

Hardt terrengement

Date : 17. mars 2015

Fasene i tabellen forholder seg til [Statsbyggs prosjektmodell](#)

HardtTerrengement - Harde flater i forbindelse med veier og plasser defineres som harde terrengementer.

Modellering

For landskapsmodellering er det viktig å se høyder og fall på dekker i helhet. Dagens måte å modellere terrengflaten som en sammenhengende flate (som man gjør i dag i både Civil3D og Novapoint) er viktig for å se høyder og fall i sammenheng. Denne sammenhengende flaten kunne ligget i bunn som en virtuell flate. Denne flaten kan sammenlignes med arkitektverktøyenes horisontale Level. Landskapsarkitektens Level modelleres imidlertid plastisk og er selve grunnfjellet for høydesetting av alle objekter som modelleres.

Terrengementer bør kunne modelleres med tre ulike metoder. I dag jobber de fleste landskapsarkitekter med koter. Dette er LARK sin tradisjonelle måte å lage 2D representasjon av 3D høyder. Den andre metoden er flatemodellering hvor høyder defineres av punkter og knekklinjer og fall mellom disse. Den siste metoden er at man jobber mer plastisk med terrenget på samme måte som man bygger med leire, eller modelleringsverktøyene for terreng i Lumion. Alle disse metodene ønskes for å jobbe med høyder på dekker.

Geometri gjennom faser

[objektskjema geometri dekke](#)

