
NORMAS TÉCNICAS E GEOMÉTRICAS A OBSERVAR NA ENTREGA DE LEVANTAMENTOS TOPOGRÁFICOS GEOREFERENCIADOS NO ÂMBITO DA INSTALAÇÃO DE INFRAESTRUTURAS

Considerações Gerais :

1. Os dados vetoriais constantes dos levantamentos topográficos deverão estar ligados à rede geodésica nacional, utilizando o seguinte sistema de referência: PT-TM06/ETRS89 – (European Terrestrial Reference System 1989).
2. Os ficheiros vetoriais devem ser entregues em formato CAD: AutoCad *.DWG; Data Exchange Format *.DXF; ou SHP (em modelo e não em layout).
3. Os elementos gráficos constantes dos ficheiros devem ter uma estrutura de layers/níveis individualizados e claramente identificáveis, devem ainda referenciar as estruturas a instalar diferenciando-os das já instaladas.
4. Deve ser identificado um contato privilegiado para eventuais esclarecimentos adicionais.

Normas Geométricas

5. Os elementos do tipo polígono devem ser polylines ou linestrings únicas e corretamente fechadas (erros topológico nulo);
6. Os elementos do tipo “linha” devem utilizar geometria simples não sendo permitidos elementos do tipo Spline, Arc, Bspline e Curve;
7. Os elementos do tipo “ponto” devem ser representados como blocos AutoCad, com símbolos normalizados e nunca como elementos desenhados, ou como linestrings de comprimento nulo;
8. Os elementos do tipo “texto” não podem ser partidos, ou seja, cada texto é uma string única;
9. Sempre que exista coincidência espacial de entidades (ex: limite cadastral e limite de muro), o troço comum deverá estar replicado de modo a manter a continuidade da informação relativa a cada layer;
10. Todos os elementos de desenho devem estar com tipo de Linha e Cor Blylayer;
11. A espessura das linhas deve ser 0 (zero);
12. A unidade de desenho a ser utilizada deve ser o metro (1m = 1 unidade);
13. As fontes utilizadas em todos os ficheiros devem, de preferência, corresponder às fontes originais da versão Autocad. Caso seja utilizada uma nova fonte, esta deve ser fornecida em conjunto com os ficheiros;
14. O ponto de inserção do texto para o caso dos polígonos deve estar sempre no interior do polígono; no caso de pontos, o ponto de inserção deve corresponder à localização exata do

-
- elemento gráfico e no caso de linhas, o ponto de inserção deve coincidir com a linha (não podem ser utilizadas caixas de texto — “Mtext”);
15. Caso sejam utilizados blocos, estes devem ser produzidos no layer 0 (zero) e inseridos no layer apropriado à sua categoria;
 16. Todos os objetos do desenho deverá estar desagrupados, isto é, todos os objetos compostos deverão ser quebrados em objetos componentes “explodidos”.