

# Aanmaken DXF ter aanlevering aan Informatie Vlaanderen

Op basis van MOW/AWV topografische legende, conform GRB-skeletbestekken

## Situering

De nieuwe MOW/AWV [legende](#) is dan wel GRB-conform, maar de DWG's of DXF's die worden aangemaakt op basis van deze legende en de bijhorende [template](#), zijn nog niet helemaal klaar om aan te leveren aan Informatie Vlaanderen in het kader van de GRB-bijhouding.

De structuur van de template is in die mate wel voorzien op een snelle omzetting naar een correcte DXF-indeling, conform de GRB-bijhouding. Maar er zijn wel enkele stappen die wat extra aandacht vragen.

Deze procedure vat dan ook de nodige stappen samen om a.d.h.v. de GRB-conforme MOW/AWV template, een aanlevering te kunnen doen aan Informatie Vlaanderen.

## 1. Export 'DWG to DXF2000'

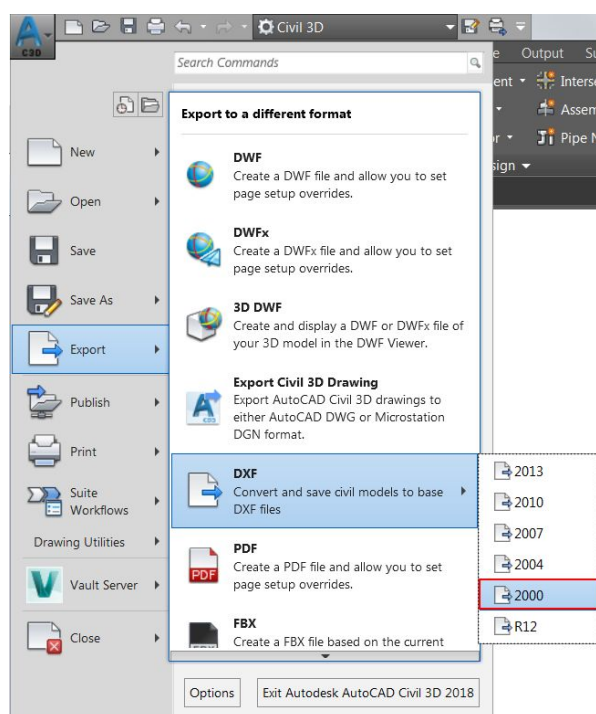
Het type bestand dat dient te worden aangeleverd aan Informatie Vlaanderen voor de bijhouding van het GRB is steeds een DXF-bestand (versie 2000). Vanuit Autodesk Civil 3D is het dan ook logisch dat er een export gebeurt naar DXF2000.

Wordt er gewerkt met Featurelines en Cogopoints, dan is het logisch dat deze stap als eerste wordt uitgevoerd. Dit met het oog op het exploderen van de Featurelines naar Lines en van de Cogopoints naar Blocks.

In principe zou de export ook mogen uitgevoerd worden op een ander moment in deze procedure, maar dit is eigenlijk afhankelijk van de structuur van de basis-dwg.

Het vroegtijdig uitvoeren van deze export heeft geen invloed op de rest van de procedure en wordt daarom dus aangeraden als eerste uit te voeren.

Na een Export 'DWG to DXF2000' bevat de DXF geen Civil-objecten meer.

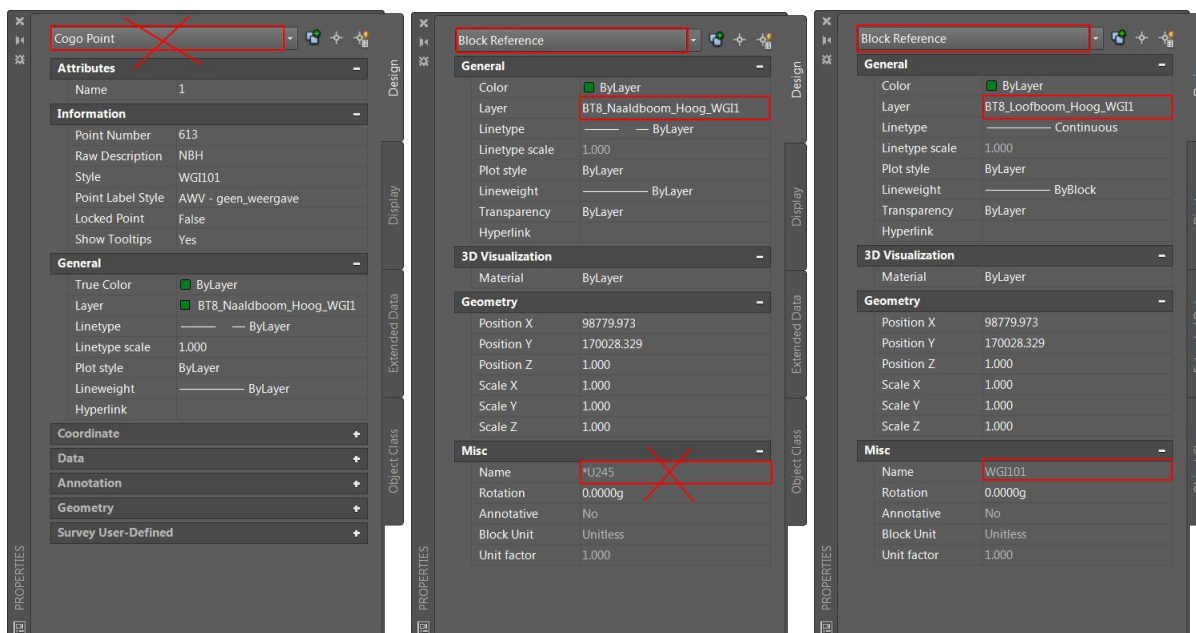


## 2. Explode blocks tot laagste blockniveau

Een restant van te werken met Cogopoints in de basis-dwg, is dat de blocks, ondanks de export, niet geëxplodeerd worden tot het laagste blockniveau en dus niet de juiste blockname zullen hebben en mogelijks ook niet op de juiste layer zullen staan.

Bijgevolg dient er te worden gecontroleerd of de blocks voldoende werden geëxplodeerd (tot op het laagste blockniveau). Dit kan je controleren a.d.h.v. de blockname. Controleer ook zeker de layer waarop de blocks staan.

Het meeste rechtse van deze 3 voorbeelden geeft het correcte resultaat weer van deze stap.

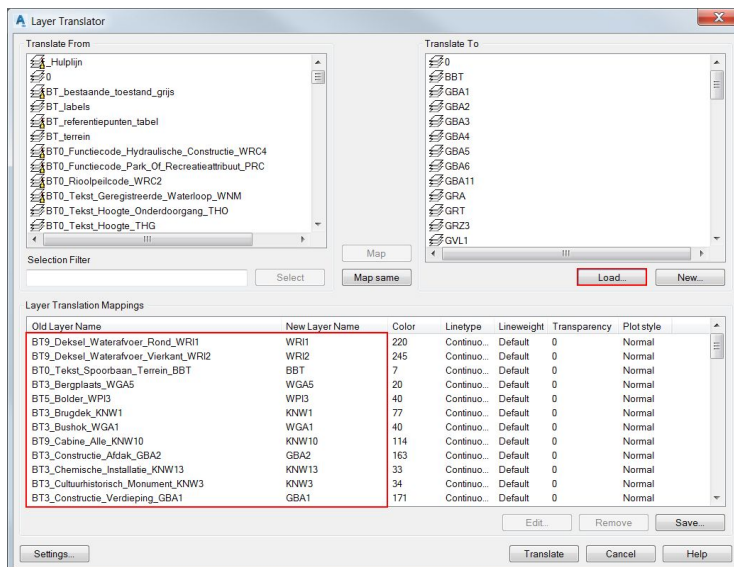


## 3. Layer translate naar GRB-layers

Om de verschillende objecten op een eenvoudige manier op de juiste GRB-Layer te plaatsen is er een Layer translate (AWV2GRB.dws) voorzien die kan opgeladen worden met de knop 'Load'. Dit bestand kan gebruikt worden om alle layers te hernoemen en/of samen te voegen naar de correcte GRB-layers.

### Let op:

Dit geldt enkel voor de layers die behoren tot de GRB-Basis. Alle andere layers die mee worden aangeleverd in het kader van de GRB-Bijhouding worden bij de controle door Informatie Vlaanderen genegeerd of gepurged. Er zijn voor die layers dus geen layer translate voorzien.



#### 4. Bewerkingen in functie van de datastructuur

Als laatste actiepoint in de procedure, dient er nog een nazicht te gebeuren op de datastructuur die wordt opgelegd (zie [Datastructuur GRB-skeletspecificaties, GRB-Basis](#)), net zoals dit dient te gebeuren bij elke aanlevering in kader van de bijhouding van het GRB, ongeacht welke template of legende er gebruikt wordt.

Deze stap mag ook op een ander moment in de procedure worden uitgevoerd, maar het is logischer deze als laatste te behouden, omdat nu pas (na de Layer translatie) duidelijk is over welke layers en objecten het gaat.

Er worden verschillende controle software voorgesteld op de [site](#) van Informatie vlaanderen die hierbij hulp kunnen bieden

Opmerkingen en vragen kunnen via mail bezorgd worden aan de afdeling Planning en Coördinatie van het Agentschap Wegen en Verkeer, ter attentie van Team BIM ([planning.coordinatie@mow.vlaanderen.be](mailto:planning.coordinatie@mow.vlaanderen.be)).