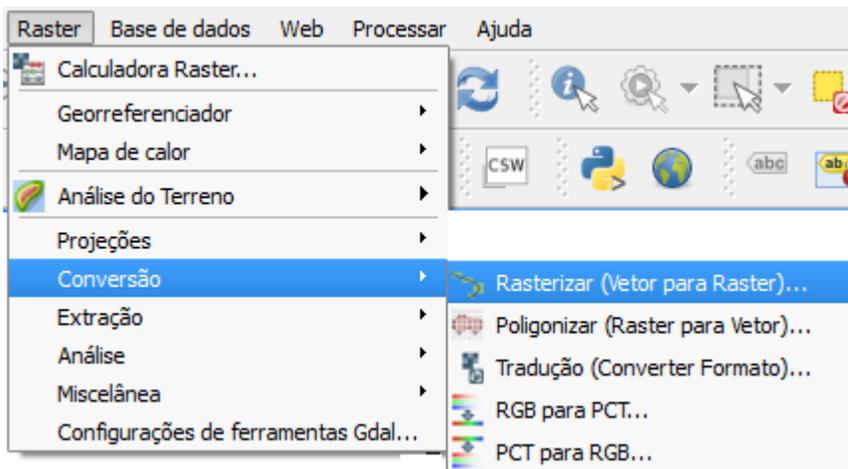


Exercício 5

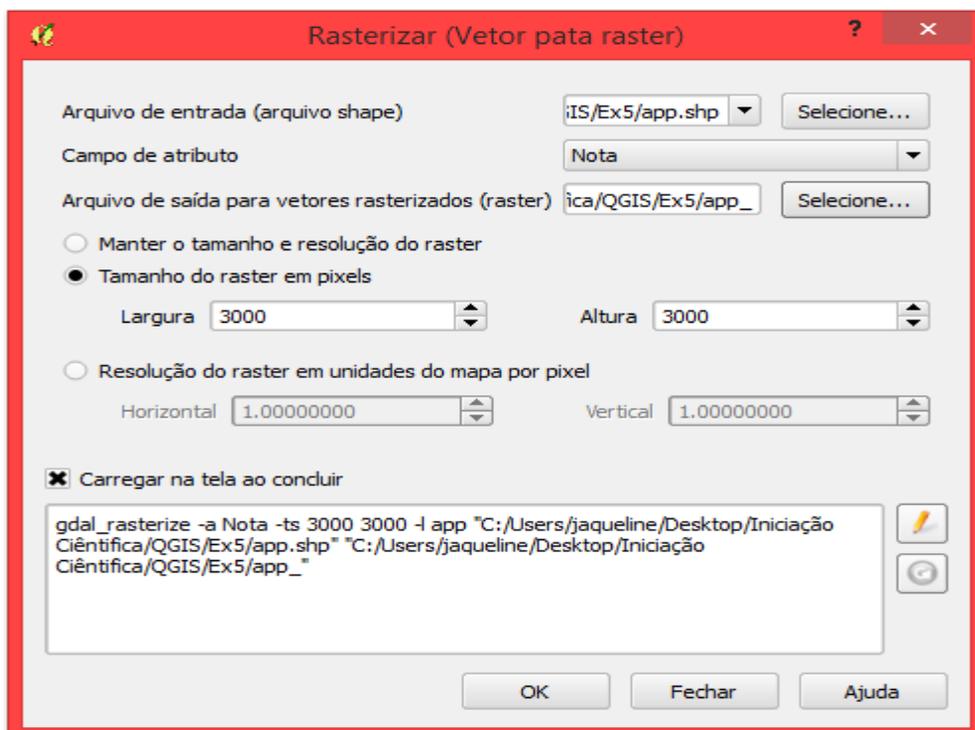
É preciso estudar as melhores localizações para construção na Área de Estudo. Considerar notas de 0 a 10 para todas as camadas e pesos iguais para as camadas. Cellsize = 10 metros ([\\QUEBEC\Comp\Sig_Ambiental\Ex05](#))

- APP – dentro da APP, nota 0, fora, nota 10 (Raster > Conversão > Rasterizar)
- Água (hidrografia_poligonos) – dentro da água, nota 0, fora, nota 10 (Raster > Conversão > Rasterizar)
- Distância do sistema de transporte – (Raster > Conversão > Rasterizar)
- Uso do Solo: Mangue, 0, Floresta, 2, Urbana, 6, Áreas abertas, 10

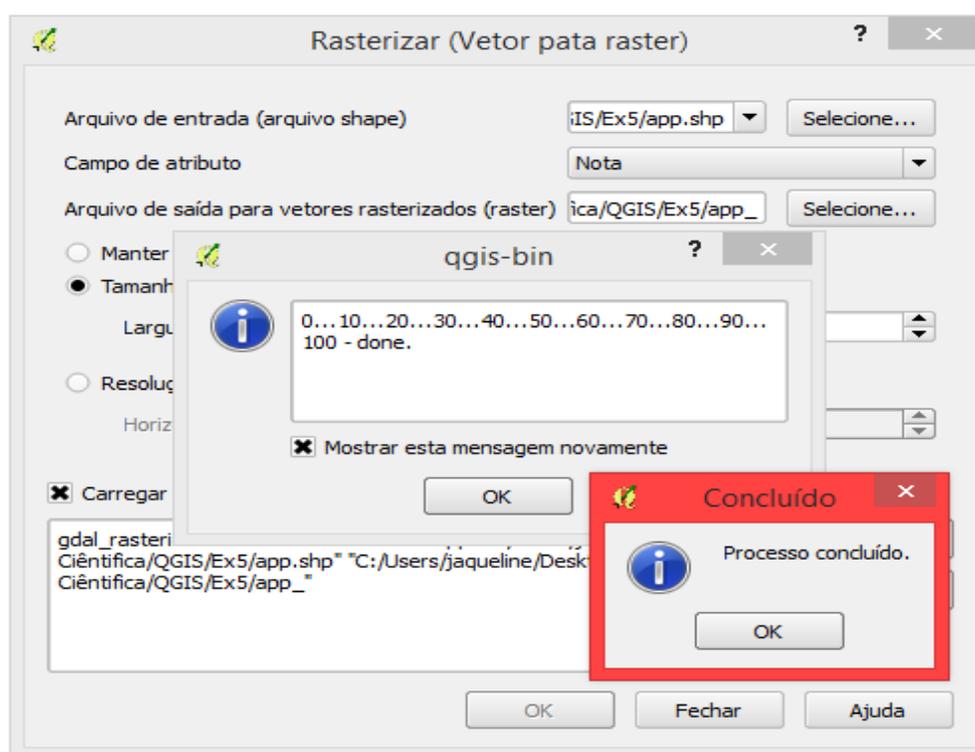
Para adicionar as camadas Raster, vá até o Menu Raster na barra de ferramentas superior -> Conversão -> Rasterizar.



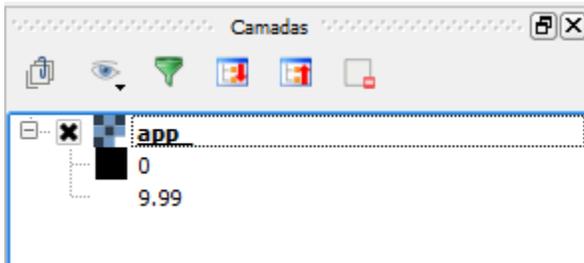
Selecione camada de sua preferência, como exemplo app, preencha o Campo de atributo com "Nota" e crie um arquivo de saída temporario, clique em OK. Continue o processo de acordo com a janela abaixo, clique em OK novamente e carregue a sua imagem.



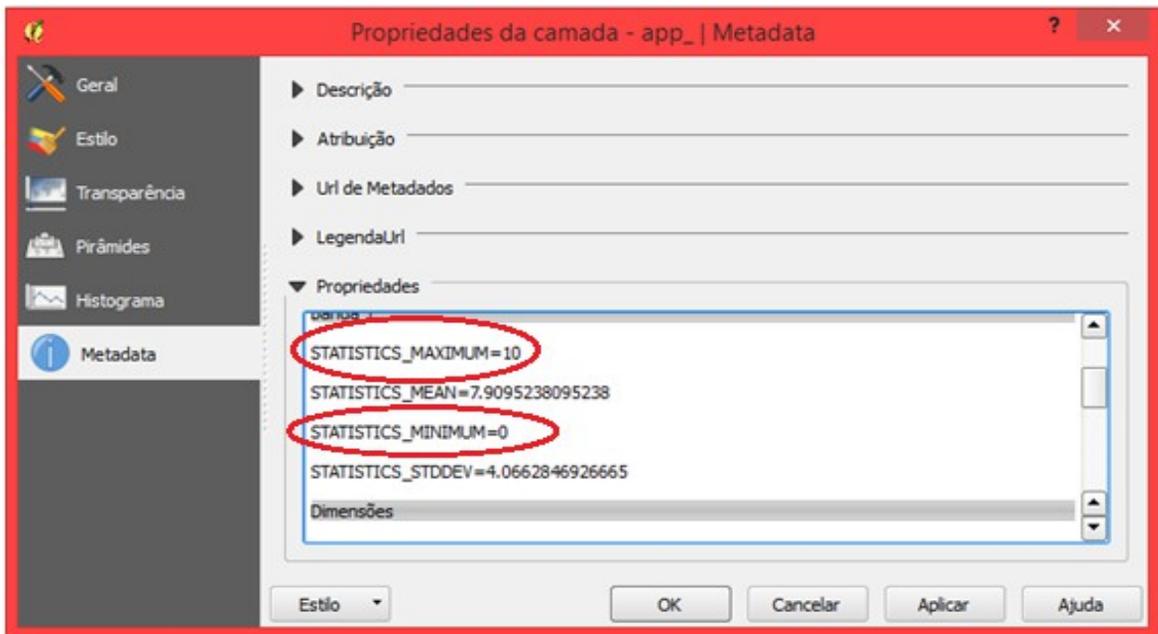
As seguintes mensagens apareceram em sua tela, clique em OK, quando o processo estiver concluído.



O resultado será uma imagem preta e branca da camada *app*, porém é importante observar que as notas da camada não estão de acordo com o requisitado a priori pelo exercício.



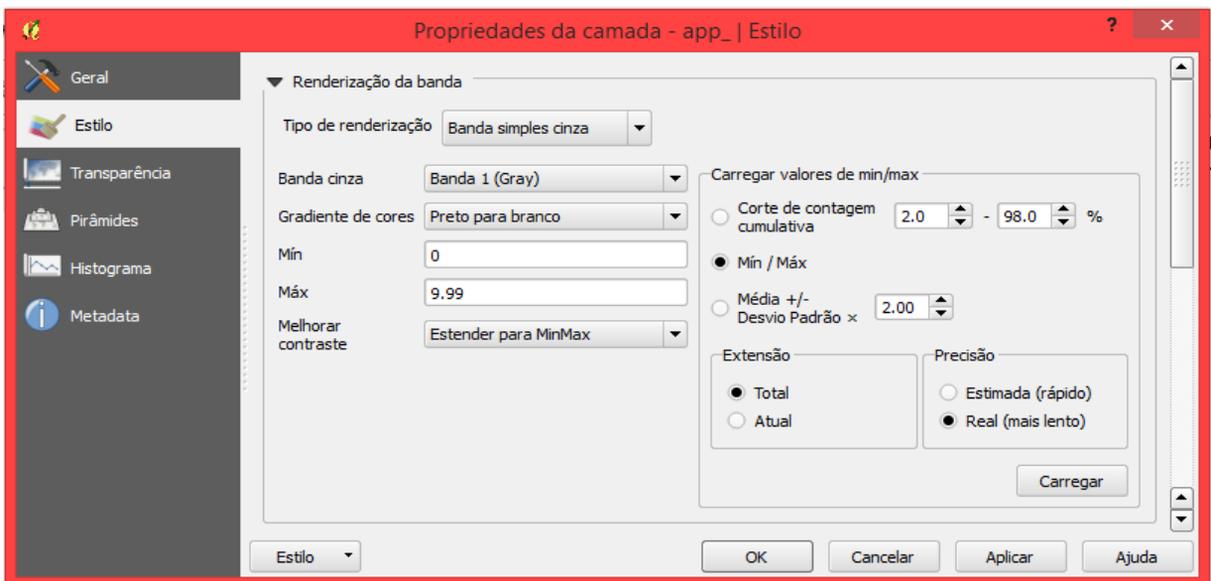
Para verificar corretamente quais são os valores reais da camada em questão, descubra qual é seu máximo e seu mínimo. Abra as Propriedades da camada, vá em Metadata, e verifique no campo Propriedades quais são esses valores.



Como os valores apresentados são os valores do objetivo inicial, é possível substituídos da seguinte maneira:

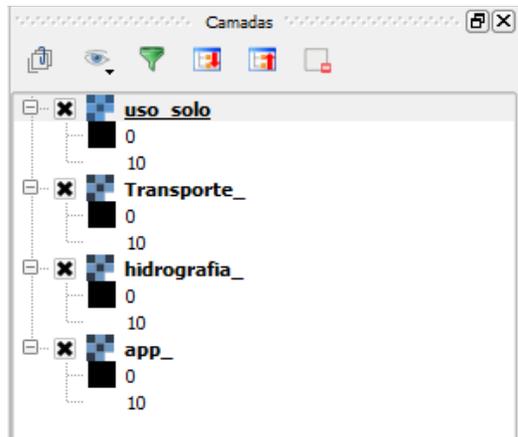
1. Ainda na Propriedades da camada abra a estilos. Você irá observar a os valores de máximo e mínimo como 0 e 9.99.

2. Para substituídos, logo ao lado, você vai ver o Campor “Carregar valores de Máx/Mín”
3. Selecione->
 - ⌚ Míx/Mán;
 - ⌚ Extensão: Total ;
 - ⌚ Precisão: Real(mais lento);
 - ⌚ Carregar.
4. Os novos valores da camada estarão modificados.

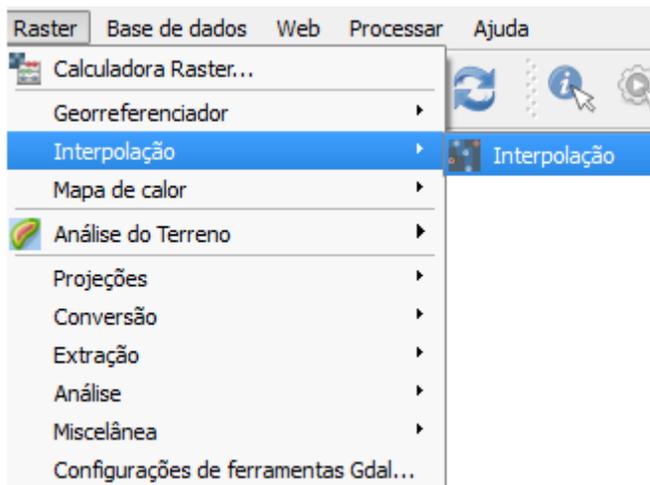


Repita o processo com as demais camadas solicitadas, e quando necessário modifique os valores de Máx/Mín. A camada *uso do solo*, já está convertida, portanto, adicione essa imagem de maneira convencional de uma camada Raster.

Ao final você terá um resultado próximo a esse:

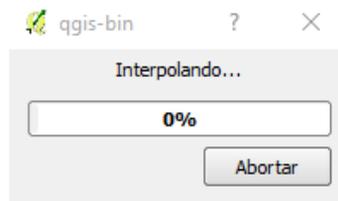
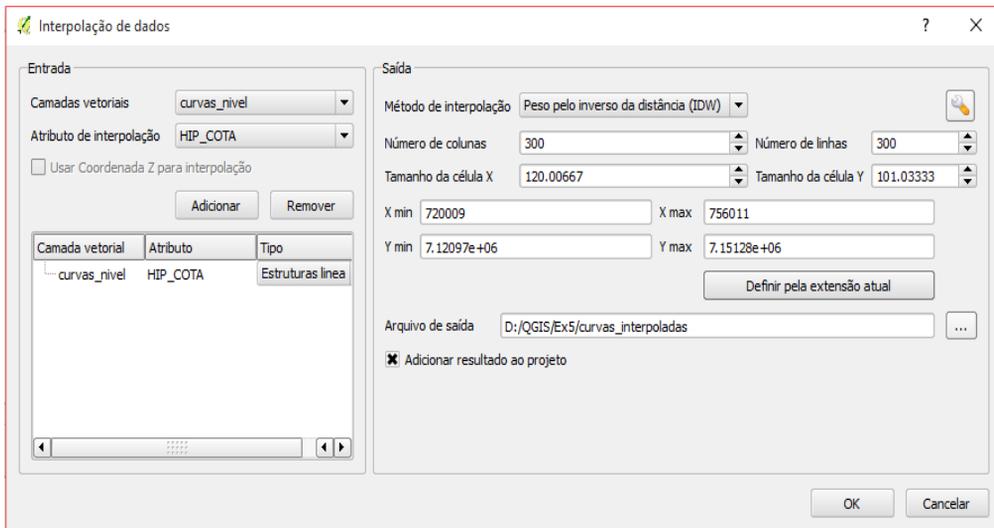


Carregue a shape das curvas_nível, pelo menu Raster abra a ferramenta de Interpolação .

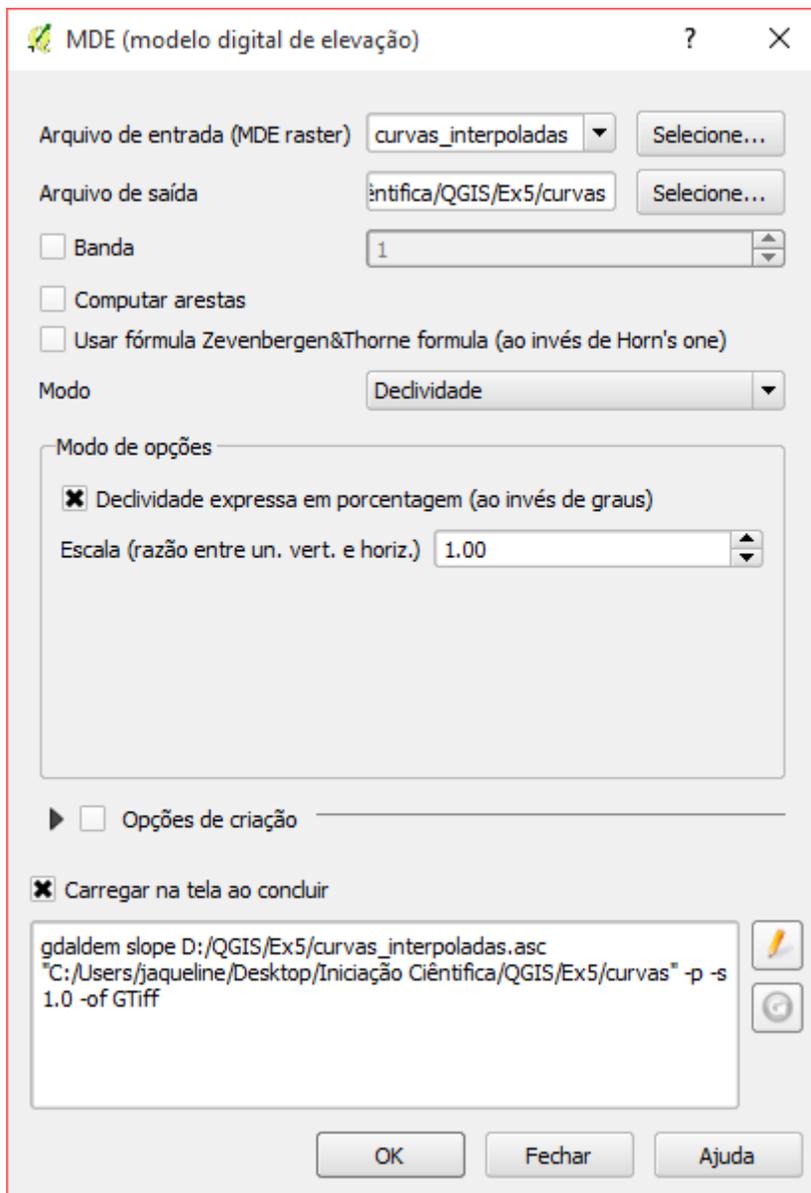


Aplique a Interpolação na camada de curvas_nível da seguinte forma:

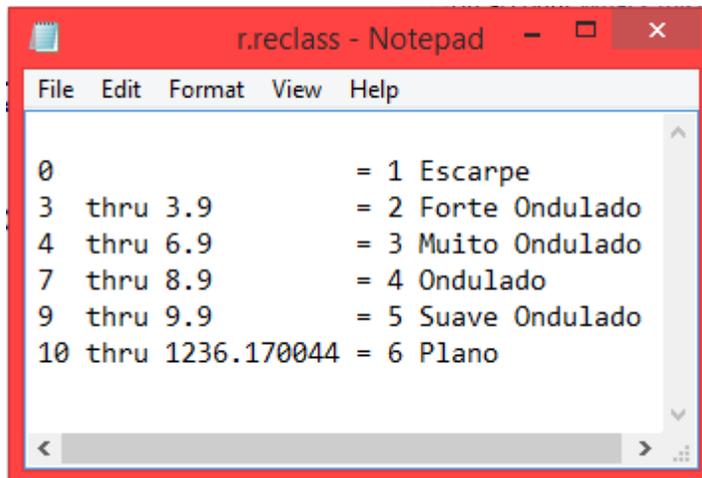
- ⌚ Na entrada adicione a curva de nível com seu atributo de interpolação definido como COTA;
- ⌚ Tipo: Estrutura linear;
- ⌚ Método de interpolação : IDW
- ⌚ Clique em “Definir pela extensão atual”
- ⌚ Selecione uma camada de saída



Depois de concluído o processo de interpolação volte para o menu Raster -> Análise -> MDE e selecione os seguintes comandos de acordo com o exemplo a seguir:



Para categorizar declividade do terreno, escreve um arquivo no formato *.txt de acordo com as informações fornecidas pelo exercício.



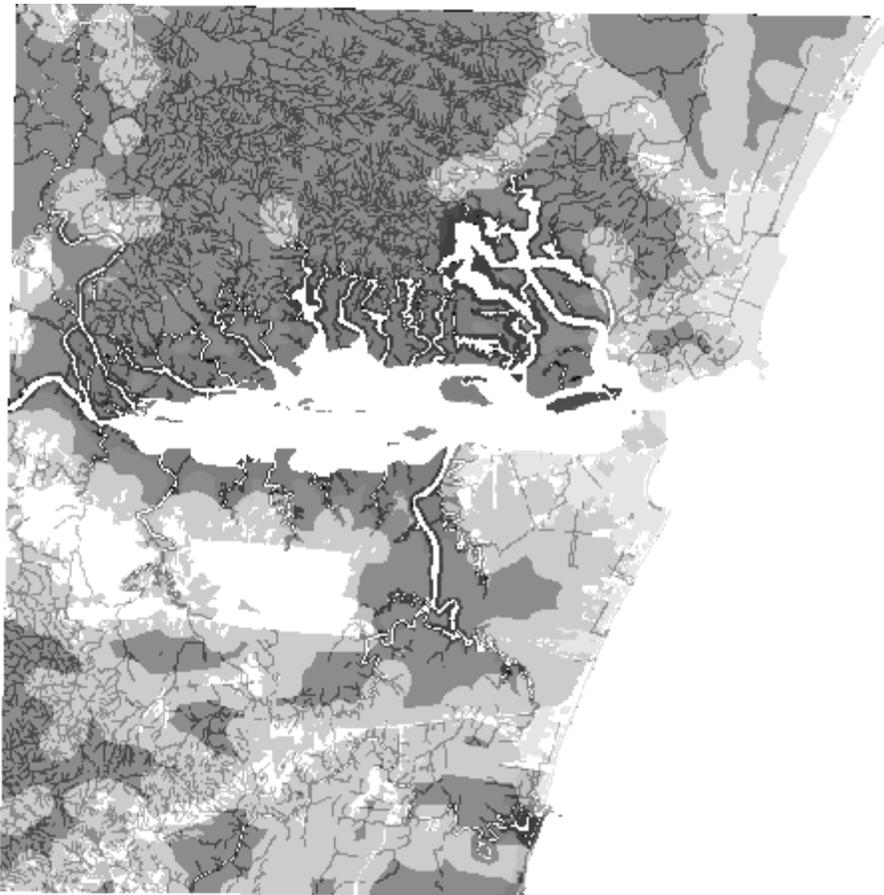
```
r.reclass - Notepad
File Edit Format View Help
0 = 1 Escarpe
3 thru 3.9 = 2 Forte Ondulado
4 thru 6.9 = 3 Muito Ondulado
7 thru 8.9 = 4 Ondulado
9 thru 9.9 = 5 Suave Ondulado
10 thru 1236.170044 = 6 Plano
```

Vá na barra de ferramentas superior no menu Processar e habilite a Caixa de ferramentas de processamento, a qual irá aparecer no canto direito da tela.

Na parte inferior dessa janela habilite “Advanced Interface”, programa GRASS estará disponível como Comandos GRASS, abra-o, selecione raster, r.reclass.

Abra o Arquivo r.reclass escrito anteriormente no campo “File containing reclass rulers [opcional]”

Agora abra a Calculadora Raster no menu Raster e efetue a media entre as camadas, salve um nome para a camada de saída resultante. Uma nova camada irá ser formada.



Vá até o menu Raster novamente -> Análise -> MDE . Selecione o Modo como Declividade e em Modo de opções a Declividade como Porcentagem.

