

# \$ + K De Sjabloon Editor Toepassen

**Deze zelfstudie maakt gebruik van de modules Profielen & Ontwerpen.**

**Opmerking: Deze zelfstudie kan niet worden uitgevoerd met LISCAD Lite.**

### Doelstelling

Het doel van deze zelfstudie is om een reeks instructies op te geven om een dwarsprofiel ontwerpvlak aan te maken voor de rondweg met behulp van de LISCAD Sjabloon Editor.

### Voordat u begint

Klik op onderstaande knop om de benodigde bestanden te installeren.

{ button Installeer Zelfstudie Bestanden, execfile(Seedatauk.exe,Tutorial 20.see;Tutorial 20.ctb;Tutorial 20.tle) }

Selecteer **Bestand/Openen** om het bestand "Tutorial 20.SEE" in de map Tutorial op te roepen.

**Opmerking:** Het oppervlak in een sjabloon wordt gevormd door een enkele doorlopende lijnstring, die links of rechts aan een stuurlijn wordt gekoppeld. Als het oppervlak symmetrisch is aan beide zijden van de stuurlijn, dan volstaat het beschrijven van een helft, die dan zowel links als rechts van de stuurlijn wordt gekoppeld.

De Sjabloon Editor wordt gebruikt om sjablonen aan te maken, die in iedere willekeurige tekening kunnen worden gebruikt. Daarom kan de Sjabloon Editor worden gestart, ook als er geen tekening is geopend. Als er geen tekening geopend is, ga dan naar **Tabellen/Sjabloon Editor**. Als er wel een tekening geopend is, ga dan naar **Module/Algemeen** en vervolgens **Tabellen/Sjabloon Editor**.

Eenmaal in de Sjabloon Editor, selecteer **Bestand/Openen** en open het bestand "Tutorial 20.tle".

Het bovenste deel van het scherm in Sjabloon Editor geeft een grafische weergave van het geselecteerde sjabloon. Deze weergave wordt steeds automatisch bijgewerkt als sjablooninstructies worden toegevoegd of gewijzigd.

Het onderste deel van het scherm bevat de instructies in spreadsheetvorm. Hierin kunnen de instructies worden aangepast en, via het tabblad, de andere sjablonen binnen hetzelfde bestand worden geselecteerd.

De eerste instructie van elk sjabloon bevat altijd de startlocatie voor het profiel.

In ons voorbeeld gebruiken we een veel voorkomende startinstructie. Voer het onderstaande in:

Voer:

Modus:

Dwarsmaat:

**Altijd** (Voorkeursinstelling)



**Dwarsmaat & Hoogte** (Voorkeursinstelling) - De kolom *Modus* bepaalt hoe

dwarsmaten, hoogtes en hellingen worden ingevoerd. De kolom *Modus* geeft dit weer door middel van een pictogram. Door op dit pictogram te klikken, stapt u door de beschikbare opties. De linker muisknop stapt vooruit door de reeks, de rechter muisknop in omgekeerde volgorde. In de aangegeven stand zijn alleen de velden *Dwarsmaat* en *Hoogte* beschikbaar zijn op deze regel. De *Helling* zal uit de opgegeven waarden worden berekend. **0,000** (Voorkeursinstelling) - De *Dwarsmaat* is altijd positief in de richting van het referentiepunt af en negatief naar het referentiepunt toe.

---

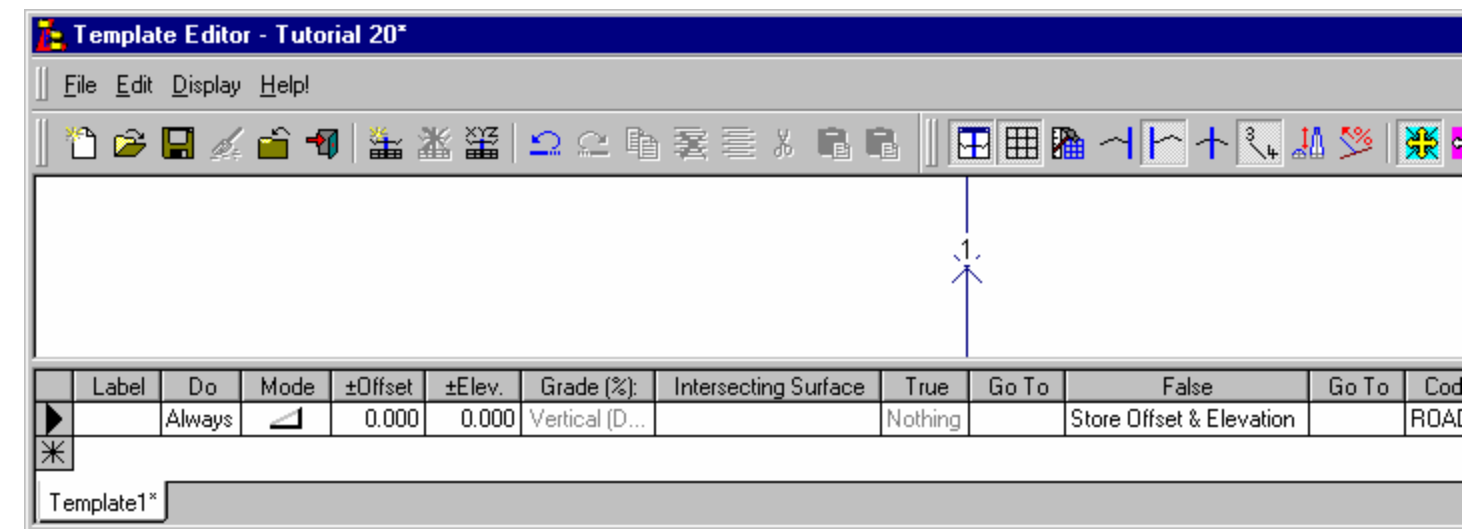
# seetut\_20

\$ De Sjabloon Editor Toepassen

+ seetut:0370


K Sjablonen;Algemeen;Naam Wijzigen Sjabloon;Ontwerp;Sjabloon Editor;Sjabloon Openen

- Hoogte:** **0,000** (Voorkeursinstelling) - De *Hoogte* is altijd positief bij een opgaande lijn en negatief bij een dalende lijn. Omdat we hier het sjabloon willen beginnen op het referentiepunt, vullen we voor zowel *Dwarsmaat* als *Hoogte* een waarde in van 0,00.
- Waar:** **Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen** - Deze instructie vertelt het sjabloon, dat het resultaat van de opgegeven dwarsmaat/hoogte/helling moet worden vastgelegd als een punt in het dwarsprofiel.
- Code:** **ROAD** - Door middel van de kolom *Code* kan aan het profielpunt een objectcode worden gekoppeld. Na klikken hierop, wordt een lijst getoond met de beschikbare codes in de huidige codetabel. Kies de code ROAD uit de lijst. Er kunnen hier ook nieuwe codes worden opgegeven. De codes moeten alleen cijfers en hoofdletters bevatten tot een maximum van 8 posities. Nieuwe codes worden niet toegevoegd aan de codetabel.
- Lijnstring (<>):** **01** - Via de kolom *Lijnstring* kunnen aan de code 2 cijfers worden toegevoegd om een lijnstringnummer aan te geven voor het profielpunt. Deze lijnstringnummers hebben tot gevolg, dat de corresponderende profielpunten onderling met lijnen worden verbonden, als de dwarsprofielen naar de kaart worden overgebracht.
- Opmerking:** **Aansluiten op Lengteprofiel** - Hier kan een vrije tekst worden opgenomen om uitleg te geven over de instructie. Dit is vooral nuttig als aanvulling op de documentatie voor het sjabloon en om uzelf of uw medewerkers later te helpen herinneren, wat precies de bedoeling van deze regel was.

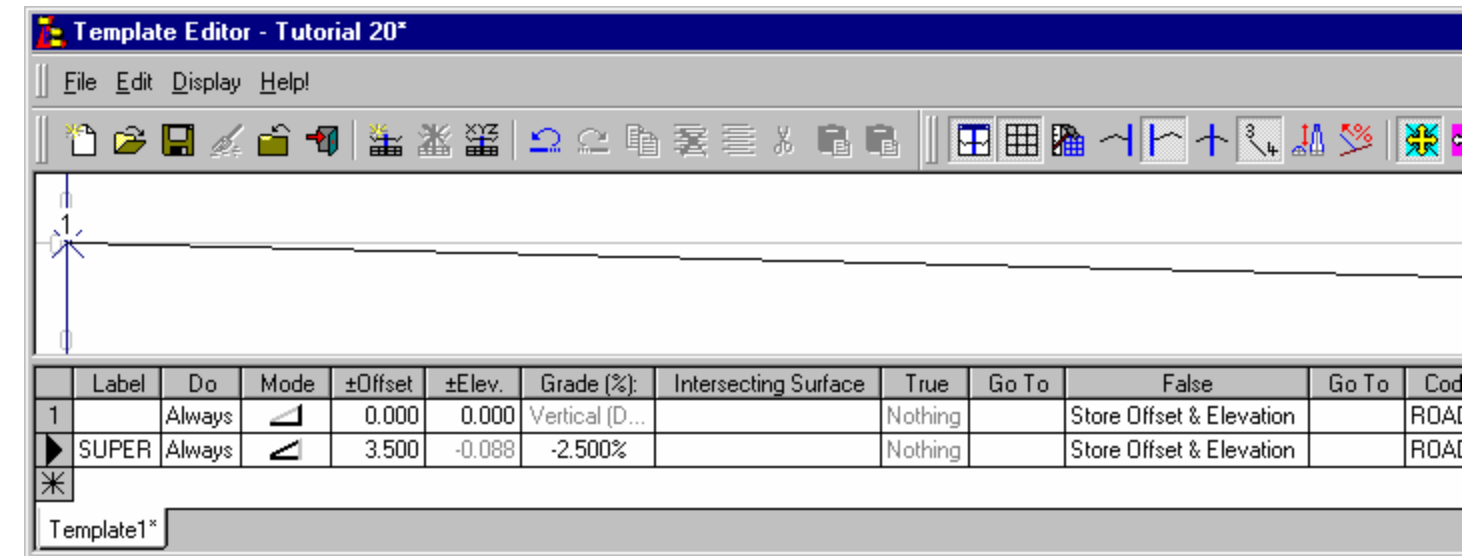


Druk in het *commentaarveld* de Enter of Tab-toets in om naar de volgende sjabloon-instructie te gaan. U kunt ook met de muis klikken op de *ster* onderaan de kolom met regelnummers.

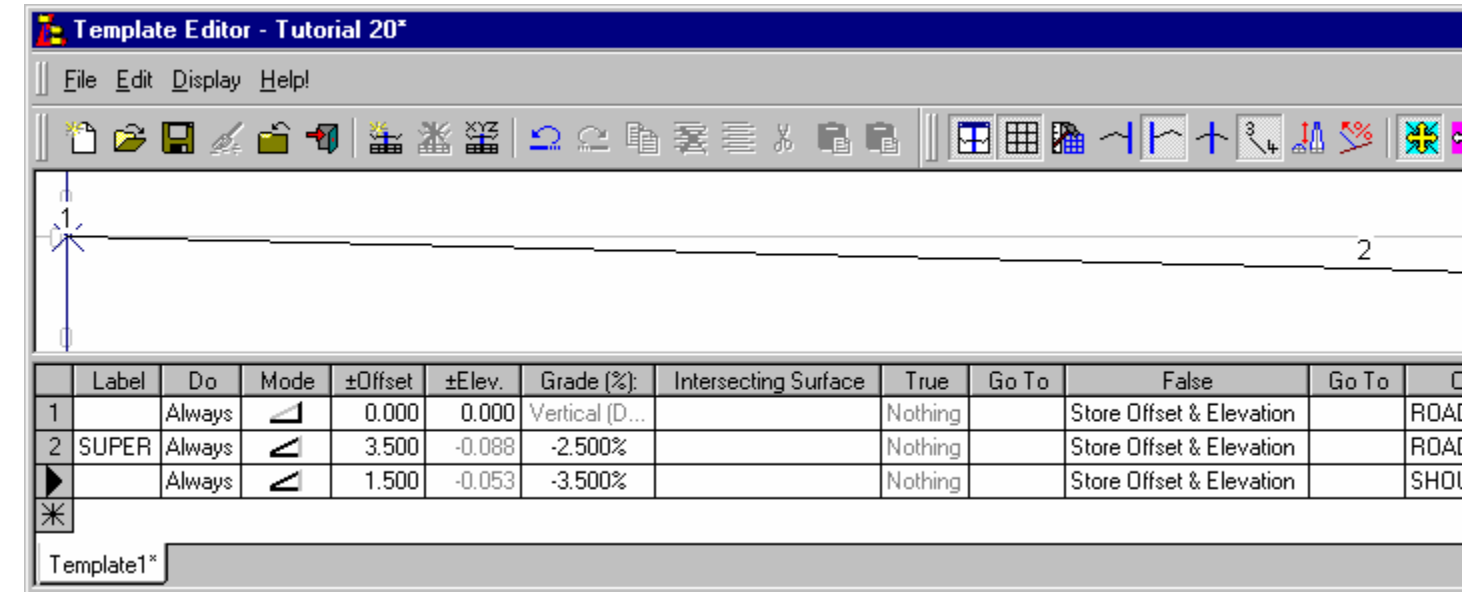
Instructieregel 2 creëert het oppervlak van de weg. Voer de volgende gegevens in:

- Label:** **VERKANT** - De *labelkolom* dient in de Sjabloon Editor twee verschillende functies: Het label wordt gebruikt om naar specifieke plaatsen in het sjabloon te springen (kolom *Ga Naar*), maar ook om bij de implementatie van het sjabloon modificaties te koppelen aan bepaalde regels. Met deze regel zullen we later een verkanting van de weg realiseren. De waarden voor de verkanting zullen later worden opgegeven via de dialoog **Sjabloon Implementatie/Modificaties**.
- Code:** **Altijd** - Dit betekent, dat we deze instructie altijd willen verwerken, ongeacht of het resultaat van een test op de vorige regel waar of onwaar was.
- Modus:**  **Dwarsmaat & Helling** - De kolom *Modus* bepaalt hoe dwarsmaten, hoogtes en hellingen worden ingevoerd. De kolom *Modus* geeft dit door middel van een pictogram weer. Door op dit pictogram te klikken, stapt u door de beschikbare opties. De linker muisknop stapt vooruit door de reeks, de rechter muisknop in omgekeerde volgorde. Hier geven we nu aan, dat we het volgende profielpunt willen opgeven door middel van dwarsmaat en helling. In de weergave van het profiel zal een lijn worden getekend naar dit punt. De hoogte zal uit de opgegeven waarden worden berekend.

**Dwarsmaat:** 3,5  
**Helling:** -2,5 - Hellingen met een positieve waarde zullen stijgen en dalen bij een negatieve waarde.  
**Vaar:** **Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen** - Hier geven we weer op, dat het berekende punt moet worden opgenomen in het profiel. **Opmerking:** Als er geen *Snijdend Vlak* wordt aangegeven, dan zal het resultaat van de test op snijpunt altijd uitkomen op Onwaar.  
**Code:** **ROAD** - Door middel van de kolom *Code* kan aan het profielpunt een objectcode worden gekoppeld. Na klikken hierop wordt een lijst getoond met de beschikbare codes in de huidige codetabel. Kies de code ROAD (WEG) uit de lijst. Er kunnen hier ook nieuwe codes worden opgegeven. De codes mogen alleen cijfers en hoofdletters bevatten tot een maximum van 8 posities. Nieuwe codes worden niet toegevoegd aan de codetabel.  
**ijstring (<>):** 02  
**ommentaar:** Aanmaken Wegoppervlak



**Code:** **Altijd**  
**Modus:** **Dwarsmaat & Helling**  
**Dwarsmaat:** 1,5  
**Helling:** -3,5  
**Vaar:** **Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen**  
**Code:** **SHOULDER** (berm)  
**ijstring (<>):** 01  
**ommentaar:** Aanmaken Wegberm



We hebben nu de minimale helft van de weg gedefinieerd met een breedte van 5m (weg oppervlak + berm).  
 Instructieregel 4 stelt op dit punt vast of het ontwerp moet gaan ophogen of afgraven. Voer het onderstaande in:

**Altijd**

**Dwarsmaat & Hoogte**

*st:* **0,0**

**5,0** - Dit stuurt een aftaster 5m recht omhoog.

*Vlak:*

**TERREIN** - Dit geeft aan, dat een test moet worden uitgevoerd of de aftaster het vlak TERREIN doorsnijdt.

TERREIN zal later aan een echt vlak worden toegewezen als het ontwerp wordt geïmplementeerd in een tekening.  
 Opmerking: Aan een snijdend vlak kan worden gedacht als een alignment, lengteprofiel of dwarsprofiel. In dit stadium gebruiken we een fictieve naam, omdat het sjabloon later met allerlei verschillende tekeningen kan worden gebruikt.

**Niets** - Zowel de ingevoerde dwarsmaat/hoogte combinatie als het resulterende snijpunt met het vlak zullen buiten beschouwing worden gelaten. Dit is gebruikelijk bij het uitvoeren van een test om vast te stellen welke richting het sjabloon nu moet volgen. Bedenk, dat het veld *Waar* alleen geactiveerd kan worden als er een naam wordt opgegeven in het veld *Snijdend Vlak*.

**AFGRAVEN** - Als er inderdaad een vlaksnijding wordt gevonden, dan zal meteen worden gesprongen naar de instructie met label "AFGRAVEN" zonder de tussenliggende instructies uit te voeren

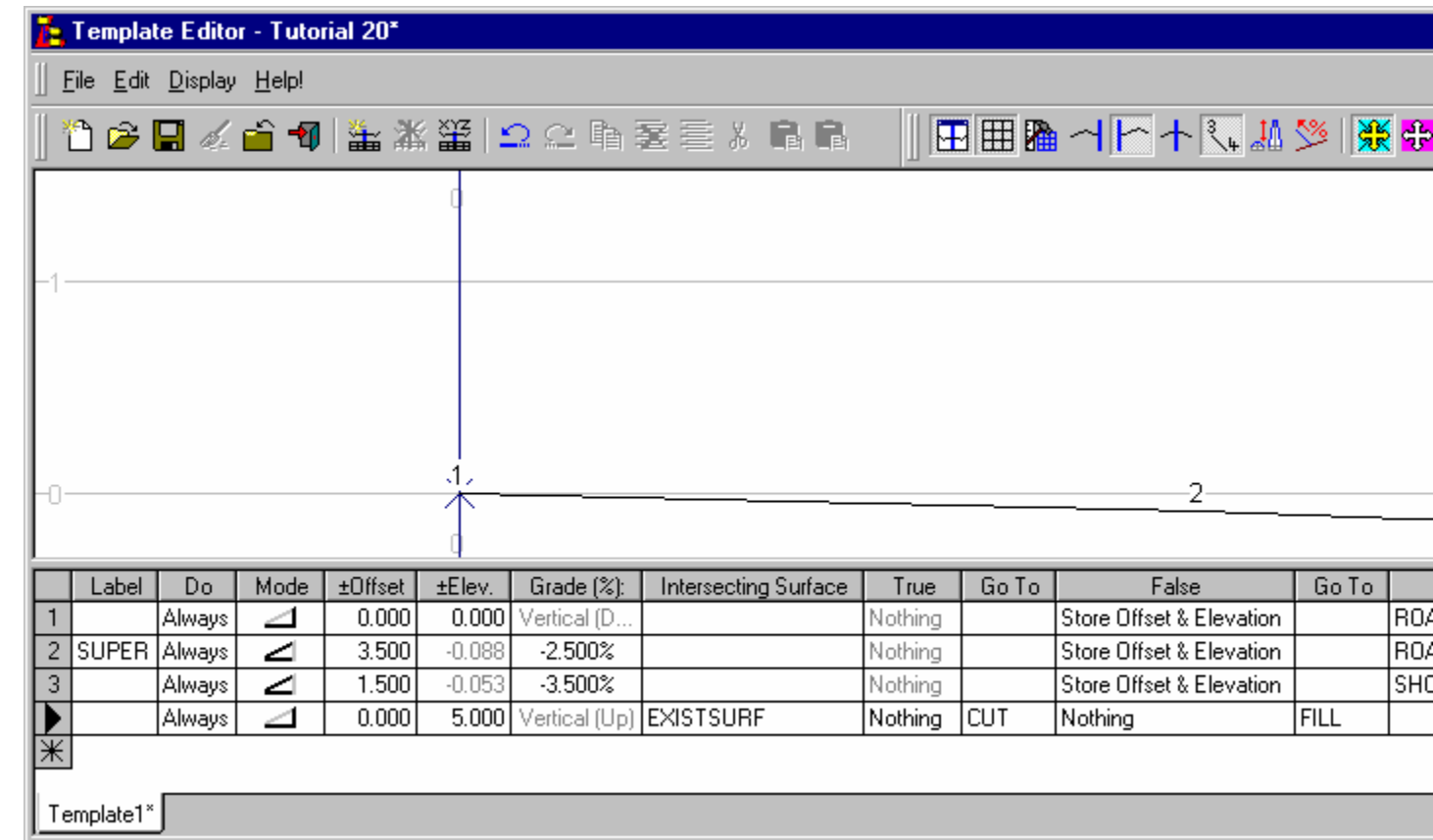
**Niets**

**OPHOGEN** - Als er geen vlaksnijding wordt gevonden, dan zal meteen worden gesprongen naar de instructie met label "OPHOGEN" zonder de tussenliggende instructies uit te voeren

**AAN** - Dit vinkje geeft de mogelijkheid om in het sjabloon het effect van de vlaksnijding zichtbaar te maken. De weergave bovenin het venster zal de situatie voor *Waar* weergeven als een vinkje wordt gezet en de situatie voor *Onwaar* als het vinkje wordt verwijderd.

*aar:*

**Test op afgraven of ophogen**



Instructieregel 5 geeft de startsituatie voor het AFGRAVEN. Als het ontwerp gaat AFGRAVEN zullen we een waterafvoer creëren langs de berm. Voer het onderstaande in:

#### AFGRAVEN

**Waar** - Deze instructie zal alleen worden uitgevoerd als het resultaat van de vorige instructie Waar is.

In dit geval weten we al dat de instructie Waar moet zijn, omdat we door een *Waar* conditie hier naartoe zijn gesprongen, dus we kunnen hier met hetzelfde resultaat *Altijd* invullen. Echter als we in de vorige instructie niet het label AFGRAVEN hadden opgegeven, dan is de aanduiding *Waar* wel noodzakelijk, maar zouden we in deze instructie het label AFGRAVEN kunnen weglaten met identiek resultaat. (Met deze discussie willen we aangeven, dat er vaak meerdere mogelijkheden zijn om tot een bepaald resultaat te komen. U kunt dan de oplossing kiezen, die u zelf het meest logische vindt.)



#### Dwarsmaat & Hoogte

**af:** 0,1  
-0,3

**Vlak:** TERREIN

**Snijpunt Vastleggen** - Het resulterende punt uit de snijding van de opgegeven dwarsmaat/hoogte en het snijdende vlak zal in het profiel worden opgenomen. In het vlak zal een lijn worden getekend naar dit punt.

**STOP** - Als een *Ga Naar* naam wordt opgegeven, die niet voorkomt in de lijst met instructies, dan zal het sjabloon alle verdere instructies overslaan. (Deze *Ga Naar* naam kan van alles zijn, zolang hij maar nergens voorkomt in de Label kolom. STOP is een logische naam.)

**Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen** - Het veld *Ga Naar* wordt in dit geval leeg gelaten.

**DRAIN** (Waterafvoer)

**(<>):** 01  
UIT

**aar:** Test of de sloot het terrein snijdt

Template Editor - Tutorial 20\*

File Edit Display Help!

The diagram shows a cross-section with a vertical line on the left and a horizontal line on the right. A vertical dimension line is shown between the horizontal line and a higher level. A horizontal dimension line is shown between the vertical line and the right edge of the horizontal line.

Label	Do	Mode	±Offset	±Elev.	Grade (%)	Intersecting Surface	True	Go To	False	
1	Always		0.000	0.000	Vertical (D...		Nothing		Store Offset & Elevation	
2	SUPER	Always		3.500	-0.088	-2.500%		Nothing	Store Offset & Elevation	
3	Always		1.500	-0.053	-3.500%		Nothing		Store Offset & Elevation	
▶	Always		0.000	5.000	Vertical (Up)	EXISTSURF	Nothing	CUT	Nothing	
5	CUT	True		0.100	-0.300	-300.000%	EXISTSURF	Store Intersection Point	STOP	Store Offset & Elevation

Template1\*

Instructieregels 6 tot en met 8 definiëren de rest van de sloot op dezelfde wijze als regel 5.

Instructieregel 6 definieert de bodem van de sloot. Voer het onderstaande in:

**Altijd**

**Dwarsmaat & Hoogte**

*at:* **0,5**

**0,0**

*Vlak:* **TERREIN**

**Snijpunt Vastleggen**

**STOP**

**Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen**

**DRAIN**

*(<>):* **02**

**UIT**

*aar:* **Bodem sloot. Test op snijding met terrein**

Instructieregel 7 definieert de kant van de sloot. Voer het onderstaande in:

**Altijd**

**Dwarsmaat & Hoogte**

*at:* **0,1**

**0,3**

*Vlak:* **TERREIN**

**Snijpunt Vastleggen**

**STOP**

**Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen**

**DRAIN**

**(<>):**

**03**

**UIT**

**aar:**

**Slootkant. Test op snijding met terrein**

Instructieregel 8 definieert de oever van de sloot. Voer het onderstaande in:

**Altijd**



**Dwarsmaat & Helling**

**at:**

**0,5**

**5,0**

**Vlak:**

**TERREIN**

**Snijpunt Vastleggen**

**STOP**

**Dwarsmaat & Hoogte Vastleggen**

**RUNOFF**

**(<>):**

**01**

**UIT**

**aar:**

**Oever. Test op snijding met terrein**

Template Editor - Tutorial 20\*

File Edit Display Help!

	Label	Do	Mode	±Offset	±Elev.	Grade (%)	Intersecting Surface	True	Go To	False
1		Always		0.000	0.000	Vertical (D...		Nothing		Store Offset & Elevation
2	SUPER	Always		3.500	-0.088	-2.500%		Nothing		Store Offset & Elevation
3		Always		1.500	-0.053	-3.500%		Nothing		Store Offset & Elevation
4		Always		0.000	5.000	Vertical (Up)	EXISTSURF	Nothing	CUT	Nothing
5	CUT	True		0.100	-0.300	-300.000%	EXISTSURF	Store Intersection Point	STOP	Store Offset & Elevation
6		Always		0.500	0.000	0.000%	EXISTSURF	Store Intersection Point	STOP	Store Offset & Elevation
7		Always		0.100	0.300	300.000%	EXISTSURF	Store Intersection Point	STOP	Store Offset & Elevation
		Always		0.500	0.025	5.000%	EXISTSURF	Store Intersection Point	STOP	Store Offset & Elevation

Template1\*

Instructieregel 9 definieert het talud naar de sloot. Als er geen snijding wordt gevonden, dan kan dat betekenen, dat de huidige meting op dit punt niet breed genoeg is geweest. De meting moet dan worden uitgebreid of een andere conditie in het sjabloon worden ingevoerd. Voer het onderstaande in:

**Altijd**

**Dwarsmaat & Hoogte**

*at:* 25,0

5,0

*Vlak:* TERREIN

Snijpunt Vastleggen

STOP

Niets

STOP

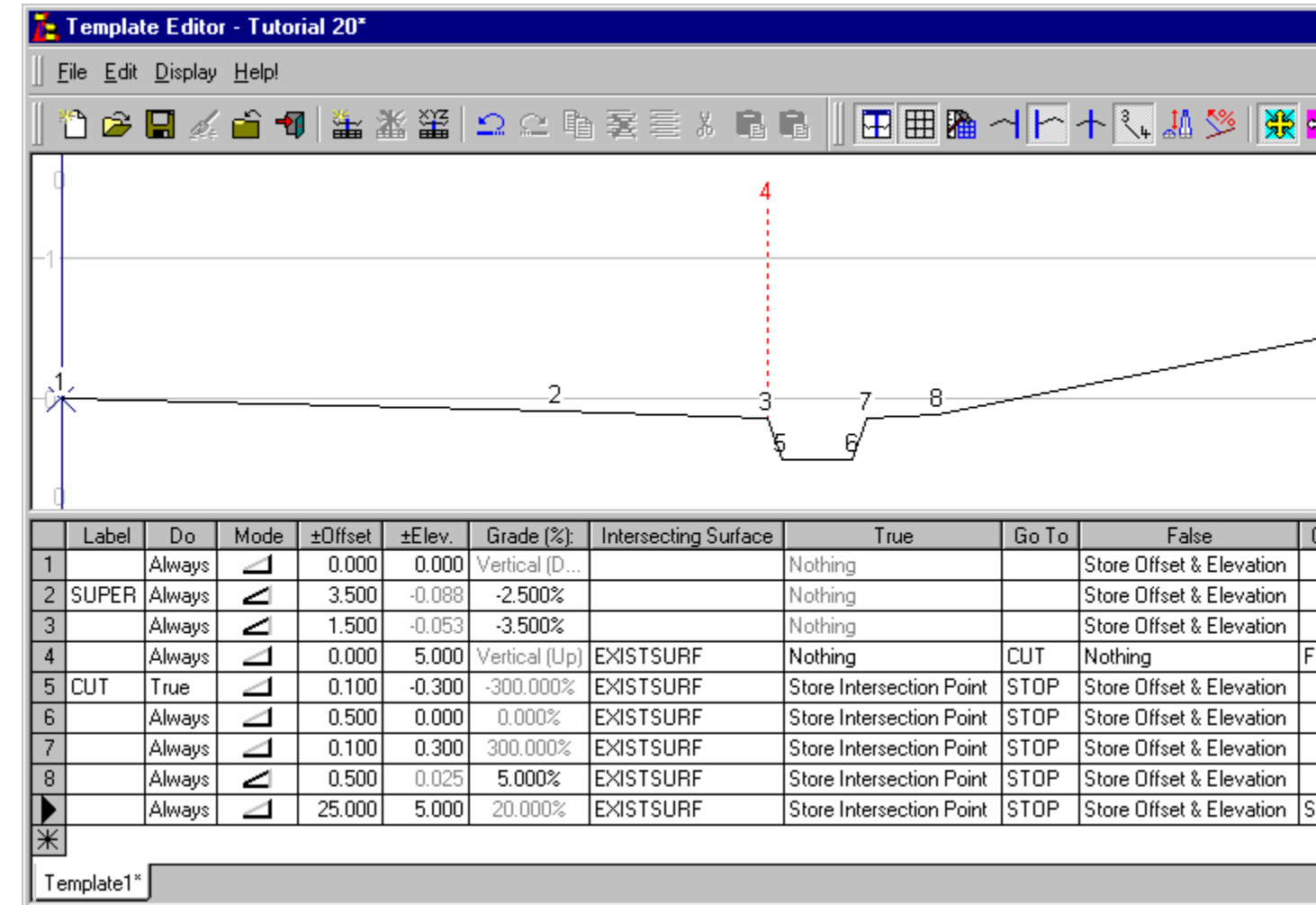
BATTER

*:* 01

AAN

*aar:* Aanmaken talud afgraven. Als geen snijding, dan situatie aanpassen.





regel van dit voorbeeld sjabloon is de instructie OPHOGEN, die wordt uitgevoerd als er geen snijding werd gevonden op regel 4. nvoeren van deze informatie schakelen we de *TEST UIT* in regel 4, zodat we het effect van de situatie bij OPHOGEN kunnen zien.

**OPHOGEN**

Altijd

Dwarsmaat & Hoogte

*it:* 25,0

-5,0

*Vlak:* TERREIN

Snijpunt Vastleggen

STOP

Niets

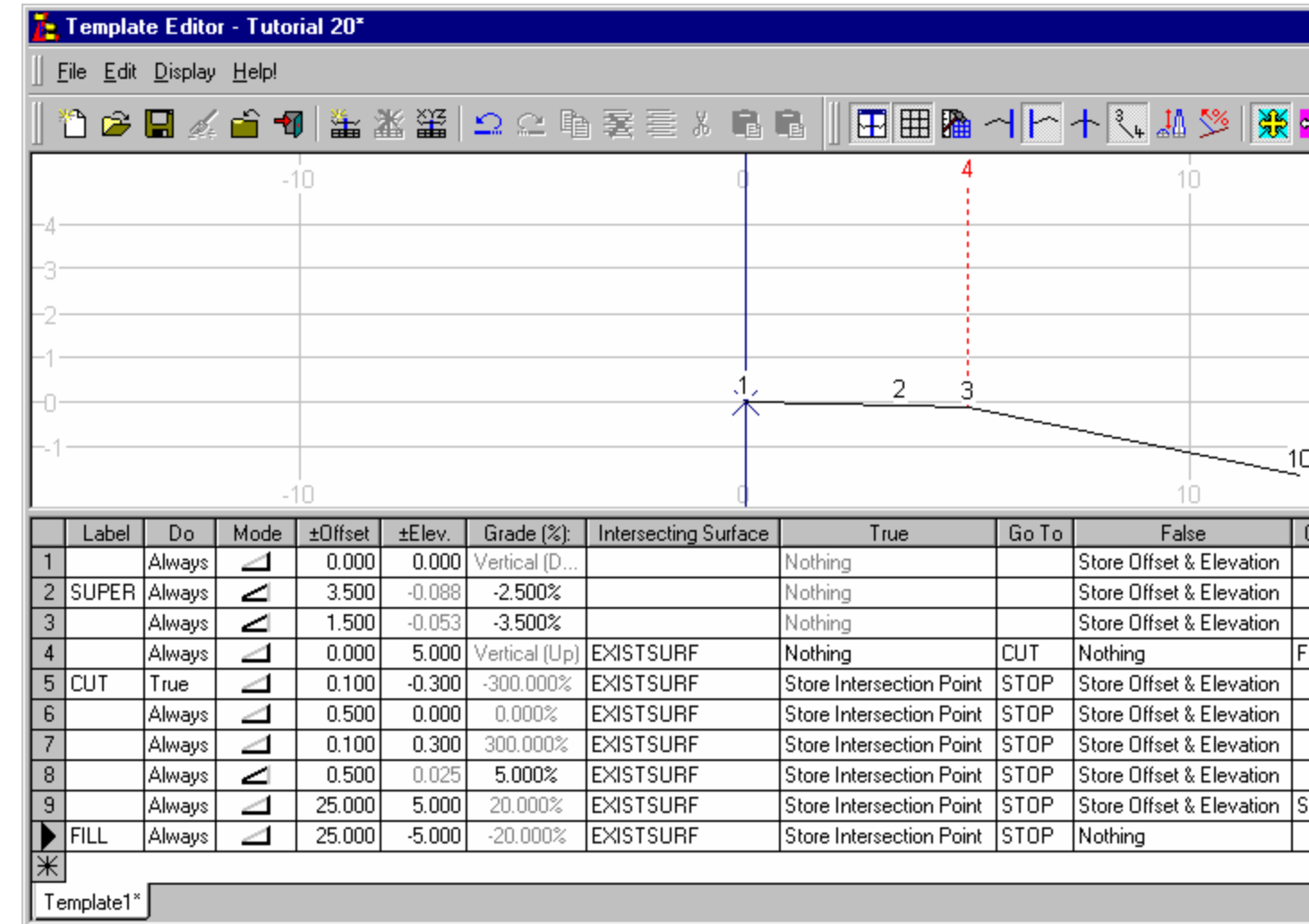
STOP

BATTER

*:* 02

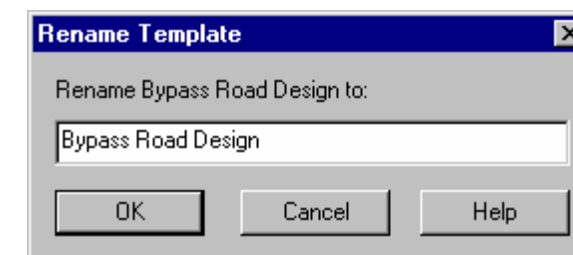
AAN

*aar:* Aanmaken Talud Ophogen



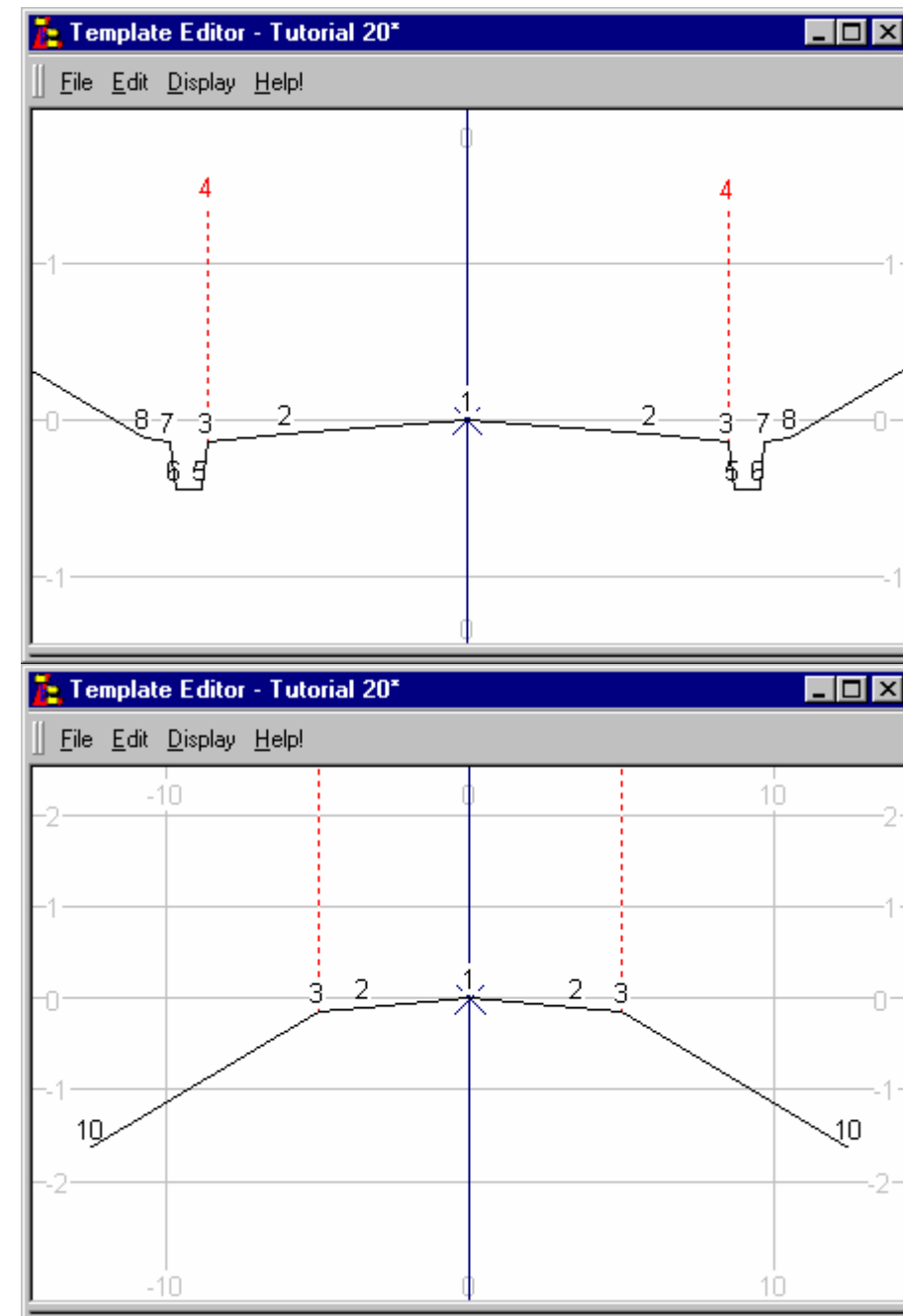
Selecteer nu uit het menu **Bewerken/Sjabloon Naam Wijzigen**. Hierdoor kan een andere naam worden gegeven aan het actieve sjabloon in de huidige sjablonenbibliotheek.

Toets de naam "Rondweg Ontwerp" in voor het actieve sjabloon. Namen van sjablonen kunnen uit maximaal 255 tekens bestaan. Zij mogen de volgende tekens niet bevatten: - \*?/\". Klik op **OK** om de naam te wijzigen.



Selecteer **Bestand/Opslaan** om de sjabloonbibliotheek "Tutorial 20.tle" op te slaan.

Selecteer **Beeld/Opmaak/Beide** om het sjabloon weer te geven, zoals het er uit zou zien als het aan beide zijden van de stuurlijn zou zijn gekoppeld. Zet de *TEST* in regel 4 *AAN* om de situatie voor *AFGRAVEN* te zien en *UIT* voor de situatie voor *OPHOGEN*.



**Conclusie**

U hebt deze zelfstudie nu voltooid en hebt een goed begrip hoe sjablonen in de LISCAD Sjabloon Editor worden aangemaakt.

U hebt ook geleerd hoe u:

- ✓ Het sjabloon kunt laten weergeven, zoals het links, rechts of aan beide zijden van een stuurlijn is gekoppeld;
- ✓ Het actieve sjabloon in het open sjabloonbestand een andere naam kunt geven.