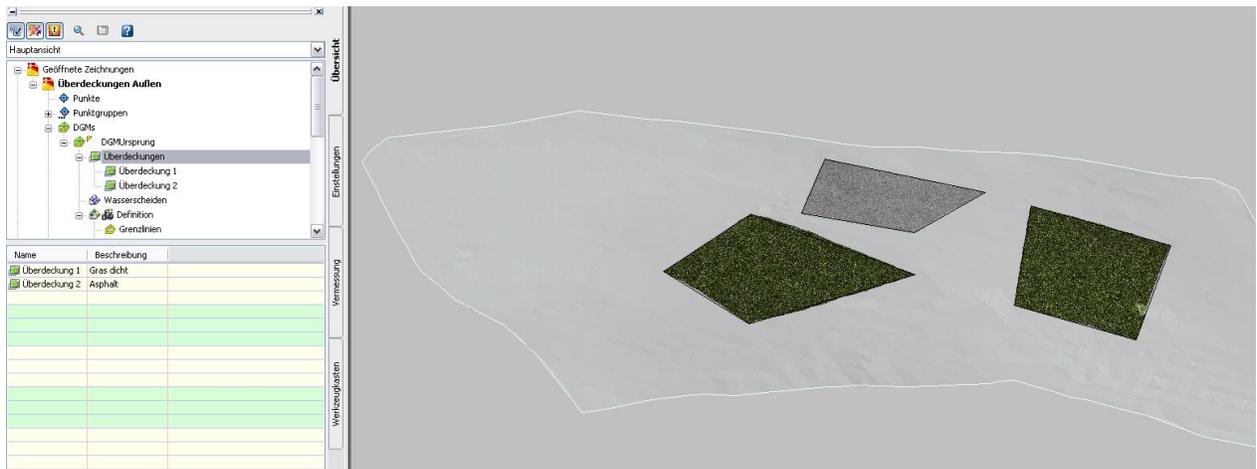
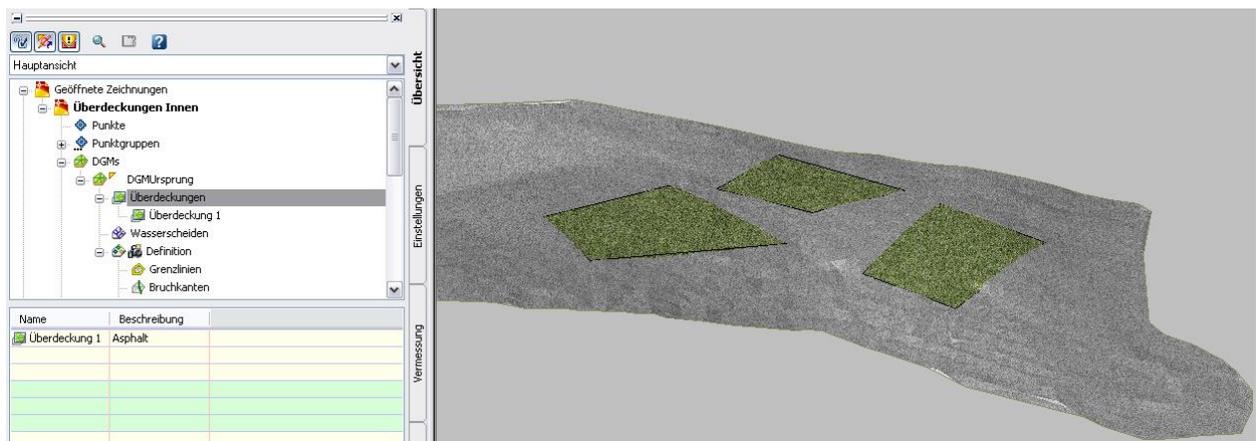


Dem DGM wird in den DGM-Eigenschaften > Informationen > Vorgabestile > Rendermaterialstil das Rendermaterial „Glas.Klarglas“ zugewiesen:



Überdeckungen Typ Innen:

Es kann nur eine Überdeckung Typ Innen geben, da eine oder mehrere Innengrenzen die DGM-Bereiche außerhalb mit einem Rendermaterial belegen, z.B. „Asphalt“:



Innerhalb dieser Grenzen sieht man das DGM durch, hier mit Rendermaterialstil „Gras kurz“.