

Aanmaken DXF ter aanlevering aan Digitaal Vlaanderen

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

Situering

De [MOW-AWV Topografische legende](https://wegenenverkeer.be/zakelijk/documenten?search=legendeboek)¹ 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 Digitaal Vlaanderen in het kader van de GRB-bijhouding.

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

Het Agentschap Wegen en Verkeer maakt intern gebruik van Autodesk Civil3D voor de verwerking van hun topografische opmetingen. Deze procedure werd dan ook opgemaakt in functie van de Autodesk Civil3D gebruiker en vat de nodige stappen samen om a.d.h.v. de GRB-conforme MOW/AWV template een aanlevering te kunnen doen aan Digitaal Vlaanderen.

1. Export 'DWG to DXF2000'

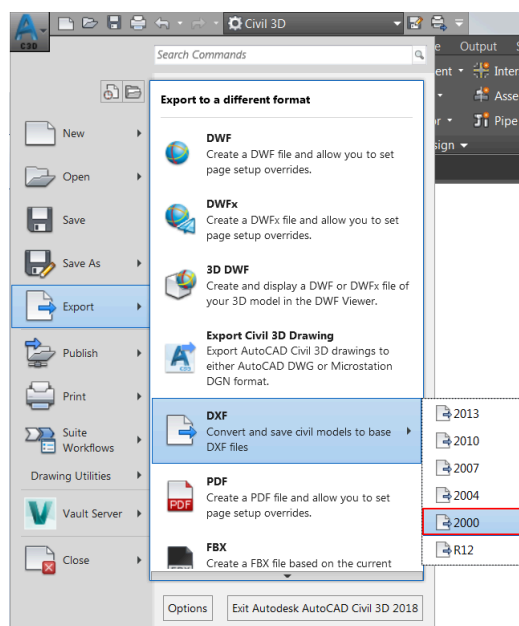
Het type bestand dat dient te worden aangeleverd aan Digitaal Vlaanderen voor de bijhouding van het GRB is steeds een DXF-bestand (versie 2000). Vanuit Autodesk Civil3D is het dan ook logisch dat er een export gebeurt naar DXF2000.

Wordt er gewerkt met Featurelines en cogo points, dan is het logisch dat deze stap als eerste wordt uitgevoerd. Dit met het oog op het exploderen van de Featurelines naar 3D Polylines en van de cogo points naar blokken.

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.



¹ <https://wegenenverkeer.be/zakelijk/documenten?search=legendeboek>

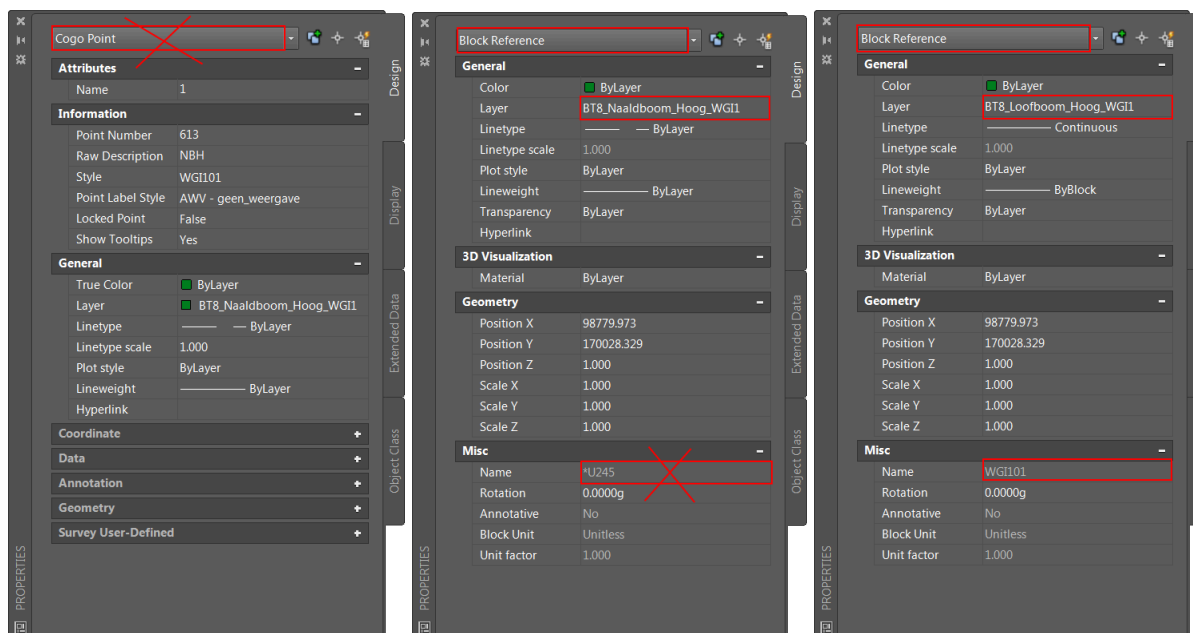
2. Exploderen

Een restant van te werken met cogo points in de basis-dwg, is dat de een blok, ondanks de export, niet geëxplodeerd wordt tot het laagste blokniveau en dus niet de juiste bloknaam zal hebben en mogelijks ook niet op de juiste layer zal staan.

Bijgevolg dient er te worden gecontroleerd of de blokken voldoende werden geëxplodeerd. Dit kan gecontroleerd worden a.d.h.v. de bloknaam. Controleer ook zeker de layer waarop een blok staan.

Let op: explodeer niet tot losse geometrieën.

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

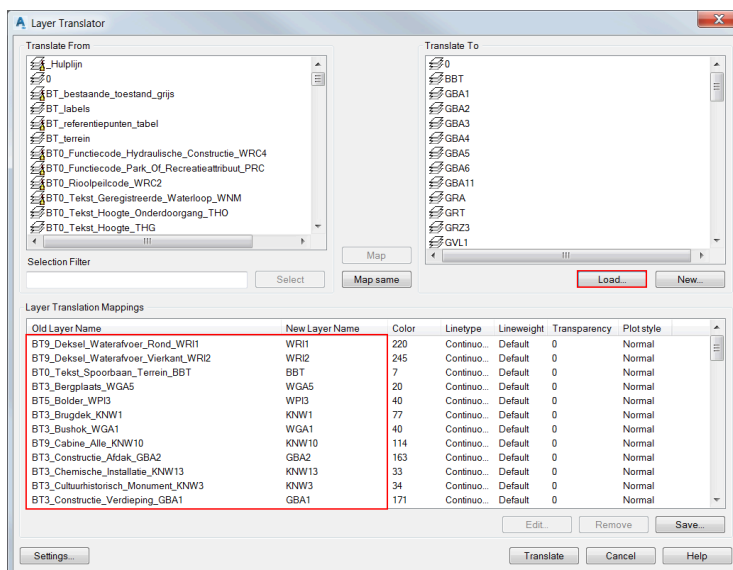


3. Layer translate naar GRB-layers (commando LAYTRANS)

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:

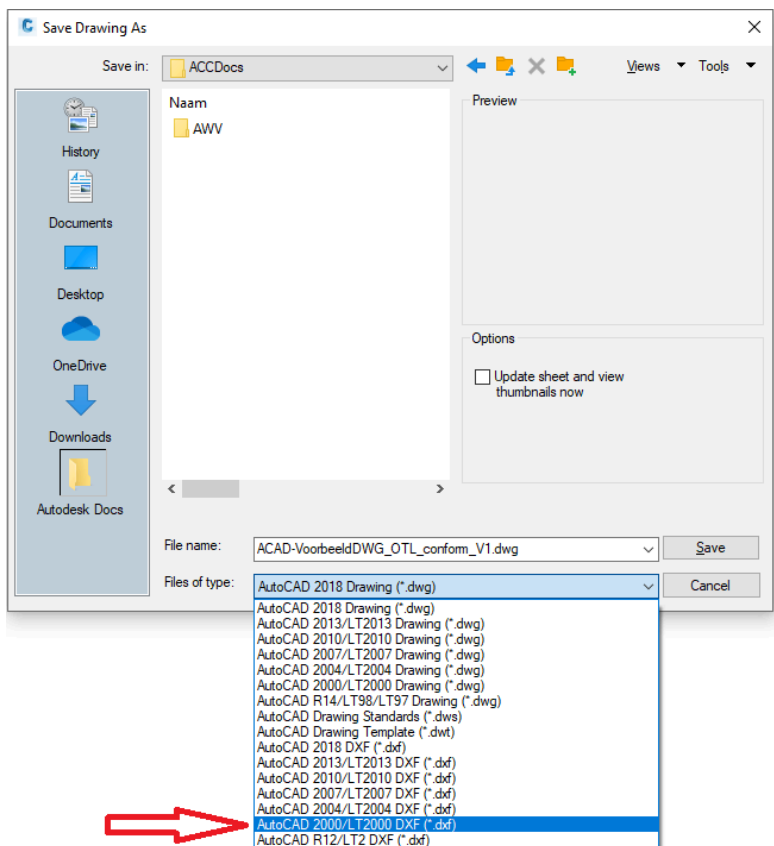
Dit geldt enkel voor de layers die behoren tot de GRB-Basis. Alle andere layers die mee worden aangeleverd in het kader van de GRB-Bijhouding worden bij de controle door Digitaal Vlaanderen genegeerd of gepurged. Er is voor die layers dus geen layer translate voorzien.



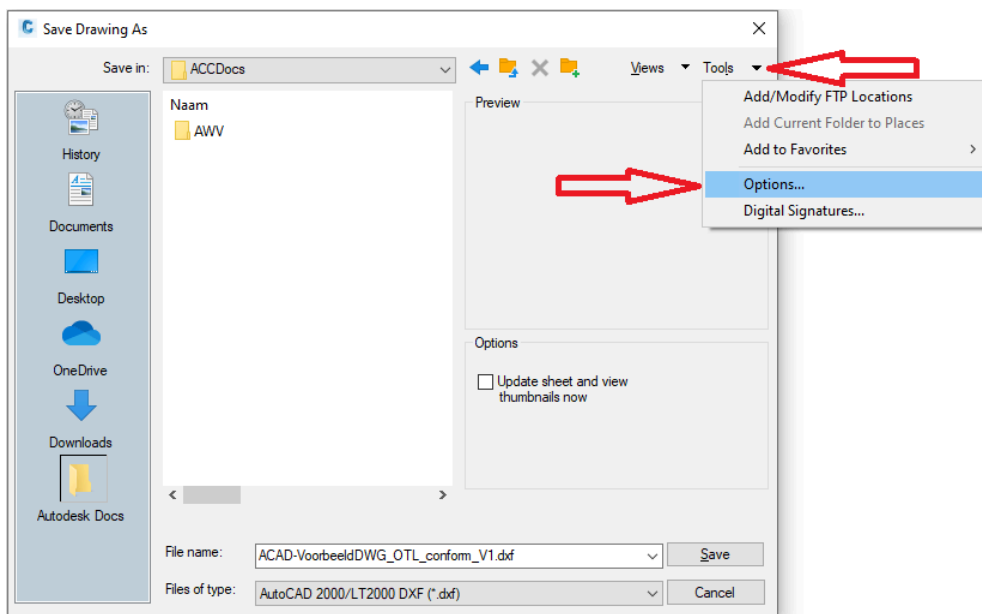
4. Opslaan als DXF met 4 decimalen

Het is belangrijk dat in het DXF bestand het aantal decimalen exact 4 is. Dit kan je als volgt instellen:

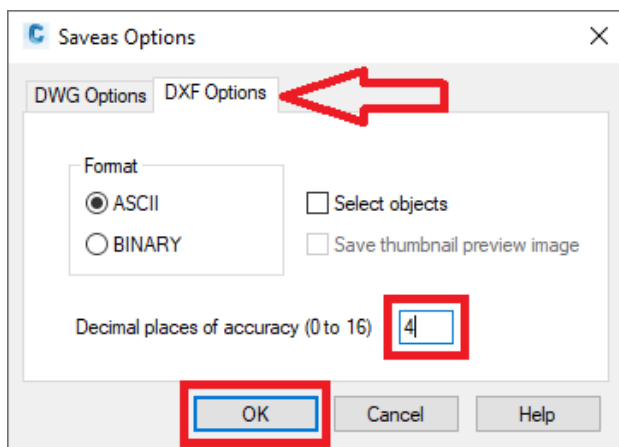
a. Opslaan als DXF2000



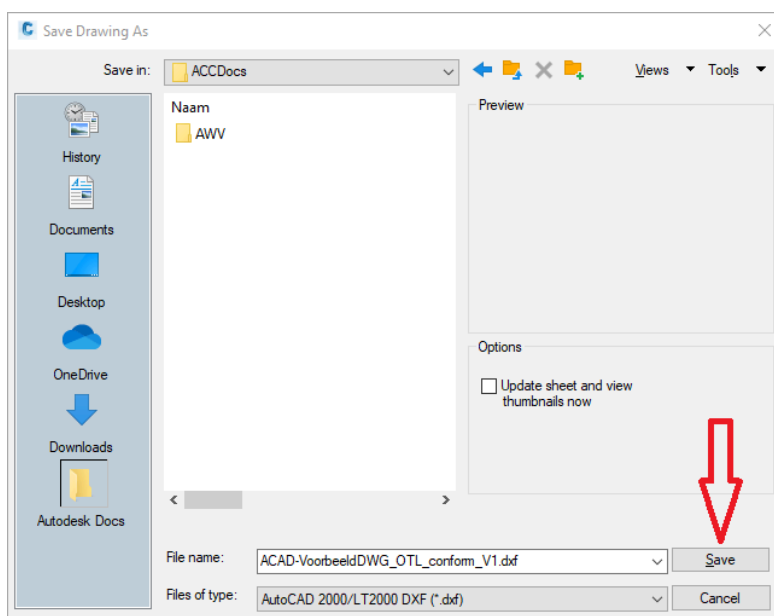
b. Ga in dit venster naar Tools - Options...



c. Kies het tabblad 'DXF Options' en stel het aantal decimalen in op 4



d. Klik in het nog geopende 'Save Drawing As' venster op Save en overschrijf de vorige versie



4. Bewerkingen in functie van de datastructuur

Als laatste actiepunt in de procedure, dient er nog een nazicht te gebeuren op de datastructuur die wordt opgelegd (zie [Datastructuur GRB-skeletspecificaties, GRB-Basis²](#)), 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 translate) duidelijk is over welke layers en objecten het gaat.

Er worden verschillende controlesoftwarepakketten voorgesteld op de [site](#)³ van Digitaal Vlaanderen die hierbij hulp kunnen bieden.

Vragen of opmerkingen?

Neem contact op met TeamBim@verzendlijst.wegenenverkeer.be.

³ <https://overheid.vlaanderen.be/grb-skelet-digitale-controlesoftware-nieuwe-specs>