Geometrisk information som ingår i en leverans kan specificeras med avseende på dimensionalitet (obligatorisk), utseende (om efterfrågad), detaljeringsgrad (om efterfrågad), lokalisering (obligatorisk) och parametriskt beteende (om efterfrågat).

- Dimensionalitet (rumslighet, grafisk representation): 0D (punkt), 1D (linje, kurva), 2D (yta), 3D (volym, kropp). Observera att alla typer kan lägesbestämmas med tre koordinater. Vissa objekt kan i samma modell redovisas med flera typer av dimensionalitet, till exempel ett 3D Solidobjekt som också kan visas som 2D Linjeobjekt. Här föreslås följande beteckningar som visar antalet koordinater för lägesbestämning och typ av objekt:

Beteckning	Beskrivning
0D_ Icke-grafisk	Objektet beskrivs enbart alfanumeriskt.
2DP 2D Punktobjekt	Planeringsskede
2DL 2D Linjeobjekt	Punktobjekt (0D) lägesbestämt i två dimensioner.
2DY 2D Ytobjekt	Ytobjekt (2D) lägesbestämt i två dimensioner.
3DP 3D Punktobjekt	Punktobjekt (0D) lägesbestämt i tre dimensioner.
3DL 3D Linjeobjekt	Linjeobjekt (1D) lägesbestämt i tre dimensioner.
3DY 3D Ytobjekt	Ytobjekt (3D) lägesbestämt i tre dimensioner.
3DS 3D Solidobjekt	Solidobjekt (3D) lägesbestämt i tre dimensioner.

Förkortningen (2DP osv.) används för maskinläsning, medan klartext (2D Punktobjekt osv.) används för mänsklig läsning.

- Utseende: visuell representation, från symbolisk till realistisk. Här föreslås följande nivåer:

Nivå	Beskrivning
0 Ingen	Punkt, linje eller yta utan symbol-, mönster- eller kulörbetydelse.
1 Symbol	Punkt, linje eller yta med symbol-, mönster- eller kulörbetydelse.
2 Efterliknande	Yta med efterliknande kulör.
3 Realistisk	Yta med realistisk yta (kulör, textur, glans).

Förkortningen (0 osv.) används för maskinläsning, medan klartext (Ingen osv.) används för mänsklig läsning.

- Detaljeringsgrad (LOD). Här föreslås följande nivåer av geometrisk representation, baserade på CityGML:
- **LOD0** Dimensionalitet 2DY eller 3DY. Detta motsvaras av metoden ”förenklat ritsätt”, som i plan visar objektets ytterkonturer, och används i ytmodeller i 2D och 3D och i planritningar.
- **LOD1** Dimensionalitet 3DY eller 3DS. Detta kan användas för tidiga 3D-studier, och för samordning mellan teknikområden (kollisionskontroll).
- **LOD2** Dimensionalitet 3DY eller 3DS som visar objektets alla huvudsakliga ytor. Samma användning som LOD1, och i anläggningsprojektering som visar volymer eller kroppar.
- **LOD3** Dimensionalitet 3DY eller 3DS som visar objektets alla utvändigt synliga delar. Samma användning som LOD1.
- **LOD4** Dimensionalitet 3DS som visar objektets alla delar, inklusive inre uppbyggnad. CAD-modeller för arkitektur och konstruktion har denna nivå.



Figur 2: Visualisering av olika LOD-nivåer. Källa för bild: http://resolver.tudelft.nl/uuid:6fe1dea8-53b3-4734-9e0c-ff01ed393d79

Noggrannhet för mått och lägen behöver inte redovisas separat, utan visas indirekt genom syftet med informationsmängden. Exempel: för syfte 3 Visualisering behöver noggrannheten inte vara lika hög som för 4 Konstruktion, design, samordning. För syfte 8 Byggande, tillverkning, montering, demontering krävs full noggrannhet enligt de krav som ställs för tillverkning.

Observera att beteckning för detaljeringsgrad används på objektnivå. En informationsmängd, till exempel i form av en CAD-fil, kan till exempel innehålla rumsbildande byggdelar som LOD4, medan inredning kan redovisas som LOD1–LOD3.

Lokalisering: läge och orientering, som båda kan vara absoluta eller relativa. Metod för lokalisering avgörs projektvis genom att ett referenssystem fastställs (koordinatsystem i plan och höjdsystem). I anläggningsprojekt används vanligen ett primärnät (rikets nät, regionalt nät eller bruksnät), medan man i byggnadsprojekt vanligen skapar ett lokalt (sekundärt) system. Krav på redovisning av lokalisering görs för hela informationsmängden, inte för de enskilda objekten.

Parametriskt beteende: helt, delvis eller icke efterfrågad. Detta visar om till exempel form, läge och orientering av objektet kan påverkas av annan information som är associerad med objektet, eller i vilket sammanhang det är placerat. Ett exempel är dörrar och fönster, som anpassas i storlek genom sin placering i en vägg. Parametriskt beteende kan också göra att konstruerad geometri som väggar och bjälklag senare kan delas upp för produktionsanpassning. I praktiken kräver detta att samma programvara används av den som övertar informationsmängden. Krav på parametriskt beteende görs för hela informationsmängden, inte för de enskilda objekten.

Metadata

Namespace: va-syd-central

Paket: informationskrav

Version: 1.0.0

Publiceringsdatum: 2024-06-28

Sökväg: geometrisk-information/geometrisk-information.partial.html

Genererad:



QR koden innehåller en länk tillbaka till underlagsfilen