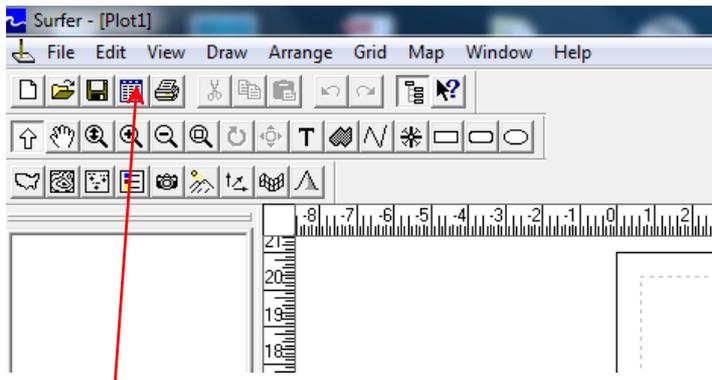


O Surfer é um programa de interpolação de dados muito eficiente e fácil de usar. Este tutorial contém instruções básicas de como manuseá-lo, mas suficiente para resolver o exercício de SP, por exemplo.

1) Digitar o arquivo de dados (PDF do exercício de SP).



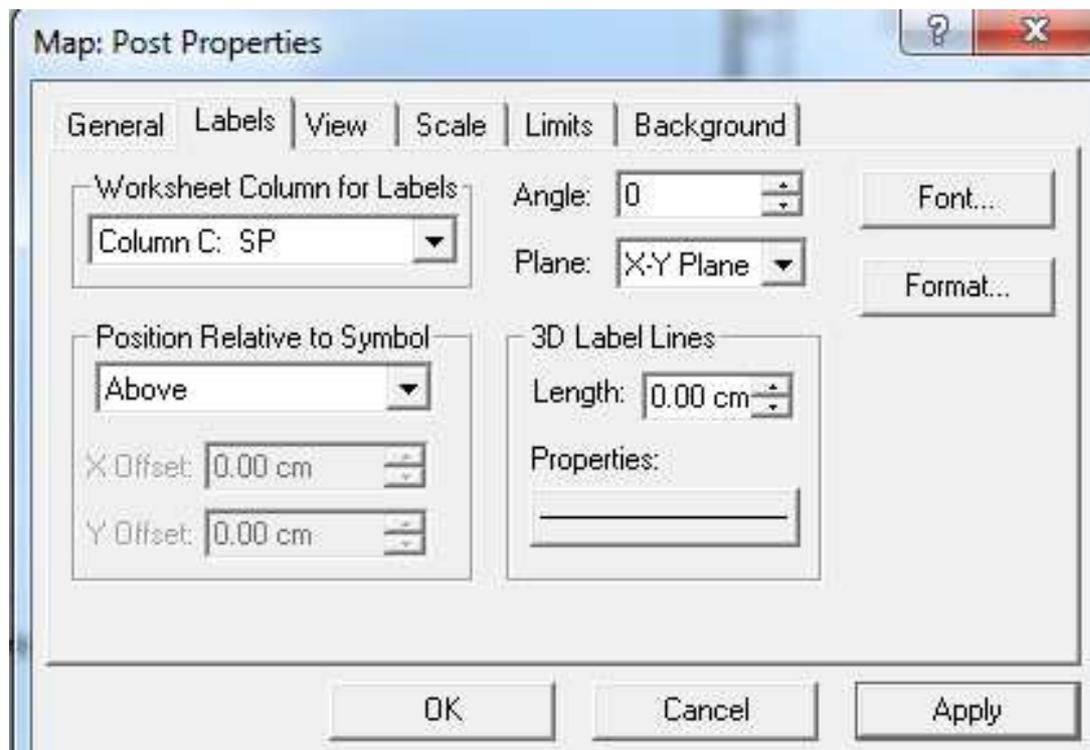
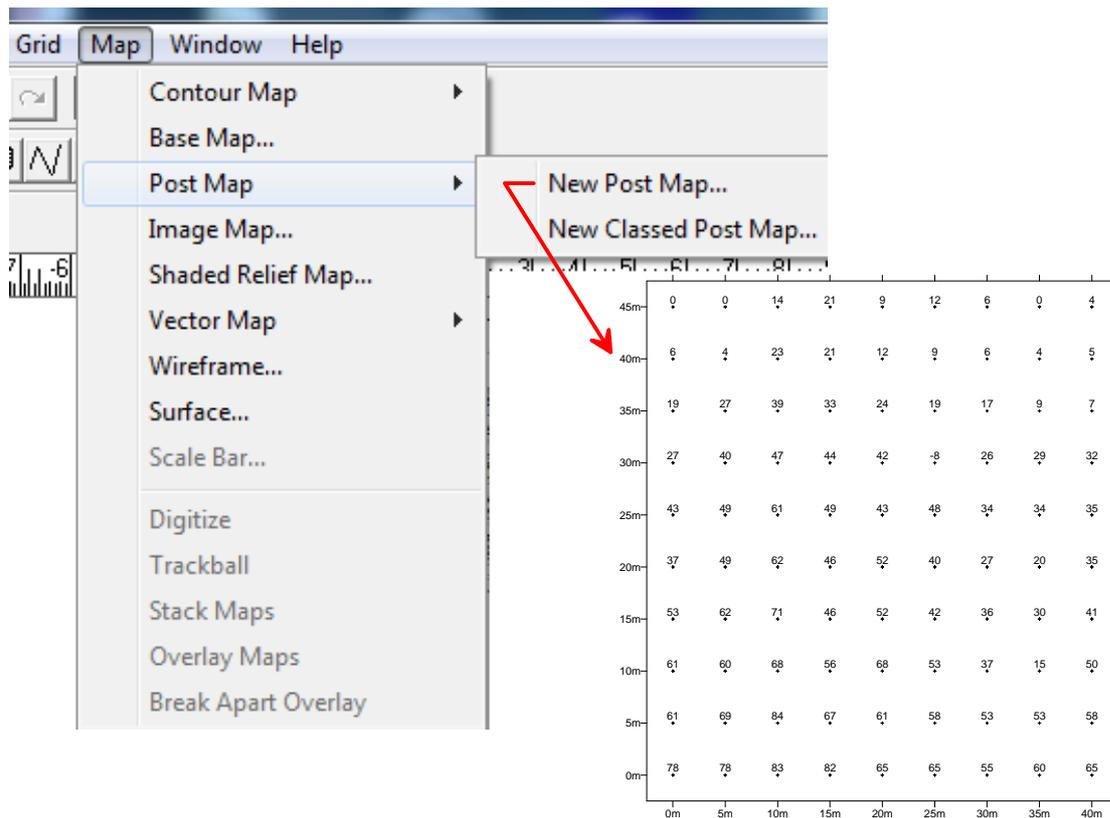
ENTRADA DOS DADOS, ARQUIVO X, Y Z
 COLUNA A = COORDENADA X
 COLUNA B = COORDENADA Y
 COLUNA Z = VALOR A SER INTERPOLADO (SP, p. ex.)

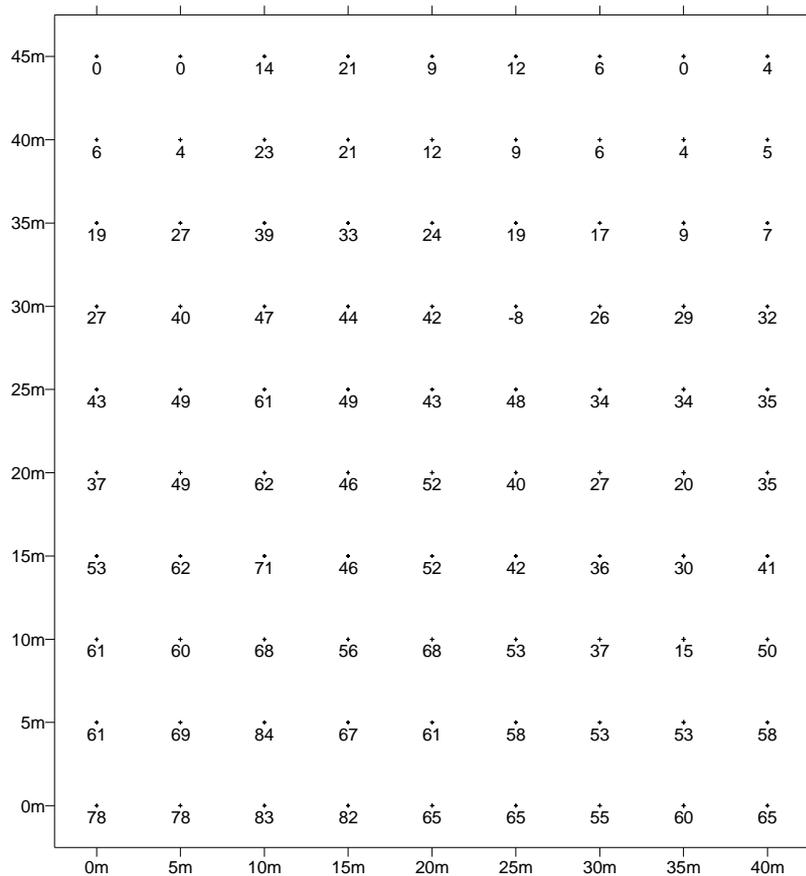
O arquivo ficará assim

J21							
	A	B	C	D	E	F	G
1	X	Y	Z				
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							

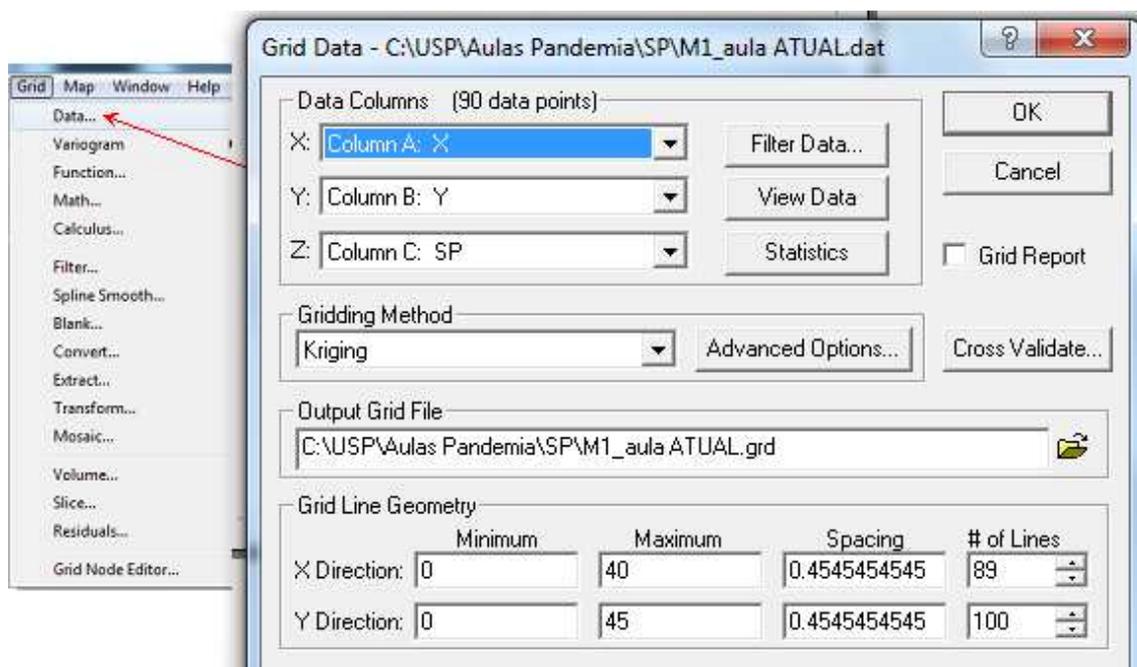
A1		X		
	A	B	C	D
1	X	Y	SP	
2	40	45	4	
3	40	40	5	
4	40	35	7	
5	40	30	32	
6	40	25	35	
7	40	20	35	
8	40	15	41	
9	40	10	50	
10	40	5	58	
11	40	0	65	
12				
13	35	45	0	
14	35	40	4	

2) Entre na opção Map, New Post Map e clique no arquivo. Vão aparecer na tela os dados como abaixo. Clique no mapa de pontos e clique na opção Label para que apareçam os valores de SP.

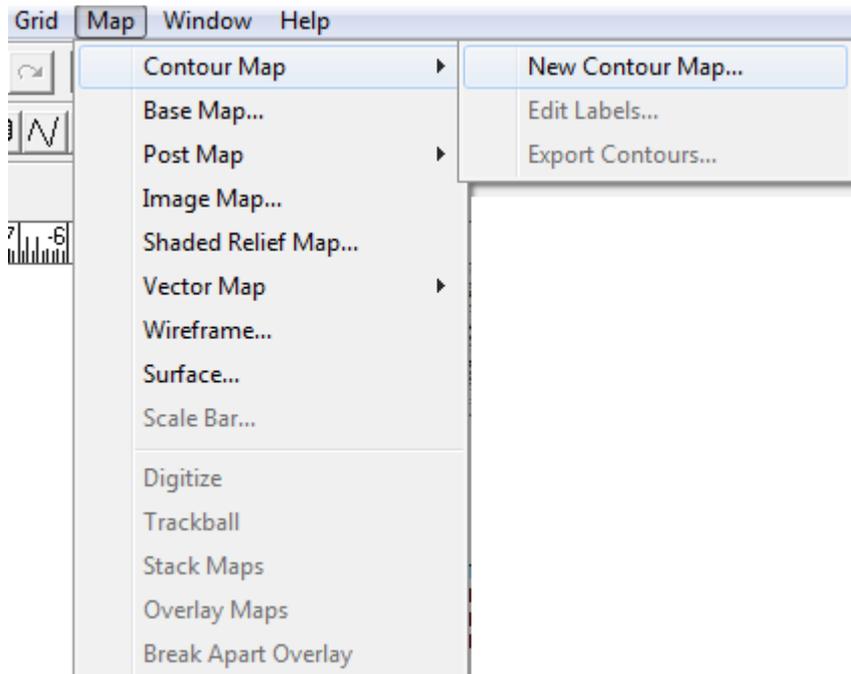




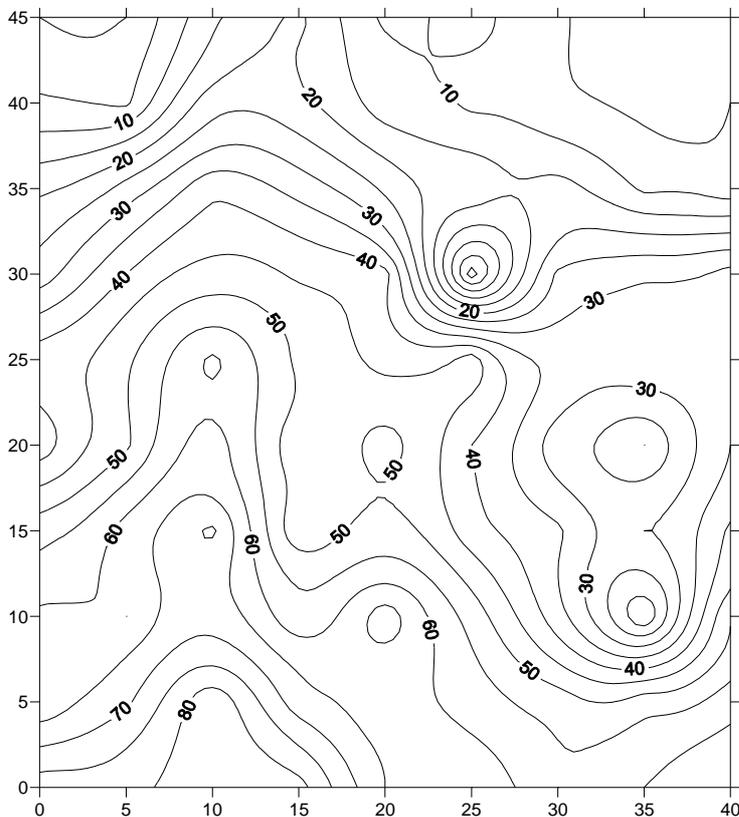
3) Entre na opção Grid, e faça a interpolação. A coluna A é a coord. X, a coluna B é a coord. Y e a C são os valores de SP. Use a opção Kriging (Gridding Method).



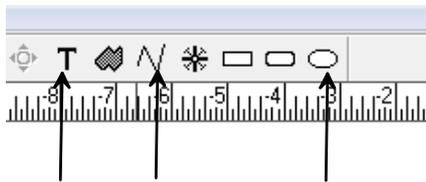
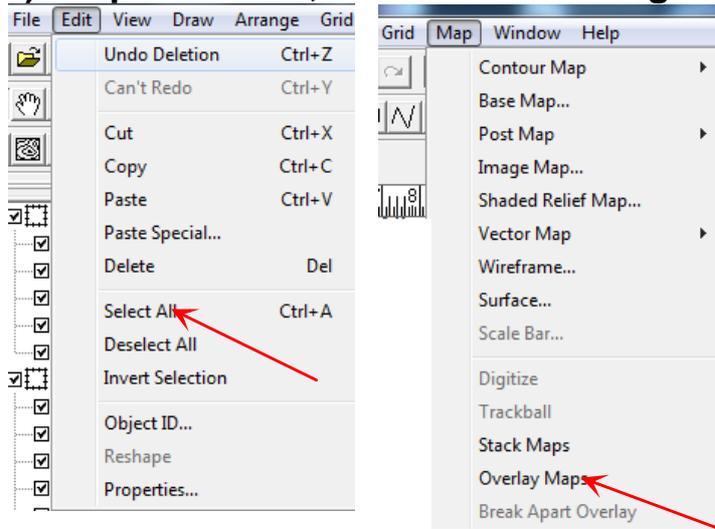
4) Entre na opção Map e clique em New Contour Map. Clique no arquivo Grid gerado. Vão aparecer as curvas de isovalores.



Vai aparecer o mapa de contorno assim:

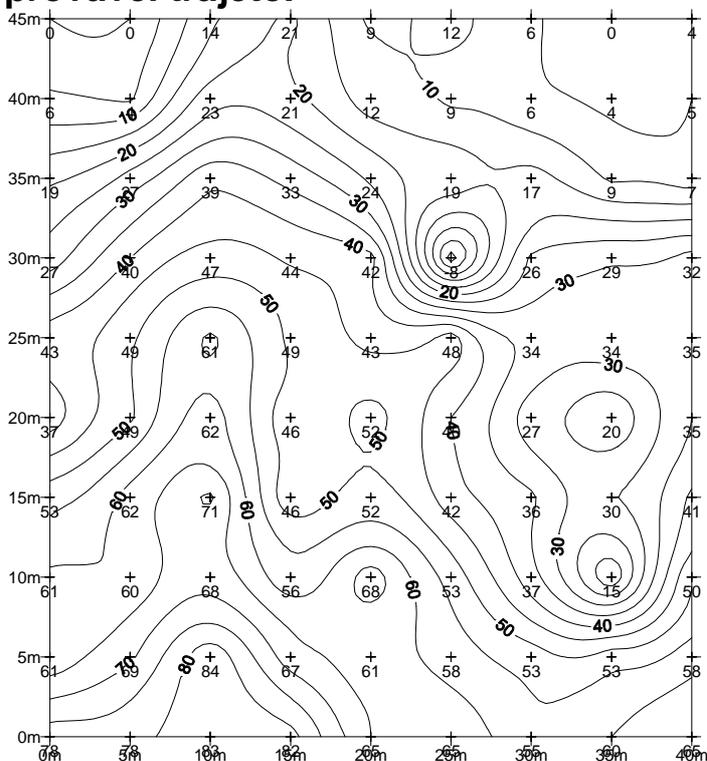


5) Clique em Edit, Select All e em seguida em Map e Overlay Maps.



ESTAS OPÇÕES SERVEM PARA TRAÇAR LINHAS, INSERIR ELIPSES E ESCREVER TEXTOS. SERVIRÃO PARA DESENHAR O FLUXO ANÔMALO E INDICAR O PIEZÔMETRO

Está pronto! Vai ficar assim. Indiquem onde está o piezômetro e tracem uma linha com a origem da infiltração das águas e seu provável trajeto.



O programa tem muitas opções mais para quem quiser.