








Bitte beachten: Die Sättigung aller Farben ist gleichmässig, allenfalls sichtbare interne Musterungen sind Artefakte

1 Darstellungsmodell Naturgefahrenkarten

Es sind Gefahrenkarten, Intensitätskarten und Fliesstiefenkarten zu erstellen. In sämtlichen Produkten sind folgende Layer in der entsprechenden Hierarchie darzustellen:




- | | | |
|------------------------------------|--|---|
| 1. Gemeindegrenzen: | gestrichelt 3pt, 60 / 170 / 0, 10pt Strich, 4pt Lücke |  |
| 2. Perimeter | farblose Fläche, Rand 3pt, RGB 255 / 150 / 0 |  |
| 3. Beschriftungen | Schwarz, Arial, 11pt*
(es wird nur die Syn_GK mit den Prozessarten beschriftet) | W, S, etc. oder z.B. W_R |
| 4. Übersichtsplan UP5000 | Schwarz/NoColor, 35% transparent |  |
| 5. Untersuchte Gewässer (GQ)offen: | Linie 2.5pt, 0 / 80 / 255, |  |
| | eingedolt: dito, gestrichelt: 4pt Strich, 4pt Lücke |  |
| 6. Übrige Gewässer | offen: Linie 1.5pt, 0 / 80 / 255, |  |
| | eingedolt: dito, gestrichelt: 4pt Strich, 4pt Lücke |  |
| 7. thematischer Karteninhalt | Darstellung + Hierarchie gem. untenstehender Auflistung. | |

1.1 Fliesstiefenkarten

Legende	Farbe	Füllung
0 - 25cm	RGB 208 / 209 / 230	flächig, randlos
25 - 50cm	RGB 166 / 189 / 219	flächig, randlos
50 - 75cm	RGB 116 / 169 / 207	flächig, randlos
75 - 100cm	RGB 54 / 144 / 192	flächig, randlos
100 - 150cm	RGB 5 / 112 / 176	flächig, randlos
150 - 200cm	RGB 4 / 90 / 141	flächig, randlos
> 200cm	RGB 2 / 56 / 88	flächig, randlos

1.2 Intensitätskarten

Legende	Farbe	Füllung
Gefahrenquellen (MB)	RGB 180 / 60 / 0	farblose Fläche, Rand 2pt
keine natürliche Gefahrenquelle (nur in MB)	RGB 255 / 150 / 0	flächig, randlos, Transparent 35%

schwache Intensität	RGB 194 / 230 / 153	flächig, randlos	
mittlere Intensität	RGB 120 / 198 / 121	flächig, randlos	
starke Intensität	RGB 35 / 132 / 67	flächig, randlos	

1.3 Gefahrenkarten:

Es sind folgende Gefahrenkarten zu erstellen:

GK Wasser: Wasser_GK, Ufer_HWP, Murg_HWP, Hawa_HWP, Gwau_HWP, Ruck_HWP

GK Rutschung: Rutsch_GK (aus Rupe, Rusp, Hamu), Fall_HWP

GK Steinschlag: Stein_GK

Synoptische GK: Syn_GK (aus Wasser_GK, Rutsch_GK, Stein_GK inkl. allen HWP).

Die HWP werden nur in der Legende dargestellt, wenn sie in der Karte vorhanden sind.

Legende	Farbe	Füllung	
keine natürliche Gefahrenquellen	RGB 255 / 150 / 0	flächig, randlos, Transparent 35%	
Ufererosion	RGB 180 / 60 / 0	Linie, 2.0pt	
Murgang	RGB 180 / 60 / 0	schraffiert SW/NO: Linien 1.5pt, Leerraum 4pt	
Erdfall	RGB 180 / 60 / 0	punktiert: Punkt 3pt, Kreis 8pt Abstand x 12pt, Abst. y 12pt	
Hangwasser	RGB 150 / 50 / 255	schraffiert horizontal: Linien 1.5pt, Leerraum 7pt	
Grundwasseraufstoss	RGB 150 / 50 / 255	punktiert: Punkte 3pt Abstand x 8pt, Abstand y 8pt	
Rückstau Kanalisation	RGB 150 / 50 / 255	schraffiert senkrecht: Linien 1.5pt, Leerraum 4pt	
erhebliche Gefährdung	RGB 255 / 0 / 0	flächig, randlos	
mittlere Gefährdung	RGB 50 / 50 / 255	flächig, randlos	
geringe Gefährdung	RGB 255 / 255 / 0	flächig, randlos	
Restgefährdung	RGB 255 / 255 / 0	schraffiert SW/NO: Linien 3pt, Leerraum 7pt	

Bitte beachten: Die Sättigung aller Farben ist gleichmässig, allenfalls sichtbare interne Musterungen sind Artefakte. Solche können - abhängig von Drucker- oder Bildschirmauflösung - vor allem bei Transparenz auftreten.