

Änderungsliste

CityGRID® 2020 Release 14.0

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.

CityGRID® Manager, CityGRID® Administrator

Neuentwicklungen

- Beim Import von Modelltexturen (Orthofotos und perspektivische Luftbilder) wurde das Standardverhalten für den Speicherort sowie die Bildpyramiden geändert. Künftig ist das Standardverhalten beim Import, dass der externe Speicherort der Bilder in die CityGRID® Datenbank eingetragen wird und kein Kopieren in das CityGRID® Texturverzeichnis mehr vorgenommen wird. Auch der Aufbau der Bildpyramide für Modelltexturen wurde standardmäßig deaktiviert. Damit stehen die Bilder immer in der bestmöglichen Auflösung zur Verfügung, insbesondere bei der Luftbildtexturierung. Unittexturen sind von dieser Änderung nicht betroffen und werden weiterhin im Texturverzeichnis der CityGRID® Datenbank, inklusive Bildpyramide, abgelegt. (E-2282)
- FME 2020 wurde in die Liste der unterstützten Programme aufgenommen. Aktuell ist CityGRID® unter den FME Versionen 2020, 2019 und 2018 lauffähig. Die Unterstützung für FME 2017 oder älter, ist ab dieser Version nicht mehr gegeben. (A-1970)

Gelöste Problemfälle

- Bei einer Neuinstallation wurde die Datei citygmlExport.ini im Protokollverzeichnis von CityGRID® nicht angelegt. Dies führte zu einem Absturz beim Öffnen der CityGML Exportparameter. Wenn nun ein Export gestartet wird, und die Datei fehlt, wird sie mit Standardparametern im CityGRID® Protokollverzeichnis angelegt. (F-2278)

- Bei der Triangulation wurde nicht analysiert, ob Flächen zuvor mit unterschiedlichen Bildern texturiert waren. Dadurch konnte es vorkommen, dass die Kanten der neuen Dreiecke nicht mit den Bildkanten übereinstimmten. Falls dadurch Dreiecksflächen vereint wurden ließ sich die Textur nicht mehr aufbringen und die Fläche verlor die Textur. Künftig gehen die Bildkanten als Zwangskanten in die Flächenbildung ein und Sorgen für die notwendige Teilung der erzeugten Flächen. (F-2295)
- Beim Export von Units mit Sonderzeichen im UnitID bzw. im Pfad trat beim Aufruf von CityGRIDfunktionen, wie etwa dem CityGML Export, ein Absturz auf. Ursache war die nicht korrekte Behandlung der Sonderzeichen in den Einstellungsdateien (.ini) im CityGRID® Protokollverzeichnis. Ab der vorliegenden Version dürfen Sonderzeichen wieder uneingeschränkt genutzt werden, der Absturz tritt durch entsprechende Sicherheitsvorkehrungen im Code nicht mehr auf. (F-2300)
- Beim erneuten Triangulieren wurden manchmal bei vorher getrennten und mit je einem eigenen Texturbild texturierten Flächen die Textur verloren. Ab der vorliegenden Version werden beim Triangulieren, die bestehenden Texturbildgrenzen analysiert und diese als Zwangskanten in die neue Flächenbildung eingefügt. Somit kann die Textur hier erhalten werden. (F-2295)

CityGRID® Modeler

Neuentwicklungen

- In der Buttonleiste unterhalb der Layerauswahl steht nun ein neuer Button zur Verfügung, über den alle Bindungen (allgemeine Bindungen und spezielle wie Master-Slave) deaktiviert werden können. Das Deaktivieren der Bindungen ist stets dann notwendig, wenn aus einer bestehenden Geometrie durch Kopieren eine neue Geometrie auf einem anderen Layer erzeugt wird (Z.B. Fassadenoberkante auf Fassadenunterkante kopieren), und die kopierte Geometrie unabhängig verschoben werden soll.

Dieser Button ist standardmäßig aktiv und somit auch die Bindungen. Bei jedem Triangulieren aktiviert sich dieser Button wieder und sorgt für aktive Bindungen. Da diese Funktion sämtliche Bindungen aufhebt, lassen sich dadurch auch gültige Beziehungen zwischen Linien (z.B. Bruchkanten) aufheben. Dadurch ist es künftig auch möglich Bruchkanten auf verschiedene Layer zu verschieben, ohne, dass der 2D gebundene, gerade nicht aktive Linienzwilling, verloren geht. (E-2284)

- Das zuletzt verwendete Exportformat wurde bei einem erneuten Aufruf der Exportfunktion nicht vorausgewählt. Stattdessen schlug der Modeler das nächstfolgende Format aus der Liste der unterstützten Exportformate vor. (F-2272)
- Die Spaltenköpfe der Layerauswahl verschwanden aus dem sichtbaren Bereich, wenn die Breite des Hierarchiefensters verkleinert wurde. Die Einstellungen der Speziellen

Bindungen ließen sich dadurch nicht mehr einsehen. Mit der vorliegenden Version bleiben die Spalten für Sichtbarkeit, Bindung und spezielle Bindungen stets sichtbar, der Platz wird bei der Spalte der Layernamen variable gehandhabt. (F-2289)

- Die Position und Größe des Hierarchiefensters wird beim Beenden des Modelers nun gespeichert und beim nächsten Start wiederhergestellt. Dieser Mechanismus kann auf einfachen Displays, als auch auf Multidisplays angewandt werden. Greift man bei einer Multidisplay-Position wieder nur mit einem Display zu (z.B. durch eine Remote-Desktopverbindung), so positioniert sich das Hierarchiefenster wieder fliegend über der Modeler-Oberfläche. (E-2171)
- Führte man einen Rechtsklick im Hierarchiefenster durch, folgte ein Absturz von 3D Studio Max, wenn zuvor ein externer CityGRID® Datensatz gelinkt wurde. (F-2231)

Gelöste Problemfälle

- Im CityGRID® Modeler erschien das Anmeldefenster zum Cyclomedia-Bildserver nicht, da ein Eintrag in der Windows Registry gefehlt hat. Damit war das Texturieren mittels Cyclomedia-Panoramabildern nicht möglich. (F-2283)
- Der Funktion „Auswahl über Viewport“ kann ein Shortcut zugewiesen werden. Wenn dieser Shortcut mehrfach abgesetzt wurde, ohne dazwischen auch eine Selektion vorzunehmen, bewirkte der Klick auf eine Geometrie zwar die Selektion derselben, allerdings blieben Teile der CityGRID® Modeler Oberfläche dauerhaft ausgegraut. Ein Neustart des Modelers war zumeist die einzige Möglichkeit dieses Problem zu beheben. Ab sofort ist es nicht mehr möglich diese Funktion rekursiv aufzurufen. Falls die Funktion bereits über einen Shortcut gestartet wurde, hat ein erneuter Aufruf keine Auswirkung mehr. Über das Rechtsklickmenü des Hierarchiefensters war bereits jetzt das mehrfache Aufrufen unterbunden gewesen. (F-2299)
- Der CityGRID® Modeler lief in einen Absturz, wenn im Hierarchiefenster ein Rechtsklick ausgeführt wurde und ein gelinkter Datensatzes vorhanden war. (F-2241)
- Bei Exporten aus dem CityGRID® Modeler (CityGRID® XML, CityGML) kam es unter Umständen zu Fehlern, da die Information über das zu exportierende LoD aus der .ini Datei übernommen wurde. Wenn also zuvor ein Export aus dem CityGRID® Administrator durchgeführt wurde, wurde bei einem späteren Export aus dem CityGRID® Modeler die Information über das zu exportierende LoD vom früheren Administrator-Export übernommen. Dies konnte bei Unterschieden in den LoDs zu Fehlern führen. Jetzt stammt die LoD-Information direkt aus dem CityGRID® Modeler, somit sind die Exporte wieder korrekt. (F-2324)

CityGRID® FME Modul

Gelöste Problemfälle

- Beim Schreiben von CityGRID® XML Dateien mittels CityGRID® FME Writer kam es immer wieder zu Fehlermeldungen und dem vorzeitigen Abbruch. Das XML war dadurch nicht vollständig und zumeist nicht lesbar. Durch Umstellung des Schreibmechanismus konnte dieses Problem behoben werden. (F-2246)

CityGRID® Builder

Gelöste Problemfälle

- Im 3D Studio Builder konnte der Auswahlmodus bei Pfad- und Rundflugkameras, zur Auswahl des Flugpfades, nicht mehr auf zuvor gezeichnete Liniengeometrie angewandt werden. Grund war ein geändertes Verhalten von 3D Studio Max. Ab sofort lassen sich alle linienhaften Geometrien wieder bei gestartetem Auswahlmodus wählen und der Kamera somit zuweisen. Durch Klicken in einen freien Bereich des Viewports beendet sich der Auswahlmodus auch sofort und gibt die Kontrolle über die Oberfläche des 3D Studio Builders wieder frei.

Zu beachten ist, dass Liniengeometrie für die Pfadanimation im Projektextplorer nicht für den Export ins Builderprojekt geeignet ist. Die entsprechende Checkbox „für CityGRID Builder verwenden“ muss deaktiviert werden. (F-2212)

CityGRID® Scout

Gelöste Problemfälle

- Durch eine Änderung an der Schnittstelle des verwendeten Kartendienstes zeigte die Übersichtskarte auf einen falschen Ort der Erdoberfläche. (F-1218)

CityGRID® Solid

Gelöste Problemfälle

- Im Zuge der geometrischen Verbesserungen an Units kam es im Arbeitsschritt „Watertight“ immer wieder zur Fehlermeldung „Citygrid3DRepair.exe Not implemented: different color indexes“. Das Problem trat stets dann auf, wenn fehlende Flächen neu erzeugt wurden und diese Flächen an bestehende Flächen mit unterschiedlichen Flächenfarben angrenzten. Es wird nun der am häufigsten vorkommende Farbwert für die neuen Flächen verwendet und die Fehlermeldung dadurch vermieden. (F-2226)
- Im Zuge der Herstellung wasserdichter Gebäude kam es bei der Einbindung des Windows-Tools 3D Builder zu einem Absturz, falls dieser Reparaturschritt ein zu kleines Element entfernte. Die trat stets dann auf, wenn ein volumenloser Körper entstand (F-2312)