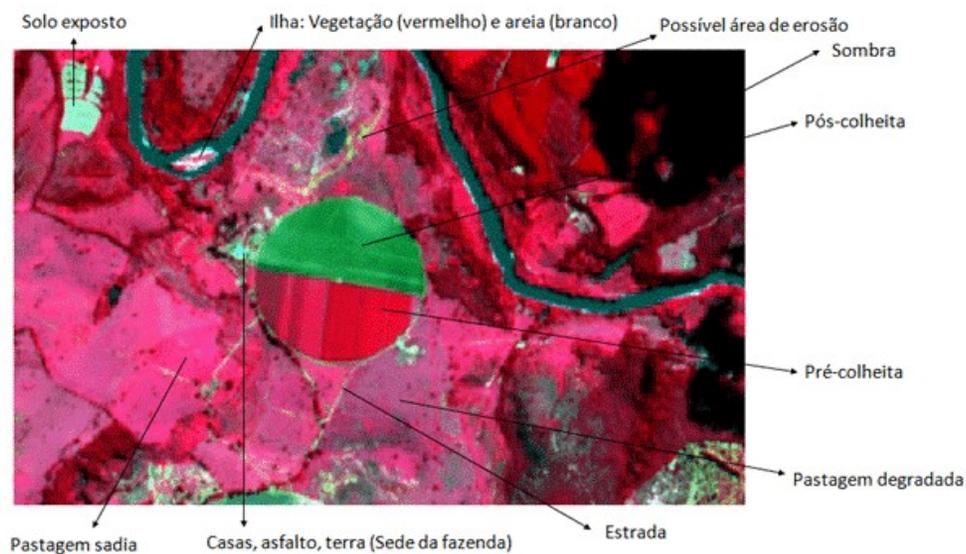


Table 2: Sentinel-2 Level-2A measurements						Sequência na simbologia					
Band ID	Description	Resolution (m)	Value range	Data type	Cp onda	Bandas Juntar	Cor Verdade	Cor Falsa	Uso ênfase	Bandas Sent2	Bandas Landsat8
B01	Coastal aerosol (azul costeiro, ultra azul)	60	1 - 10000	uint16	443	M J e u s n c t l a a r d o	1	1	Cor natural (1) (Cor verdadeira)	4 3 2	432
B02	Blue (V - visível)	10	1 - 10000	uint16	490		2	2	Falsa cor (urbano)	12 11 4	764
B03	Green (V - visível)	10	1 - 10000	uint16	560		3	3	IV (vegetação) (Falsa cor)	8 4 3	543
B04	Red (V- visível)	10	1 - 10000	uint16	665		4	4	IV (vegetação) (Falsa cor)	4 8 3	
B05	Red edge 1 (IV próximo - VNIR)	20	1 - 10000	uint16	705		5	5	Agricultura	11 8 2	6 5 2
B06	Red edge 2 (IV médio - VNIR) Vegetation red edge	20	1 - 10000	uint16	740		6	6	Penetração atmosférica	7 6 5	7 6 5
B07	Red edge 3 (IV médio (VNIR))	20	1 - 10000	uint16	783		7	7	Saúde vegetal	5 6 2	5 6 2
B08	Near infrared (NIR 1 - VNIR)	10	1 - 10000	uint16	842		8	8	Terra / água	5 6 4	5 6 4
B8A	Near infrared (NIR 2 - VNIR) Narrow NIR	20	1 - 10000	uint16	865		9	9	Natural com atmosfera	7 5 3	7 5 3
B09	Water vapour (SWIR) (Short Wave Infrared)	60	1 - 10000	uint16	940				IV curto	7 5 4	7 5 4
B10	Cirrus (SWIR)	60	1 - 10000	uint16	1375				Análise de vetação	11 8 5	6 5 4
B11	SWIR 1 (SWIR)	20	1 - 10000	uint16	1610				???	12 11 8A	
B12	SWIR 2 (SWIR)	20	1 - 10000	uint16	2190			NDVI	(B8 - B4) / (B8 + B4)		
AOT	Aerosol optical thickness	20	1 - 65535	uint16	0			Índice humidade	(B8A - B11) / (B8A + B11)		
WVP	Scene average water vapour	20	1 - 65535	uint16	0			SWIR	B12 B8A B4		
SCL (TCI)	Scene classification layer	20	0 - 255	uint8	0			NDWI	(B3 - B8) / (B3 + B8)		
								NDSI	(B3 - B11) / (B3 + B11) > 0.42 é neve		
FOTOINTERPRETAÇÃO DE IMAGENS NO QGIS Adicione 7 imagens à sua área de trabalho: da Banda 2 até a 8 (juntar). Tipo de saída UInt16. ativar caixa "Coloque cada arquivo em bandas separadas". Guardar ficheiro.							RGB 4 3 2	RGB 8 3 2	(1) Por GE por baixo fica ≈		
Cor verdadeira - é uma composição em cores naturais, tal como as vemos											
Cor falsa - Vegetação em tons avermelhados, solos expostos e áreas urbanas em tons a verde e esbranquiçados e corpos hídricos a azul escuro (se tiver algas fica rosa e se tiver sedimentos fica azul claro)											



Descrição das várias camadas do Sentinel 2

L2A_True_color -	Cor natural
L2A_SWIR -	Só aparece o verde da vegetação
L2A_Scene_classification_map -	Verde- vegetação; amarelo- solo, preto- ?; azul- ?
L2A_NDWI -	A vegetação em tons de verde o resto em branco
L2A_NDVI -	A vegetação em tons de verde o resto em amarelo e branco
L2A_NDSI -	Vegetação em verde escuro - claro; branco para area urbana, estradas, ..., tons vermelhos para terrenos
L2A_Highlight_Optimized_Natural_Color -	Cor natural otimizada
L2A_False_color_(urban) -	Vegetação em tons de verde; área urbana em branco
L2A_False_color -	Vegetação em tons de vermelho, casas brancas, água em preto
L2A_B12_(Raw) -	Tons cinzentos (variação entre 0 e 256)
...	Estas camadas são ± escuras conforme o tipo de banda (a B4 é a + escura)
L2A_B01_(Raw) -	Tons cinzentos (variação entre 0 e 256)