

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, Faciliator Player



AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, Faciliator Player



AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, Faciliator Player



AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, cityGML Export

cityGML File: 1 Datei, 177 MB

Texturen: 1369 Dateien, 70 MB

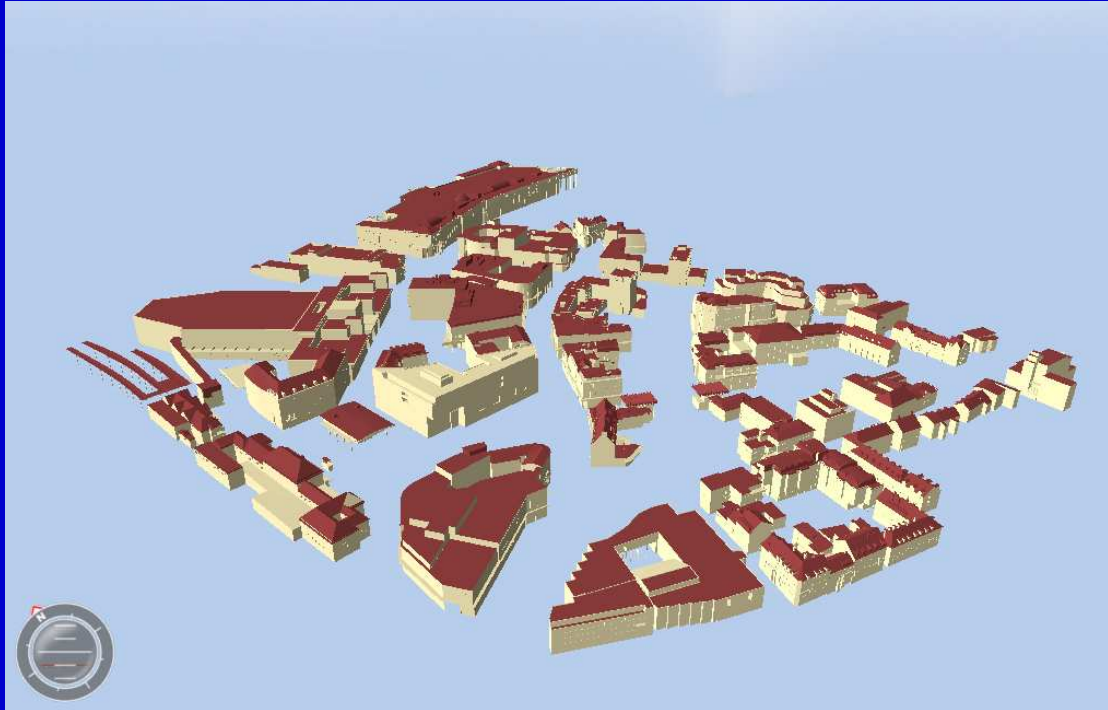
Auftragssumme (nur cityGML Export): 3570 € inkl. MwSt

Bei 130 Gebäuden: 27,46 € / Gebäude

Im Folgenden werden Auszüge aus diesem cityGML File mit dem kostenlosen LandXplorer cityGML Viewer visualisiert. Das Darstellen der Texturen war dabei leider nicht möglich.

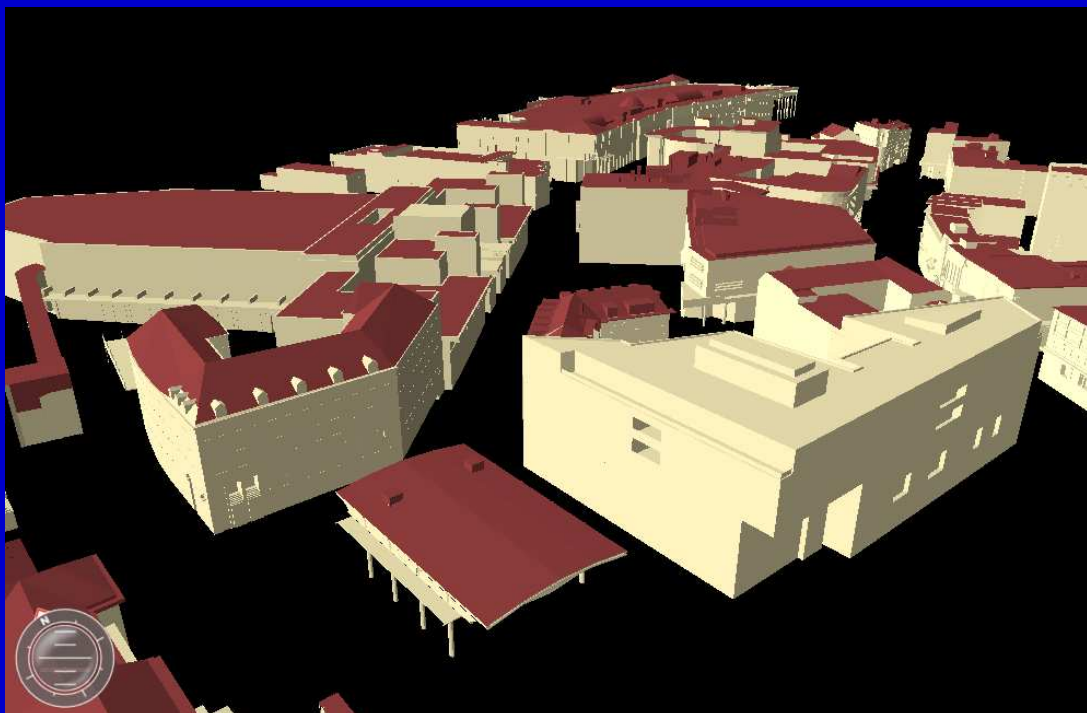
AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, cityGML Visualisierung LandXplorer



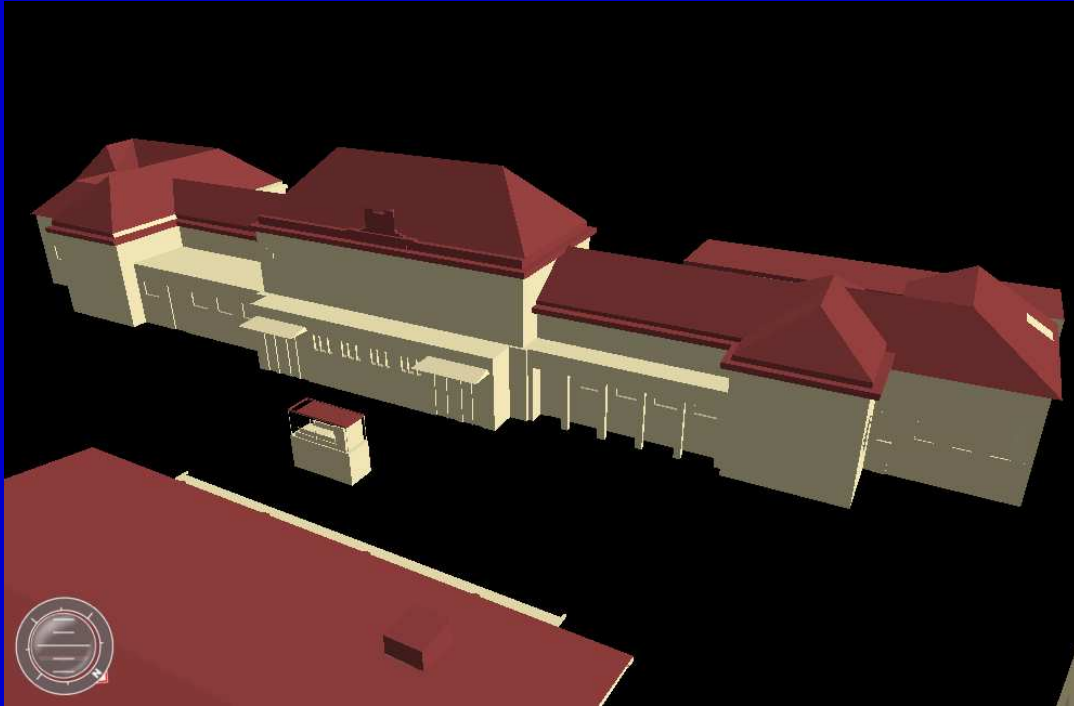
AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, cityGML Visualisierung LandXplorer



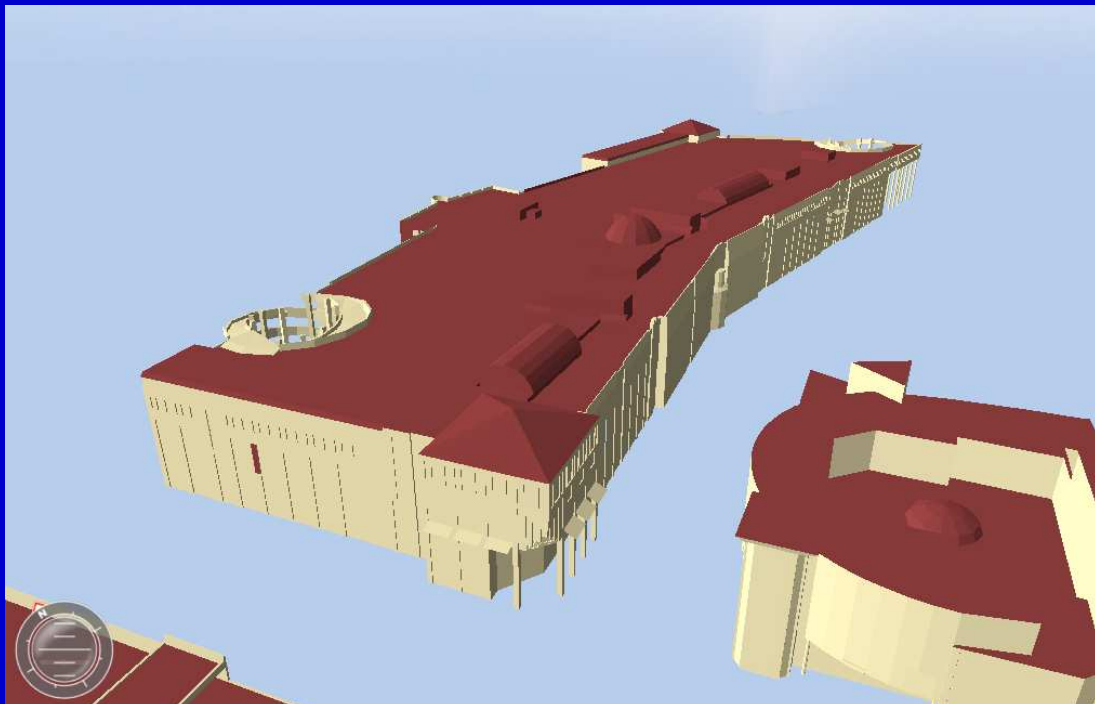
AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, cityGML Visualisierung LandXplorer



AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Modell Innenstadt Hamm, MailaPush, cityGML Visualisierung LandXplorer



AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Im Folgenden werden Auszüge aus dem cityGML File mit dem kostenlosen LandXplorer cityGML Viewer visualisiert.

Die Visualisierung hat freundlicherweise Herr Herrmann von der Stadt Gelsenkirchen durchgeführt.

Für ihn war das Darstellen der Texturen für das vollständige Modell möglich.

Ein Laden des vollständigen Modells im LandXplorer Pro war allerdings wiederum nicht möglich (Schätzung: zu wenig RAM Speicher)





AG Fortführung von 3D Stadtmodellen, 20.04.2010, Heiko Leistner, Stadt Hamm

Hinweise aus Gelsenkirchen:

Alle Texturen waren richtig an den Gebäuden angebracht und die Geometrie schien weitgehend in Ordnung zu sein.

Die Gebäudeteile scheinen weitgehend ordnungsgemäß in Roof-, Wall-, und Groundsurfaces unterteilt zu sein.

Fehlerhaftes Polygon oberhalb einer Lampe (scheint überflüssig zu sein)

ggf. ist die Polygonrichtung bei den Balkonbrüstungen verkehrt herum

Das Wallsurface scheint nicht richtig gebildet worden zu sein; anscheinend ist es direkt unter Building abgelegt.

Hinweise aus Gelsenkirchen:

Es ist zu prüfen, ob wirklich die Adresse des Gebäudes als ID für das Building genutzt werden soll. Die Stadt Gelsenkirchen verwendet zur besseren Vergleichbarkeit die ALKIS-ID in einer etwas abgewandelten Form.

Beispiel:

ALKIS : DENNW48AL10004Lsr

3D-Building-ID: DENNW48**3D**10004Lsr

Es ist bei Datenlieferung zu empfehlen, alle Gebäude zumindest einem kurzen visuellen Check zu unterziehen, um große Fehlpolygone schnell ausfindig zu machen und um zu prüfen ob die Wall-, Roof-, und Groundsurfaces richtig abgespeichert sind.

Vor der Datenaufbereitung durch den Dienstleister ist zu überlegen ob die ID des Gebäudes anders gewählt werden sollte und die Adresse eher als Zusatzattribut oder in den dafür vorgesehenen CityGML-Feldern abgespeichert werden sollte.

MailaPush, Kundenbefragung

zur Erweiterung unserer Produktpalette führen wir im Bereich CityGML derzeit eine Kundenbefragung durch. Wir hoffen, dadurch frühzeitig zukünftige Anforderungen an CityGML erkennen und umsetzen zu können. Da sie einer unserer Kunden bezüglich CityGML waren und auch schon ausgeprägte Anforderungen an die Modelle hatten, erhoffen wir uns von Ihnen aussagekräftige Informationen.

Zu den folgenden Themen würde ich Sie daher bitte, kurz Ihre Kommentare und Meinungen hinzuzufügen.

1. Welche Attribute werden in CityGML-Modellen benötigt. Attribute können hier z.B. eine Kataster-ID, Herkunftssystem oder die Adresse sein.

2. Wie wichtig ist Ihnen die Unterteilung der Modelle in Gebäudeteilen bzw. nach BoundarySurfaces. Bei unserer letzten Zusammenarbeit wurden Ihre Modelle zunächst in Gebäudeteile und dann jeweils in Wall-, Roof, und GroundSurface unterteilt. Wird bei Ihnen weiterhin so verfahren oder gibt es evtl. schon weitergehende Überlegungen (z.B. Window oder Door).

3. Welche Tendenzen gibt es bei Ihnen zur Texturgröße? Ist eine Auflösung von 1cm = 1px ausreichend?

4. Zur Vermeidung von Löchern zwischen Gebäuden und DGM werden bei maila-push die Gebäude mit einem Keller modelliert. Gibt es bei Ihnen Gründe, die gegen diese Lösung sprechen bzw. gibt es bei Ihnen Vorgaben wie ein solcher Keller zu gestalten ist?

5. Wird die Modellierung einer Bodenplatte bei Gebäude zwingend benötigt?

6. Gibt es bei Ihnen auch CityGML-Modelle, die keine Gebäude darstellen oder zumindest Überlegungen solche zu erstellen. Und wenn ja, welchen Bereich der Umgebungsmodelle betrifft dies.