Méthode d’installation de Itowns

1. Se rendre sur le GitHub de Itowns (<https://github.com/iTowns/itowns#how-to-use-it-in-your-project>)
2. Descendre jusqu’au paragraphe *« How to use it in your project »* puis *« From a release bundle »* et cliquer sur le lien *« release page »* (<https://github.com/iTowns/itowns/releases>)
3. Télécharger le dossier « bundles.zip », et l’extraire dans le dossier hébergent le site web
4. Finalement, utiliser la structure de code suivante :

<!DOCTYPE html>

<html>

    <head>

        <meta charset="UTF-8">

        <title>Vector data in 3D</title>

        <style>

            html { height: 100%; }

            body { margin: 0; overflow: hidden; height: 100%; }

            #viewerDiv { margin: auto; height: 100%; width: 100%; padding: 0; }

            canvas { display: block }

        </style>

     </head>

     <body>

        <div id="viewerDiv"></div>

        <script src="bundles/itowns.js"></script>

        <script type="text/javascript">

            // Our code Goes here

        </script>

     </body>

</html>

Fichiers supportés

URL : <https://github.com/iTowns/itowns/wiki/Supported-Features>

En l’occurrence, pour un nuage de point :

* .pnts
* .bin / .cin
* Ept formats
* .laz / .las

Plannar view

URL : <http://www.itowns-project.org/itowns/docs/tutorials/Raster-data-Lambert93.html>