

Änderungsliste

CityGRID® 2022 Release 16.1

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.

CityGRID® Manager, CityGRID® Administrator

Neuentwicklungen

- Derzeit werden die FME Versionen 2021, 2020 and 2019 unterstützt. (A-1970)
- Autodesk 3dStudio Max 2023 wurde in die Liste der unterstützten Programme aufgenommen. Aktuell ist CityGRID® 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 CityGRID® Version werden erstmals vier statt drei 3dsMax Versionen unterstützt. (A-1970)
- Es wurden neue Elementklassen im CityGRID Schema eingeführt, die eine verbesserte Behandlung der Flächen von Booleschen Objekten nach sich ziehen, sowie ein Update des Schemas der CityGRID Datenbank. Dies hat außerdem eine Verbesserung beim CityGML Export zur Folge, wo Boolesche Objekte bislang als eigene Buildings mit den eigentlichen Buildings als BuildingObjectGroup exportiert wurden. Nun werden die Elemente der Booleschen Objekte in die entsprechenden Thematischen Oberflächen konvertiert: OuterCeilingSurfaces (Flächennormale nach unten), WallSurfaces und OuterFloorSurfaces (Flächennormale nach oben) (F-2397)

Gelöste Problemfälle

- Beim erweiterten KMZ Export wurden die Einstellungen angepasst. Nun stehen Clamp to Ground und Absolute zur Auswahl, sowie das WGS84 Geoid und das WGS84 Referenzellipsoid. (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)
- Beim CityGML Export sind manchmal buildings entstanden, bei welchen der Typ der Boundary Surface gefehlt hat. Das wurde im Hotfix behoben.

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.