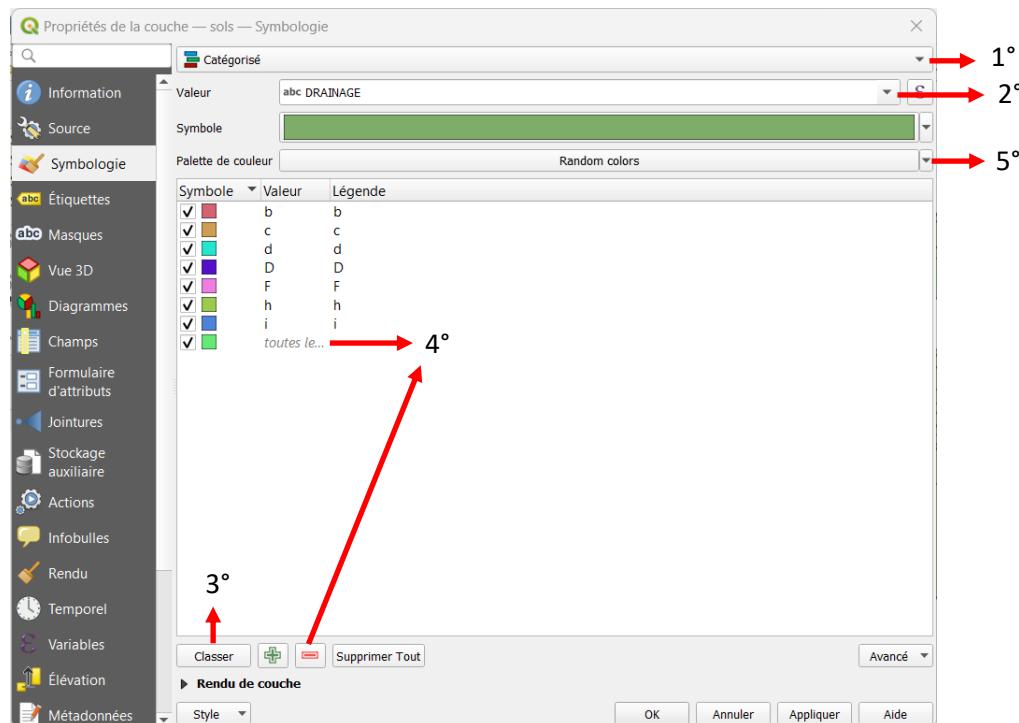


## 2.3 Utilisation de l'affichage de type « Catégorisé »



Produire une carte décrivant le niveau de drainage des sols de la forêt de Saint-Michel.

- L'information relative au drainage des sols est contenue dans le champ [DRAINAGE] de la table d'attributs de la couche **sols.shp**. Il s'agit d'une variable qualitative représentée par une lettre minuscule ou majuscule.
- La symbologie de type « Catégorisé » convient bien à la représentation d'une telle variable.
- Pour adopter une telle symbologie, procéder comme dans la figure ci-dessous.



1° Sélectionner le type d'affichage « Catégorisé ».

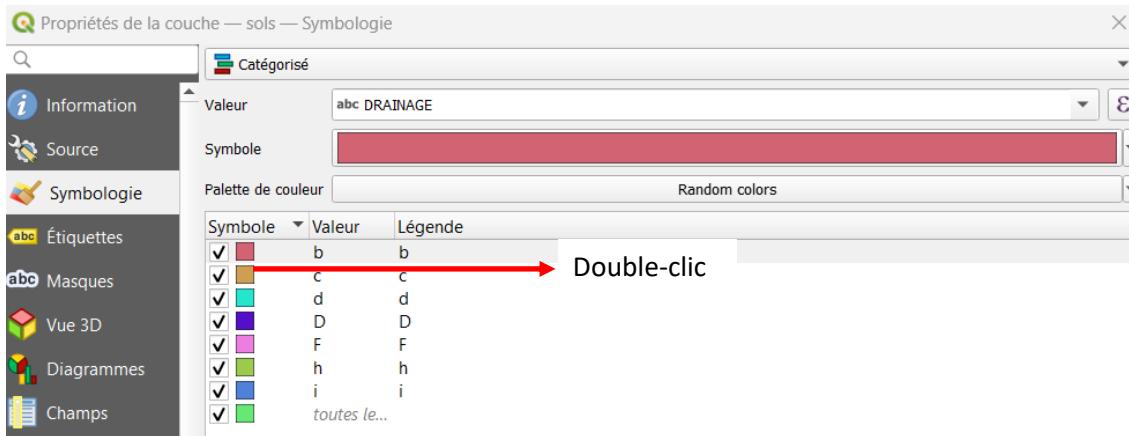
2° Sélectionner le champ **[DRAINAGE]** dont les valeurs vont être utilisées pour créer la symbologie.

3° Cliquer sur le bouton « **Classer** » : QGIS affiche la liste des valeurs uniques des codes présents dans le champ **[DRAINAGE]**.

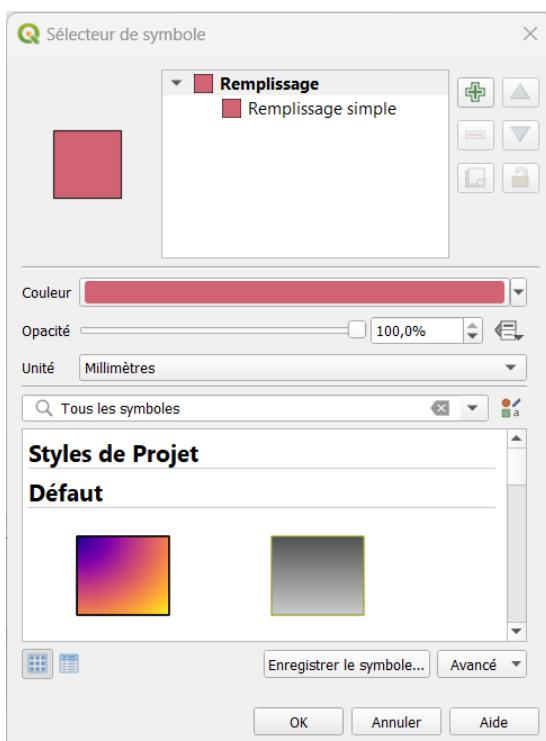
4° Une catégorie « **par défaut** » est ajoutée en bas de la liste. Elle permet d'attribuer un symbole aux polygones qui ne possèdent pas de valeur pour le champ sélectionné. Cette classe peut être supprimée en la sélectionnant et en cliquant sur le bouton .

5° La couleur attribuée à chaque valeur du champ **[DRAINAGE]** est sélectionnée aléatoirement dans la palette de couleurs sélectionnée par défaut.

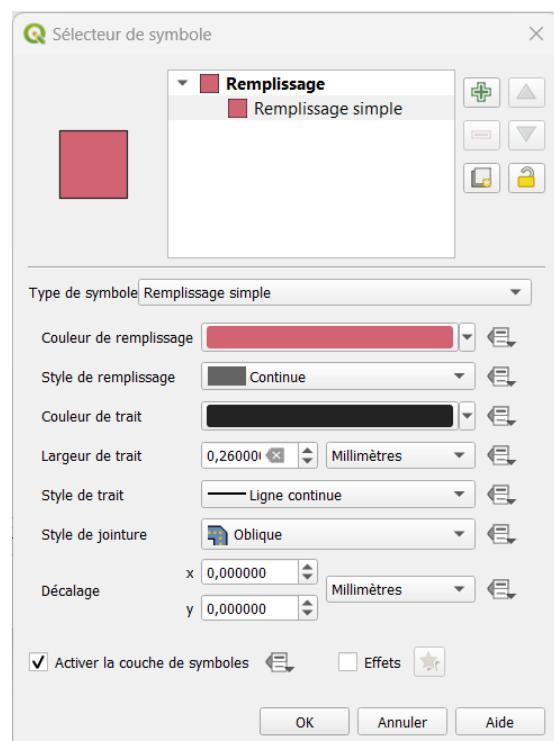
- Chaque item de la légende peut être traité individuellement. Un double clic sur la classe choisie ouvre la fenêtre « **Sélecteur de symbole** » qui permet de définir les différentes propriétés de symbologie de cet item.



- La fenêtre « Sélecteur de symbole » qui apparaît peut être utilisée en mode « simplifié » en cliquant sur « Remplissage » ou en mode détaillé en cliquant sur « Remplissage simple ». La première modalité ne permet que de modifier la couleur du symbole et son niveau d'opacité. La seconde donne accès à toutes les propriétés du symbole utilisé : couleur de remplissage, style de remplissage, couleur de trait...

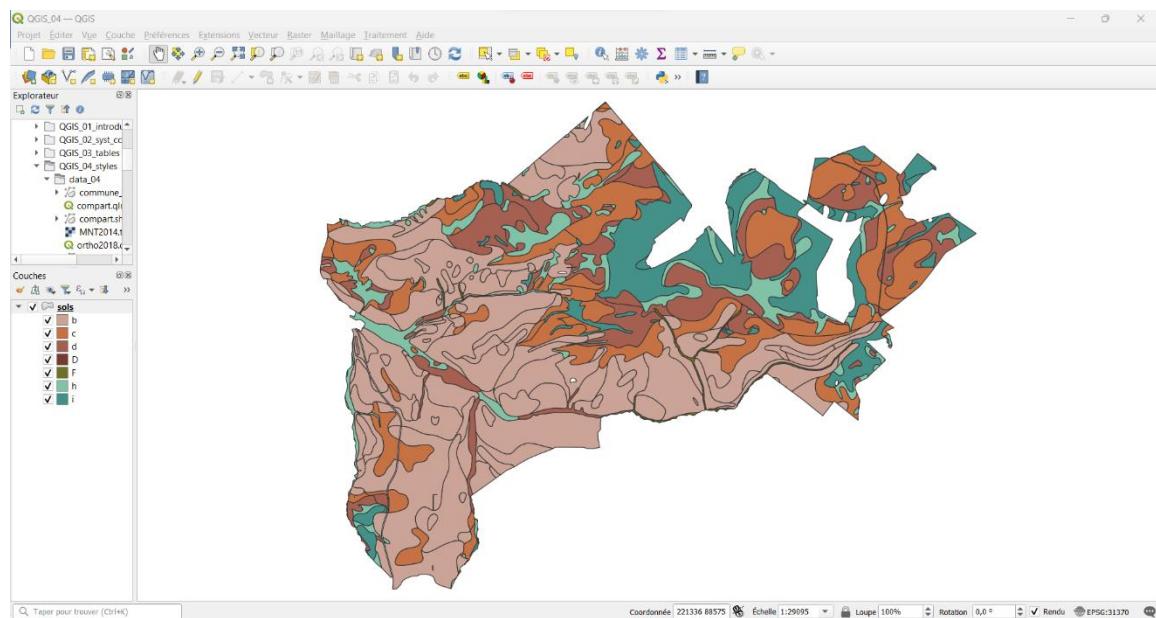


Mode simplifié

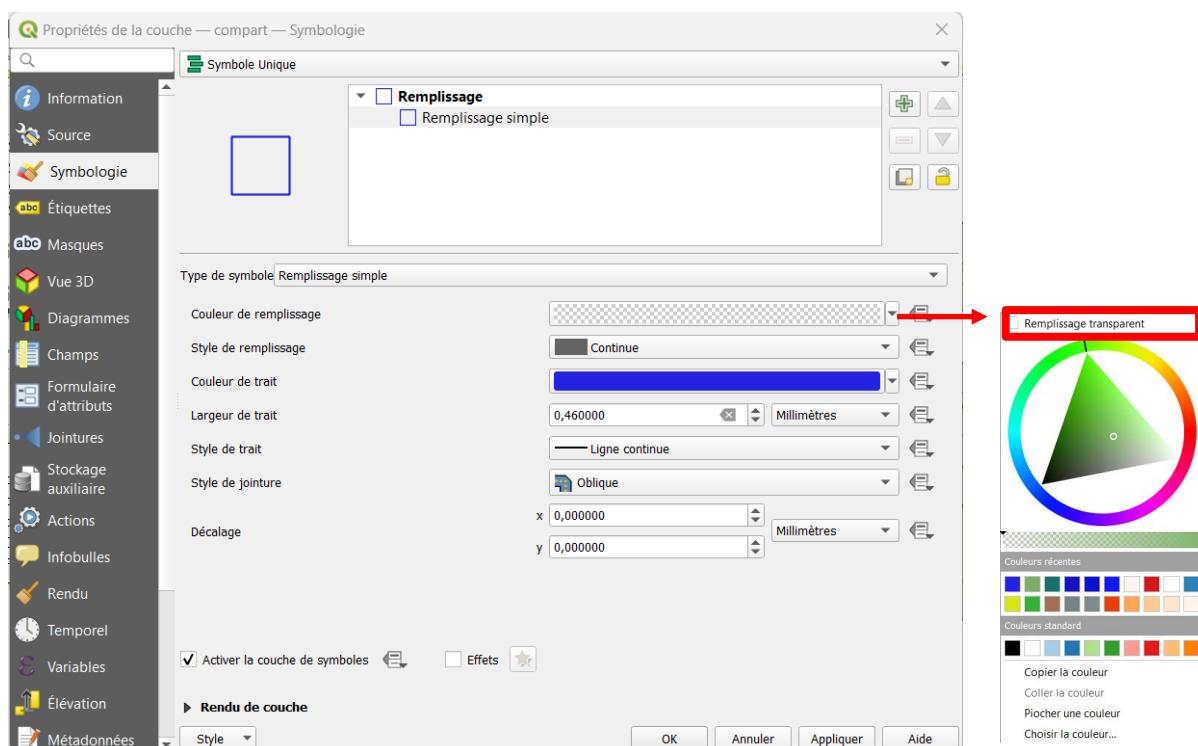


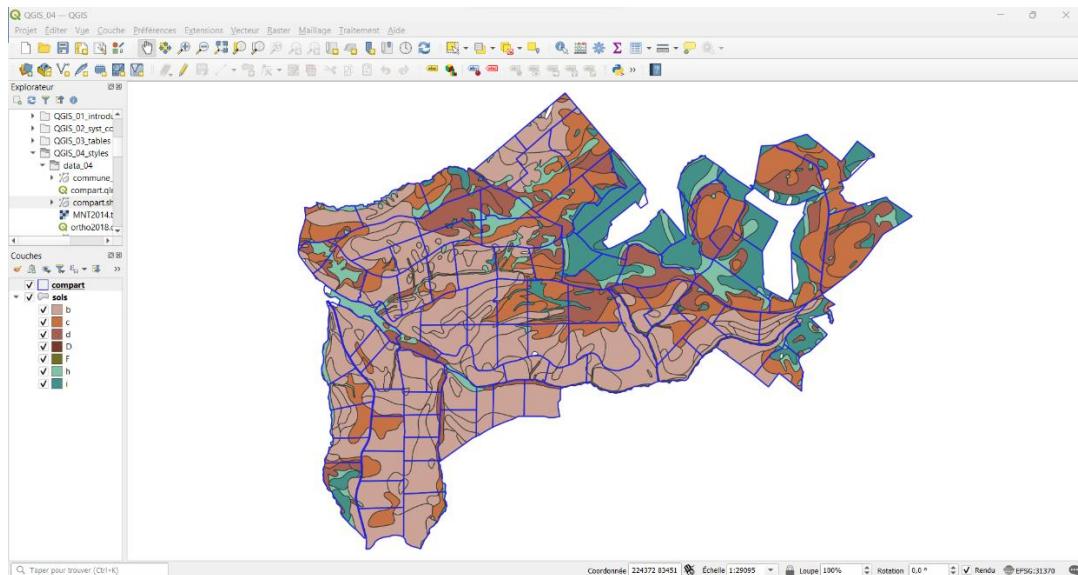
Mode complet

- La figure suivante présente un exemple de choix de couleurs pour symboliser les différents niveaux de drainage rencontrés dans la zone d'étude.

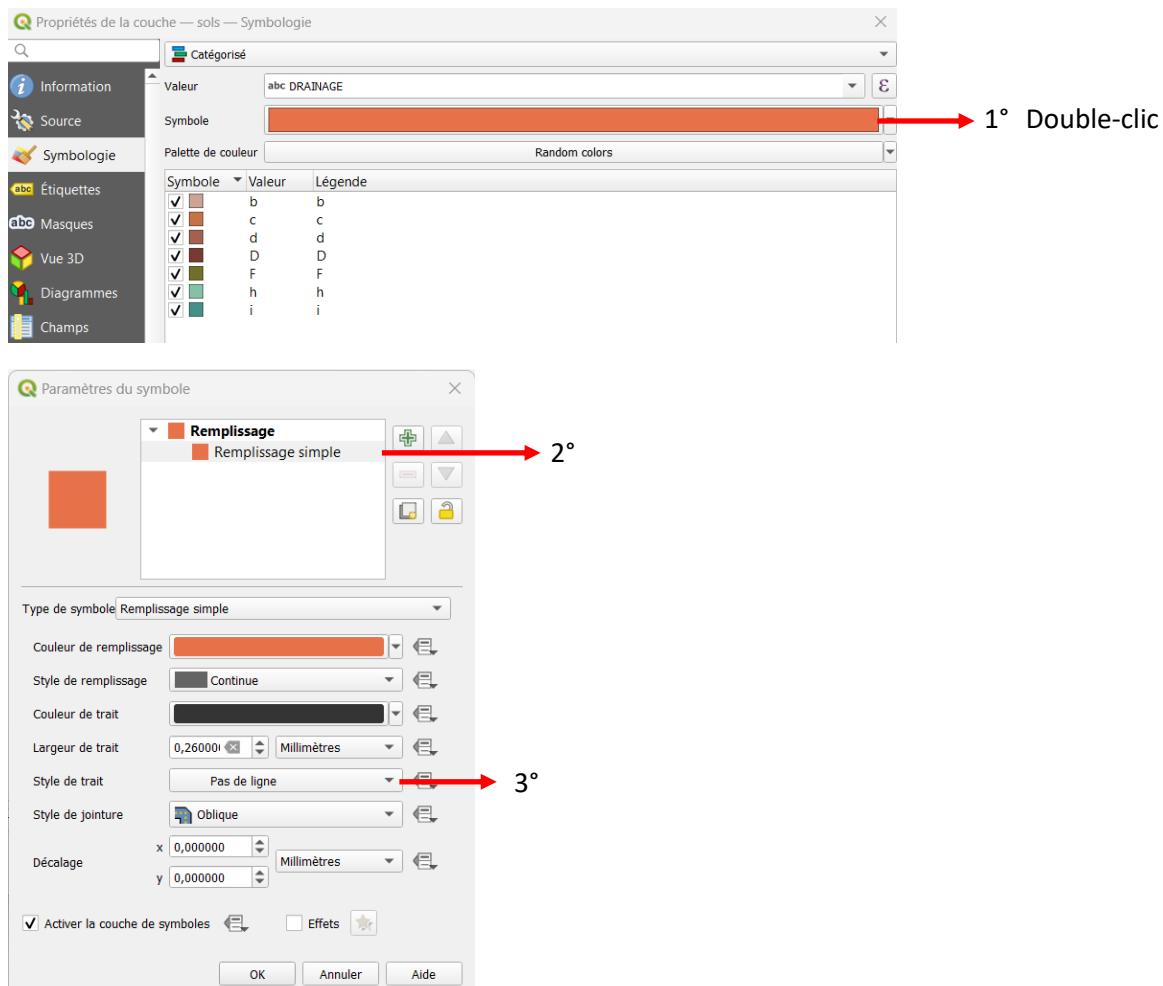


- **Remarque** : ne pas essayer de reproduire les différentes couleurs apparaissant dans la carte ci-dessus. Une solution simple sera présentée plus loin dans l'exercice pour produire ce résultat.
- On souhaite également superposer les limites des unités de gestion de la forêt de Saint-Michel à cette carte des niveaux de drainage. Les limites sont contenues dans le shapefile **compart.shp**.
- Ces limites seront affichées avec un symbole unique qui est défini comme suit :

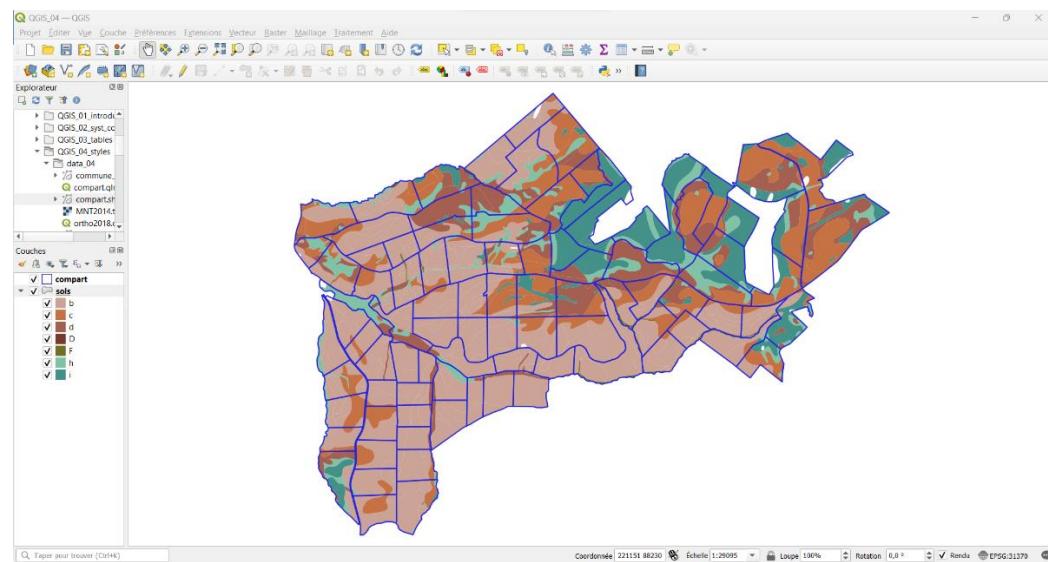




- Une solution pour rendre la carte plus lisible consiste à supprimer les bordures des polygones de la couche **sols.shp**. Ce changement peut être appliqué à toutes les classes de la légende en procédant comme suit :



- La carte a gagné en lisibilité !



## 2.4 Ajout d'étiquettes

- L'étiquetage permet d'insérer du texte dans les objets au départ d'informations contenues dans la table d'attributs.
- À titre d'exemple, la carte présentée dans la figure précédente peut être complétée par le numéro de chaque compartiment de la forêt de Saint-Michel. Cette information est contenue dans le champ **[NUM\_COMP]** de la table d'attributs.
- Accéder à l'onglet « Étiquettes » de la couche **compart.shp** et suivre les instructions de la figure suivante.



1° Sélectionner l'option « Étiquettes simples ».

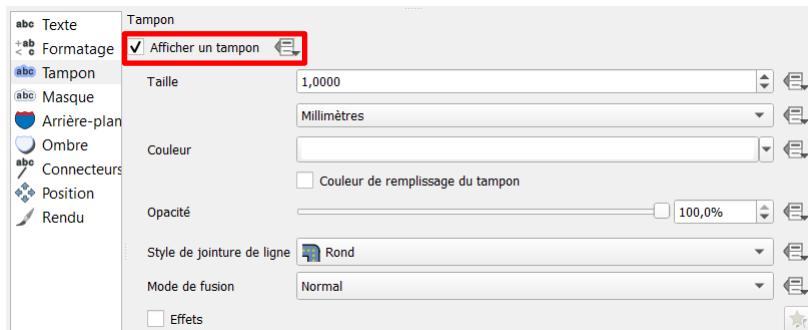
2° Sélectionner le champ **[NUM\_COMP]**.

- Modifier ensuite certaines des propriétés des étiquettes :
  - Format du texte (onglet « Texte »)





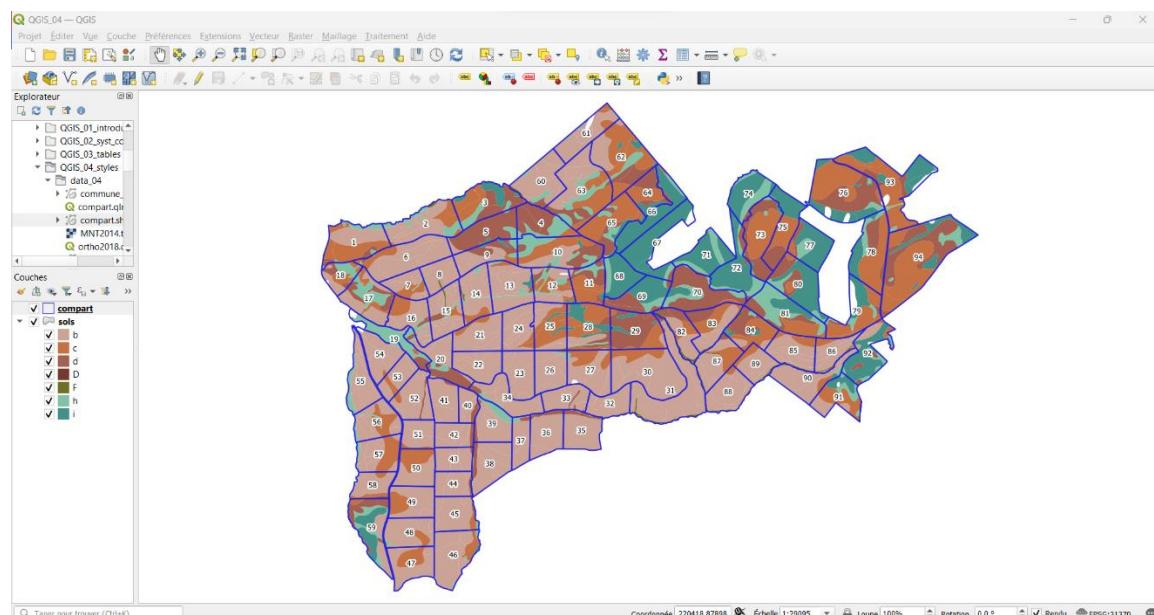
- Ajout d'un tampon (onglet « Tampon »)



- Position des étiquettes (onglet « Position »)



- La carte devrait se présenter comme dans la figure suivante.

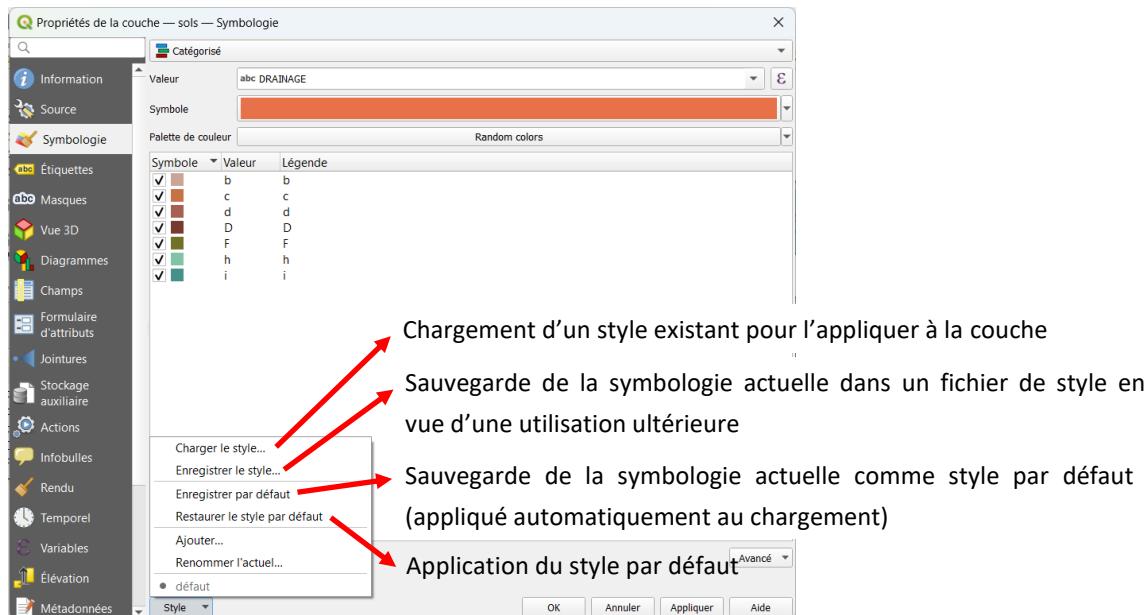




## 2.5 Sauvegarde et réutilisation de styles

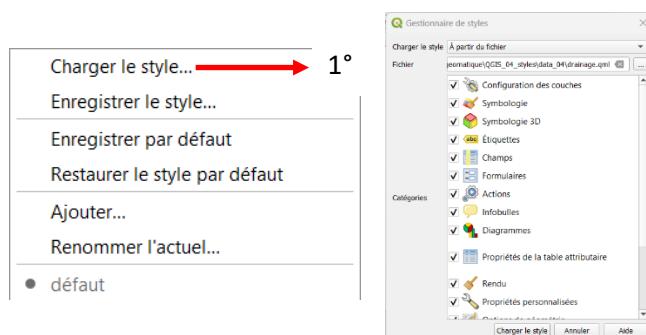
### 2.5.1 Utilisation de fichiers de style QML

- La sauvegarde d'un style permet de réutiliser la même symbologie avec la même couche dans un autre projet, voire avec une autre couche qui possède le même attribut.
- La gestion des styles est réalisée au départ du bouton « Style » situé dans le coin inférieur gauche de l'onglet « Symbologie ». Les différentes solutions envisageables sont :



- À titre d'exemple, utiliser le fichier de symbologie **drainage.qml** pour donner à votre carte une apparence similaire à celle de la figure de la page précédente.

1° Utiliser l'option « Charger le style »  
2° Sélectionner le fichier **drainage.qml** en cliquant sur 



2°

### 2.5.2 Utilisation de fichiers de définition de couche QLR

- Les fichiers de définition de couches contiennent les informations relatives à la source des données utilisée pour afficher une couche, ainsi que les paramètres de style (symbologie et étiquetage).
- Ils offrent une autre possibilité de sauvegarder la symbologie d'une couche. À la différence des fichiers QML, ils ne peuvent cependant être appliqués qu'à une seule couche.

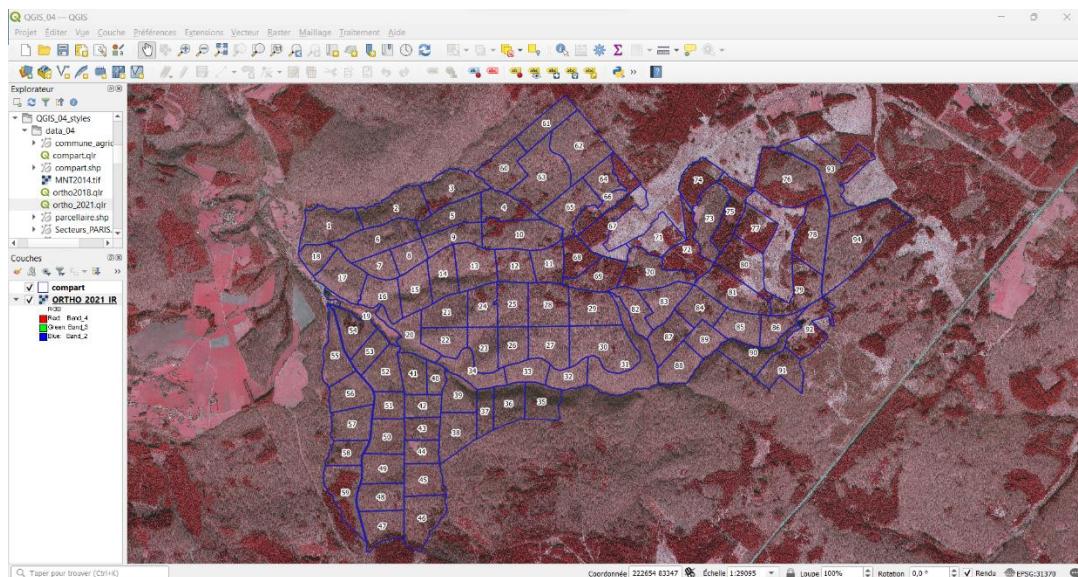


- Pour créer un fichier de définition de couche, il suffit de réaliser un clic-droit sur le nom de la couche et de sélectionner la commande **[Exporter] → [Enregistrer en tant que fichier de définition de couche]**.



Créer un fichier de définition de couche pour la couche **compart** produite précédemment.

- Ensuite, charger dans votre projet la couche **compart** à l'aide du fichier de définition de couche qui vient d'être créé. Ce chargement peut s'opérer directement via l'explorateur.
- Ajouter également la couche contenant l'ortho-image 2021 à l'aide du fichier **ortho\_2021.qlr**.
- Le nouveau projet devrait se présenter comme dans la figure suivante.



- Remarque** : la couche **ORTHO\_2021\_IR** qui vient d'être ajoutée à l'aide du fichier **ortho\_2021.qlr** est issue d'un Web Map Service : elle est produite au départ de données situées sur un serveur distant. L'utilisation des Web Services sera abordée lors d'un prochain exercice. La figure suivante présente les propriétés générales de cette couche (onglet « Propriétés »).



- On peut notamment y lire l'adresse URL de la source de données.



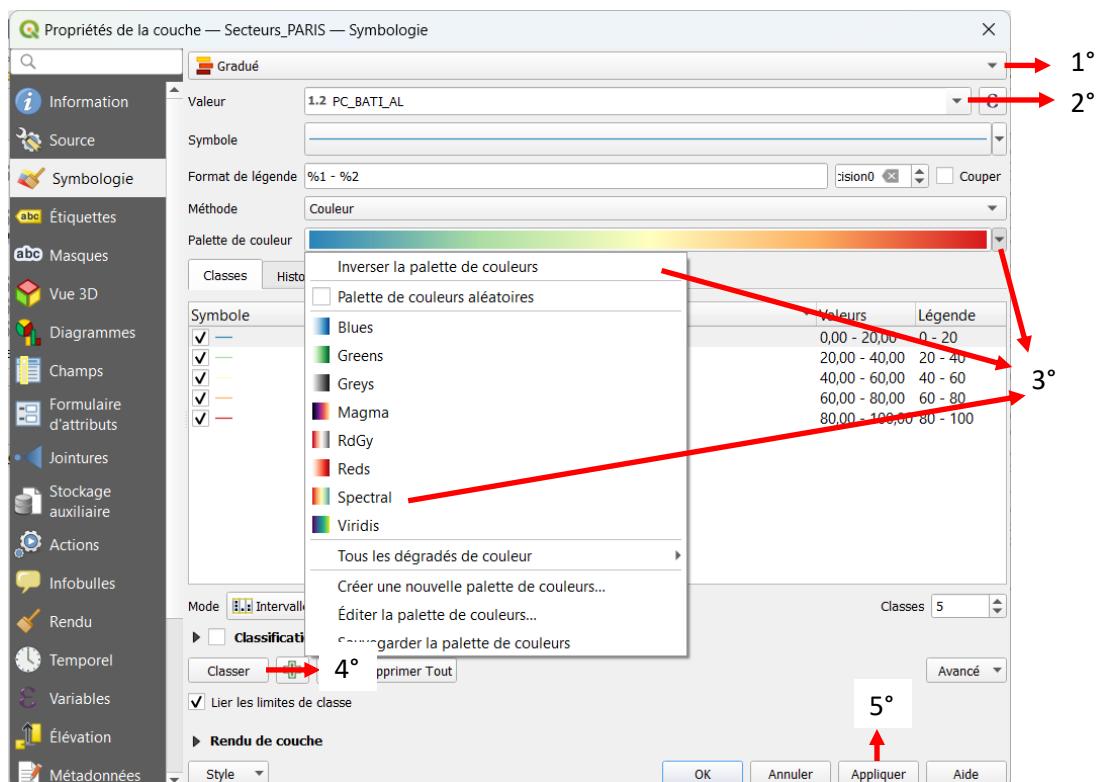
## 2.6 Utilisation de l'affichage de type « Gradué »

- Le type d'affichage « **Gradué** » est utilisé pour l'affichage de variables quantitatives sous forme de **classes de valeurs**. Celles-ci sont symbolisées par des gammes de couleurs, d'épaisseurs de ligne ou encore de tailles de point.
- Créer un nouveau projet dans QGIS.



Produire une carte décrivant, pour chaque secteur PARIS (unités de gestion des cours d'eau), le pourcentage de l'aléa d'inondation occupé par des bâtiments. Cette information est contenue dans le champ **[PC\_BATI\_AL]**.

- Ajouter la couche **Secteurs\_PARIS.shp** décrivant les unités de gestion des cours d'eau wallons.
- Dans l'onglet « **Symbologie** » des propriétés de la couche **Secteurs\_PARIS.shp**, procéder comme illustré dans la figure ci-dessous.



1° Sélectionner le type d'affichage **[Gradué]**.

2° Sélectionner le champ **[PC\_BATI\_AL]** par rapport auquel le classement doit être effectué. Le nom du champ peut être encodé en toutes lettres au clavier.

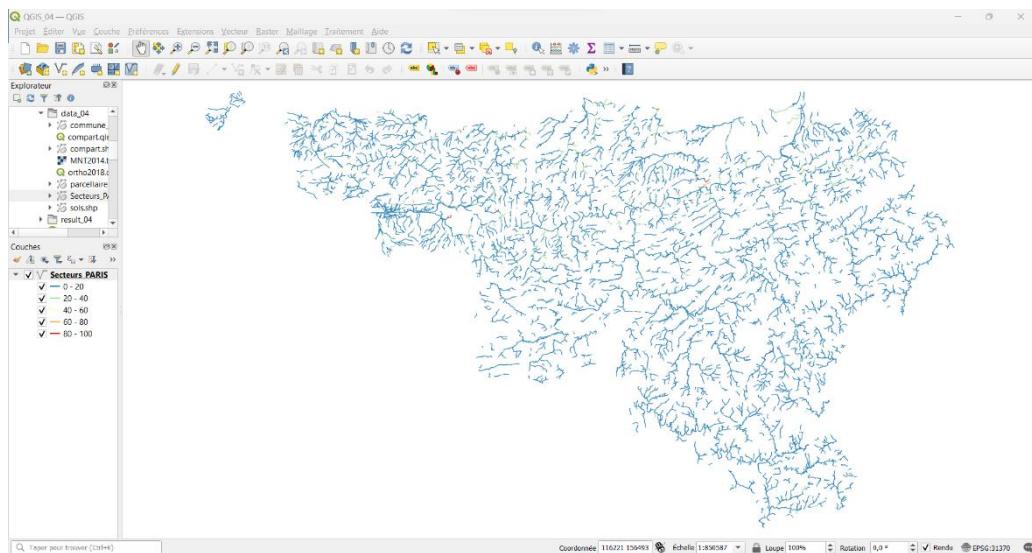
3° Sélectionner une palette de couleurs. Choisir la palette « **Spectral** » et cliquer sur **[Inverser la palette de couleurs]** afin que la couleur rouge soit attribuée aux secteurs les plus bâties.

4° Appuyez sur le bouton **[Classe]** : QGIS génère des classes de valeurs. Par défaut, il s'agit de cinq classes d'égale amplitude (option **[Intervalle égal]**).

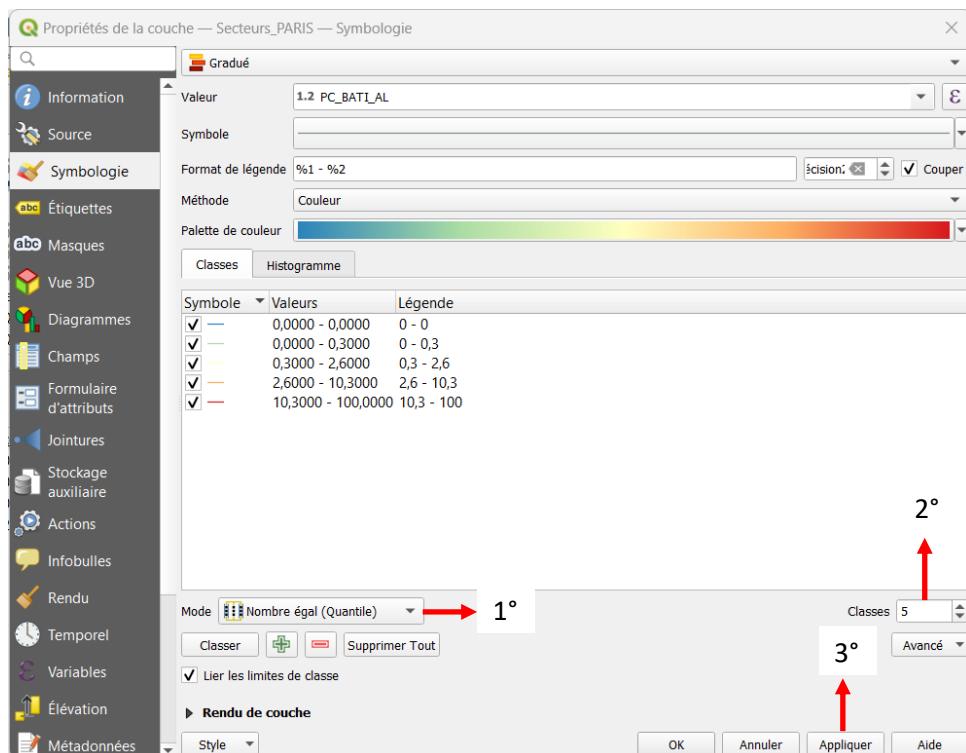
5° Cliquer sur **[Appliquer]**.



- Le résultat devrait se présenter comme dans la figure suivante. La carte est peu lisible, car la grande majorité des secteurs ont un pourcentage de bâti dans leur aléa d'inondation < 20%.



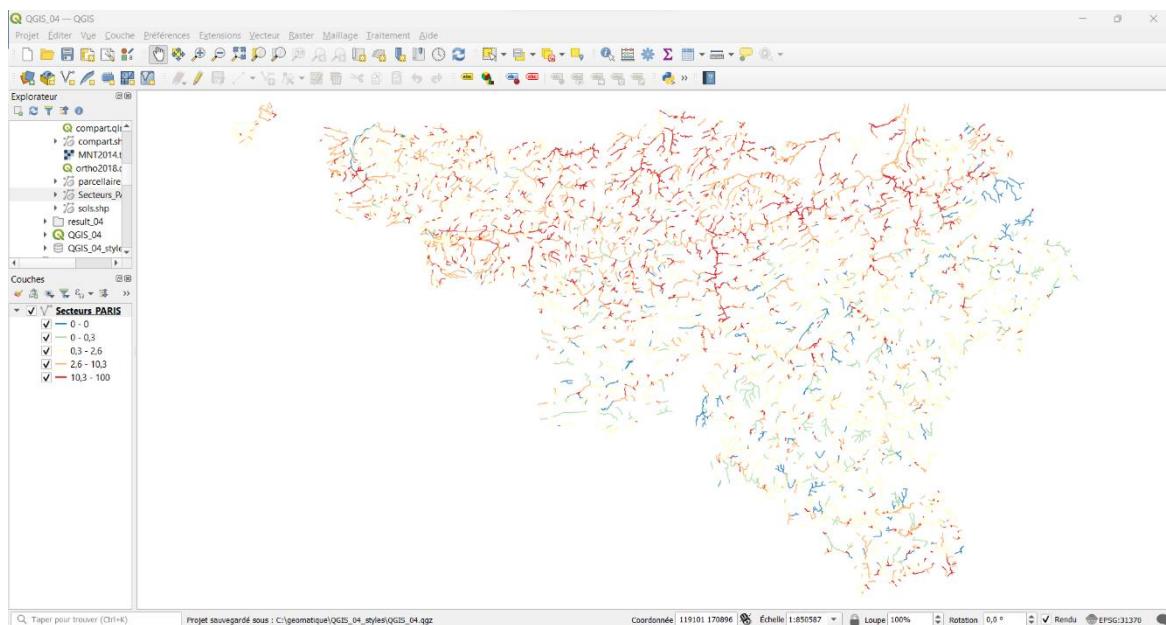
- Le choix du mode de fixation des limites de classes influence fortement l'apparence de la carte. Ainsi, en reprenant la symbologie de la carte présentée ci-dessus et en imposant un découpage en quantiles (effectifs égaux), on obtient une carte d'apparence sensiblement différente.



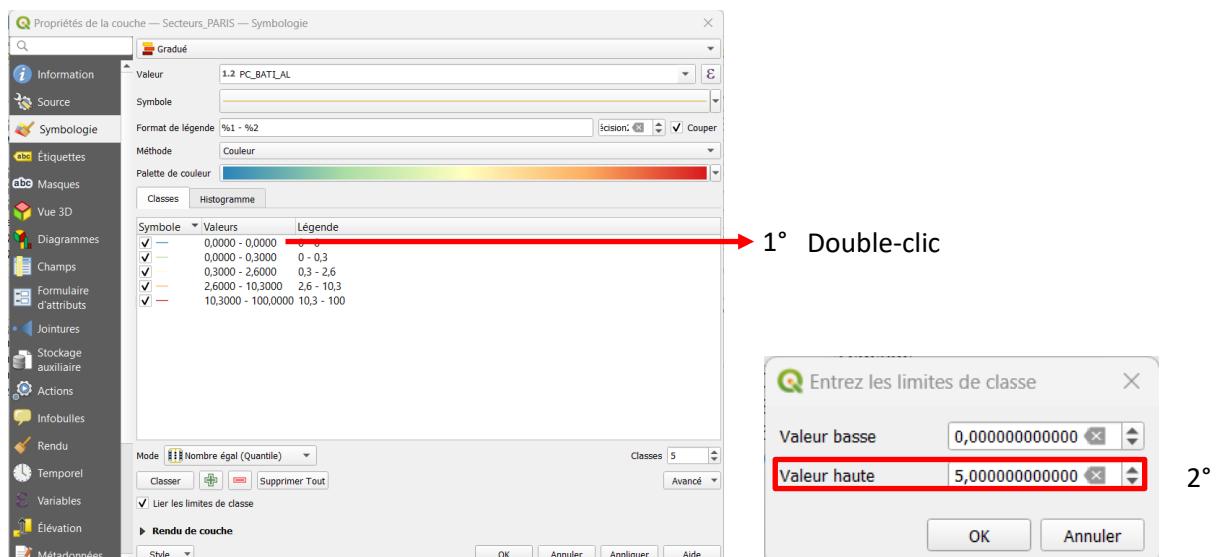
1° Sélectionner le mode **[Nombre égal (Quantile)]** qui produit des classes d'effectifs égaux.

2° Le nombre de classes peut être modifié à l'aide de cette liste déroulante.

3° Cliquer sur **[Appliquer]**.



- **Remarque :** les bornes des classes peuvent également être modifiées manuellement, après avoir fixé le nombre de classes souhaité. Il suffit pour cela de double-cliquer sur les valeurs qui apparaissent dans le tableau de construction des classes. Une fenêtre s'affiche pour encoder les bornes inférieure et supérieure de la classe. Réaliser un test en encodant « 5 » comme valeur haute de la première classe.



- La valeur encodée comme valeur haute d'une classe sera automatiquement répercutee comme valeur basse de la classe suivante.

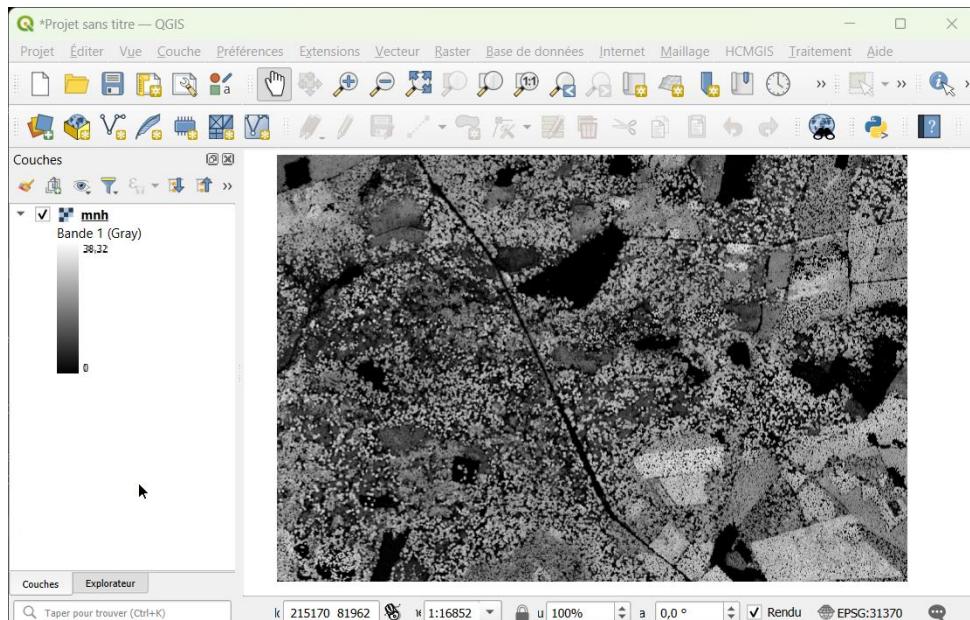
Symbol	Valeurs	Légende
✓ —	0,0000 - 5,0000	0 - 5
✓ —	5,0000 - 0,3000	5 - 0,3



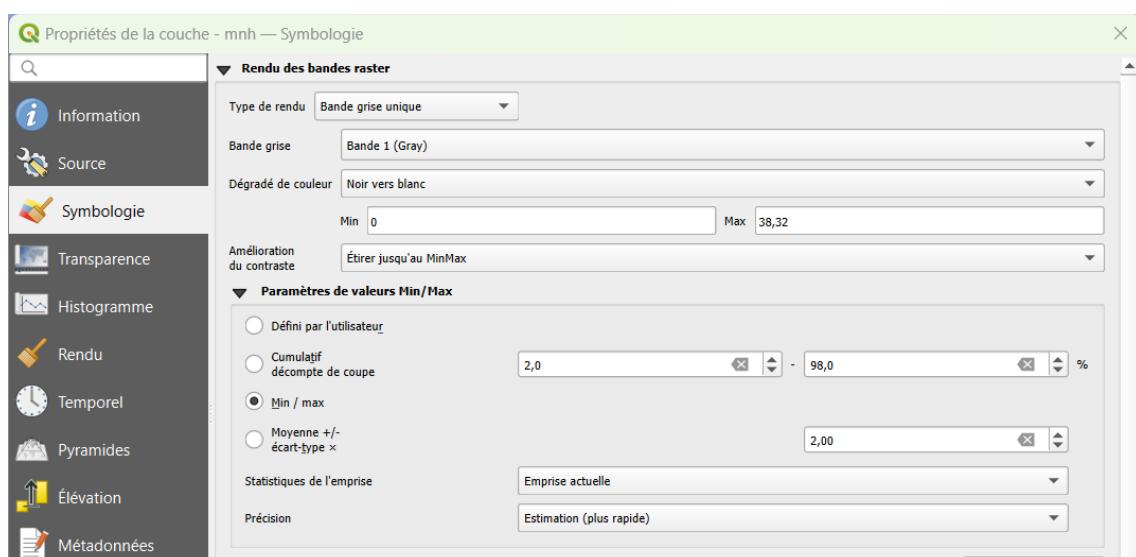
### 3. Symbologie des couches raster

#### 3.1 Symbologie en niveaux de gris (valeurs continues)

- Afficher la couche **mnh.tif** qui contient un Modèle Numérique de Hauteur décrivant la hauteur du couvert forestier. Cette couche est dérivée de la couverture LiDAR régionale de 2021.
- L'affichage par défaut de la couche est réalisé en niveau de gris allant du noir (valeurs faibles) au blanc (valeur élevées). Cet affichage en niveaux de gris présente une gradation en 256 niveaux (0 à 255). La palette de niveaux de gris est définie en réalisant un étirement des 256 niveaux entre les valeurs min et max du raster.



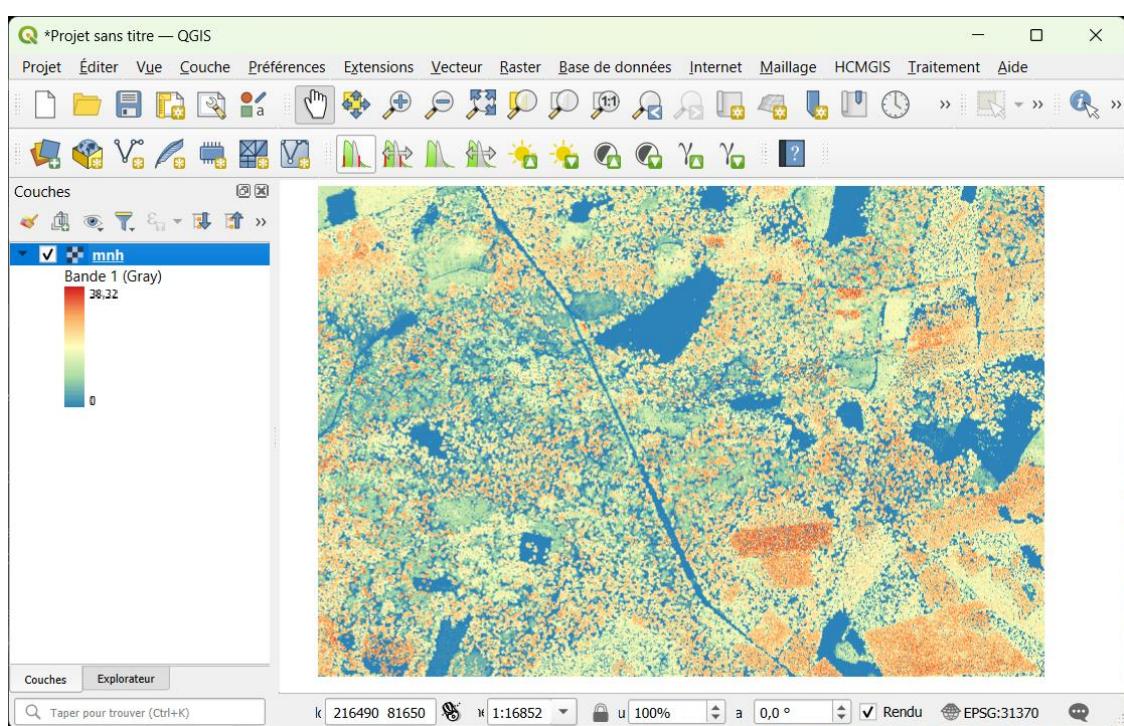
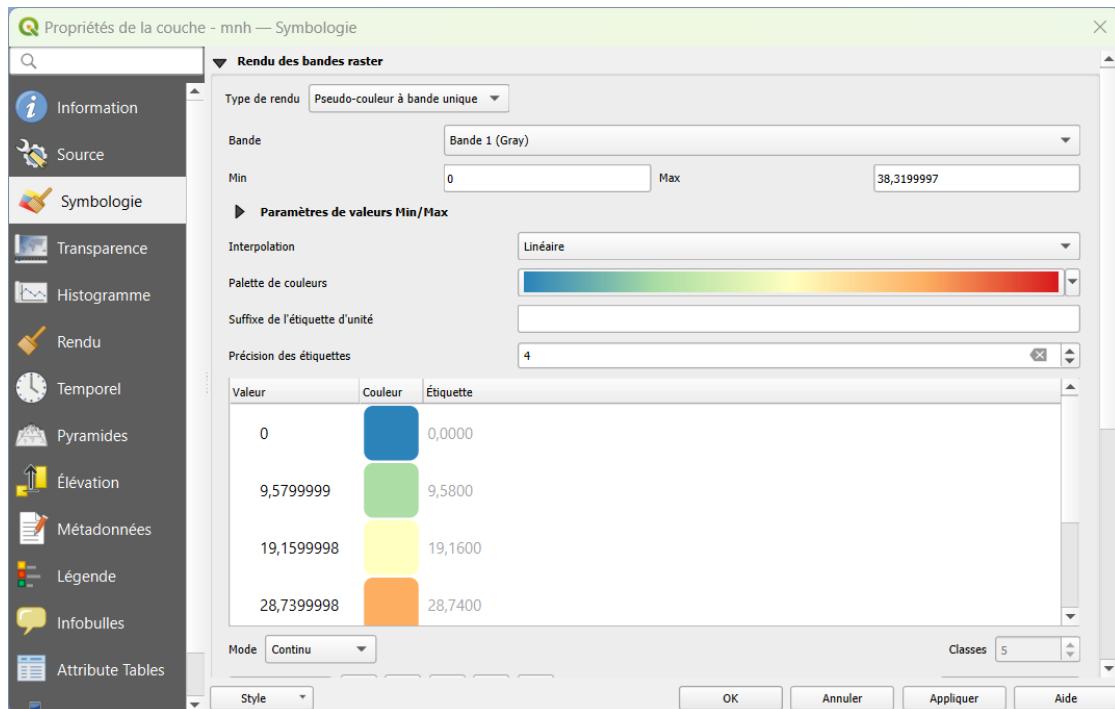
- L'onglet « symbologie » des propriétés de la couche reprend le type de symbologie, ainsi que les modalités de distribution des niveaux de gris. Dans le cas présent ils sont distribués entre les valeurs min et max de la couche.





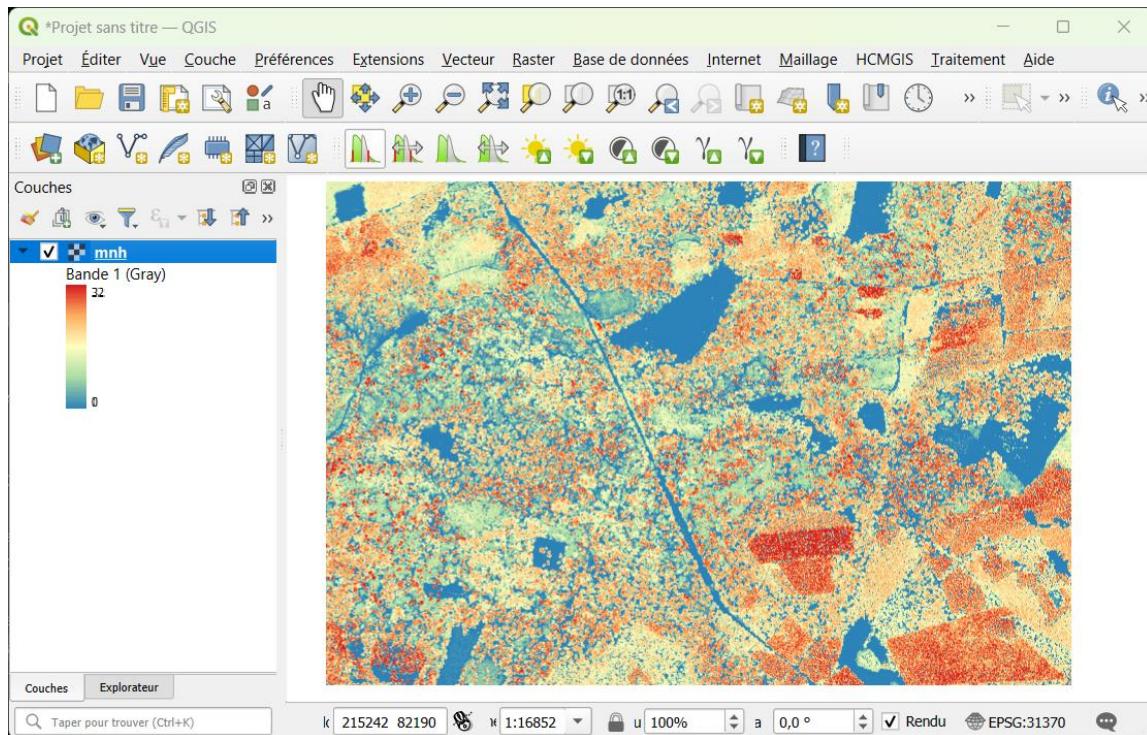
### 3.2 Symbologie en pseudo-couleur à bande unique (valeurs continues)

- Pour rendre l'affichage un peu plus attrayant, il est possible de remplacer la palette des niveaux de gris par une palette de couleurs.
- Les palettes de couleur proposées sont soit monochrome (par exemple bleu clair → bleu foncé) ou polychrome. Il est également possible d'inverser la palette proposée.
- Dans l'exemple qui suit, la palette « spectral » (bleu→vert→jaune→orange→rouge) est inversée.



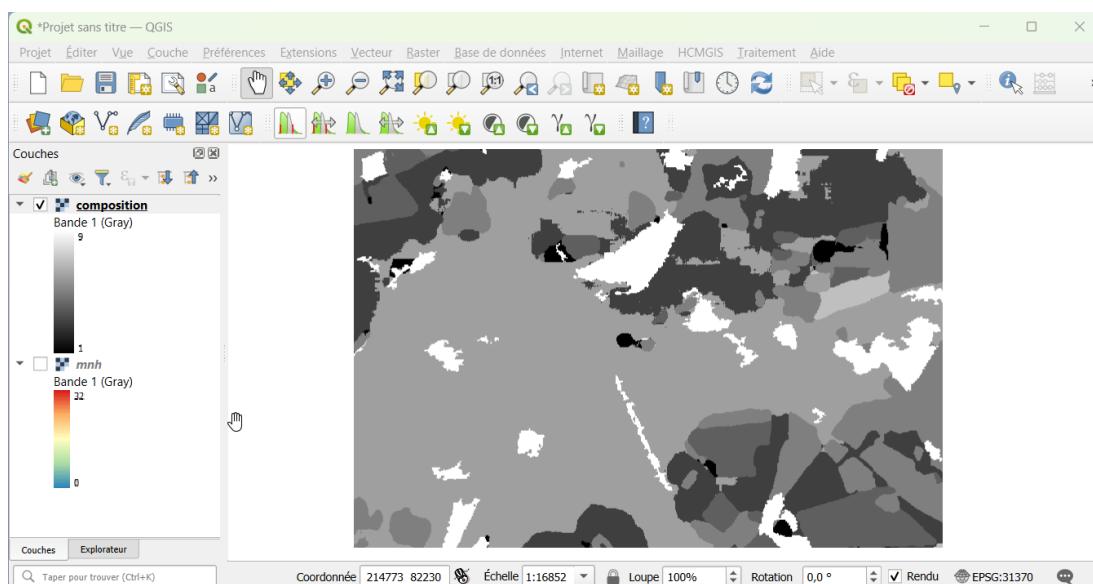


- Il est possible de modifier manuellement les bornes « min » et « max » utilisées pour distribuer la palette de couleur. Dans l'exemple qui suit, la borne max est ramenée à 32 m, ce qui fait mieux ressortir les peuplements forestiers les plus hauts.



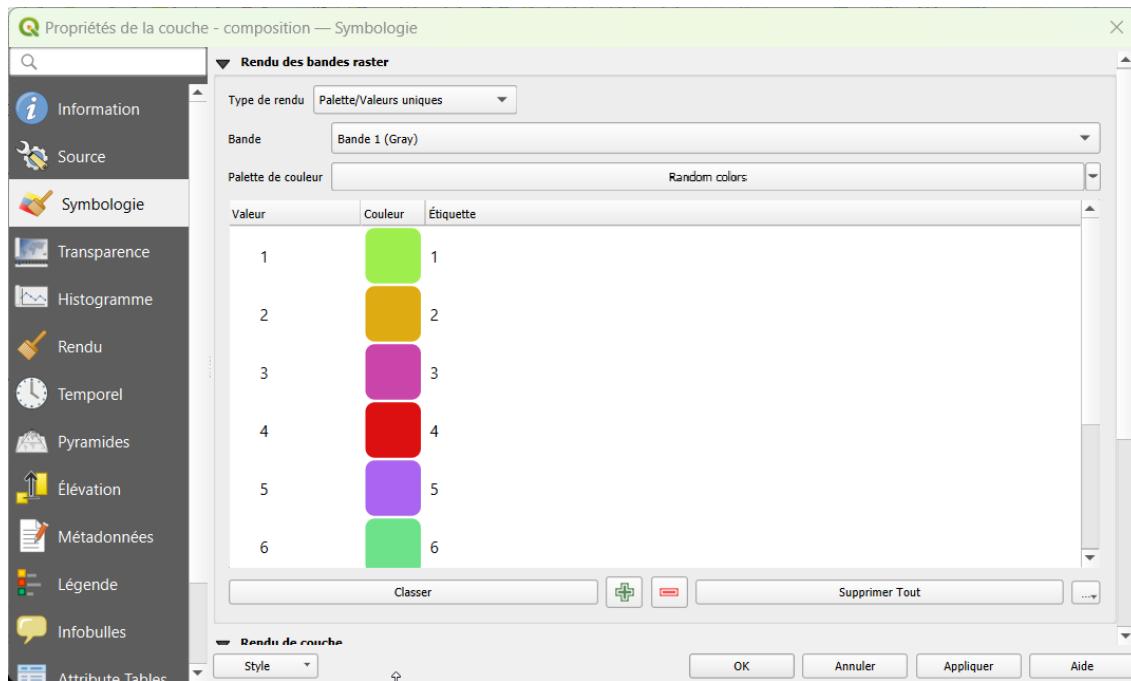
### 3.3 Symbologie en palette valeurs uniques (valeurs discrètes)

- Les rasters qui contiennent des valeurs discrètes représentant des classes peuvent être affichées en utilisant une symbologie de type « palette à valeur unique ».
- Afficher la couche **composition.tif** qui décrit les principaux types de peuplements forestiers pour la Wallonie. Lors de son affichage, la symbologie utilisée par défaut est le niveau de gris.



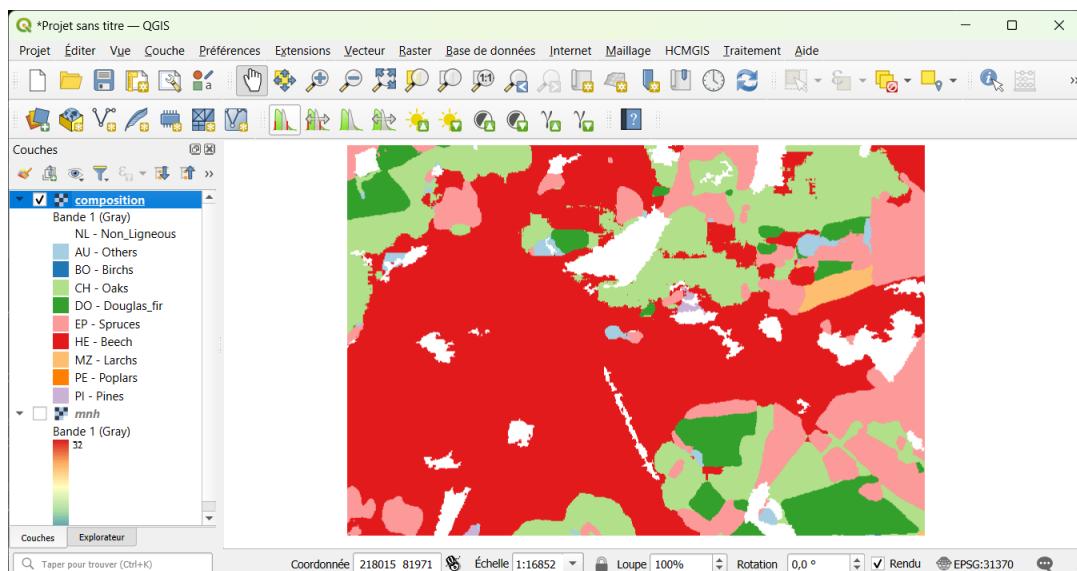
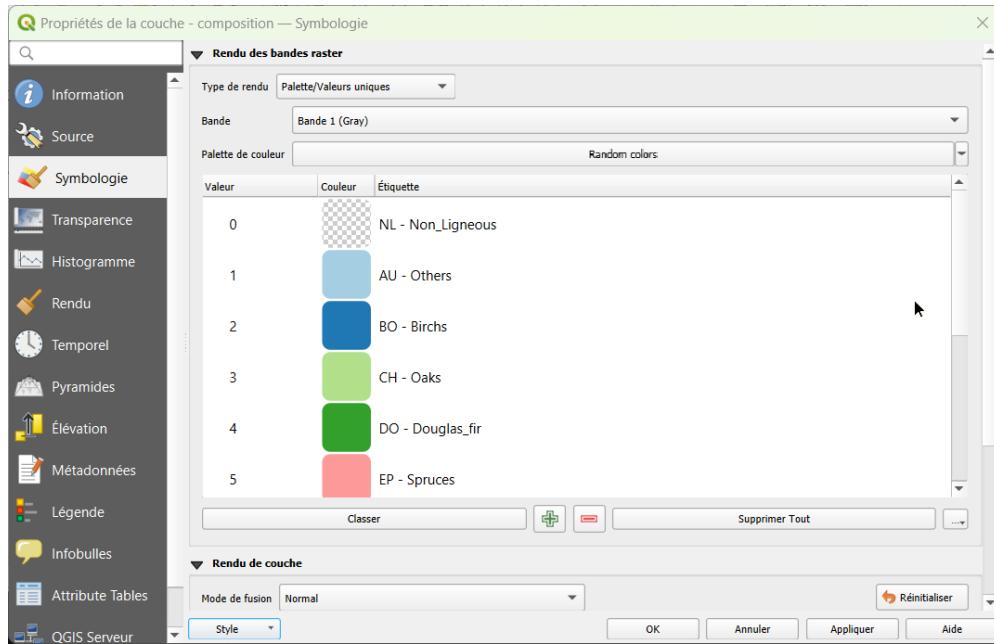


- Dans l'onglet « Symbologie », sélectionner le type de rendu « Palette/valeurs uniques » et cliquer sur le bouton « Classer ». Cela permet à QGIS de scanner les différentes valeurs présentes dans la couche et de leur attribuer une couleur aléatoire.



### 3.4 Fichier de style pour les symbologies raster

- Généralement, les producteurs de ce genre de couches proposent une légende par défaut. Comme pour les couches vectorielles, celle-ci est contenue dans 1 fichier .qml. Si celui-ci porte le même nom que le fichier raster, la symbologie est utilisée automatiquement lors de l'affichage de la couche.
- Sinon, la symbologie est chargée en utilisant le bouton « Style » dans l'onglet « Symbologie » et en chargeant le fichier qml souhaité.
- Dans le cas présent la légende est stockée dans le fichier **composition\_foret.qml**. Celui-ci contient à la fois la symbologie et la légende (étiquette) associée à chaque code numérique.





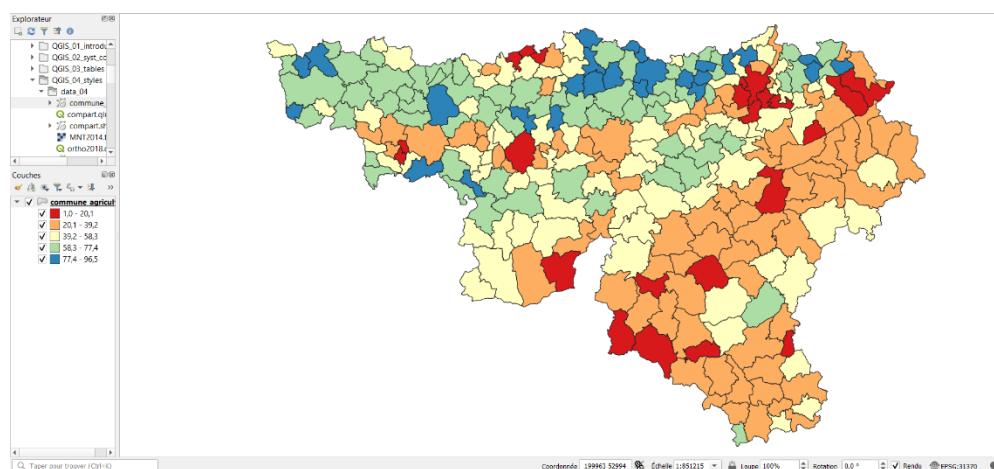
## 4. Exercices supplémentaires

### 4.1 Symbologie vectorielle

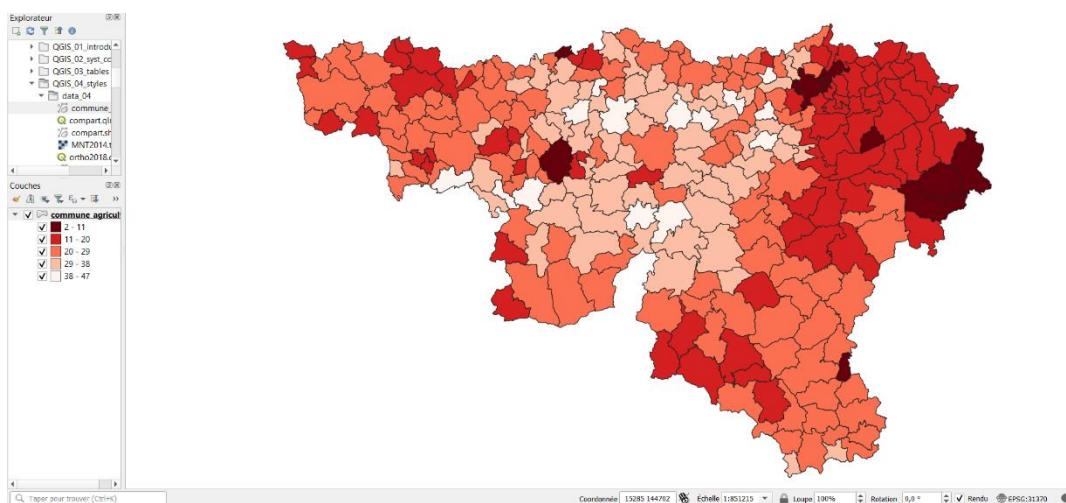


Ouvrir la couche **commune\_agriculture.shp** et produire une carte présentant la surface agricole utile (champ **[sau1986%]**) des communes en 1986 sous la forme d'une symbologie graduée en considérant 5 classes d'amplitude égale.

- Le résultat devrait se présenter comme dans la figure ci-après.



Produire une carte avec une symbologie de type graduée présentant la taille moyenne des exploitations agricoles en 1986. Cette taille moyenne correspond au rapport entre la surface agricole utile (champ **[SAU\_1986]**) et le nombre d'exploitations (champ **[NB\_1986]**).



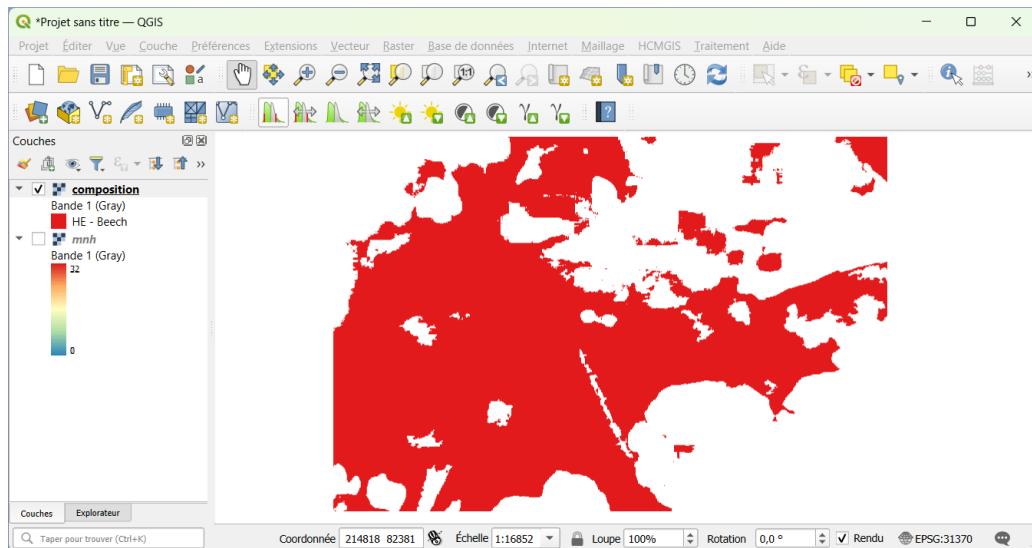


## 4.2 Symbologie raster



Reprendre la couche **composition.tif** du § 3.4 et faire en sorte que seuls les peuplements de hêtre soient représentés.

- Le résultat devrait se présenter comme dans la figure ci-après.



- Pour obtenir ce résultat, il suffit de supprimer les autres classes de la légende, en utilisant le bouton  dans l'onglet « Symbologie ».



Reprendre la couche **mnh.tif** et faire en sorte que seules les hauteurs des peuplements de hêtre soient affichées.

- Le résultat devrait se présenter comme dans la figure ci-après.

