

Le paysage en quatre dimensions

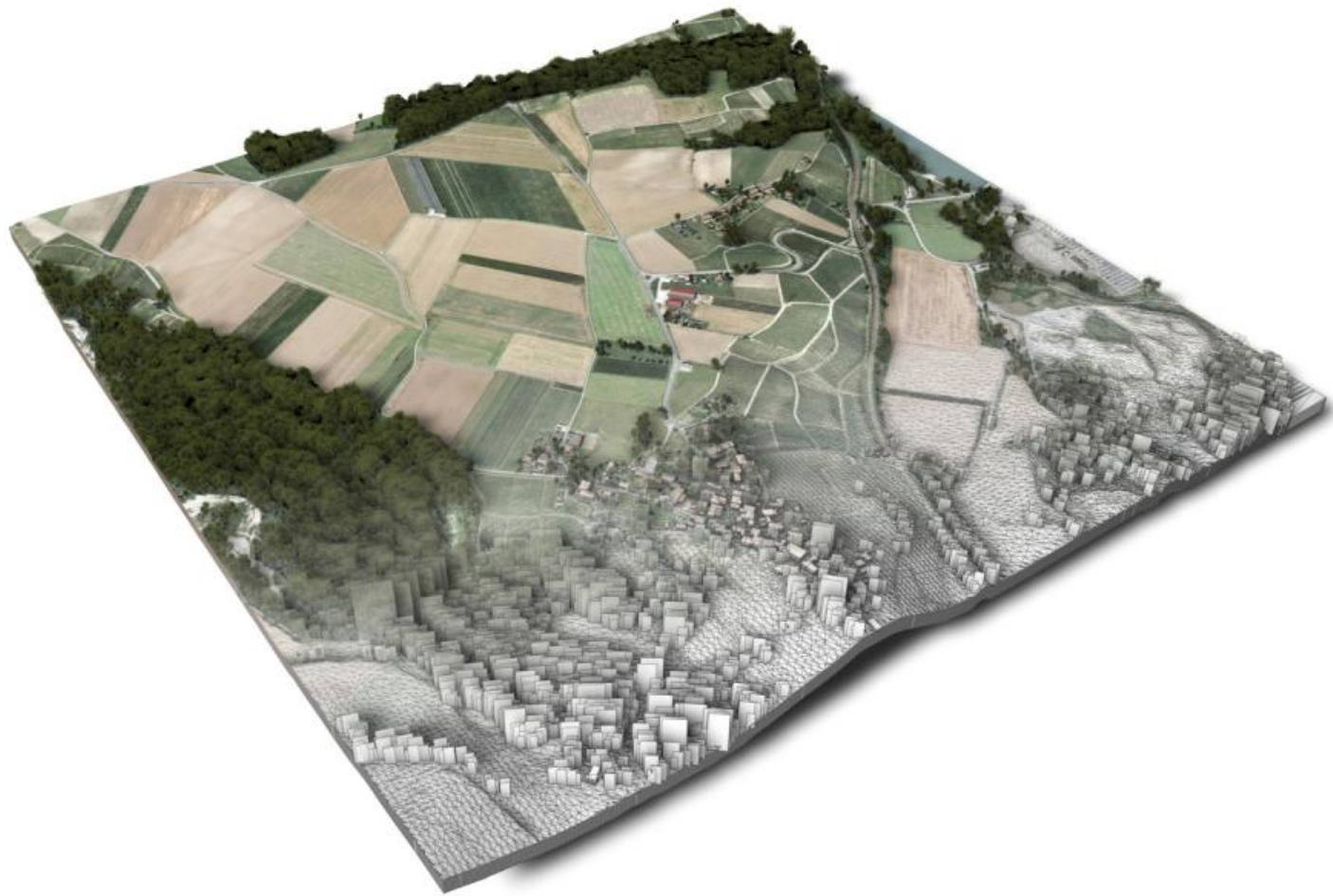


Olivier Donzé

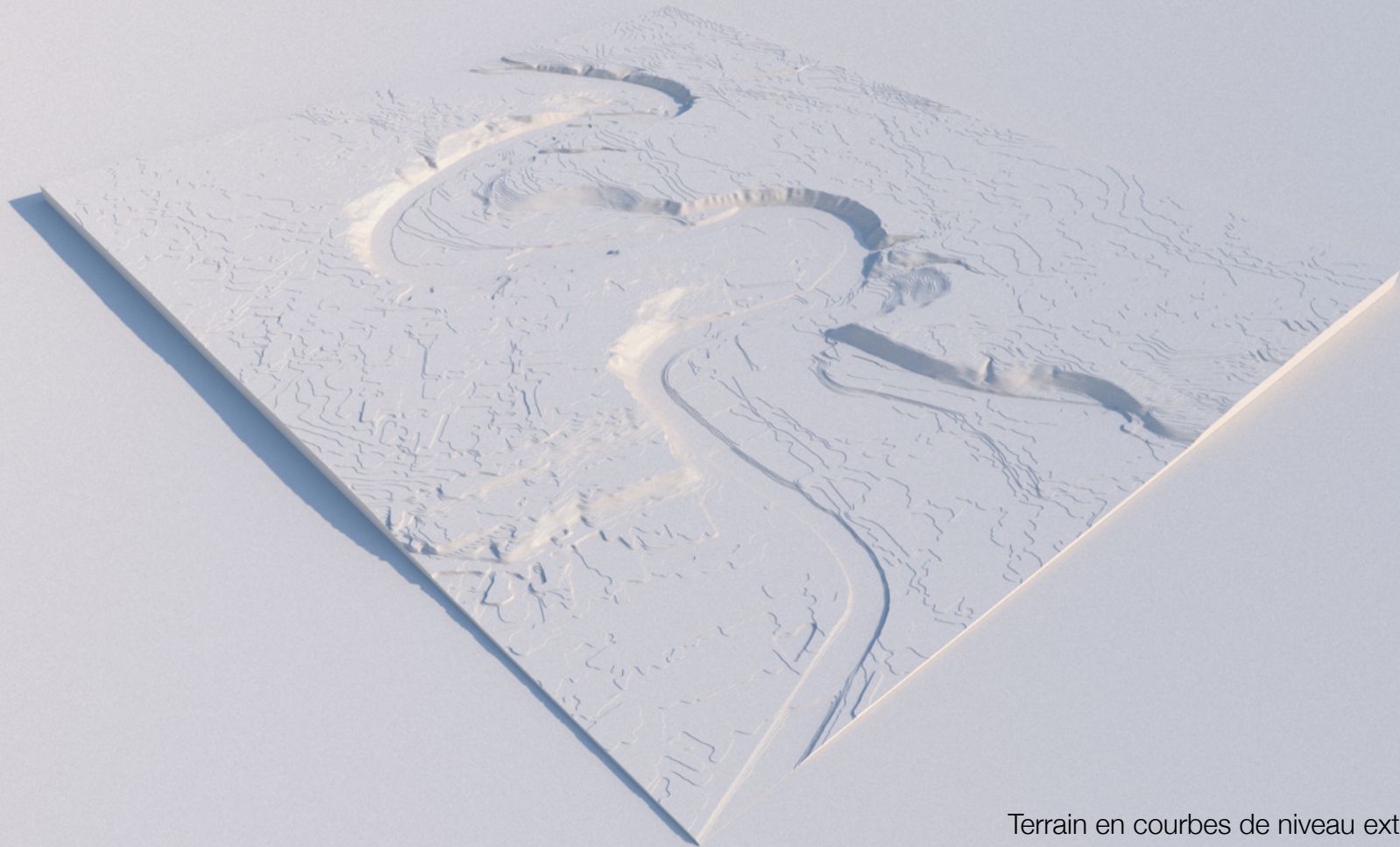
hepia - groupe de compétences mip
(modélisation informatique du paysage)

La 3^{ème} dimension :

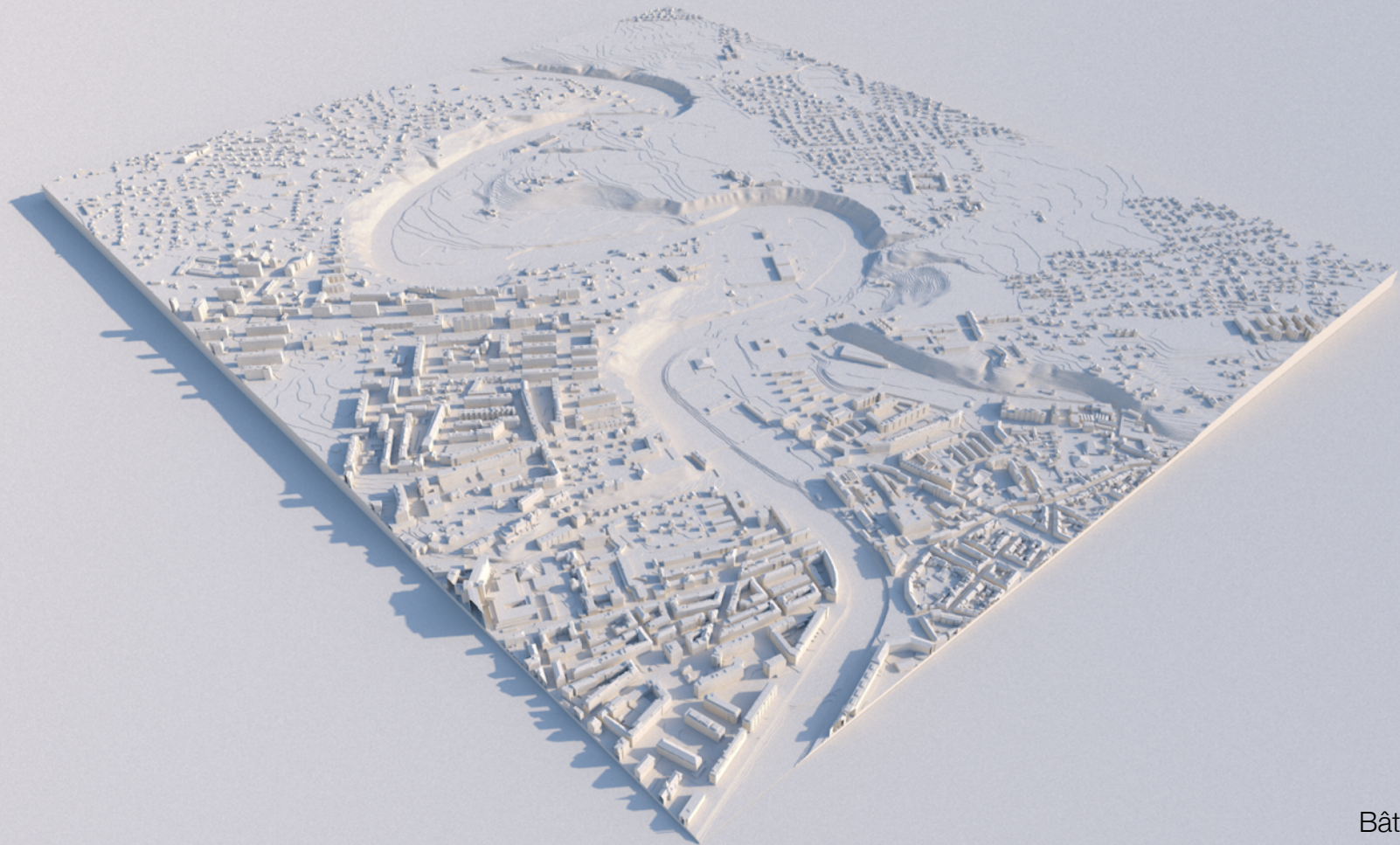
Les maquettes du territoire



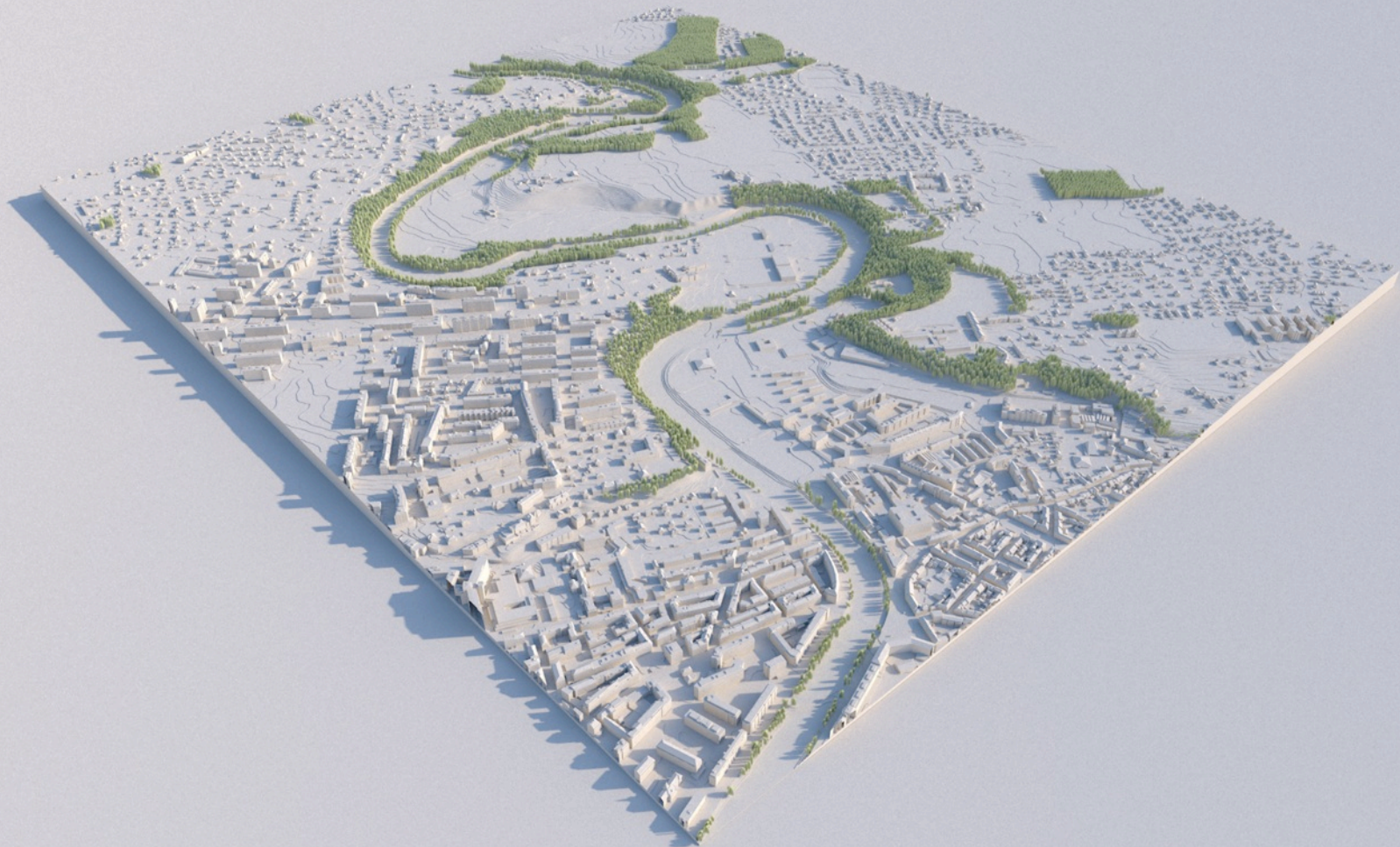




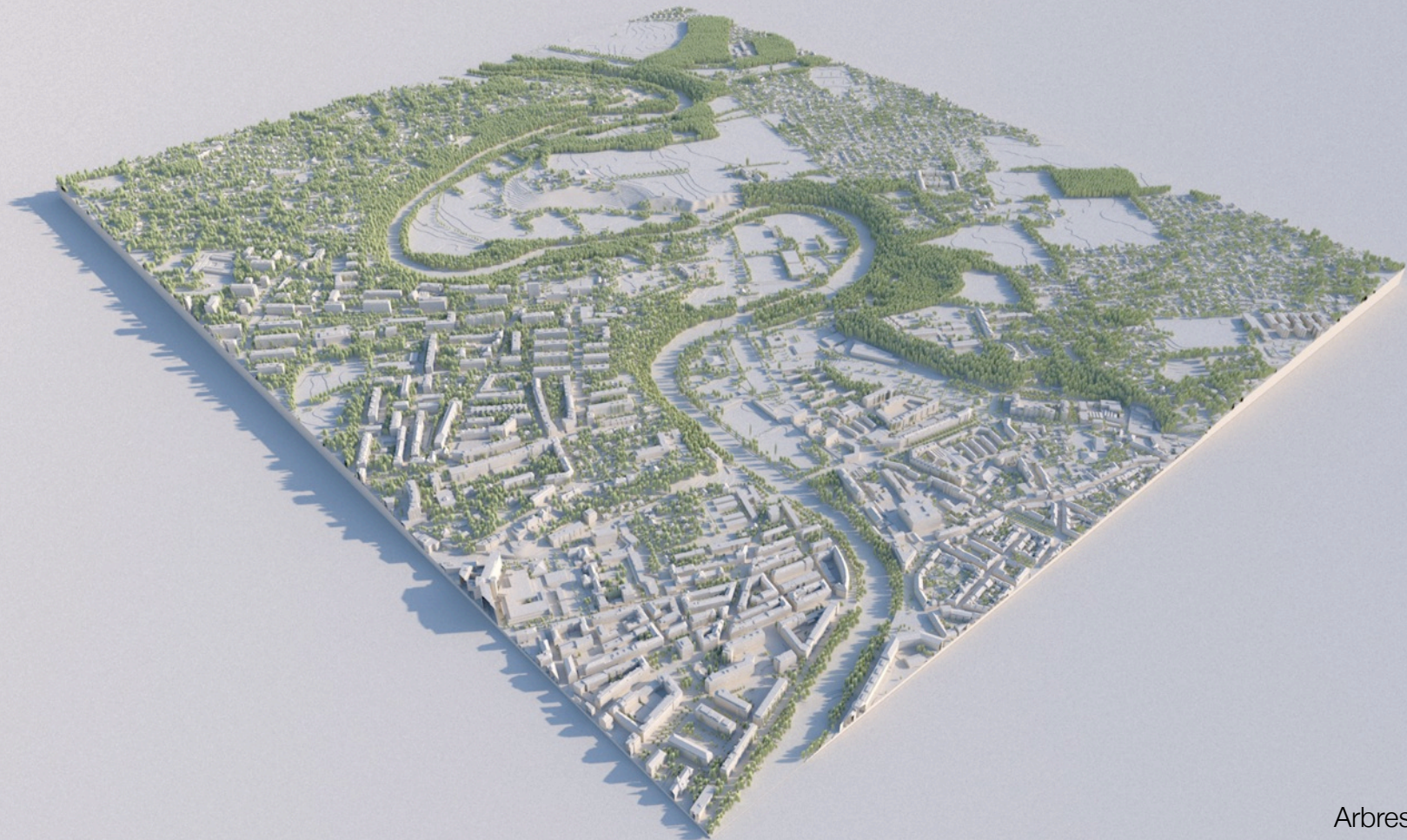
Terrain en courbes de niveau extrudées



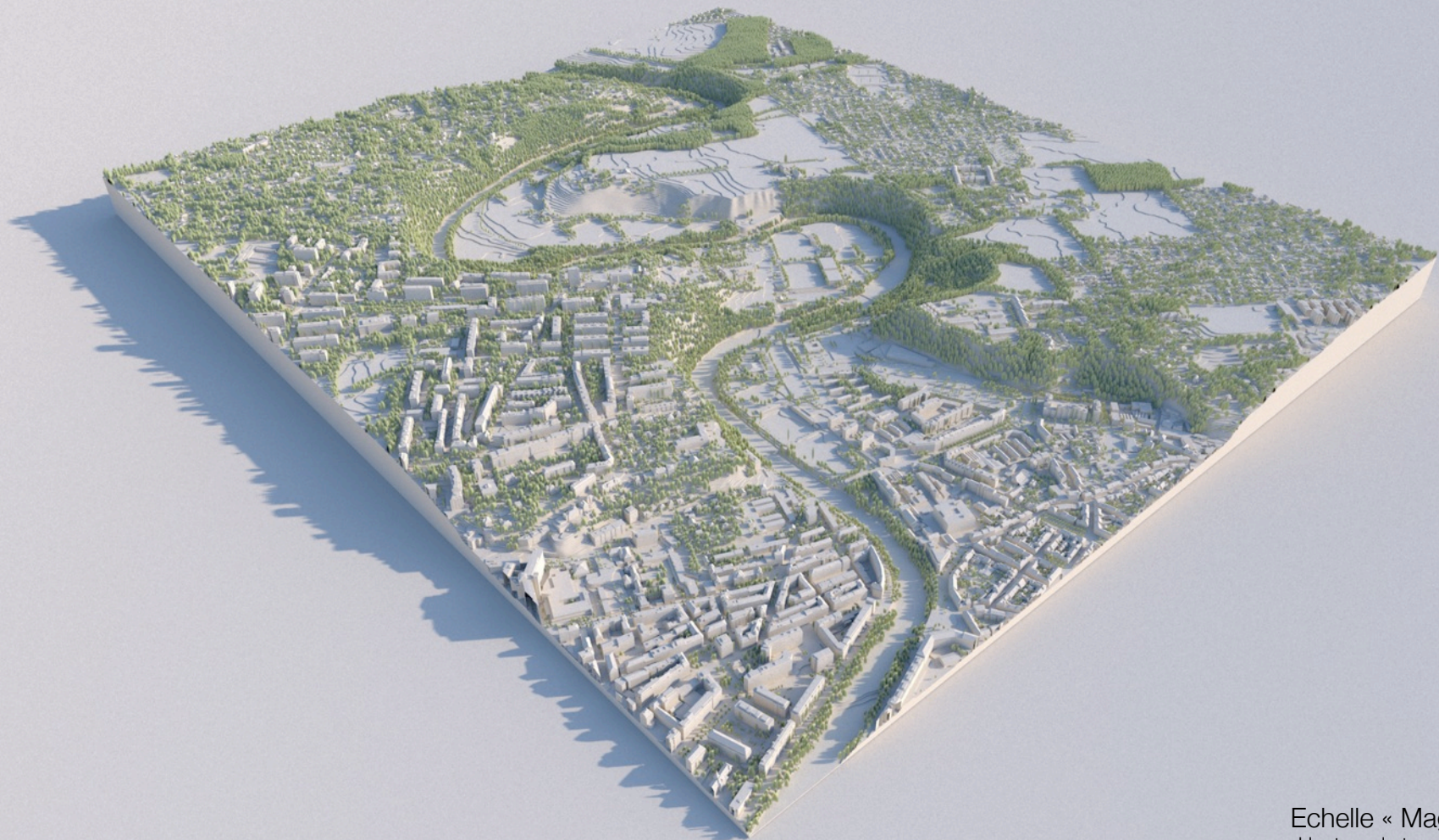
Bâtiments



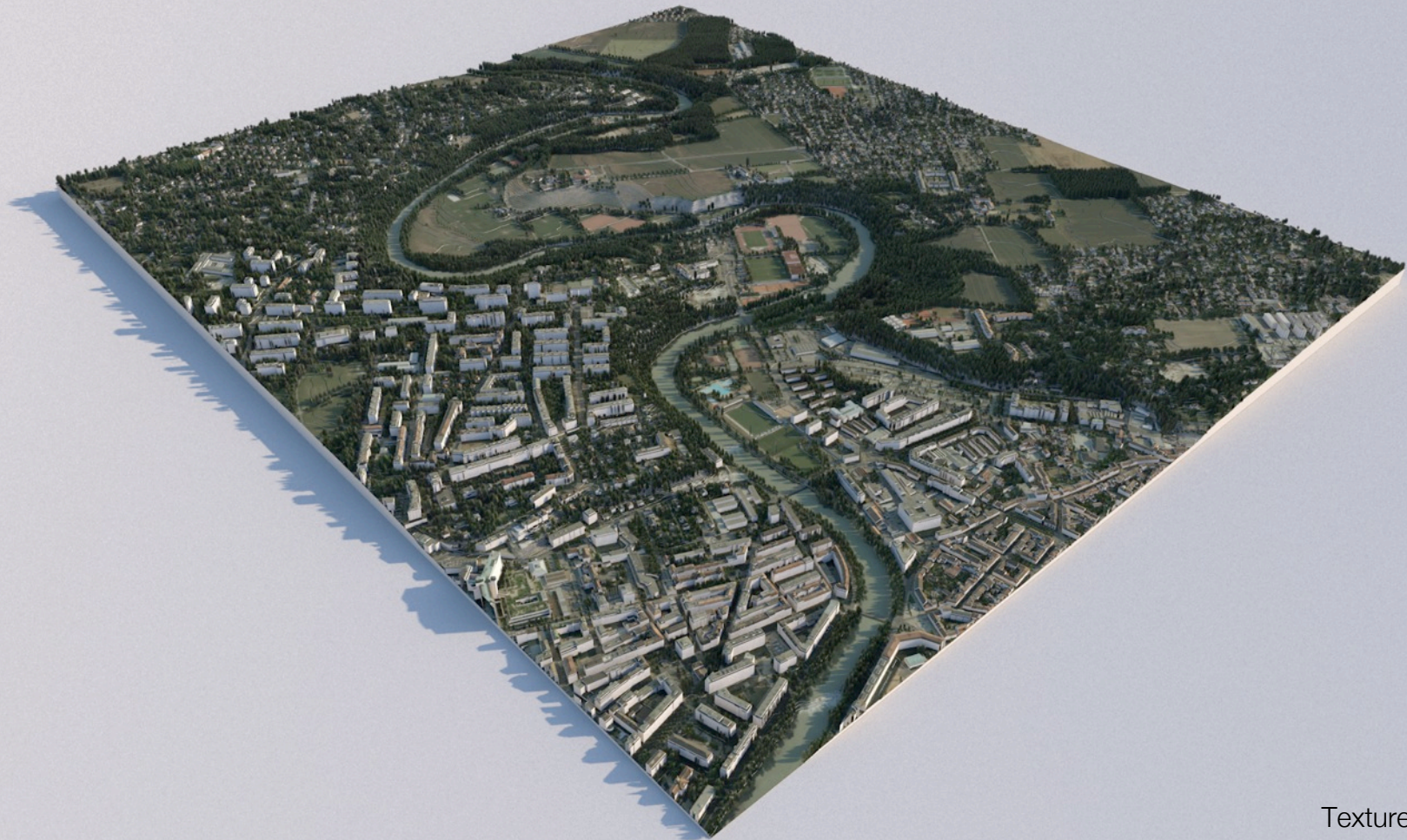
Forêts



Arbres isolés



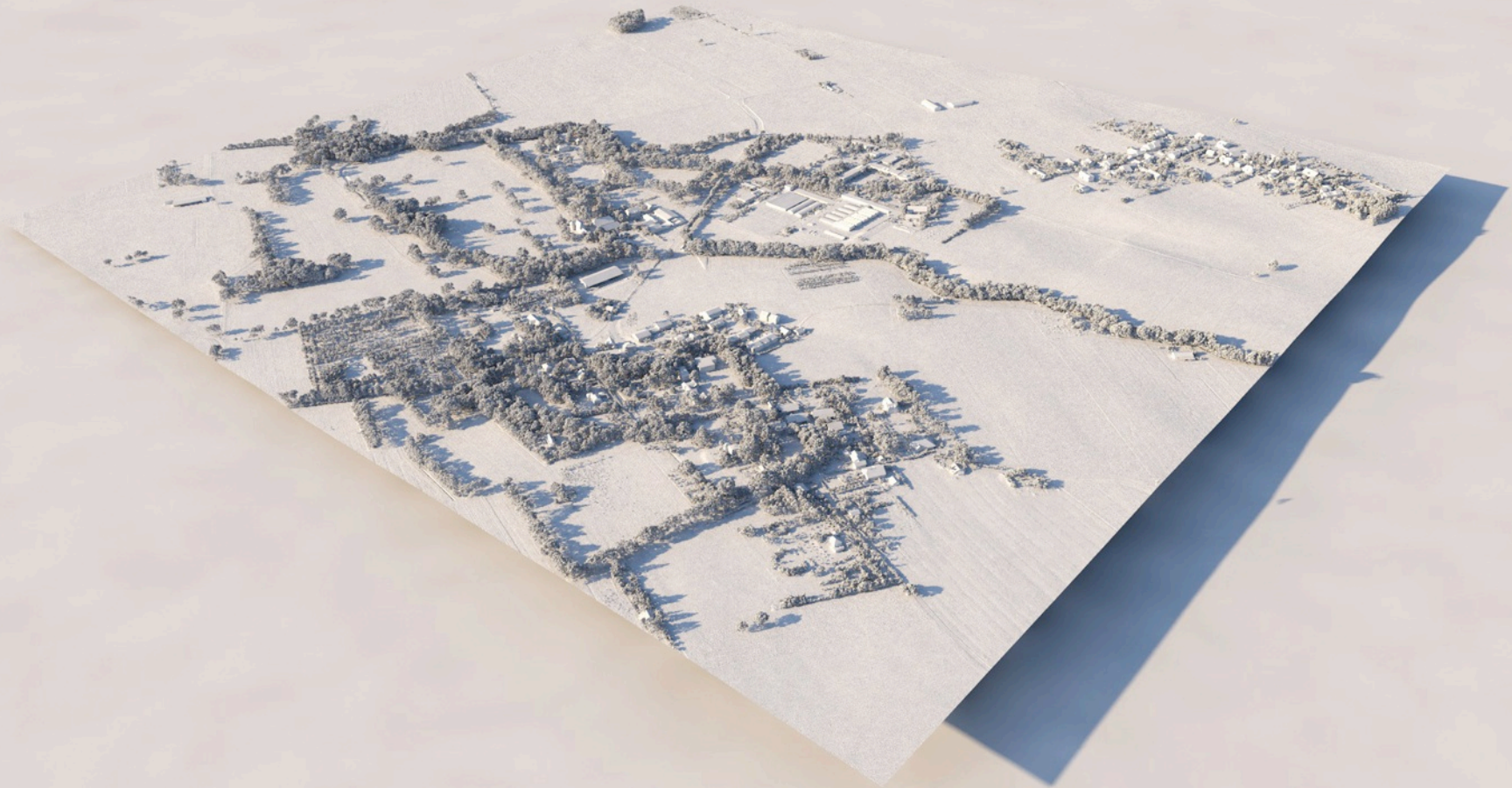
Echelle « Magnin »
Hauteur du terrain 2,5 x
Hauteur bâti + arbres 1,25 x



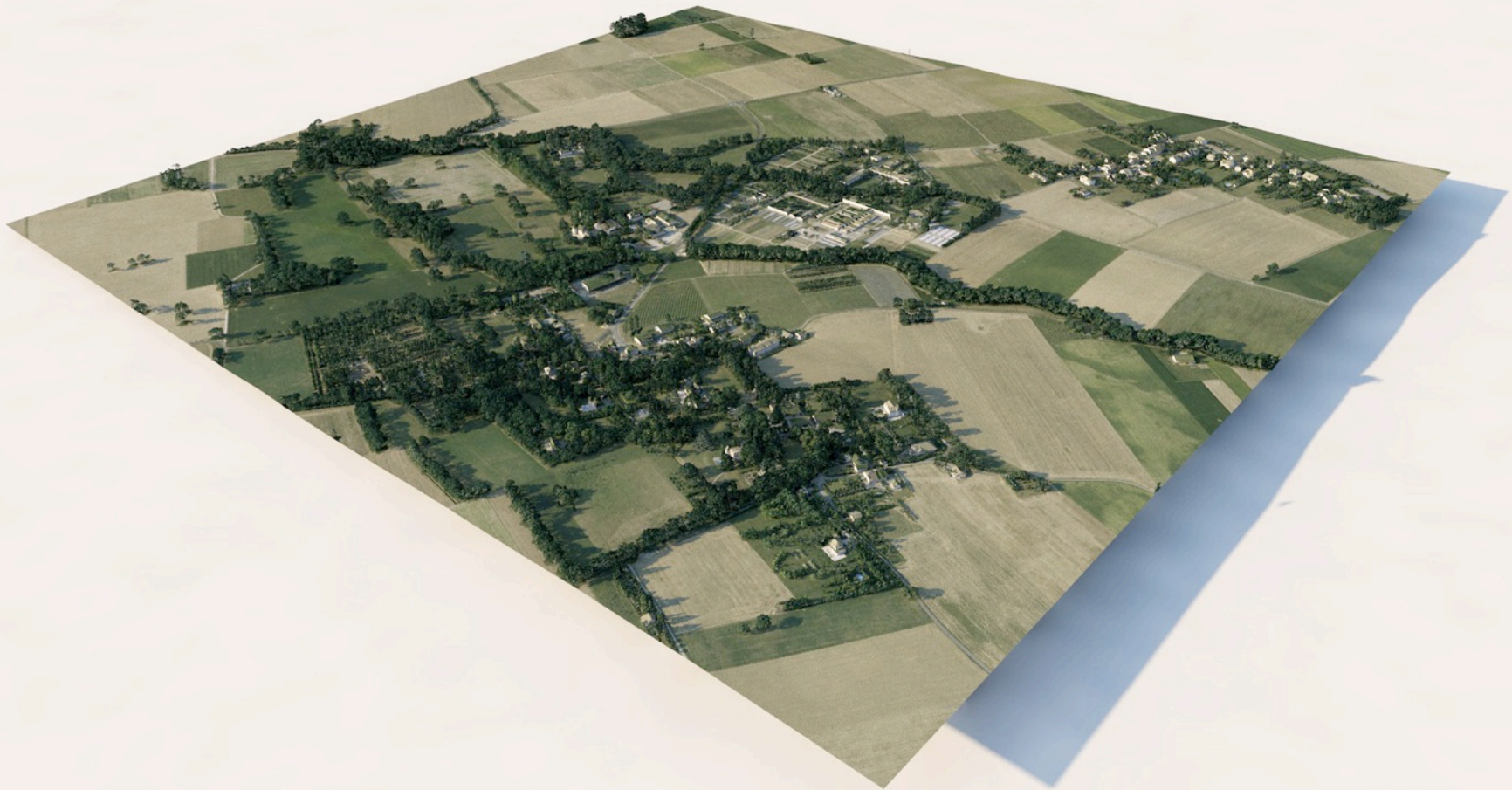
Texture raster



Texture vectorielle « plan guide »



Végétation « nuage de points » et MNT 50cm



Végétation « nuage de points », MNT 50cm et orthophoto







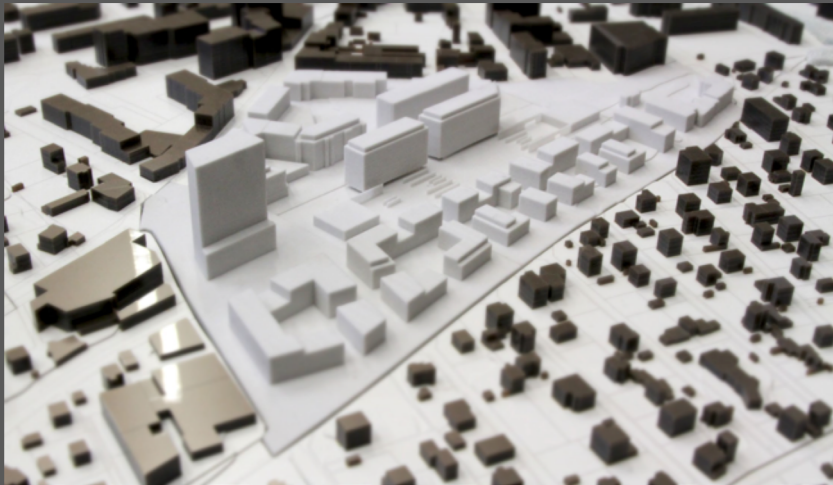
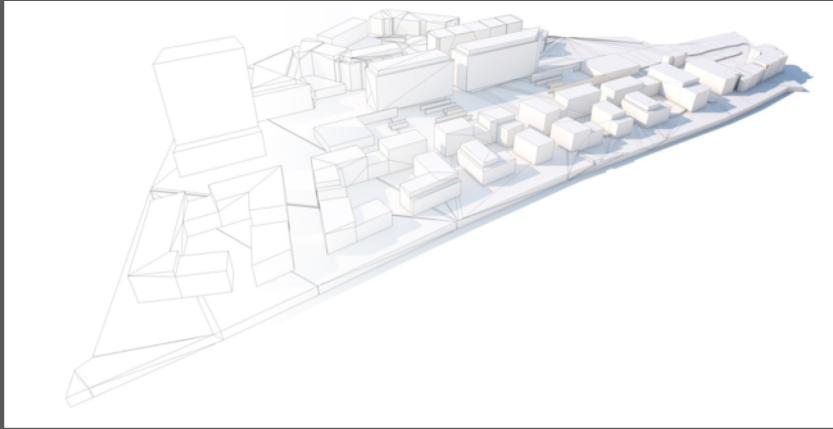
Texture avec vues obliques

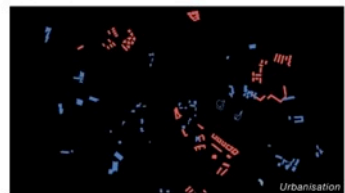
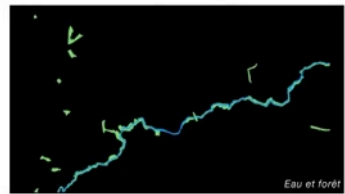


Maquette blanche « lowpoly »



Types de représentation





Projection numérique sur maquette physique

La 4^{ème} dimension :

évolution de la géométrie du territoire

Rue de la Prairie env. 1930





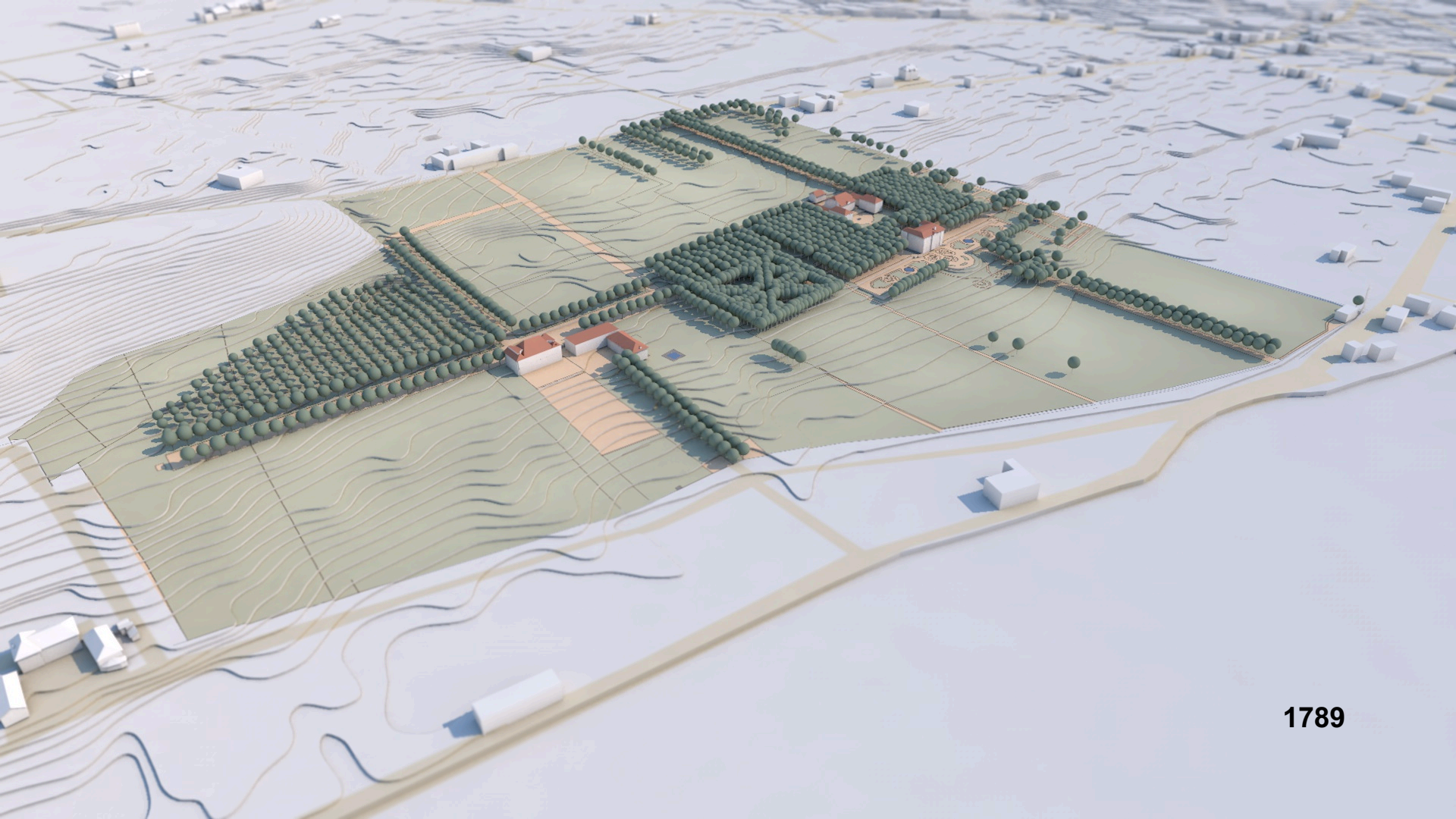
La 4^{ème} dimension :

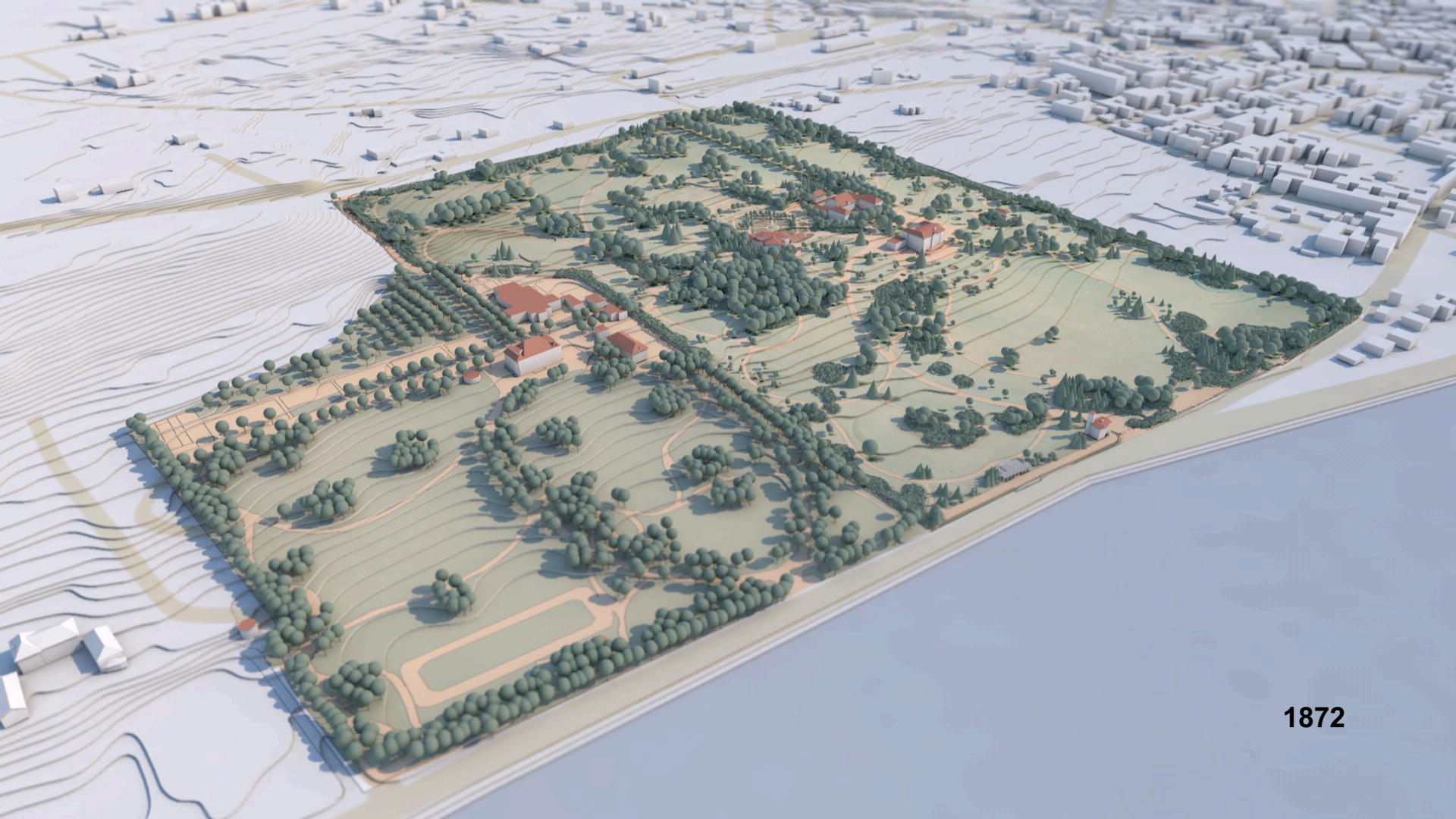
Evolution historique des parcs
des Eaux-Vives et de La Grange

Mandat Ville de Genève – SEV
(service des espaces verts)



Parcs des Eaux-Vives et La Grange (GE) – maquette numérique





1872



2014

La 4^{ème} dimension :

les simulations

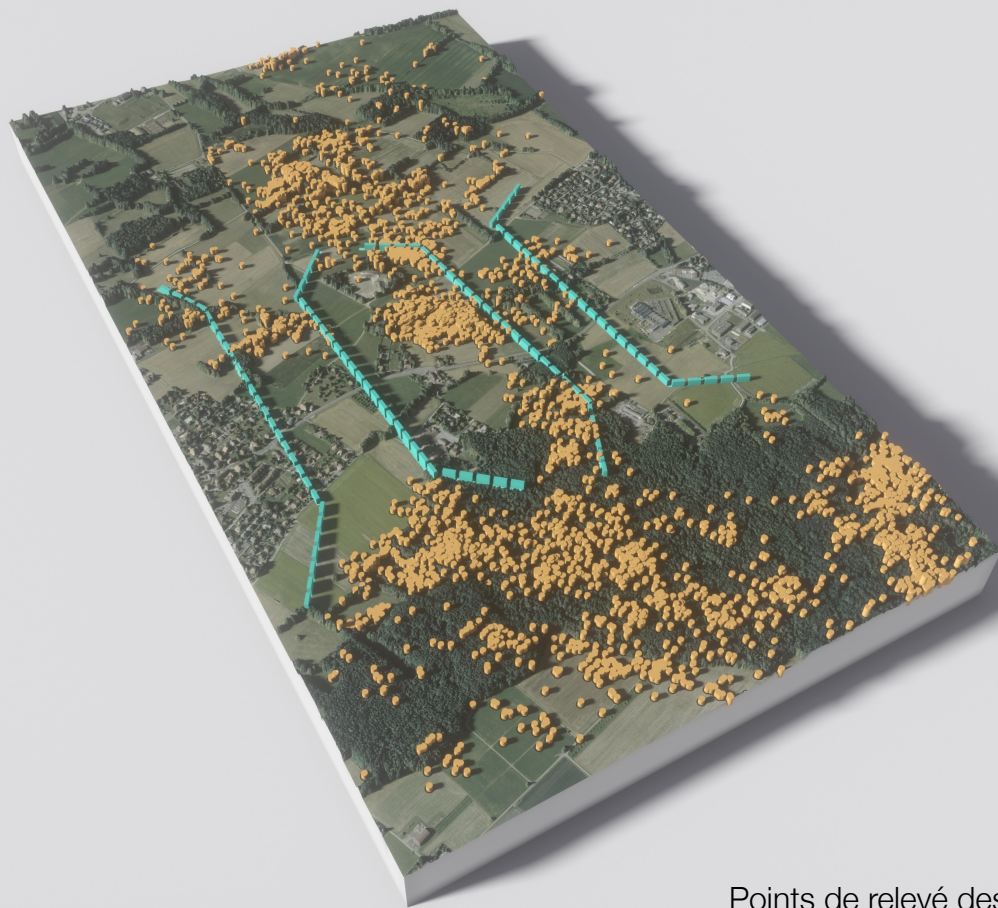
Projet URBECO

Programme de recherche thématique

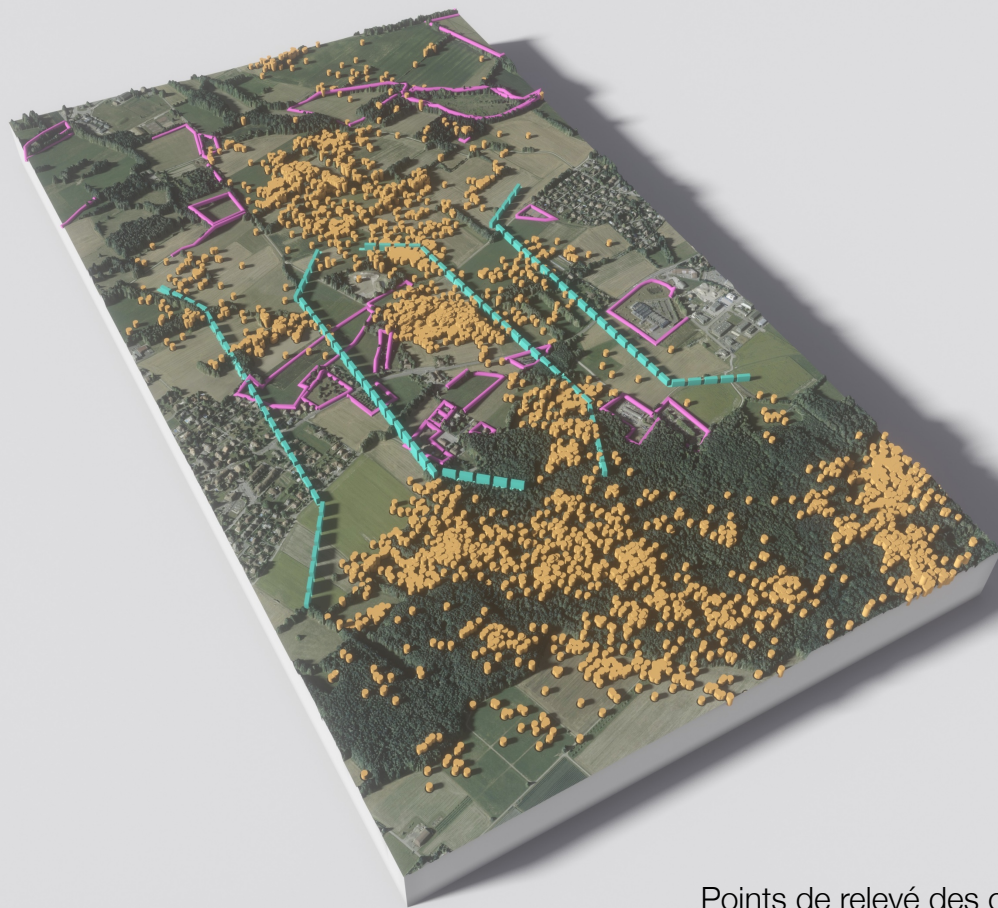
« Nature et ville »

de la HES-SO

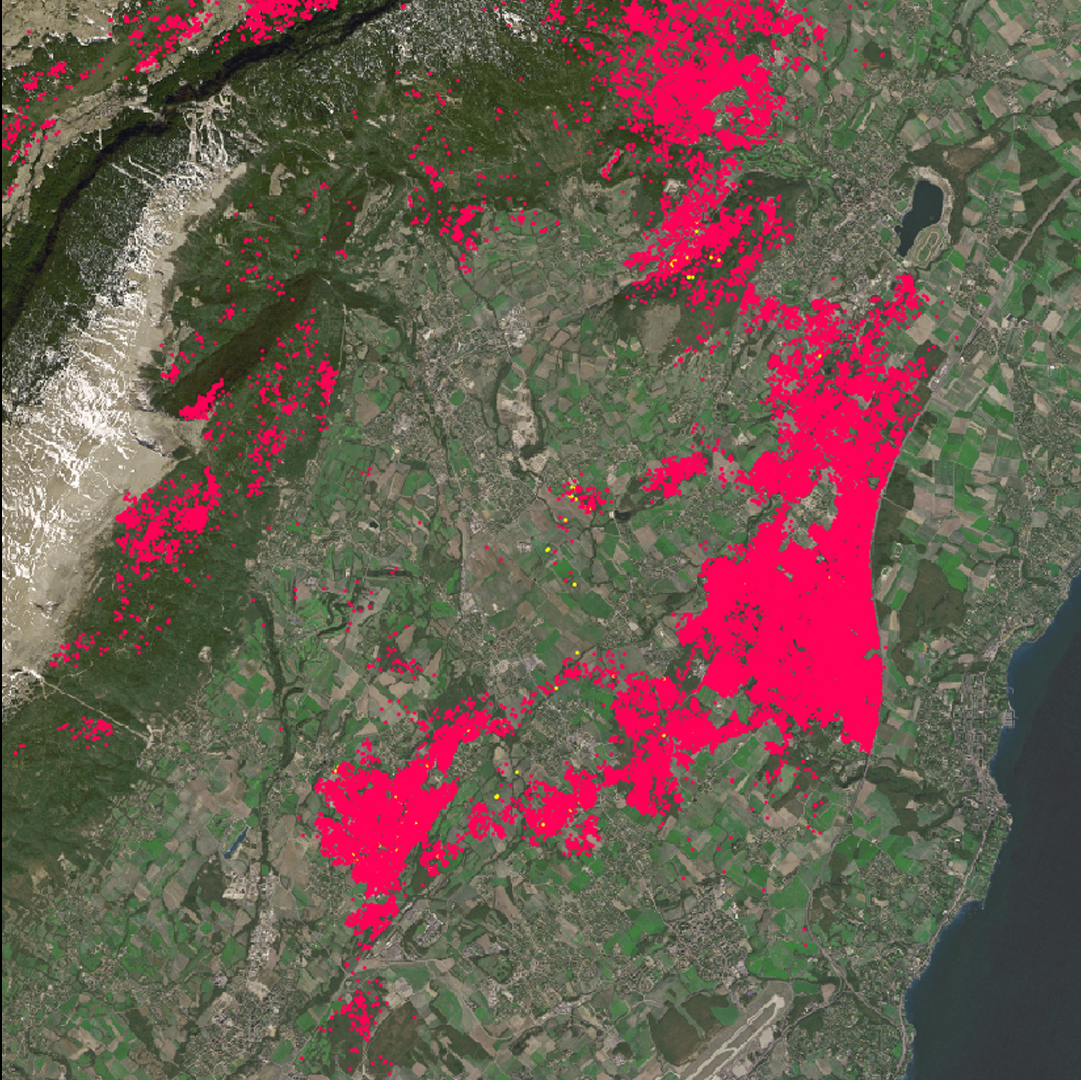
Haute Ecole Spécialisée de Suisse occidentale



Points de relevé des cerfs et couloirs théoriques



Points de relevé des cerfs et couloirs théoriques + clôtures





31-03-2009 19:59



01-04-2012 00:00



18-05-20 14 00:00

Merci pour votre attention.