



Manual de elaboração do projeto geográfico

02/2015
Versão 2.2.25.1

Sumário

Cenário 1: Dominialidade	4
Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de Dominialidade	5
Geometrias processadas.....	7
Elementos geradores de APP	8
Feições de envio obrigatório	9
ATP	10
APMP	11
Feições complementares	12
AVN	13
AA.....	14
ROCHA.....	15
RIO	16
LAGOA	23
SCARPA.....	24
DECLIVIDADE.....	25
ARL	26
RPPN	28
AFS	29
VERTICE	30
ACONSTRUIDA.....	31
AFD	31
ESTRADA.....	32
FERROVIA	32

DUTO	33
LTRANSMISSAO.....	33
Cenário 2: Atividade	34
Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de Atividade	34
PATIV	35
LATIV	35
AATIV	36
AIATIV	36
Cenário 3: Fiscalização	37
Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de fiscalização	37
Formas de Envio.....	38

O Projeto geográfico

O projeto geográfico é a estrutura para elaboração do croqui geolocalizado da propriedade. Ele é dividido em cenários, que corresponde a etapa na qual o empreendimento se encontra:

- Projeto geográfico de Dominialidade;
- Projeto geográfico de Atividade;
- Projeto geográfico de Fiscalização.

Cada projeto geográfico é composto por um conjunto de geometrias com regras de elaboração específicas dependendo de sua finalidade. Essas regras serão apresentadas mais adiante neste manual, mas uma delas é compartilhada por todas as feições, independentemente de sua finalidade. É o padrão estrutural da geometria. Ou seja: todas as feições elaboradas devem ter a seguinte estrutura básica:

- Formato do arquivo: shape file
- Dimensão: 2D
- Sistema de coordenadas: SIRGAS 2000 – UTM 24 Sul
- Campos obrigatórios*:
 - ID – tipo: inteiro
 - Nome (ou name) – tipo texto

* os dados exportados a partir do software TrackMaker PRO para o formato de arquivo shape já são criados com essa estrutura de campos e não precisa ser alterada.

Cenário 1: Dominialidade

O projeto geográfico de Dominialidade é a fase inicial de cadastro da propriedade (imóvel).

Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de Dominialidade

Categoria: Limites e edificações

Contém as feições que podem ser utilizadas para delimitar a propriedade e infraestrutura construída.

ATP [polígono]: Área Total da Propriedade.

APMP [ponto]: Área da Propriedade por Matrícula ou Posse.

VERTICE [polígono]: Vértices da APMP.

ACONSTRUIDA [polígono]: área construída.

Categoria: Hidrografia

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar a hidrografia na propriedade.

NASCENTE [ponto]: feição utilizada para representar nascentes permanentes ou temporárias, incluindo-se os olhos d'água, independentemente de vegetação por elas ocupadas ou de situação topográfica.

RIO [linha e polígono]: são usados para representar os cursos de água.

LAGOA [polígono]: são lagos e lagoas naturais e artificiais localizadas em perímetro urbano ou rural, com finalidade ou não de abastecimento humano.

REPRESA [polígono]: depósito d'água formada pelo acúmulo das águas represa das para irrigação, piscicultura ou outras finalidades.

Categoria: Relevo

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar o relevo na propriedade.

ROCHA [polígono]: Afloramentos rochosos.

DECLIVIDADE [polígono]: classe para representação de topo de morros, montes, montanhas e serras, linhas de cumeada e locais com altitude superior a 1.800 (mil e oitocentos) metros.

ESCARPA [polígono]: feição usada para representação de bordas de tabuleiros e chapadas.

DUNA [polígono]: montanha de areia móvel ou não, acumulado nas áreas litorâneas ou continentais pela ação de deposição do vento dominante.

Categoria: Vegetação

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar a vegetação na propriedade.

AA [polígono]: Área Alterada.

AVN [polígono]: Área de Vegetação Nativa.

Categoria: Preservação

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar as áreas de preservação ambiental na propriedade.

ARL [polígono]: Área de Reserva Legal.

RPPN [polígono]: Reserva Particular do Patrimônio Natural.

Categoria: Transportes

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar as informações de sistema de transporte na propriedade.

AFD [polígono]: Área de Faixa de Domínio.

AFS [polígono]: Área de Faixa de Servidão.

ESTRADA [linha]: estradas, rodovias e caminhos.

FERROVIA [linha]: linhas férreas.

LTRANSMISSAO [linha]: linha de transmissão de energia.

DUTO [linha]: linhas de duto (oleoduto, etc.).

Geometrias processadas

Geometrias processadas são as geradas automaticamente pelo sistema a partir de geometrias lançadas nas feições filhas.

MASSA_DAGUA: consiste da mesclagem das geometrias lançadas nas seguintes feições do tipo polígono: RIO, LAGOA e REPRESA.

APP: é a área de amortecimento dedicada a preservação dos recursos naturais ambientais existentes. O calculo dessa área está baseado no deliberado no Decreto nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997 nas resoluções CONAMA nº 302 e 303, de 13 de maio de 2002.

A interseção de APP com demais áreas de Área de Reserva Legal, Área de Vegetação Nativa ou Preservada e Área Aberta ou Em Formação gera as seguintes feições, respectivamente: APP-ARL, APP-AVN e APP-AA.

Elementos geradores de APP

As informações lançadas no projeto geográfico encadeiam o processamento da área de preservação permanente da propriedade (APP). Os elementos que quando identificados provocam essa reação do sistema são os seguintes:

RIO_AREA: são rios que podem ser representados através da primitiva geométrica do tipo polígono.

LAGOA: são lagos e lagoas naturais e artificiais localizadas em perímetro urbano ou rural, com finalidade ou não de abastecimento humano.

REPRESA: depósito d'água formada pelo acúmulo das águas represa das para irrigação, piscicultura ou outras finalidades.

DECLIVIDADE: classe para representação de no topo de morros, montes, montanhas e serras, linhas de cumeada e locais com altitude superior a 1.800 (mil e oitocentos) metros.

ESCARPA: feição usada para representação de bordas de tabuleiros e chapadas.

DUNA - montanha de areia móvel ou não, acumulada nas áreas litorâneas ou continentais pela ação de deposição do vento dominante.

RIO: são usados para representar os cursos de água com largura igual ou superior a 5 metros.

NASCENTE: feição utilizada para representar nascentes permanentes ou temporárias, incluindo-se os olhos d'água, independentemente de vegetação por elas ocupadas ou de situação topográfica.

Além desses, a feição **AVN** também possui o potencial de geração de APP, caso o seu tipo seja um dos citados a seguir:

“MANGUE”: vegetação típica de zona costeiro-estuarina, adaptada à água salobra e ao movimento das marés.

“RESTINGA-APP”: classe utilizada para representar restingas localizadas em faixa mínima de 300 (trezentos) metros a contar de linha de preamar máxima. Restingas são áreas com vegetação, fisionomicamente distintas, sob influência marinha e fluviomarinha. Estas comunidades, distribuídas em mosaico, ocorrem em áreas de grande diversidade ecológica sendo consideradas comunidades edáficas por dependerem mais da natureza do solo que do clima.

Feições de envio obrigatório

O projeto geográfico deve ser elaborado com foco na representação geográfica sob demanda dos elementos encontrados na propriedade. Contudo, um projeto geográfico de Dominialidade deverá apresentar no mínimo as seguintes classes de feições:

- **ATP**
- **APMP**

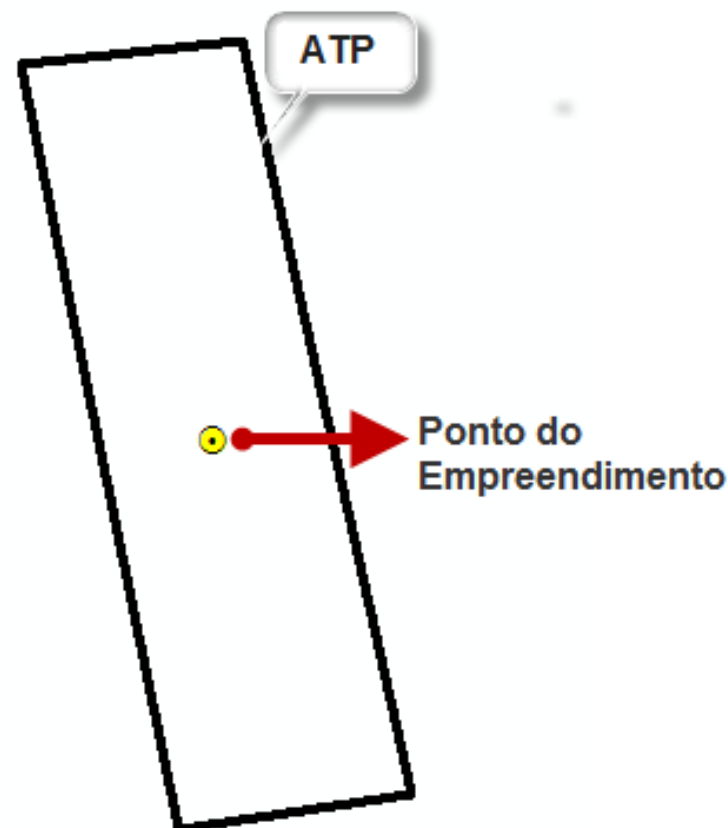
ATP

Área Total da Propriedade.

É o limite total da propriedade. **É um polígono único e obrigatório.**

Deve necessariamente **conter o ponto do empreendimento** dentro de seu limite.

Feita a ATP, o próximo passo é utilizar a APMP para representar os parcelamentos internos da propriedade em matrículas e ou posse.



Reg
ra de atribuição do nome da geometria/trilha: ATP

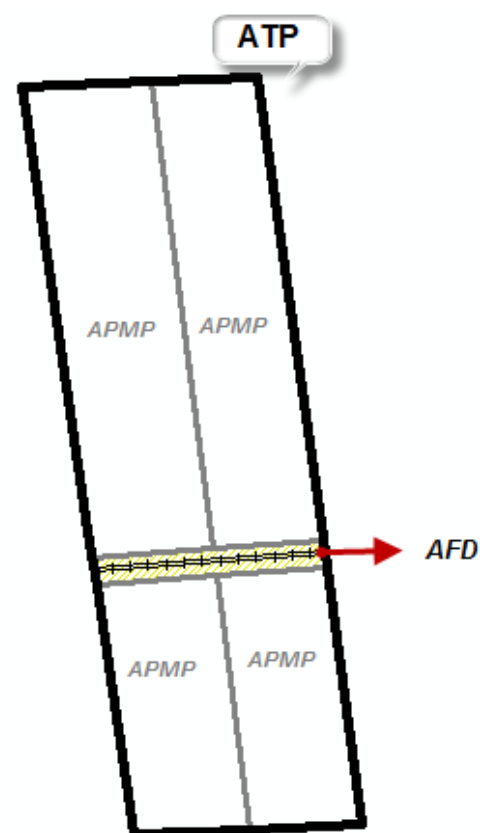
APMP

Área da Propriedade por Matrícula ou Posse.

É o limite das matrículas ou posse que compõe o limite da propriedade. **É um polígono obrigatório.**

Não devem sobrepor as feições AFD (Faixa de Domínio) e outra **APMP**.

Caso haja a necessidade, o próximo passo na elaboração do projeto geográfico é indicar os principais vértices da propriedade.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

APMP=tipo=nome

* tipo (obrigatório) = usuário preenche com "M" ou "P"

* nome (não obrigatório) = preencher com o nome da matrícula ou posse

Feições complementares

As feições complementares estão agrupadas da seguinte maneira:

- Feições que agregam a APMP; e
- Feições de especializações.

Em geral elas não são de envio obrigatório. Mas podem vir a ser dependendo da finalidade do cadastro.

Normalmente, projetos geográficos elaborados com a finalidade de cadastrar uma atividade, demandam do cadastro de feições ambientais, tais como: AVN e/ou AA e/ou ARL, entre outras.

As feições que agregam APMP são:

- AVN, AA, ROCHA.

Isso quer dizer que elas estão relacionadas ao polígono de APMP.

Observe a figura a seguir e note que caso o polígono de uma das feições citadas acima ultrapasse os limites de uma APMP, ele deve ser dividido por APMP.



Além disso, significa que elas não devem se sobrepor, pois a soma dessas áreas deve ser correspondente à área da APMP na qual elas estão inseridas.

Feições de especializações

As feições de especializações não estão relacionadas a APMP e podem sobrepor ou tocar as feições que agregam a APMP, pois são especializações delas. São elas:

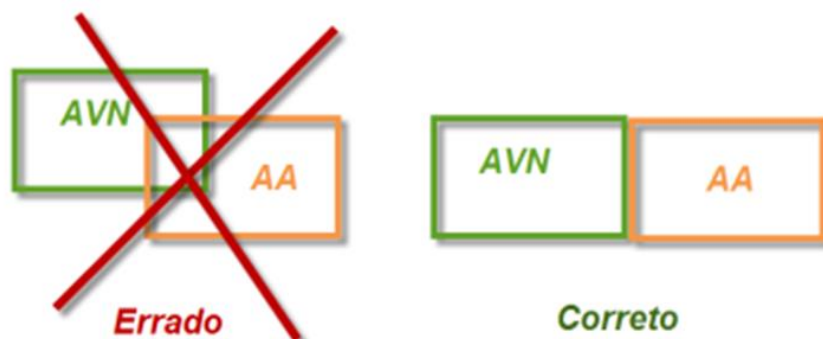
- RIO, NASCENTE, LAGOA, REPRESA, ESCARPA, DECLIVIDADE, ARL, RPPN, VERTICE, AFD, AFS, ACONSTRUIDA, ESTRADA, FERROVIA, DUTO, LTRANSMISSAO.

AVN

Área de Vegetação Nativa.

É a área de vegetação nativa da propriedade. Deve estar **contida obrigatoriamente na APMP**.

Não deverá sobrepor à feição AA (Área Alterada) e/ou outra AVN.



As geometrias de AVN devem ser elaboradas por APMP, ou seja, devem sempre estar contida em uma APMP.

Os polígonos de AVN deverão ser divididos de acordo com o ESTÁGIO. O ESTÁGIO de AVN pode ser dividido em: "M" – Médio, "I" – Inicial, "A" – Avançado ou "D" – Desconhecido.

E de acordo com a VEGETACAO em: "floresta", "brejo", "restinga", "campo", "mussununga", "mangue", "restinga-app", "outro".

Nota:

- APP contidas em AVN serão processadas como APP-Preservada.
- ARL contidas em AVN serão consideradas pelo sistema como ARL (Área de Reserva Legal) Preservada.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

AVN=estágio=vegetação

* estágio (obrigatório) = ["M","I","A", "D"]

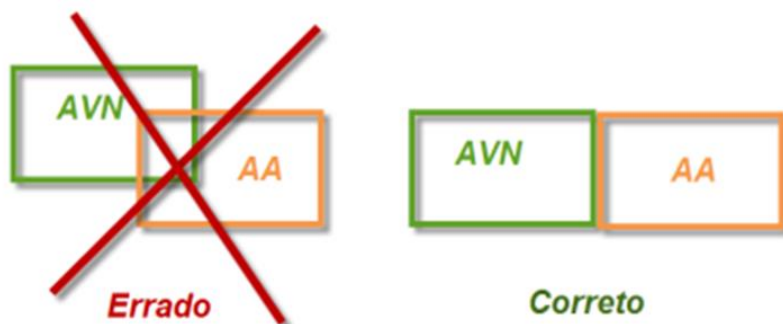
* vegetação (não obrigatório) = ["floresta", "brejo", "restinga", "campo", "mussununga", "mangue", "restinga-app", "outro"]

AA

Área Alterada.

A área que se encontra em uso ou degradada dentro do imóvel. Deve estar **contida obrigatoriamente na APMP**.

Não deverá sobrepor à feição AVN (Área de Vegetação Nativa) **e/ou outra AA**.



As geometrias de AA devem ser elaboradas por APMP, ou seja devem sempre estar contida em uma APMP.

Os polígonos de AA deverão ser divididos de acordo com o TIPO. O TIPO de AA pode ser dividido em: "uso", "recuperação" e "Desconhecido".

E de acordo com a VEGETAÇÃO em: "pastagem", "floresta-plantada", "culturas-perenes", "outro".

Nota:

- APP contidas em AA do tipo “uso” serão processadas como APP em uso.
- APP contidas em AA do tipo “recuperação” serão processadas como APP em recuperação.
- ARL contidas em AA do tipo “uso” serão processadas como ARL em uso.
- ARL contidas em AA do tipo “recuperação” serão processadas como ARL em recuperação.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

AA=tipo=vegetação

* tipo (obrigatório) = ["USO", "REC", "D"]

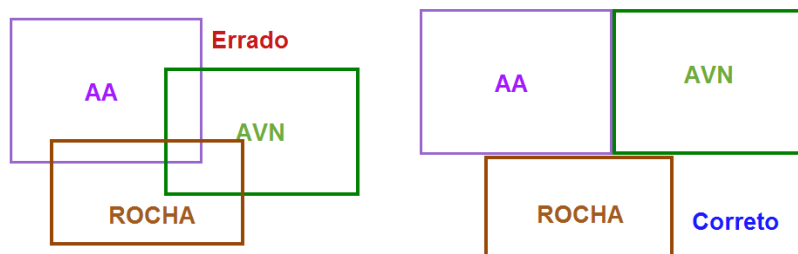
* vegetação (obrigatório) = ["pastagem", "floresta-plantada", "culturas-perenes", "outro"]

ROCHA

São os afloramentos rochosos.

As geometrias de ROCHA devem ser elaboradas por APMP, ou seja: devem sempre estar contida em uma APMP.

Recomenda-se que não sobreponha AA e AVN.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
ROCHA

RIO

Segundo o Art. 9º, do Decreto nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997, consideram-se de preservação ambiental as florestas e demais formas de vegetação natural situadas:

Ao longo dos rios ou qualquer curso d'água desde o nível mais alto, em faixa marginal cuja largura mínima será:

- 1 - de 30 (trinta) metros para os cursos d'água de menos de 10 (dez) metros de largura;
- 2 - de 50 (cinquenta) metros para os cursos d'água que tenham de 10 (dez) a 50 (cinquenta) metros de largura;
- 3 - de 100 (cem) metros para os cursos d'água que tenham de 50 (cinquenta) a 200 (duzentos) metros de largura;
- 4 - de 200 (duzentos) metros para os cursos d'água que tenham de 200 (duzentos) metros a 600 (seiscentos) metros de largura;
- 5 - de 500 (quinhentos) metros para os cursos d'água que tenham largura superior a 600 (seiscentos) metros.

Para representação de cursos d'água no projeto geográfico, está disponibilizada a feição RIO, que pode ser do tipo linha ou polígono. O emprego de uma primitiva geométrica ou de outra dependerá da demanda:

- Cursos d'água cuja largura seja de até 5 metros podem ser vetorizados como linha. Já cursos d'água com largura a partir de 5 metros devem obrigatoriamente ser vetorizados com primitiva geométrica do tipo polígono.
- A restrição é válida somente para a primitiva linha, pois a primitiva polígono pode ser utilizada sem restrição para todos os cursos d'água, independentemente de sua largura, desde que a representação seja viável.

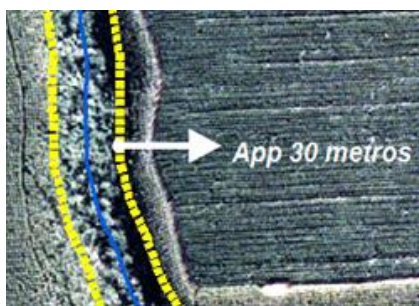
A largura do curso d'água é uma informação que deve ser atribuída diretamente nas geometrias, pois é essa informação que embasará o processamento automático da APP.

Observe os procedimentos para representação de cursos d'água.

RIO (linha)

A seguir um exemplo de representação de um curso de água utilizando a primitiva do tipo linha.

Utilizar linha para representar somente rios com largura de até 5 metros. Para maiores larguras utilizar a primitiva do tipo polígono.



A APP gerada para rios do tipo linha será de 30 metros.

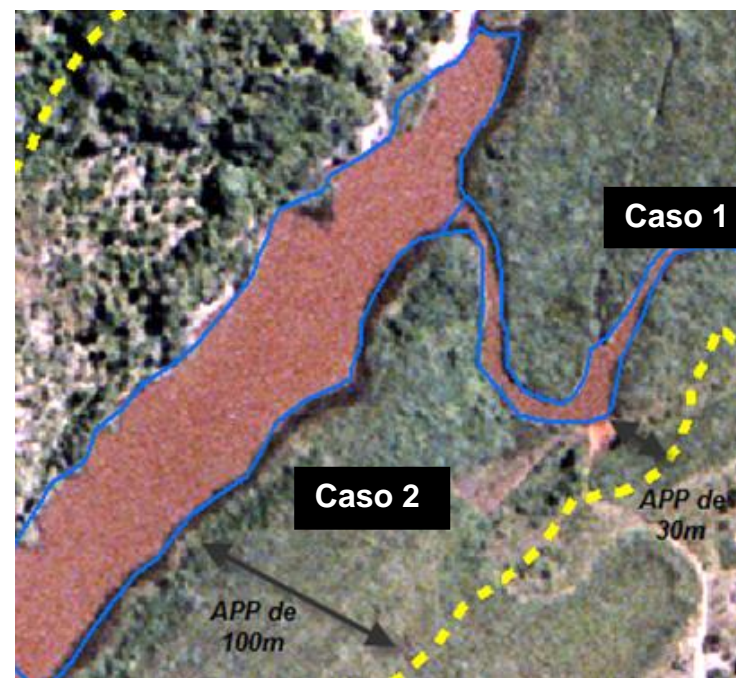
Regra de atribuição: RIO=largura=nome

* largura (obrigatória) = preencher com numero inteiro menor ou igual a cinco.

* nome (não obrigatório) = usuário preenche com o nome do rio

RIO (polígono)

A seguir um exemplo de representação de um curso de água utilizando a primitiva do tipo polígono:



Note que na situação ilustrada acima, foram processadas APP's com largura diferenciada em função da correta atribuição da largura do curso d'água.

Caso 1: a largura informada foi inferior a 10 metros.

Caso 2: a largura informada foi entre 50 e 100 metros.

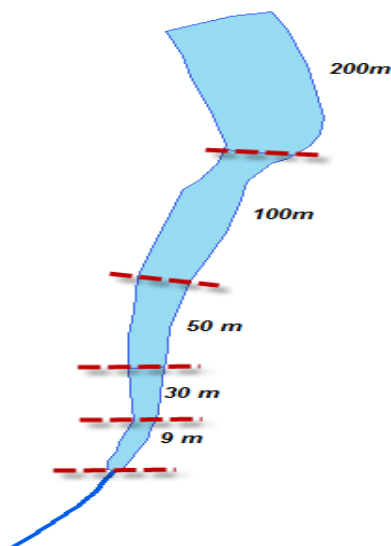
Regra de atribuição: RIO=largura=nome

* largura (obrigatória) = preencher com numero inteiro.

* nome (não obrigatório) = usuário preenche com o nome do rio

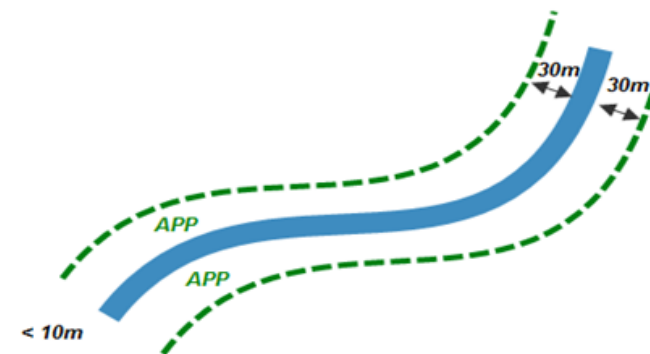
A elaboração de RIO com a primitiva do tipo polígono deve ser obedecer as regras específicas para que o resultado obtido seja satisfatório:

Observe na figura a seguir que a poligonal deve ser recortada sempre que a largura do curso d'água enquadrar sua respectiva APP em outro grupo:

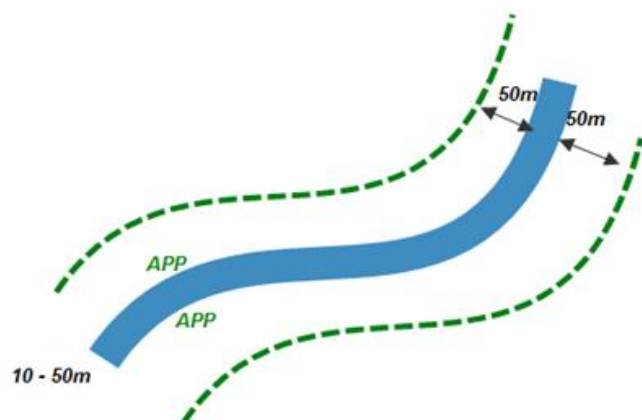


Observe nas figuras a seguir como se dá o processamento da APP:

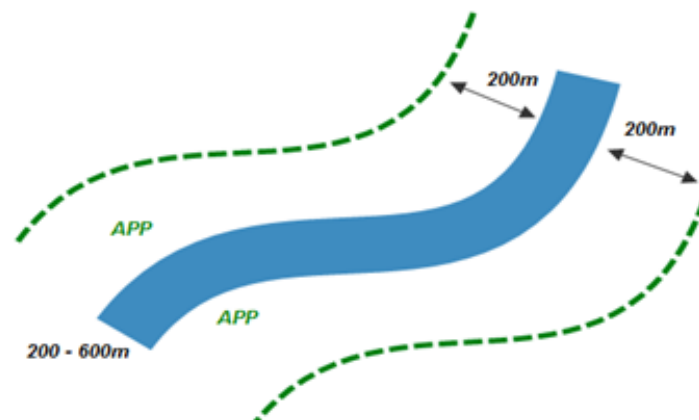
RIO atribuido com largura inferior a 10 metros – APP: 30.



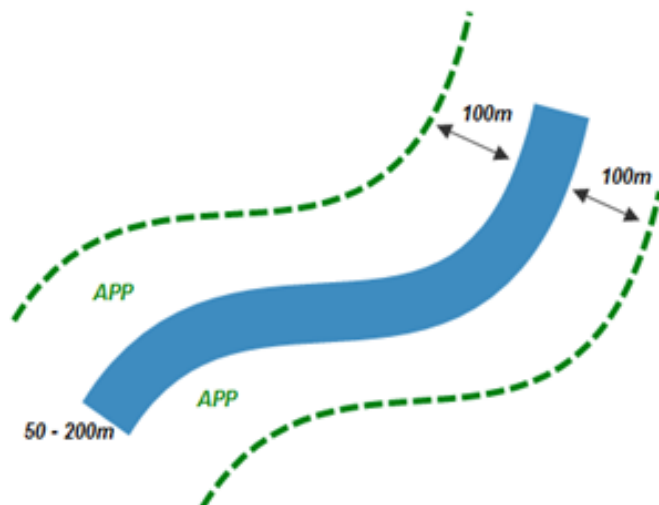
RIO atribuido com largura entre 10 e 50 metros – APP: 50.



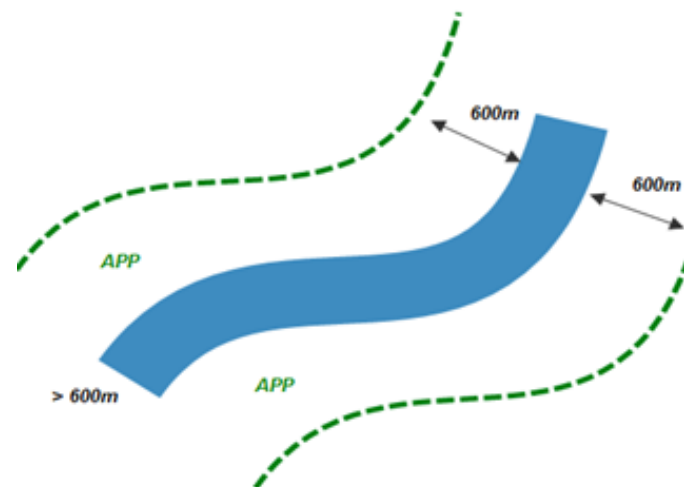
RIO atribuido com largura entre 50 e 200 metros – APP: 100.

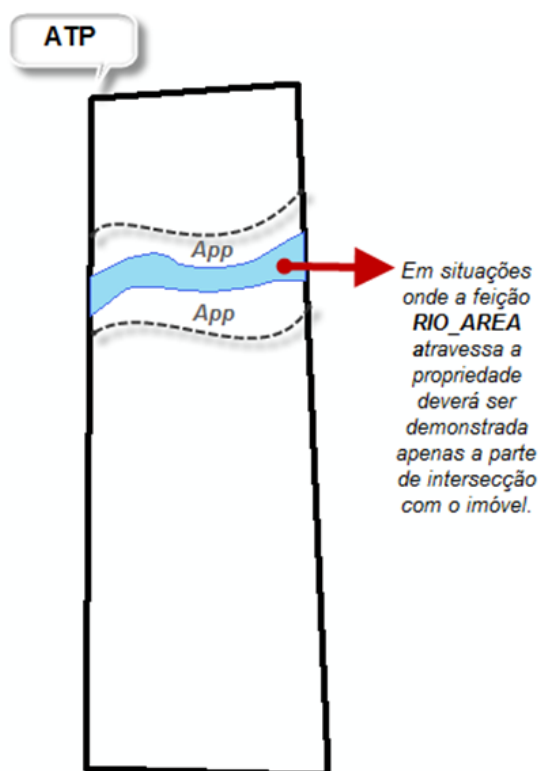


RIO atribuido com largura superior a 600 metros – APP: 600.

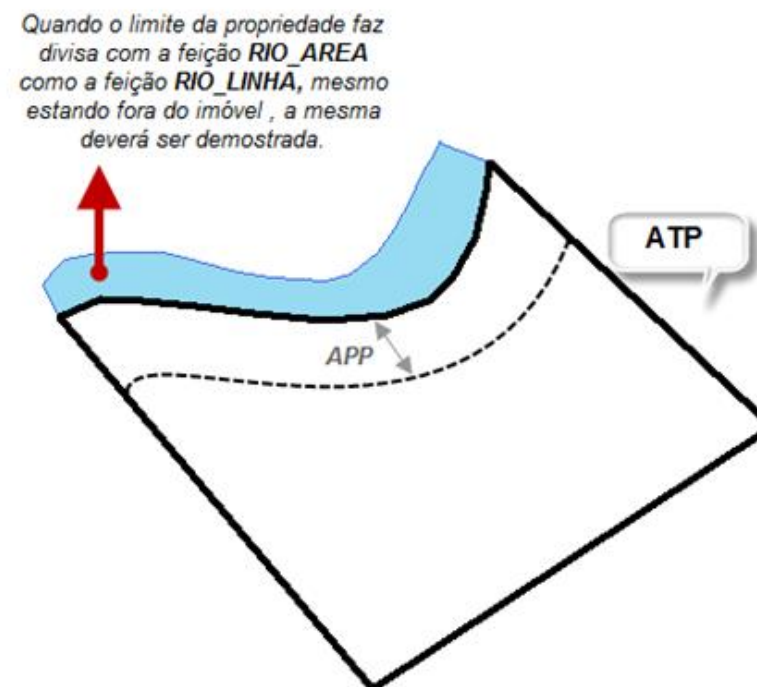


RIO atribuido com largura entre 200 e 600 metros – APP: 200.





Todos os cursos d'água que possuam APP's que possam incidir na propriedade devem ser desenhados. A figura a seguir ilustra um caso de divisa natural da propriedade.



Nota: a APP deste elemento é gerada somente na área que incide a propriedade.

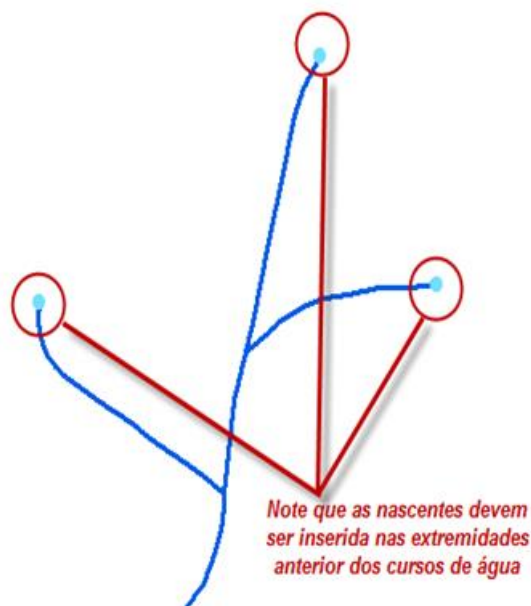
NASCENTE

São as nascentes localizadas dentro e/ou no entorno do imóvel. Representada por ponto.

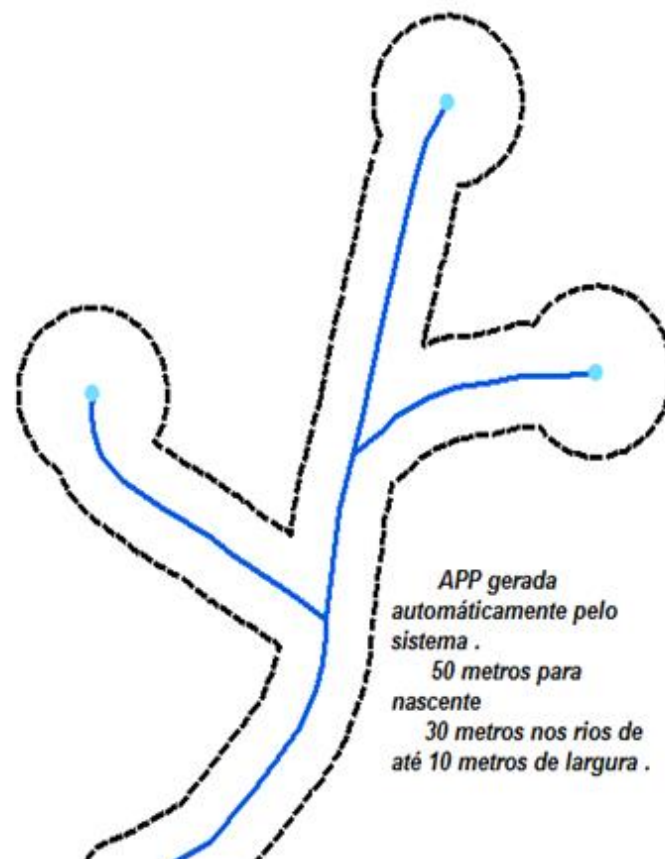
De acordo com o DECRETO Nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997, as margens de nascentes permanentes ou temporárias, incluindo-se os olhos d'água, independentemente de vegetação por elas ocupadas ou de situação topográfica, devem ter APP de pelo menos 50 (cinquenta) metros.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
NASCENTE

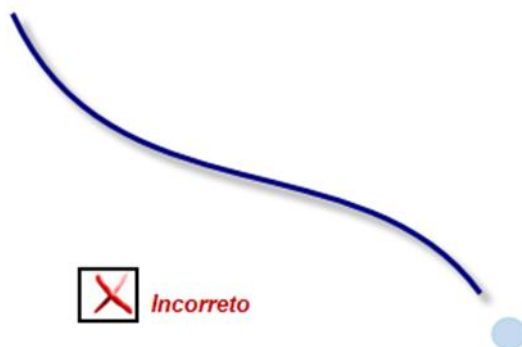
Veja um exemplo de representação:



Observe na figura a seguir as APPs dos elementos RIO (linha) e NASCENTE (ponto) após o processamento.

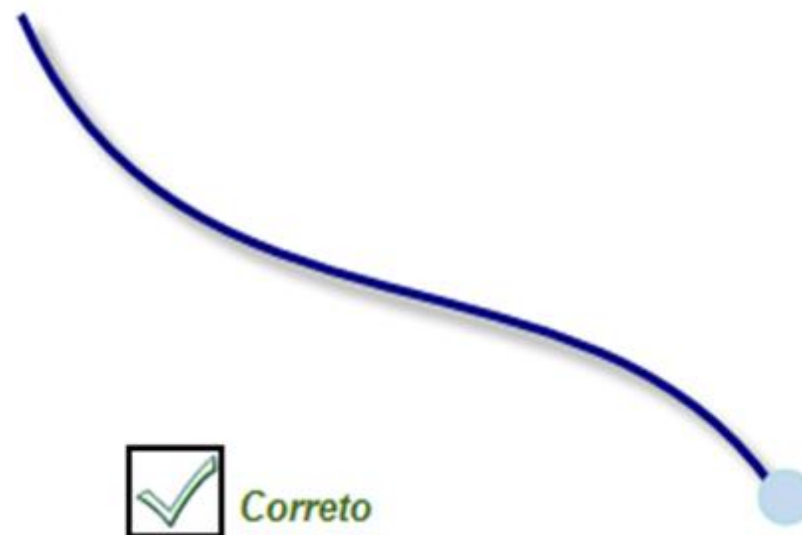


Atenção: as nascentes devem ser inseridas na extremidade anterior das geometrias da feição RIO, conforme ilustrado na figura a seguir:



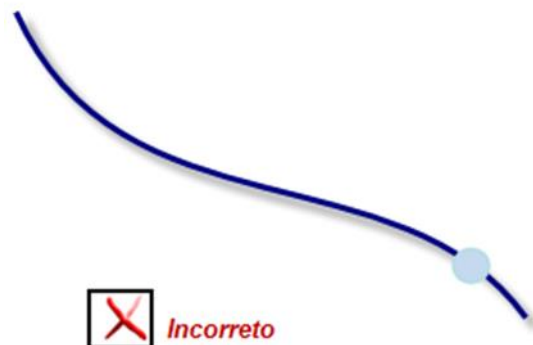
 **Incorreto**

Exemplo de ponto de nascente que não toca a linha do rio.



 **Correto**

Exemplo de uso correto do ponto de nascente. Toca exatamente a extremidade inicial do rio.



 **Incorreto**

Exemplo de ponto de nascente que toca o meio da geometria de rio.

LAGOA

São lagos e lagoas localizadas dentro do imóvel. Esse elemento é do tipo polígono.

Segundo o Art. 9º, do Decreto nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997, consideram-se de preservação ambiental as florestas e demais formas de vegetação natural situadas:

B - Ao redor das lagoas, lagos ou reservatórios d'água naturais ou artificiais, desde seu nível mais alto, medido horizontalmente em faixa marginal cuja largura mínima será:

- 1 - de 30 (trinta) metros para os que estejam em áreas urbanas;
- 2 - de 100 (cem) metros para os que estejam em áreas urbanas e se constituem manancial de abastecimento de água potável;
- 3 - de 100 (cem) metros para os que estejam em áreas rurais, exceto os corpos d'água com até 20 (vinte) hectares de superfície, cuja faixa marginal será de 50 (cinquenta) metros;
- 4 - de 100 (cem) metros para represas e hidrelétricas.

Nota: a APP de LAGOA é gerada somente da margem para fora do elemento.

Para que o processamento da APP seja satisfatório é necessário informar a zona onde o elemento está localizado. Essa informação se dá através de atribuição direta na geometria no campo ZONA.

As geometrias devem ser classificadas com um dos seguintes tipos:

- “U” – Urbana
 - APP gerada é de 30 metros.
- “R” – Rural
 - 50 metros de APP para lagoas menores que 20 ha.
 - 100 metros de APP para lagoas com área igual e superior a 20 ha.
- “A” – Abastecimento
 - 100 metros de APP para lagoas utilizadas para abastecimento.

Caso seja de abastecimento não é necessário especificar se é rural ou urbana.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

LAGOA=zona=nome *zona (obrigatória) = preencher com: "U", "R", "A" * nome (não obrigatório) = preencher com o nome do lago ou lagoa

SCARPA

Conforme Decreto nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997, nas bordas de tabuleiros ou chapadas, a partir da linha de ruptura de relevo, deve ser gerada APP em faixa nunca inferior a 100 (cem metros) em projeções horizontal.

A figura a seguir ilustra a APP processada:

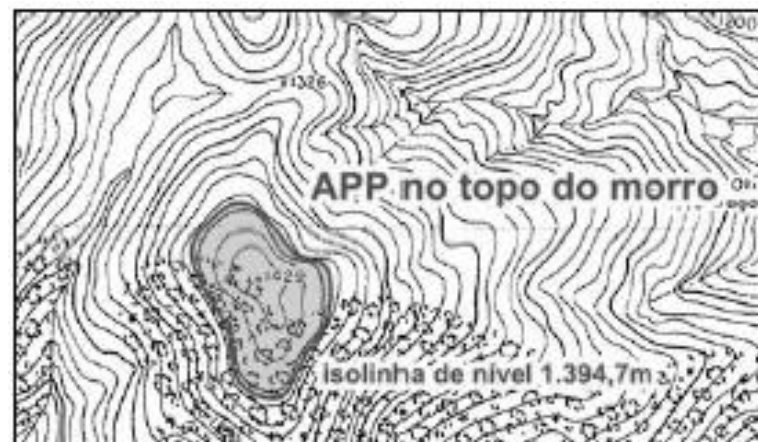


Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
ESCARPA

DECLIVIDADE

Conforme Decreto nº 4.124-N, de 12 de junho de 1997, consideram-se de preservação ambiental as florestas e demais formas de vegetação situadas em:

- Topo de morro, montes, montanhas e serras delimitadas a partir de curva de nível correspondente à 2/3 (dois terços) da altura mínima em relação a base.
- Linhas de cumeada, em área delimitada a partir da curva de nível correspondente a 2/3 (dois terços) da altura, em relação à base do pico mais baixo da cumeada, fixando-se a curva de nível para cada segmento da linha de cumeada equivalente a 1.000 (mil) metros;
- Encostas ou partes destas, com declividade superior a 45°, equivalente a 100% da linha de maior declividade;
- Altitude superior a 1.800 (mil e oitocentos) metros qualquer que seja a vegetação.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
DECLIVIDADE=tipo

* tipo (obrigatório) = preencher com "APP" e "REST"

ARL

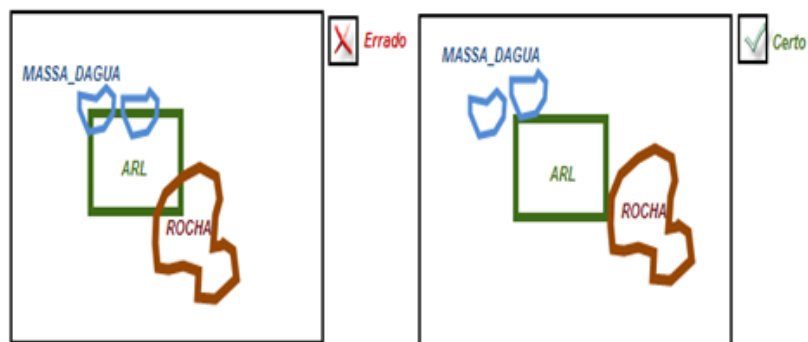
Área de Reserva Legal.

É a porcentagem de vegetação nativa que deve ser conservada dentro da propriedade.

Pode ser da própria matrícula ou pode ser de compensação.

As geometrias de ARL devem ser elaboradas por APMP, ou seja: cada geometria deve sempre estar contida em uma APMP.

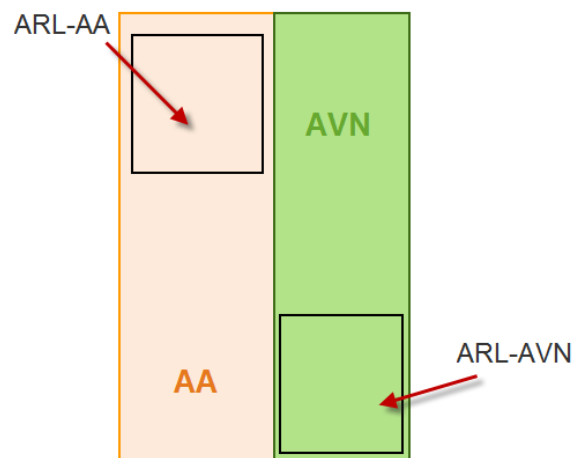
Poderá intersectar com as feições AA e/ou AVN.



Os polígonos de ARL lançados são processados através da identificação do melhor ponto interno do polígono. Sendo assim, caso o melhor ponto interno do polígono

sobreponha AA ou AVN, a ARL será processada da seguinte forma:

- Se sobrepuer AA (tipo: recuperação) será ARL em recuperação.
- Se sobrepuer AA (tipo: uso) será ARL em uso.
- Se sobrepuer qualquer polígono de AVN será ARL preservada.
- Caso não sobreponha nenhum dos casos acima será ARL não caracterizada.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

ARL=CÓDIGO=TIPO

Se o polígono de ARL for do TIPO Compensada, atribuir: ARL=01=C Se o polígono de ARL não for do TIPO compensada, atribuir apenas o nome da geometria/trilha e CÓDIGO: ARL=01

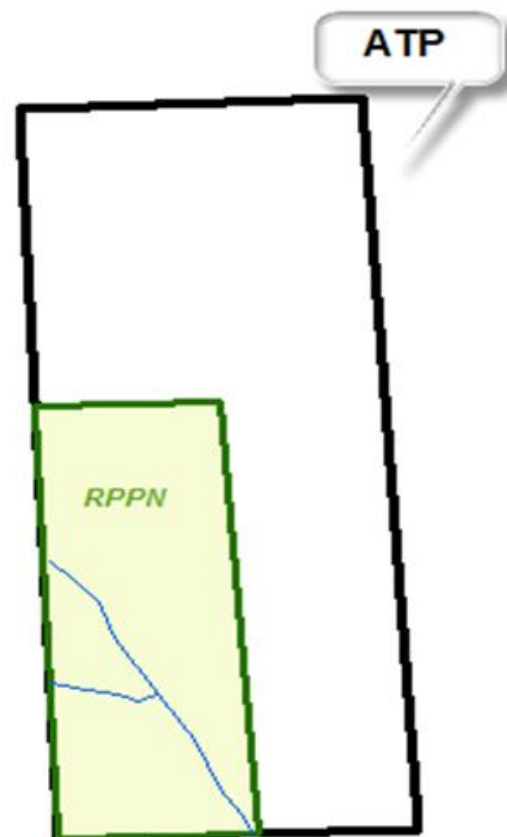
RPPN

Reserva Particular do Patrimônio Natural.

Área privada, gravada com perpetuidade, com o objetivo de conservar a diversidade biológica.

As geometrias de RPPN devem ser elaboradas por APMP, ou seja: devem sempre estar contida em uma APMP.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
RPPN



AFS

Área de Faixa de Servidão.

As geometrias de AFS deverão sobrepor as feições AA, AVN, ROCHA e/ou MASSA_DAGUA, visto que é uma especialização dessas classes.

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

AFS

VERTICE

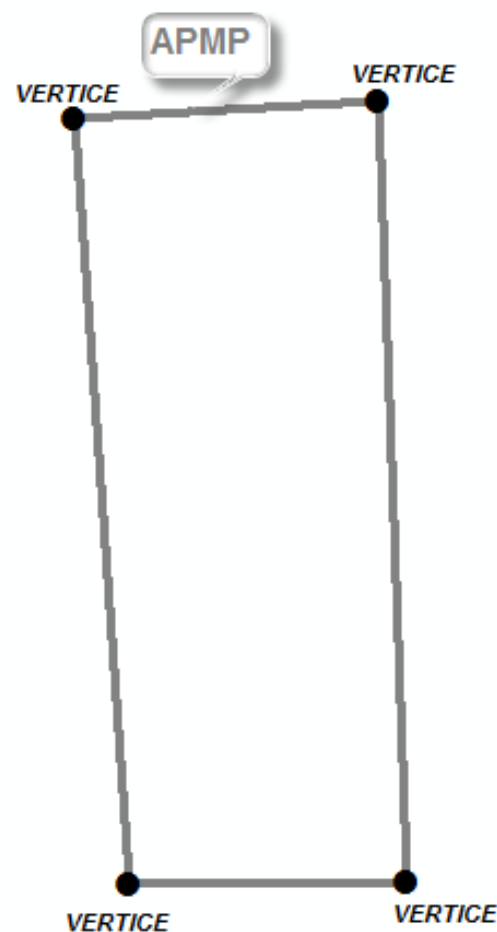
Vértices APMP.

São pontos utilizados para demarcar os limites da feição APMP.

Após delimitação dos polígonos obrigatórios, ATP e APMP, a propriedade rural poderá ser dividida em grupos que caracterizam a situação do uso do solo. São eles: AA, AVN, ROCHA e MASSA_DAGUA (LAGOA, REPRESA e RIO).

Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
VERTICE=nome

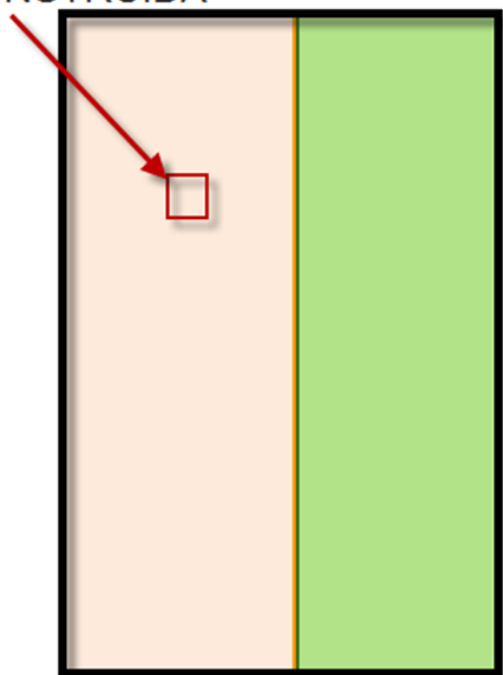
* nome (não obrigatório) = usuário preenche com nome do vértice



ACONSTRUIDA

A área construída é uma área informativa relacionada a área total da propriedade.

ACONSTRUIDA

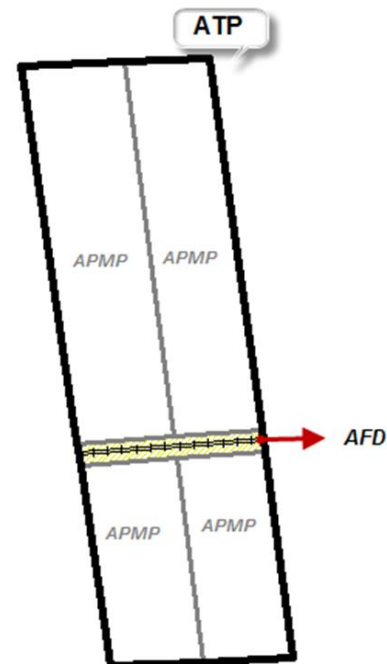


Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
ACONSTRUIDA

AFD

Área de Faixa de Domínio

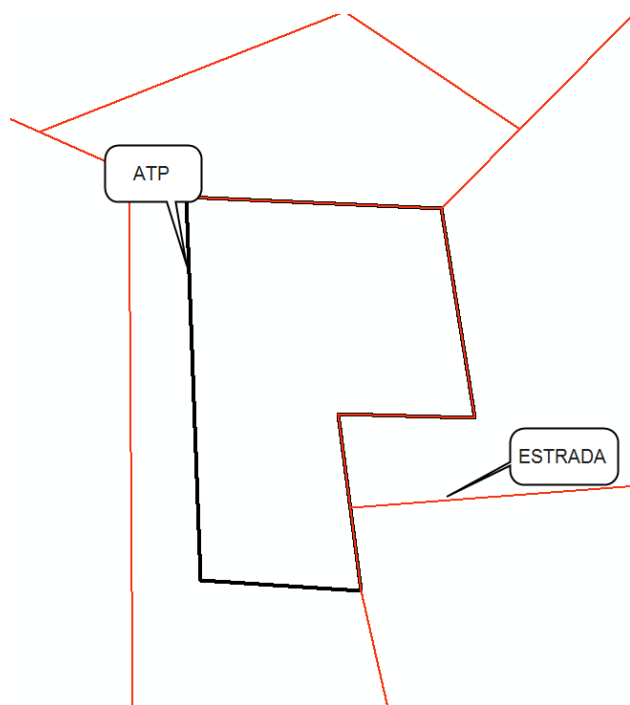
Não devem sobrepor as feições APMP.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
AFD

ESTRADA

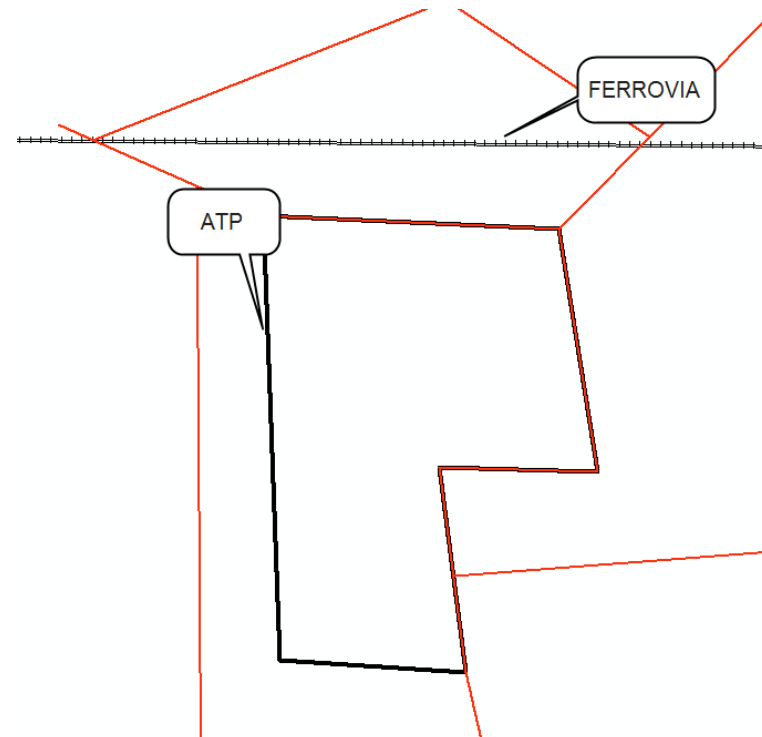
Reservado para a representação de caminhos, estradas e rodovias.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
ESTRADA

FERROVIA

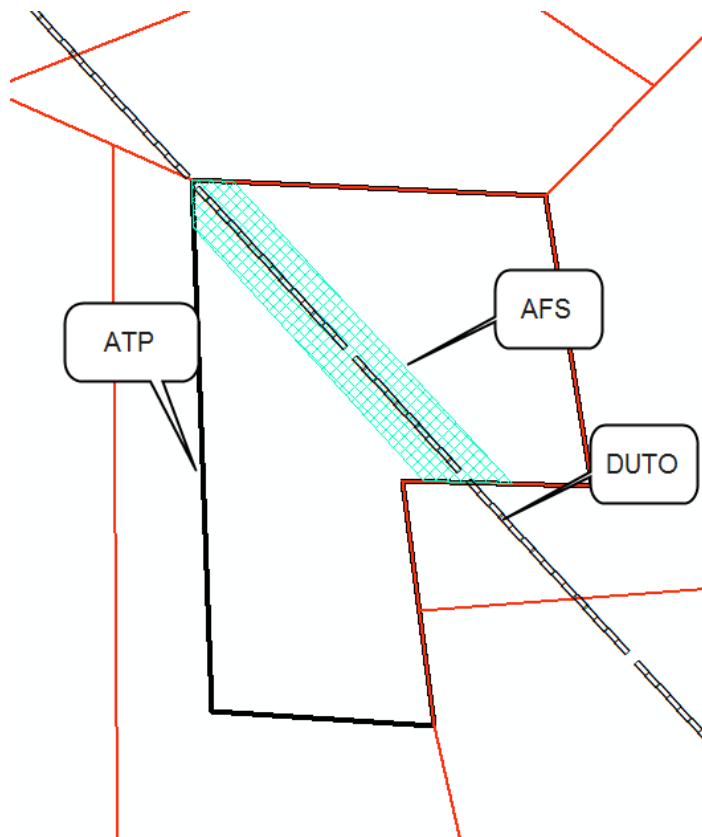
Reservado para a representação de linha férrea.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
FERROVIA

DUTO

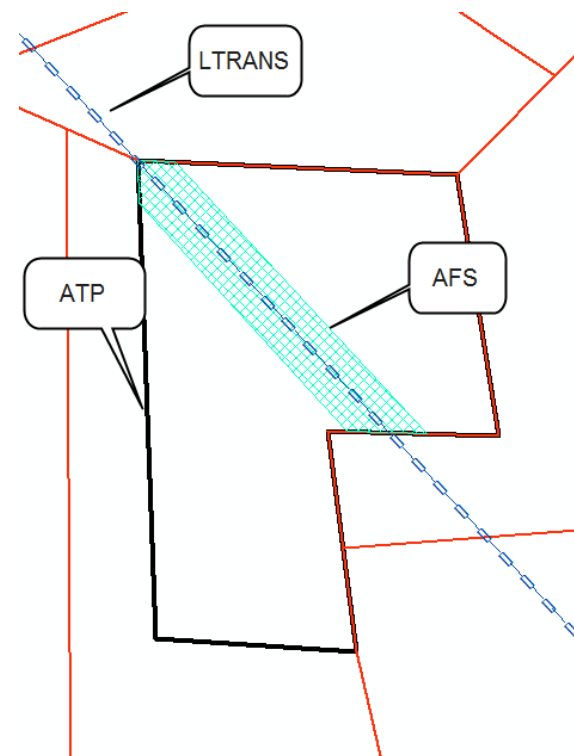
Reservado para a representação de duto.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
DUTO

LTRANSMISSAO

Reservado para a representação de linhas de transmissão.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
LTRANSMISSAO

Cenário 2: Atividade

O projeto geográfico de Dominialidade é a fase de cadastro da atividade solicitada junto ao IDAF.

As informações lançadas nesta etapa estão relacionadas ao projeto da Dominialidade.

Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de Atividade

Categoria: Atividade

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar as informações sobre as atividades que estão sendo solicitadas na propriedade. São elas:

AATIV [polígono]: feição utilizada para atividades representáveis com a primitiva do tipo área.

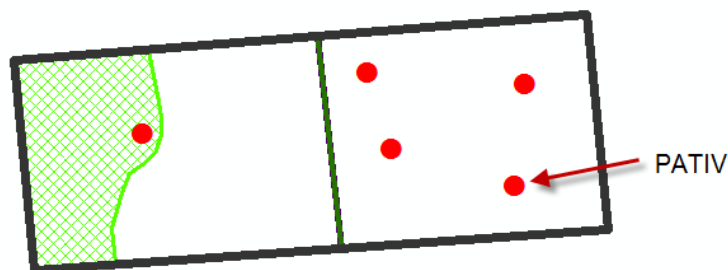
LATIV [polígono]: feição utilizada para atividades representáveis com a primitiva do tipo linha.

PATIV [polígono]: feição utilizada para atividades representáveis com a primitiva do tipo ponto.

AIATIV [polígono]: feição utilizada para área de influência das atividades.

PATIV

Utilizado na representação de ponto da atividade.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

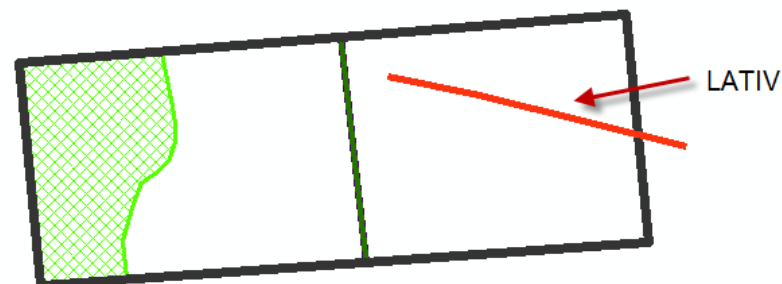
PATIV=CÓDIGO

No processamento de PATIV as seguintes feições são analisadas para identificação de sobreposição:

- ROCHA; - MASSA_DAGUA; - AVN; - AA; - AFS; - RPPN; - ARL; - APP; - REST_DECLIVIDADE.

LATIV

Utilizado na representação da linha da atividade.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:

LATIV=CÓDIGO

No processamento, a identificação do polígono que é sobreposto pela linha da atividade (LATIV) é feito da seguinte forma:

* Por coordenada média da LATIV:

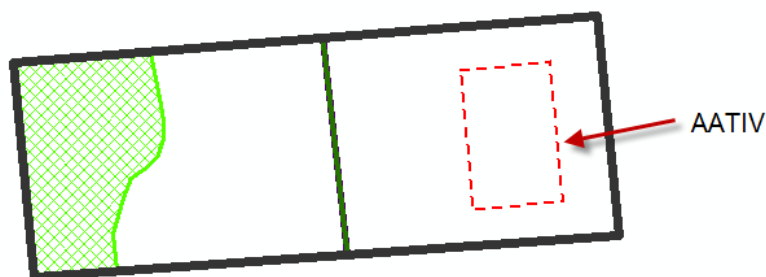
- ROCHA; - MASSA_DAGUA; - AVN; - AA; - AFS; - RPPN;

* Por cruzamento com toda a geometria:

- ARL; - APP; - REST_DECLIVIDADE.

AATIV

Utilizado na representação da área da atividade.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
AATIV=CÓDIGO

No processamento, a identificação do polígono que é sobreposto pela área da atividade (AATIV) é feito da seguinte forma:

* Por coordenada média da AATIV:

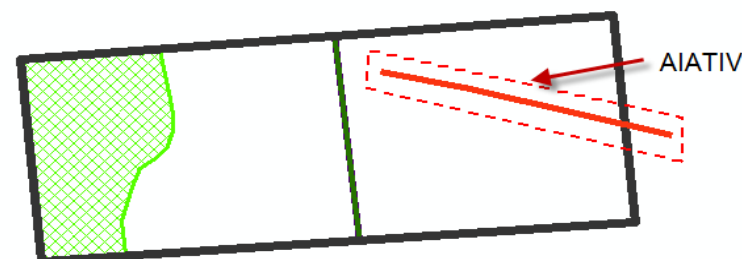
- ROCHA; - MASSA_DAGUA; - AVN; - AA; - AFS; - RPPN;

* Por cruzamento com toda a geometria:

- ARL; - APP; - REST_DECLIVIDADE.

AIATIV

Utilizado na representação da área de influência da atividade.



Regra de atribuição do nome da geometria/trilha:
AIATIV=CÓDIGO

No processamento, a identificação do polígono que é sobreposto pela área da atividade (AIATIV) é feito da seguinte forma:

* Por coordenada média da AIATIV:

- ROCHA; - MASSA_DAGUA; - AVN; - AA; - AFS; - RPPN;

* Por cruzamento com toda a geometria:

- ARL; - APP; - REST_DECLIVIDADE.

Cenário 3: Fiscalização

O projeto geográfico de Dominialidade é a fase de cadastro do objeto fiscalizado. Diferentemente da atividade, essas informações podem não estar relacionadas a Dominialidade, visto que um objeto fiscalizado, pode ainda não estar cadastrado no IDAF.

Lista de feições disponíveis para elaboração do projeto geográfico de fiscalização

Categoria: Fiscalização

Contém as feições que podem ser utilizadas para representar as informações sobre fiscalização.

O projeto de fiscalização pode ser representado no projeto geográfico por primitivas geométricas dos tipos: ponto, linha e polígono.

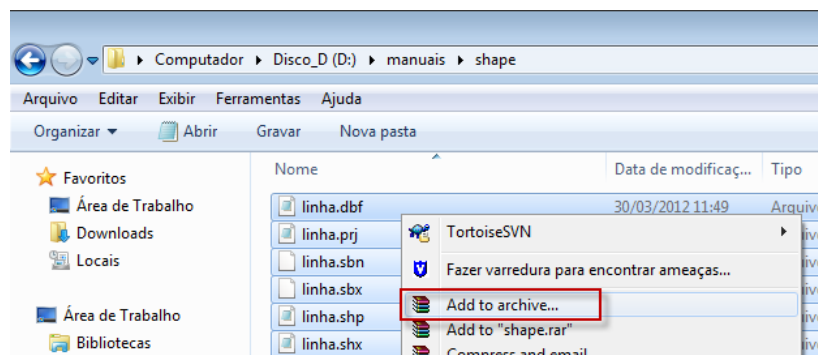
Não há regras quanto a denominação desses elementos, bastando apenas que o padrão estrutural da feição seja mantido.

Formas de Envio

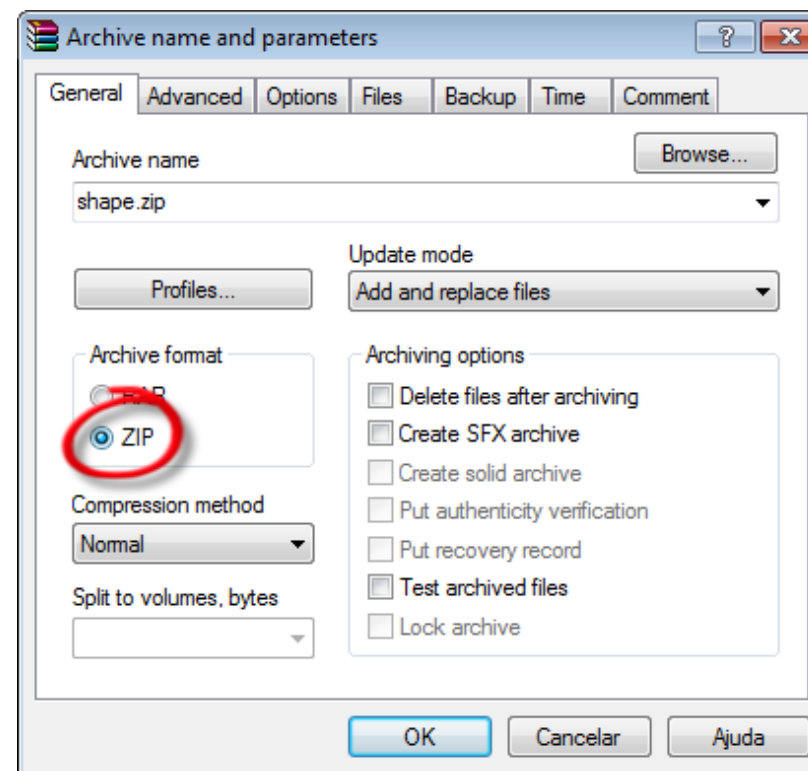
Para submeter os dados para o SIMLAM é necessário armazenar todos os dados em um arquivo compactado zipado.

Para zipar, basta selecionar os arquivos em formato shape no diretório, clicar com o botão direito do mouse e selecionar a opção [Add to archive].

Conforme ilustração a seguir:



A seguinte janela será aberta:



Marque a opção [ZIP], conforme ilustrado, e clique em [OK].

Feito isso, basta acessar o sistema e fazer o envio do projeto geográfico.