

# Városi környezet változásainak vizualizációja

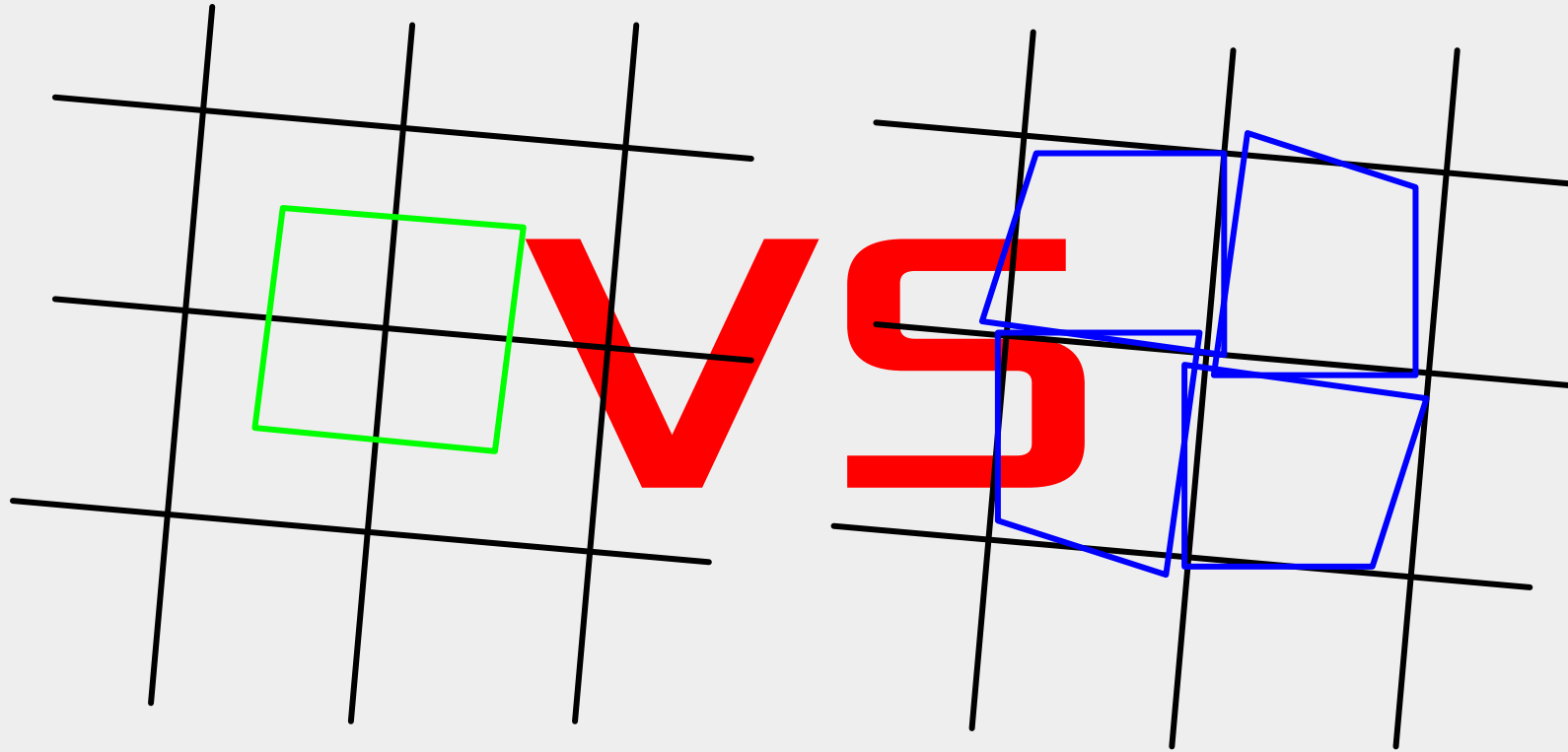
- <https://github.com/C3LZPC/cityvis>
- GeoTIFF (x2) > 3D
- DE a változások színesek!

# Adatforrás

- AHN3 (2015)
- AHN4 (2021)
- Revisions?
- MD5 különböző
- 140m x 140m >>
- Sok a „fehér” > nincs normalizálva az adat...
- (Ez a kis darab kép is több mint 90MB)



# Helyes tesszelláció?



# Időbeli különbségek

- Magasságok összevetése pixelenként > lassú
- 0,5GB képenként > memóriaigényes
- Output: 2db kép
  - Vertex pozíciók
  - Textúra
- Offline végzendő, még a megjelenítés előtt
- GPU shader?

# Godot Engine

- <https://godotengine.org/>
- 3D renderer
- Heightmap:  
[https://github.com/Zylann/godot\\_heightmap\\_plugin](https://github.com/Zylann/godot_heightmap_plugin)
- Vetex mágia?
- DIY?