Структура city.model:

1. Массив простых точек

* int32 - количество штук точек;
* {float x, float y, float z} для каждой точки.

1. Массив цветных точек

* int32 - количество штук точек;
* {float x, float y, float z, int32 color} для каждой точки.

1. Массив цветных точек с нормалью

* int32 - количество штук точек;
* {float x, float y, float z, int32 color, float nx, float ny, float nz} для каждой точки.

1. Массив ландшафтов

* int32 - количество штук;
* {

int32 id;

int32 pid;

bool used;

uint32 startBorders;

uint32 countBorders;

uint32 startBodies;

uint32 countBodies;

* int32 - количество индексов рёбер;
* массив int32 чисел - список индексов рёбер;
* int32 - количество индексов поверхности;
* массив int32 чисел - список индексов поверхности;

}

1. Массивы домов (9 типов массивов домов), для каждого:

* int32 - количество штук;
* {

int32 id;

int32 pid;

bool used;

uint32 startBorders;

uint32 countBorders;

uint32 startBodies;

uint32 countBodies;

int32 - количество индексов рёбер;

массив int32 чисел - список индексов рёбер;

int32 - количество индексов поверхности;

массив int32 чисел - список индексов поверхности;

int32 - количество индексов поверхностей стен;

массив int32 чисел - список индексов поверхностей стен;

BoundingRect - 4 float числа (left, top, right, bottom);

float Z;

uint32 startWalls;

uint32 countWalls;

int32 tid;

float textX;

float textY;

float textZ;

float textVolume;

}

1. Объекты массивов дорог (5 штук: все асфальтные дороги, магистрали, главные, железные дороги, туннели) , для каждого:

* int32 - количество штук;
* {

int32 id;

int32 pid;

bool used;

uint32 startBorders;

uint32 countBorders;

uint32 startBodies;

uint32 countBodies;

int32 - количество индексов рёбер;

массив int32 чисел - список индексов рёбер;

int32 - количество индексов поверхности;

массив int32 чисел - список индексов поверхности;

}