

Änderungsliste

CityGRID® 2018 Release 12.1

Dieses Dokument listet die Neuerungen und Verbesserungen der aktuellen CityGRID® Version auf. Getrennt nach den Produktmodulen ist jede Änderung mit ihrer entsprechenden Team Foundation Server ID (z.B. 425) aufgeführt um das Auffinden von gemeldeten Wünschen/Anregungen/Fehlern zu erleichtern. Bitte beachten Sie für vertiefende Informationen die detaillierten Ausführungen im CityGRID® Handbuch.

Installation

Gelöste Problemfälle

- Das CityGRID® Informationsfenster, in dem die installierten CityGRID® Module, sowie die Versionen der Hostprogramme aufgeführt sind, wurde beim neuen Setup nicht korrekt befüllt. (E-2052)
- Die CityGRID® Handbücher waren nur teilweise für Version 2018 vorhanden und enthielten somit nicht alle Änderungen der aktuellen Version. Anlässlich dieses Fehlers wurden alle Handbücher auch über den Supportbereich der UVM Systems Homepage (www.uvmsystems.com) bereitgestellt.

CityGRID® Manager, CityGRID® Administrator

Neuentwicklungen

- Der KML Export nutzt eine andere Implementierung zur Definition des zu Grunde liegenden Koordinatensystems. Dadurch ist es nun möglich, neben den bekannten Optionen das Koordinatensystem auch über einen EPSG Code oder mittels WKT Datei zu spezifizieren. Vorerst steht diese Implementierung nur über den CityGRID® Administrator zur Verfügung. (E-1870)

Gelöste Problemfälle

- Beim CityGML Export trat in seltenen Fällen eine Endlosschleife auf, die den Exportprozess zum vorzeitigen Abbruch zwang. (F-2068)
- Während der Triangulierung von Units mit Bruchkanten kam es vermehrt zur Fehlermeldung „Unvollständige Prä-Triangulierung“, die zum Abbruch der Flächenbildung

führt. Eine Ursache für das Auftreten dieser Meldung konnte gefunden und behoben werden. Insbesondere bei der Aufbereitung von Daten für den 3D Druck mittels CityGRID® Solid führt die Verbesserung zu einer signifikant höheren Erfolgsrate. (F-2078)

CityGRID® Modeler

Gelöste Problemfälle

- Durch die Deaktivierung der Option „Geländeausschnitt“ im Optionenmenü des Modelers konnte es zu einem fatalen Absturz von 3D Studio Max kommen, sobald das gesamte Geländemodell angezeigt werden sollte (F-2044)

CityGRID® Builder

Neuentwicklungen

- Das Laden von bereits publizierten Unity-Scouts ins Builder Control Center wurde umgesetzt. Um das Scoutprojekt zu laden ist die ProjectStarter.ugp Datei zu wählen. Bei publizierten Scouts können über die Config Seite nachträglich Werte angepasst werden. (E-1780)
- Instanzobjekte lassen sich in einem publizierten Scout nachträglich höhenpositionieren. Dazu kann über die Config Seite eine Auswahl an Datenpaketen (Teilscouts) vorgenommen werden, von denen dann je Instanzobjekt der höchste Schnittpunkt mit einem Flächenobjekt ermittelt wird. (E-2003)

Gelöste Problemfälle

- Das Konvertieren alter Scoutdaten wurde überarbeitet. Bisher konnte es vorkommen, dass Teilscouts scheinbar korrekt aktualisiert wurden, beim Mergen dieser Scouts in einem gemeinsamen Builderprojekt trat dann aber ein Absturz auf, der die sofortige Beendigung des gemergten Scouts zur Folge hatte.

Durch die Umstellungen bei der Konvertierung wird nun sichergestellt, dass für Scouts, bis zur CityGRID® Version 9.00.048 rückwirkend, eine Aktualisierung versucht wird. Falls diese aus technischen Gründen nicht möglich sein sollte, ist ein erneutes Create durchzuführen. Für Scouts die bereits mit der letzten Release aktualisiert wurden, wird eine Unterstützung seitens UVM Systems GmbH notwendig werden, da diese Scouts sich nicht mehr im Ausgangszustand befinden. Bitte nehmen Sie in diesem Fall Kontakt mit unserem Support auf.

In jedem Fall gilt, dass bestehende Scoutdaten immer im Verzeichnis „OldScout“ gesichert werden. Falls es im Builderprojekt bereits einen Unity-Scout gegeben hat, wird die Konvertierung schneller erfolgen, da kein Publizieren der Daten durchzuführen ist. Bei reinen SuGu-Scouts entspricht das Aktualisieren einem Publish-Vorgang, der mit entsprechendem Zeitbedarf einhergehen kann.

In jedem Fall gilt, dass bestehende Builderprojekte durch Ausführen des Create-Prozesses in einen gültigen Stand versetzt werden können und die Aktualisierung hinfällig wird. Einzige Einschränkung dabei ist, die Bedingung, dass bei Geländemodellen in den Rohdaten keine Bilder >1024 Pixel vorkommen. Sollte das Builderprojekt so alt sein, dass die 4096 Pixel zur Anwendung gelangten, muss auch die Rohdatenerstellung wiederholt werden, wenn die Geländetexturen qualitativ den Ausgangsdaten entsprechen sollen. Im Zuge des Create-Prozesses werden alle Bilder auf maximal 1024 Pixel umgerechnet. (F-2084)

CityGRID® Scout

Gelöste Problemfälle

- Bei geöffnetem Menü startet nun keine Kameraanimation, nach Ablauf des eingestellten Timers, mehr automatisch. (F-2037)

CityGRID® Solid

Neuentwicklungen

- Bei der Überprüfung der Druckgröße wird nun auch die vertikale Bauraumgröße des Druckers mitberücksichtigt. Sollte das Modell die vertikale Bauraumausdehnung überschreiten, zeigt dies der Solid auf der Oberfläche an (Roter Hintergrund des Textfeldes „Z“ der Grippe „Print size (mm)“) und lässt eine Meldung erscheinen, ob der Vorgang fortgesetzt werden soll. Eine vertikale Beschneidung oder Teilung in mehrere Kacheln erfolgt weiterhin nicht, ist für künftige Versionen des Solids aber denkbar. Die Meldung soll aktuell den Anwender nur auf diesen Umstand hinweisen. (E-1818)
- Das Löschen von registrierten Druckern und Datenbankverbindungen ist nun über die Solid-Oberfläche möglich. Wird ein Drucker/Datenbankverbindung aus der Liste gewählt, bewirkt ein Klick auf den Button Clear das Entfernen des Listeneintrages, sowie das Rücksetzen aller Parameterfelder. (E-1880)

Gelöste Problemfälle

- Beim Öffnen des Solid kam es zu einem Absturz, wenn keine passende FME Version gefunden wurde, oder eine falsche Versionsnummer der installierten FME Versionen im entsprechenden Schlüssel der Windows Registry gespeichert war.

FME wird zur Bildung eines getreppten Geländemodells benötigt. Wenn nun kein passendes FME gefunden wird, deaktiviert sich die entsprechende Option im Solid, das Programm kann aber problemlos gestartet werden. (F-2051)