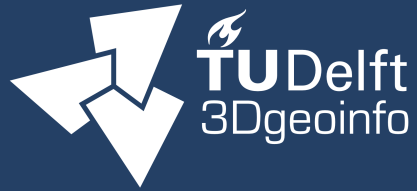


# 3DBAG

Geonovum

*3 oktober 2023, Amersfoort*

Ravi Peters, Balazs Dukai, Jantien Stoter

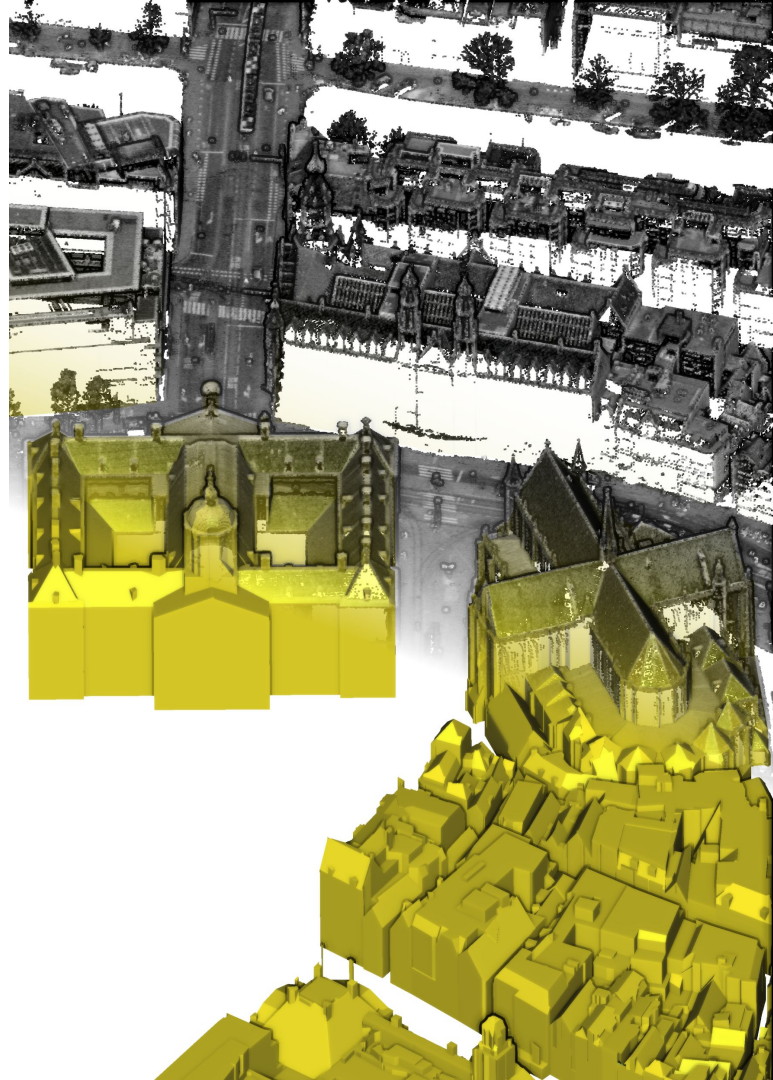


Wat is de 3DBAG?

# Wat is de 3DBAG?

Een dataset met **gedetailleerde 3D modellen** voor **alle gebouwen** in Nederland als **open data**

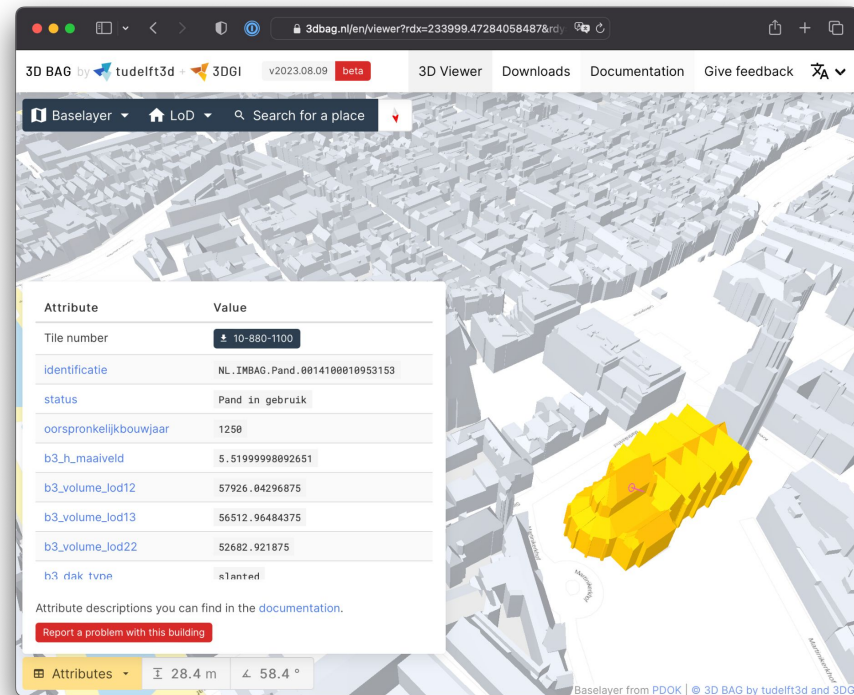
- ~10 miljoen gebouwen
- Gedetailleerde dakstructuur
- Op basis van open data (AHN, BAG)
- Beschikbaar als open data
- Gemaakt door klein team (3-5 personen)  
TU Delft 3D geoinformation + 3DGI



# Wat is de 3DBAG?

Downloadplatform [3dbag.nl](https://3dbag.nl)

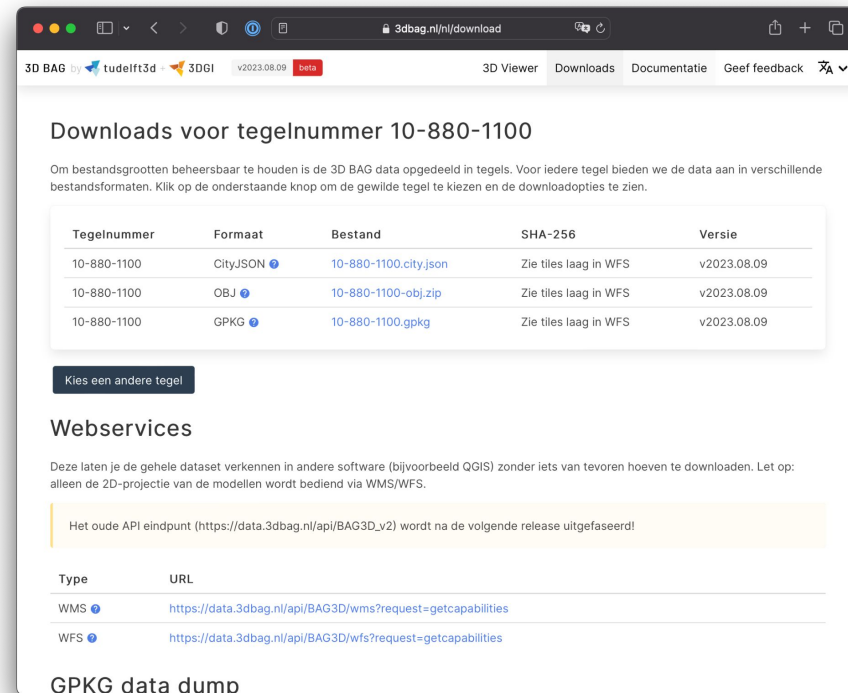
- 3D viewer
  - Bekijk en inspecteer de data
  - Werkt ook op telefoon



# Wat is de 3DBAG?

Downloadplatform [3dbag.nl](https://3dbag.nl)

- 3D viewer
  - Bekijk en inspecteer de data
  - Werkt ook op telefoon
- Bestanden in gangbare GIS/3D formaten
  - CityJSON, OBJ, GPKG
  - Bestandsgrootte behapbaar
  - Ook webservices (WFS, OGC API Features)



The screenshot shows the 3DBAG website interface. The browser address bar displays '3dbag.nl/nl/download'. The page title is '3D BAG by tudelft3d - 3DGI v2023.08.09 beta'. The navigation menu includes '3D Viewer', 'Downloads', 'Documentatie', and 'Geef feedback'. The main heading is 'Downloads voor tegelnummer 10-880-1100'. Below this, a paragraph explains that data is divided into tiles and can be downloaded in various formats. A table lists three download options for the specified tile number. Below the table is a button 'Kies een andere tegel'. The 'Webservices' section mentions that the dataset can be explored in other software via WMS/WFS. A yellow box contains a message about the old API endpoint being deprecated. Below this, a table lists the WMS and WFS endpoints. The 'GPKG data dump' section is partially visible at the bottom.

Tegelnummer	Formaat	Bestand	SHA-256	Versie
10-880-1100	CityJSON	<a href="#">10-880-1100.city.json</a>	Zie tiles laag in WFS	v2023.08.09
10-880-1100	OBJ	<a href="#">10-880-1100-obj.zip</a>	Zie tiles laag in WFS	v2023.08.09
10-880-1100	GPKG	<a href="#">10-880-1100.gpkg</a>	Zie tiles laag in WFS	v2023.08.09

**Webservices**

Deze laten je de gehele dataset verkennen in andere software (bijvoorbeeld QGIS) zonder iets van tevoren hoeven te downloaden. Let op: alleen de 2D-projectie van de modellen wordt bediend via WMS/WFS.

Het oude API eindpunt ([https://data.3dbag.nl/api/BAG3D\\_v2](https://data.3dbag.nl/api/BAG3D_v2)) wordt na de volgende release uitgefaseerd!

Type	URL
WMS	<a href="https://data.3dbag.nl/api/BAG3D/wms?request=getcapabilities">https://data.3dbag.nl/api/BAG3D/wms?request=getcapabilities</a>
WFS	<a href="https://data.3dbag.nl/api/BAG3D/wfs?request=getcapabilities">https://data.3dbag.nl/api/BAG3D/wfs?request=getcapabilities</a>

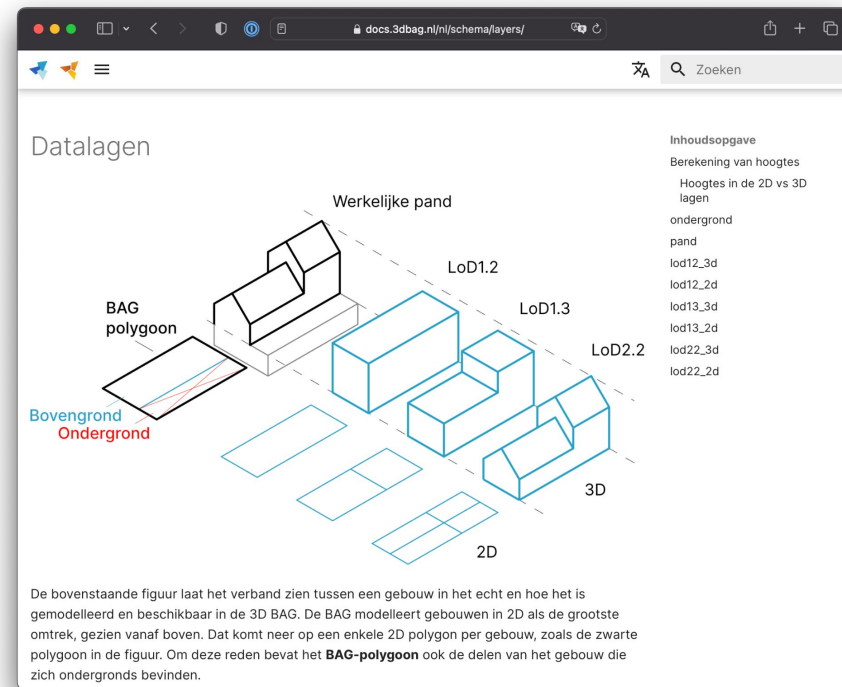
**GPKG data dump**



# Wat is de 3DBAG?

Downloadplatform [3dbag.nl](https://3dbag.nl)

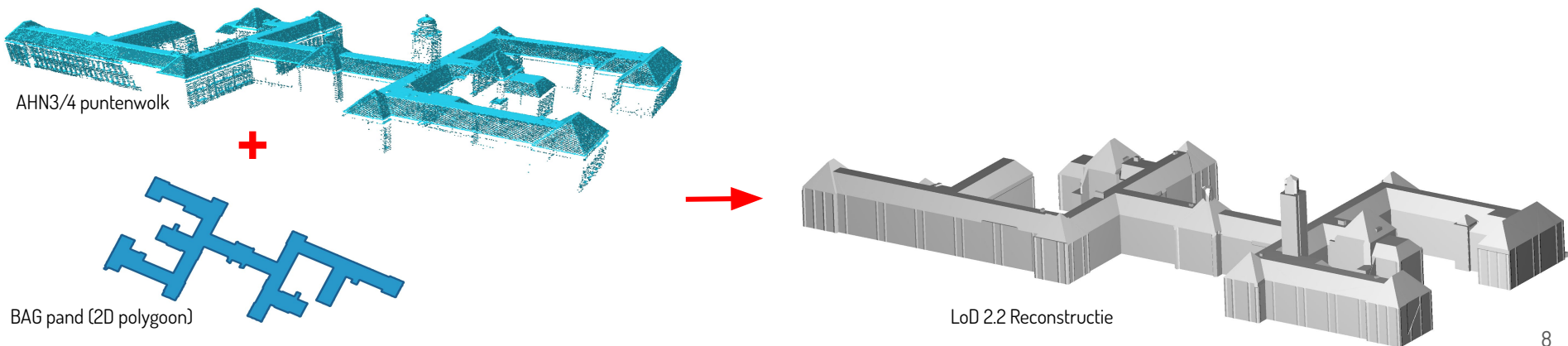
- 3D viewer
  - Bekijk en inspecteer de data
  - Werkt ook op telefoon
- Bestanden in gangbare GIS/3D formaten
  - CityJSON, OBJ, GPKG
  - Bestandsgrootte behapbaar
  - Ook webservices (WFS, OGC API Features)
- Documentatie
  - Uitleg over 3DBAG en gebruik ervan



Doel van de 3DBAG

# Doel van de 3DBAG

1. Innovatieplatform 3D geoinformatie
  - Volledig automatische 3D reconstructie en andere innovaties
2. Stimuleer gebruik 3D gebouwmodellen in de praktijk
  - Open data standaarden zoals CityJSON, verbinding met BIM wereld
3. Testbed voor onderliggende techniek
  - Open source tooling achter de 3DBAG





En wat kan je er dan mee?



Heating energy demand

Computational Fluid Dynamics

Solar panel potential



# 3D BAG in de praktijk

<https://docs.3dbag.nl/nl/overview/media/>



**Andy Benjamins** • 2nd  
3D Modelleur / 3D Designer / Game Developer / Gis Medewerker at Kadaster  
8mo • Edited •

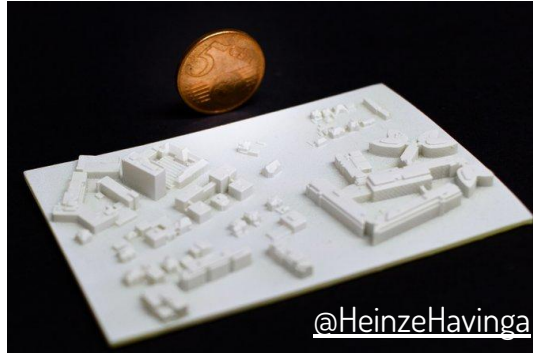
Historische Kadastrale grenzen in 3D:  
Voor mijn project Virtueel Hooftveen ben ik bezig om oude kadastrale grenzen vast te leggen en te digitaliseren. Hoe krijg je nu alles goed op de juiste locatie?, dit is een grote uitdaging.  
Georefereren van de oude kaarten blijkt toch lastig, eigenlijk onmogelijk omdat de tekeningen toch behoorlijk afwijken en niet maatvast zijn. Gelukkig zijn er veel oude panden bewaard gebleven en met behulp van van de LOD2.2 dataset van de TU delft kon ik toch vrij nauwkeurig (bij benadering) de kaarten op de plek leggen. Nu nog uitvogelen welke dicht bij de waarheid ligt.  
pijplijn: FME, ArcGispro, CityEngine, Cinema4D en Unreal Engine.

See translation

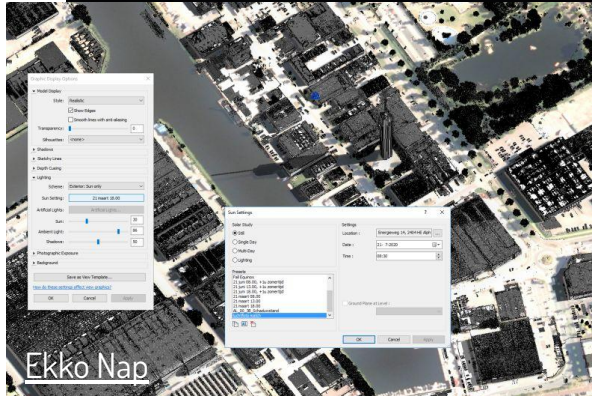


You and 68 others

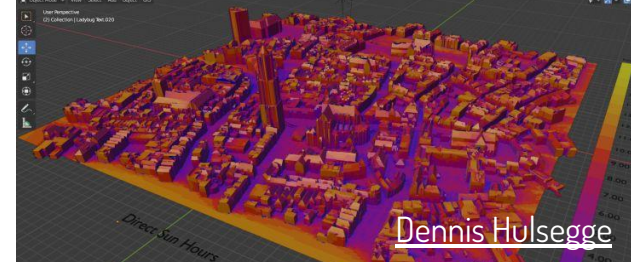
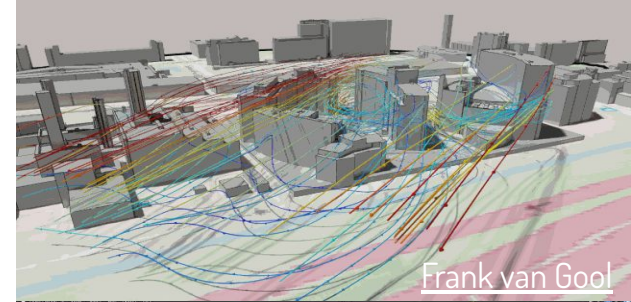
10 comments



@HeinzeHavinga



Ekko Nap



# Dank u!

Ravi Peters, Balazs Dukai, Jantien Stoter

Website: [3dbag.nl](http://3dbag.nl)

Twitter: [twitter.com/3D\\_BAG](https://twitter.com/3D_BAG)

