

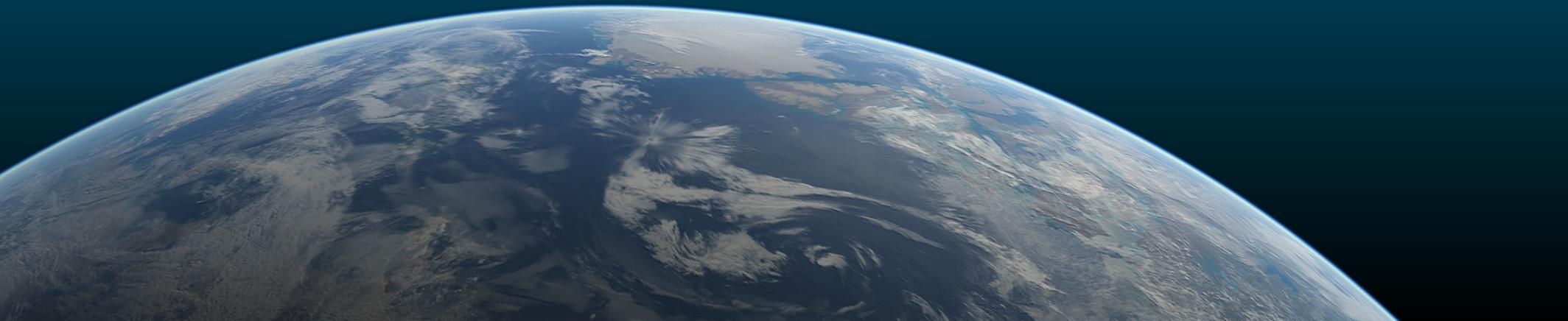
# iTowns

Visualiser en 3D dans un navigateur internet des données terrestres, aériennes et satellitaires



# iTowns

1. Client web 3D Javascript | WebGL (sans plugin)
2. Affichage des flux WMTS (images et MNT)
3. Architecture simple et ouverte
4. Api haut niveau

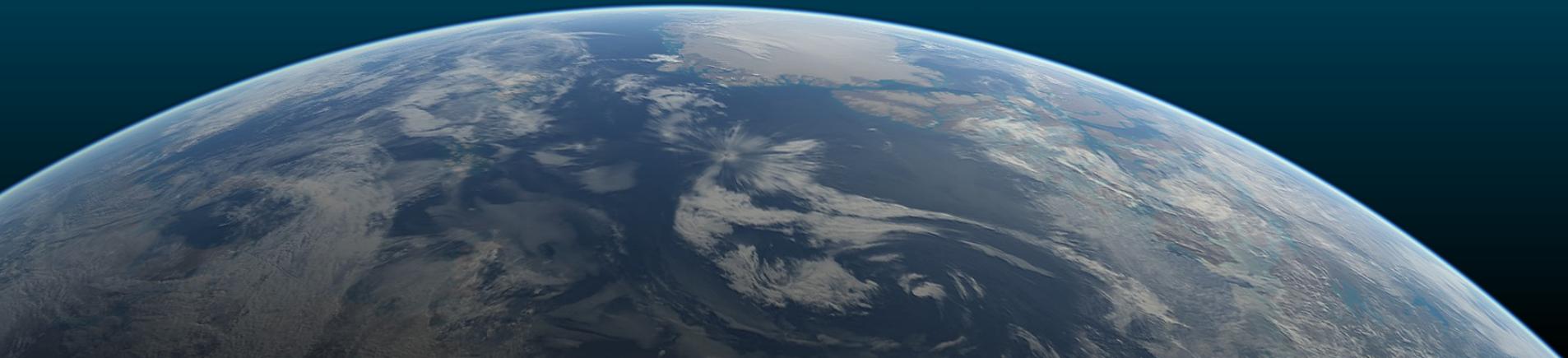


# Feuille de route vers iTowns Beta

1. Stabilisation du noyau
2. Gestion des flux WMTS, WMS et WFS
3. Api haut niveau
4. Documentation et exemples (JSFiddle)

Itowns beta septembre 2016

Itowns stable décembre 2016



# Dénomination

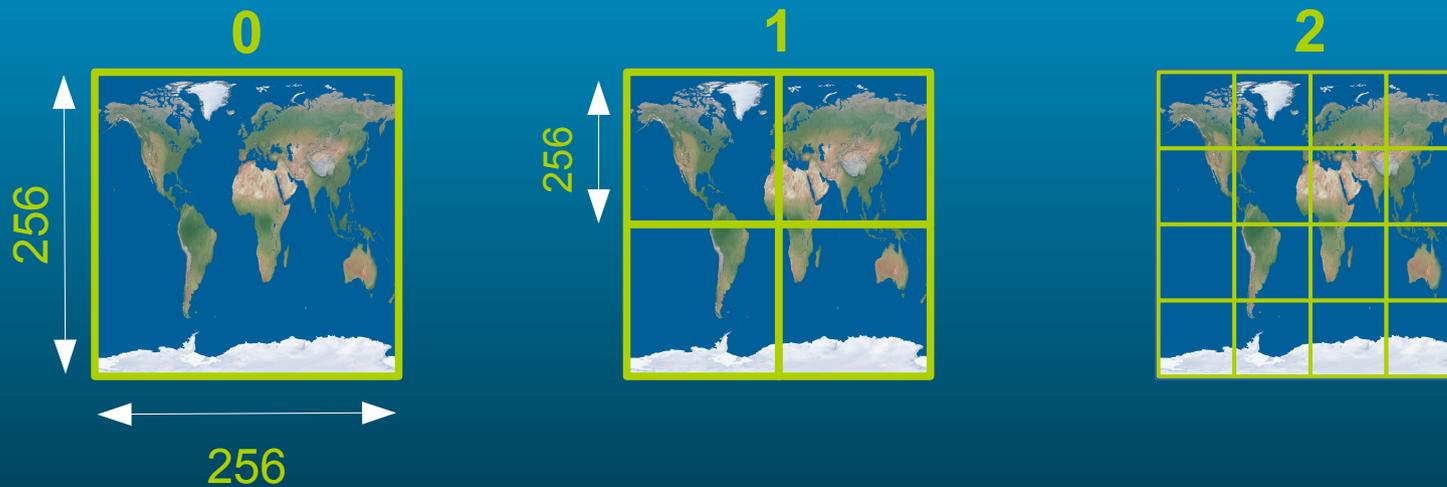
iTowns v 1.0 → vue piétonne immersive

iTowns v 2.0 → vue aérienne



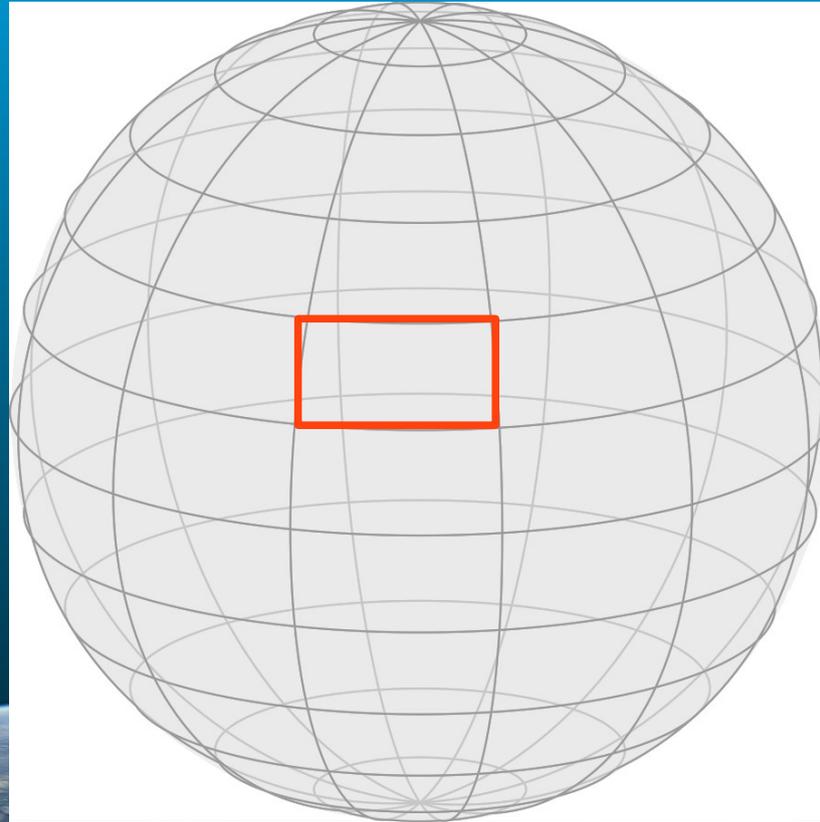
# iTowns WMTS vers la 3D

## 1. Affichage 3D de flux WMTS



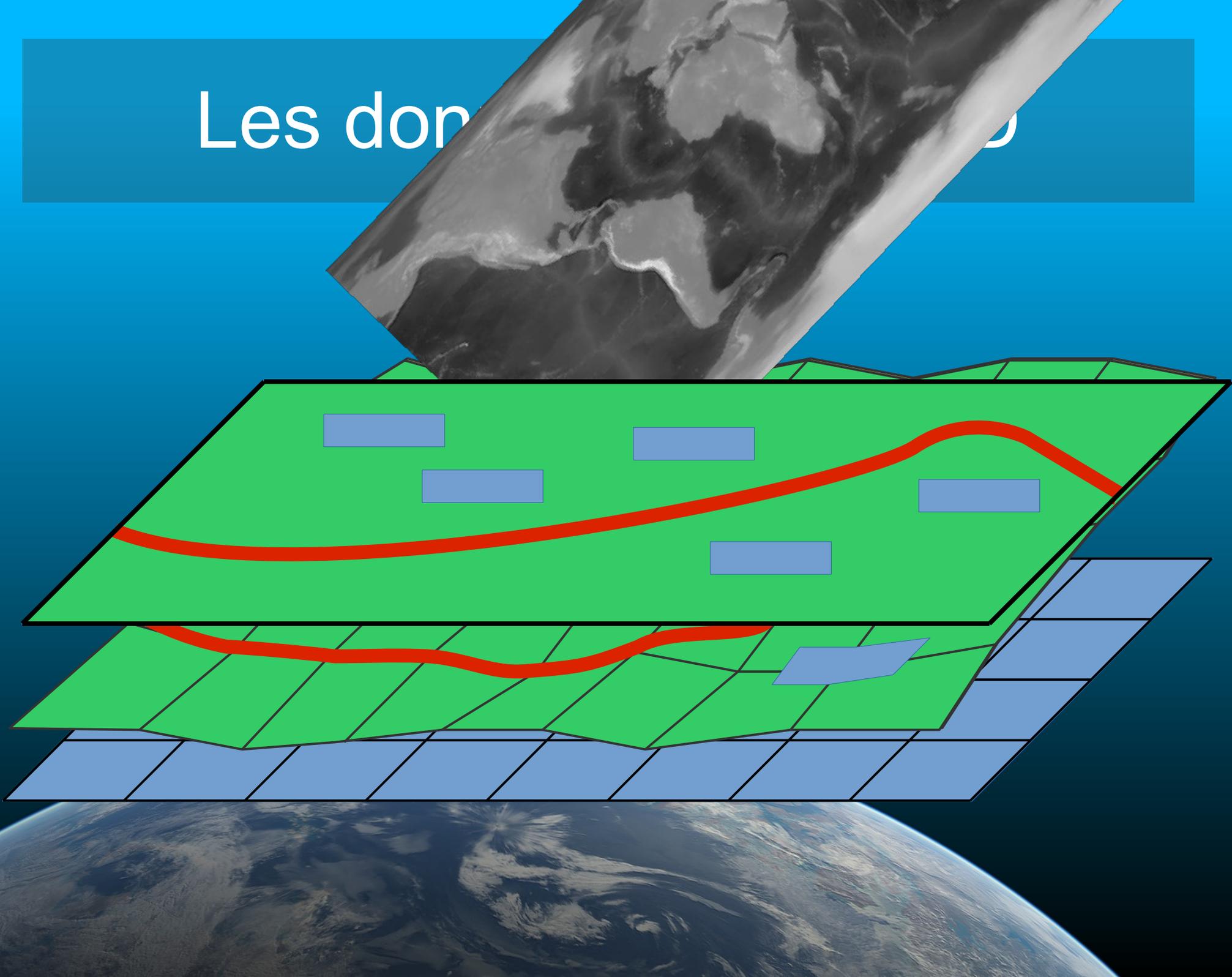
# iTowns WMTS vers la 3D

## 1. Ellipsoïde WGS84



Les don

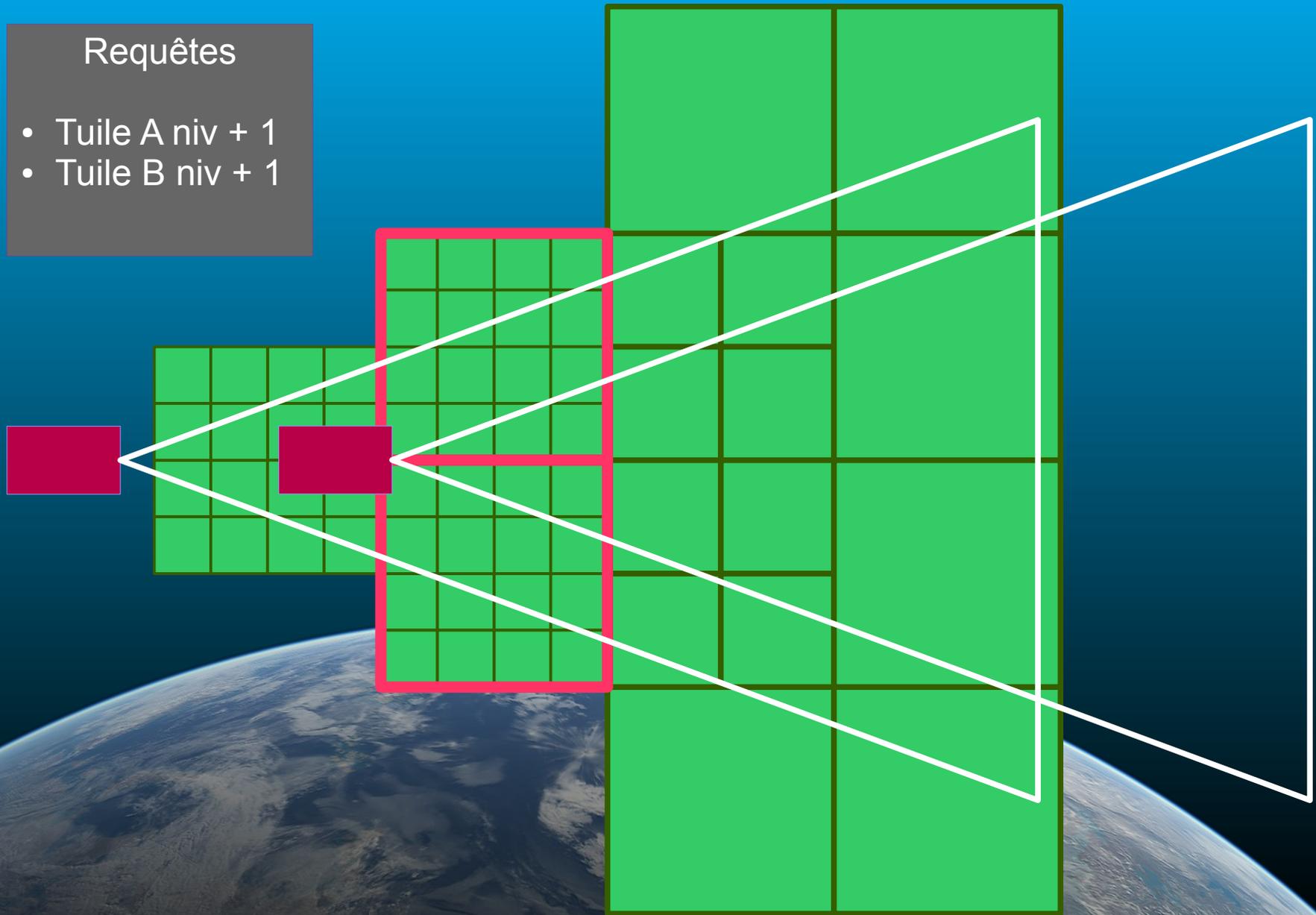
o



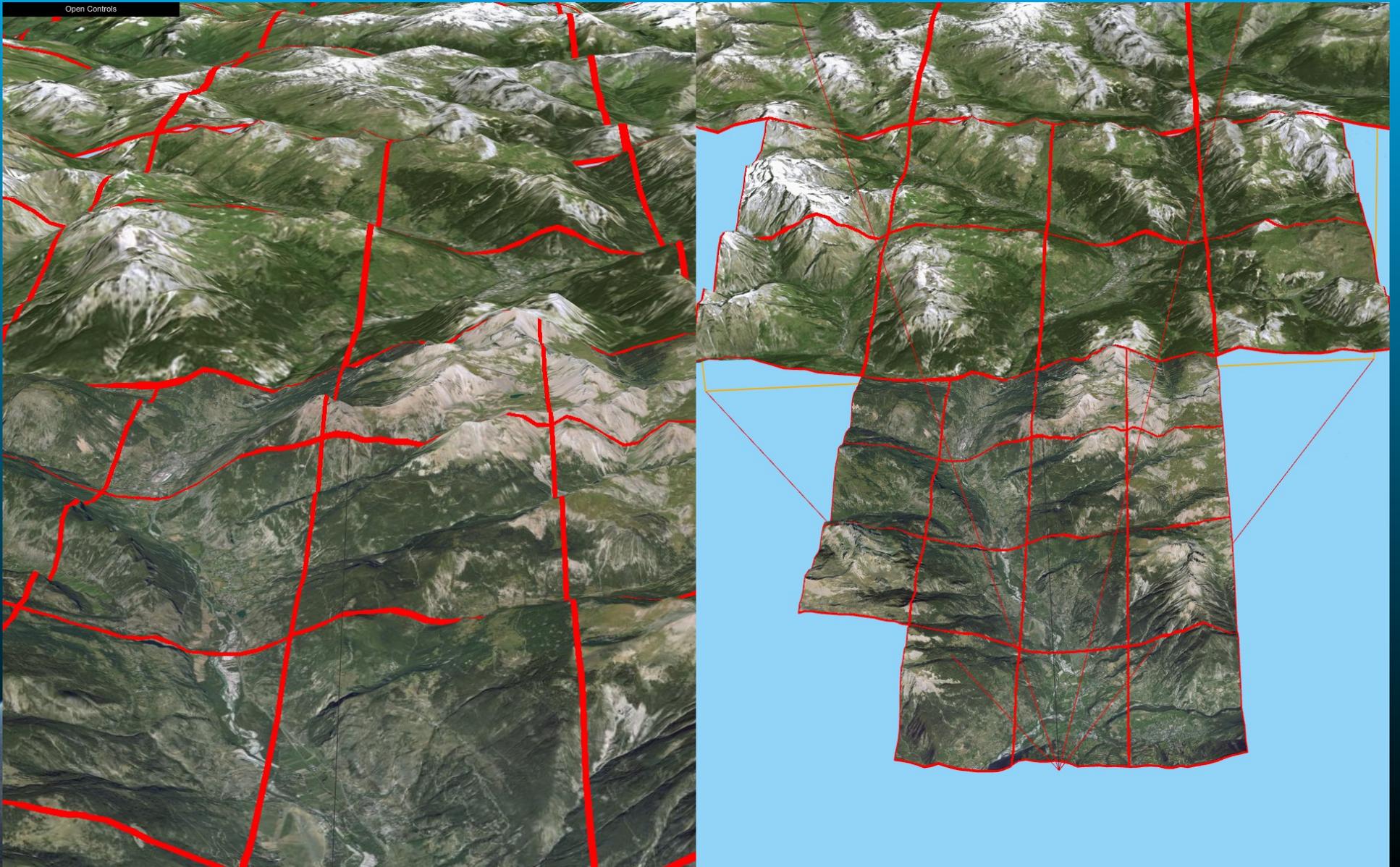
# Optimisation et requêtes

## Requêtes

- Tuile A niv + 1
- Tuile B niv + 1

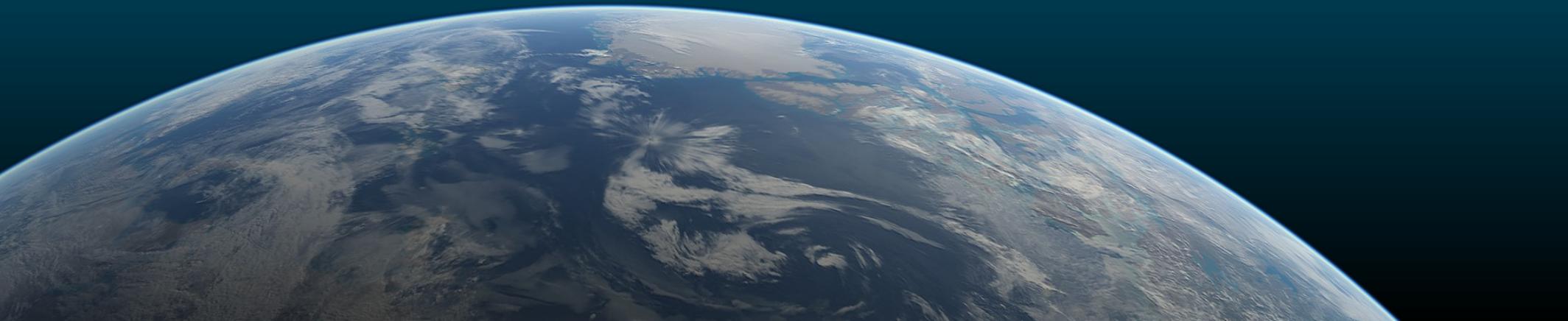


# Occlusion



# Feuille de route iTowns

1. Intégration de la vue piétonne immersive
2. Gestion des modèles 3D (KML, Bati3D, gITF)
3. Gestion des nuages de points (ply, potree)
4. Import de données personnelles
5. Outils de mesure



# OpenSource

Licence : CeCILL-B et MIT

Dépôt : [github.com/iTowns/](https://github.com/iTowns/)

Exemples : [jsfiddle.net](http://jsfiddle.net)

Contributeurs : IGN, Oslandia, AtolCD

