

# Änderungsliste

## City**GRID**<sup>®</sup> 2022 Release 16.0

---

Dieses Dokument listet die Neuerungen und Verbesserungen der aktuellen City**GRID**<sup>®</sup> 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 City**GRID**<sup>®</sup> Handbuch.

### City**GRID**<sup>®</sup> Manager, City**GRID**<sup>®</sup> Administrator

#### **Neuentwicklungen**

- Derzeit werden die FME Versionen 2021, 2020 and 2019 unterstützt. FME 2022 wird noch nicht unterstützt, da es zum Zeitpunkt des City**GRID**<sup>®</sup> Releases erst als Betaversion zur Verfügung stand. (A-1970)
- Autodesk 3dStudio Max 2023 wurde in die Liste der unterstützten Programme aufgenommen. Aktuell ist City**GRID**<sup>®</sup> unter den 3dsMax Versionen 2022, 2021 und 2020 lauffähig. Die Unterstützung für 3dsMax 2019 oder älter, ist ab dieser Version nicht mehr gegeben. Mit dieser City**GRID**<sup>®</sup> Version werden erstmals vier statt drei 3dsMax Versionen unterstützt. (A-1970)
- Es wurden neue Elementklassen im City**GRID** Schema eingeführt, die eine verbesserte Behandlung der Flächen von Boolschen Objekten nach sich ziehen, sowie ein Update des Schemas der City**GRID** Datenbank. Dies hat außerdem eine Verbesserung beim City**GML** Export zur Folge, wo Boolsche Objekte bislang als eigene Buildings mit den eigentlichen Buildings als BuildingObjectGroup exportiert wurden. Nun werden die Elemente der Bool'schen Objekte in die entsprechenden Thematischen Oberflächen konvertiert: OuterCeilingSurfaces (Flächennormale nach unten), WallSurfaces und OuterFloorSurfaces (Flächennormale nach oben) (F-2397)

## ***Gelöste Problemfälle***

- Bisher wurde beim Export nach .KMZ aus einer CityGRID® Datenbank ein falsches Geoid für den Höhenbezug verwendet. Dies wurde korrigiert. Jetzt wird das WGS84-EGM96-Geoid verwendet. (F-2423)
- Bisher haben Boolesche Objekte extrudieren wie alle anderen Elementkomplexe zu ihrem eigenen tiefsten Punkt beim DTM. Dadurch bleiben bei anderen Elementkomplexen manchmal Überreste der Fassaden unterhalb des DTMs. Dieses Verhalten wurde korrigiert. Alle Elementkomplexe innerhalb eines Objekts extrudieren auf denselben Z-Wert. Objekte allerdings (sollten beim Modellieren nur dann verwendet werden, falls die Gebäude nicht aneinandergelagert sind) haben jeweils ihre eigene Tiefe. Ausnahme: Falls Boolean-Objekte oder Cutout-Objekte beteiligt sind, bekommen alle dieselbe Tiefe. (F-2374)
- Bisher kam es vor, dass bei Dachüberständen bestimmte Dachlinien (allg. Dachlinien, Bruchkanten) nicht vom Element „Dach“ in das Element „Dachüberstand“ kopiert wurden, was zu fehlerhaftem Verhalten bei der Flächenbildung führte. (F-2408)
- Beim Export vom CityGRID XML nach VRML mit Texturatlant wurden manche Texturkoordinaten falsch dargestellt. Das trat bei joinPolygons auf, wenn idente Vertices in unterschiedlichen Polygonen verschiedene Texturkoordinaten im selben Bild hatten (also nur wenn Texturatlant gemacht wurden). Das Verhalten wurde behoben. (F-2405)
- Im Administrator wurde die Delete DTM Funktion so erweitert, dass auch die aktuelle Version des DTMs gelöscht werden kann. (F-2434)
- Beim Triangulieren von Units mit Details, die sich zum Teil außerhalb des Elterndachs befanden, kam es zu einem Anwendungsfehler. Die Triangulierung konnte nicht beendet werden. Dieses Verhalten wurde behoben. (F-2442)

## **CityGRID® Modeler**

### ***Gelöste Problemfälle***

- In der Versionsgeschichtssteuerung im Modeler für das DTM gab es keine Kommentarfunktion in der Historytabelle. Jetzt werden Kommentare angezeigt. (F-2434)

## **CityGRID® FME Modul**

### ***Neuentwicklungen***

- Der CityGRID® Reader/Writer wurde entsprechend des verbesserten Verhaltens der Booleschen Objekte angepasst. Die Elemente Boolesche Decke, Boolesche Fassade und Boolescher Boden wurden hinzugefügt (F-2397).

### ***Gelöste Problemfälle***

## **CityGRID® Builder**

### ***Gelöste Problemfälle***

## **CityGRID® Scout**

### ***Gelöste Problemfälle***

## **CityGRID® Solid**

### ***Gelöste Problemfälle***

## **CityGRID® Shaper**

- Die Entwicklung des CityGRID® Shaper Moduls ist bereits sehr weit fortgeschritten und wird mit der nächsten Release zur Verfügung stehen.