PROCEDIMIENTO Y ESTANDARES DE DISEÑO CAD

1. OBJETO

La presente especificación se edita para normalizar el diseño y control de planos en soporte digital.

2. CRITERIOS GENERALES DE DISEÑO

La representación de las distintas actuaciones deberá realizarse obligatoriamente sobre planos de planeamiento respetando los niveles ya definidos, así como las propiedades y definición de las entidades que compongan el documento. Los Niveles o Capas que forman parte de cada Plano se ajustarán en cuanto al nombre, color, tipo de línea, grosor y prioridad, a lo establecido en la Tabla del Anexo adjunto.

Los Planos se organizarán de acuerdo con la estructura del Plan General vigente:

- DELIMITACIÓN DE ÁMBITOS URBANÍSTICOS
- CLASIFICACIÓN DEL SUELO
- ZONIFICACIÓN GLOBAL EN SUELO NO URBANIZABLE
- ZONIFICACIÓN GLOBAL EN SUELO URBANO Y URBANIZABLE
- ZONIFICACIÓN GLOBAL BAJO RASANTE
- ÁMBITOS Y SUBAMBITOS
- ZONIFICACION PORMENORIZADA
- CATEGORIZACION
- CONDICIONES DE EJECUCION
- CATALOGO (Edificios, Miradores, Locales, CIA+CH, Otros elementos y Arqueología)

El software que se aplica en el Ayuntamiento de Bilbao es el siguiente:

- MicroStation de BENTLEY para planos digitales en CAD (formato DGN).

2.1. DISEÑO EN MICROSTATION

Todos los ficheros de MicroStation deberán cumplir los siguientes requisitos:

- La unidad principal de trabajo será en metros.
- La información gráfica deberá estar georreferenciada en el sistema geodésico de referencia oficial ETRS-89 y sistema de coordenadas UTM. El sistema de referencia altimétrico deberá ser el nivel medio del mar en el mareógrafo de Alicante.
- Cada plano se entregará en un archivo único, sin ficheros referenciados (vinculados).
- Se trabajará sobre la Cartografía Municipal a escala 1:500, accesible al público en el portal de datos municipal de GEOBILBAO.
- Para los textos se evitarán caracteres que no sean estándares.
- La geometría será de tipo poligonal, aceptando elementos multiparte y polígonos isla.

Excepcionalmente, se aceptaran planos en formato CAD (AutoCad DWG). En este último caso, además de los requisitos establecidos para el diseño en MicroStation, el patrón de sombreado deberá ser siempre sólido.

3. NORMAS DE EDICION

- Continuidad lineal:

  Las líneas deberán estar interconectadas unas con otras, sin espacios entre ellas.

- Sin tramos lineales sueltos:

  Todo vértice lineal, tendrá que estar interconectado con otro vértice lineal.

- Inexistencia de líneas duplicadas:

  Cada línea deberá ser única.

- Inexistencia de líneas similares:

  No existirán recintos residuales provocados por líneas próximas y similares entre sí

- Inexistencia de puntos dobles:

  Cada punto insertado de una línea, deberá ser único.

- Inexistencia de lazos:

  El elemento tendrá uniformidad lineal.

- Polígonos isla:

  Una isla se define como el polígono cuyos límites quedan dentro de un polígono mayor. Se trata de polígonos completamente rodeados por otro polígono, debiéndose informar al polígono contendor de la existencia del polígono isla para tenerlo en cuenta al calcular su área.

- Recintos vecinos:

  Las líneas comunes a dos recintos contiguos serán idénticas. En ningún caso aparecerán huecos o solapes.

- Coherencia de cada entidad con los demás:

  Los recintos o partes de un recinto que coincidan en diferentes entidades deberán ser idénticos. Para ello, la línea de una capa se copiará en otra y nunca volverá a digitalizarse. El objetivo es que las líneas coincidentes de las diferentes entidades sean idénticas.

Se facilitará en formato digital la tabla de niveles del Plan General de Bilbao.