

Outils de développements 3D (stockage, traitement et visualisation)

Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information

06 /01/2020

Gilles Gesquière, Eric Boix, Vincent Jaillot

gilles.gesquierre@univ-lyon2.fr, Eric.boix@insa-lyon.fr, Vincent.jaillot@liris.cnrs.fr



INSA

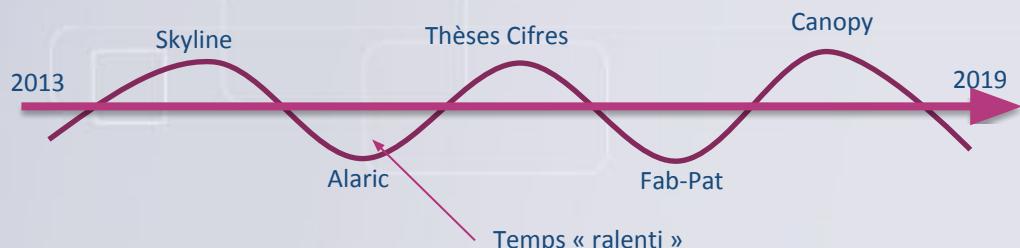


UNIVERSITÉ
LUMIÈRE
LYON 2



Plateforme UD-SV

- Projet Vcity commencé en 2013
 - plus de 300 ho.mois
 - Le projet : <https://projet.liris.cnrs.fr/vcity>
 - La plateforme : <https://github.com/VCityTeam/UD-SV>



General information

- Virtual City Project
- Our team
- Contact

Available positions

- Available Positions

Our research

- Versioning of city models
 - Create temporal 3D city models
 - Managing versions of 3D city models
- Measuring the city
 - Urban visibility
 - Sunlight and Shadow impact computation
 - Change detection of buildings
- Enhancing 3D city models
 - Link 3D buildings and cadastre
 - Create 3D vegetation
 - Create temporal 3D model of flooding
- Documents and 3D city models
 - Managing Documents in a 3D city scene

Virtual City Project



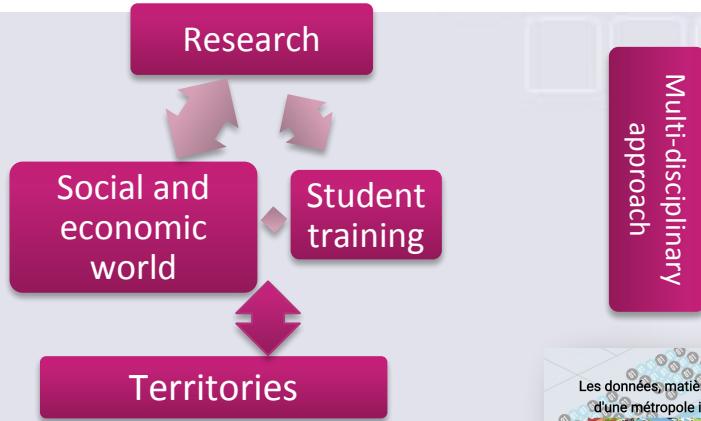
Progress in the field of large-scale data acquisition as well as cost reductions have allowed many cities to have their "digital double". This is the case of the city of Lyon (France), which has at its disposal more than 540 Km² of data. 3D models are used by decision-maker in many fields ranging for example from urban planning to the simulation of physical phenomena

Cible : **Plateforme Vcity** : "Traitement et visualisation des données de la ville"

- Capitalisation scientifique et technique
- Reproductibilité, généricité

« Living City »

- **Challenge**
 - « Living City »
 - La **ville évolue**; pouvoir conserver, envisager / projeter, comprendre les territoires afin de « mieux vivre la ville »
 - Mobiliser la ville en **interrogeant son « jumeau numérique »**
 - **Ville complexe** : besoin de comprendre la ville avec une approche en pluralité radicale
 - Interaction avec des experts du territoire
 - Interaction entre disciplines



Data : <http://data.grandlyon.com/>
Exemple Lyon, + de 1400 km², + de 1000 datasets hétérogènes

Les verrous

- **Verrous scientifiques**

- Disposer de modèles 3D enrichis (sémantiquement, géométriquement et avec une dimension temporelle)
- Intégrer la description de la ville (multimédia) à ces modèles afin de la documenter
- Partager / traiter et visualiser les données pour collaborer autour de ces modèles

- **Verrous technologiques**

- Proposer des architectures web pérennes avec des temps de réponse acceptables
- Mobiliser des standards et contribuer à leur évolution
- Savoir inscrire le travail effectué dans le temps

Les défis

- **Les défis**
 - Mobiliser des données urbaines hétérogènes : 3D, données spatio-temporelles et sémantiques, de grandes masses de données de qualité variée,
 - Créer de la connaissance scientifique tout en la capitalisant dans une plateforme technique pérenne apportant capitalisation, reproductibilité et généricité
- **Dans cet exposé, focus sur**
 - Approche méthodologique retenue
 - Composants développés
 - Eléments de démonstration

Approche méthodologique retenue

- Economie générale du projet de recherche Vcity
 - Phase 1
 - De la veille à l'idée ...
 - ...Prototyper / résultats ...
 - ... à l'écriture de l'article
 - Phase 2
 - Robustification du code et mise à disposition sur la plateforme (en fonction de la PI)
 - Mise en exemple avec éléments de réplicabilité
 - Mise en place d'une démonstration sur l'espace vitrine

Au niveau technique needs, Design Note (partie privée) :
<https://github.com/VCityTeam/VCity/wiki/Needs>

Mise sous HAL + Site projet

Documentation sur la partie publique : <https://github.com/VCityTeam/UD-SV>

Code dans la partie projet (par composant) :

- <https://github.com/VCityTeam/UD-Viz>
- <https://github.com/VCityTeam/py3dtiles>

Documents d'installation + accès aux jeux de données utilisés : <https://github.com/VCityTeam/UD-Reproducibility/>

Espace démonstration : <http://rict2.liris.cnrs.fr/>



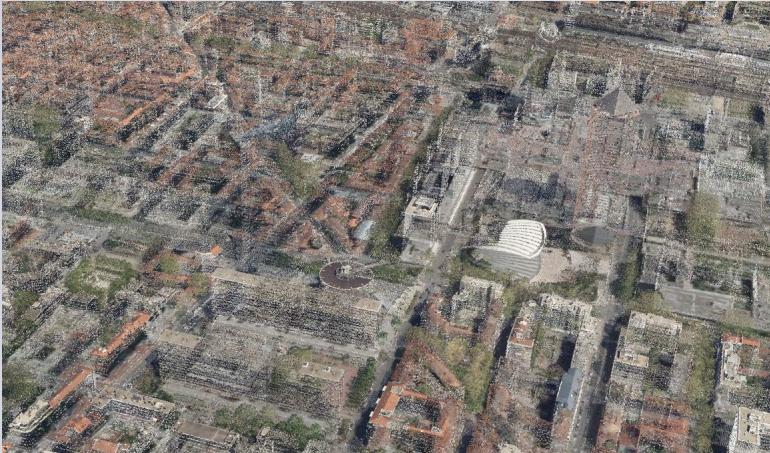


Webinar 3D- Outils de développements 3D (stockage, traitement et visualisation)

Les données mobilisées

Les données mobilisées

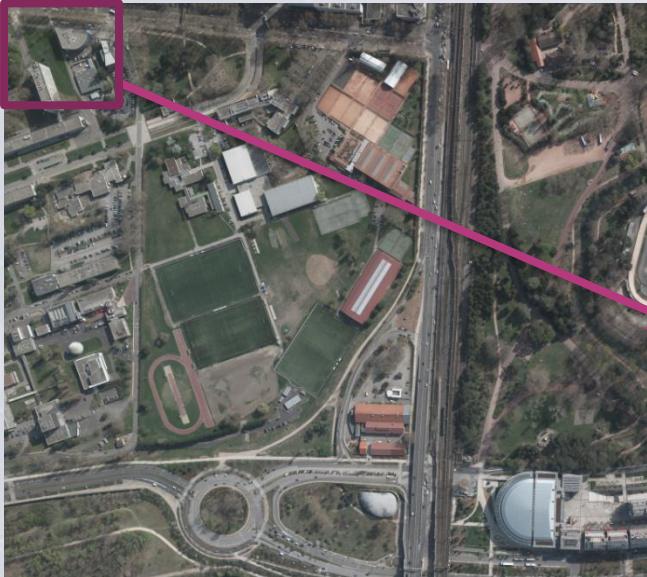
- LIDAR, Scan 3D



GRANDLYON
communauté urbaine

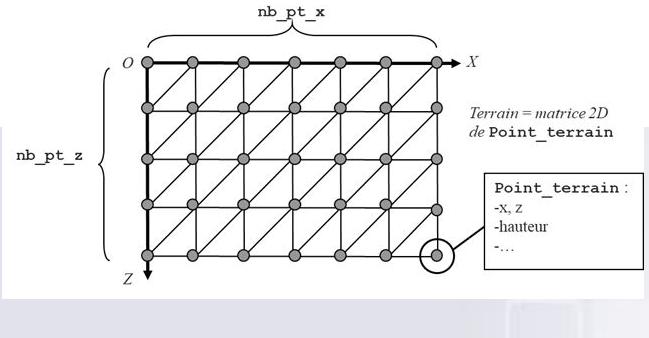
Les données mobilisées

- Images aériennes / orthophotos



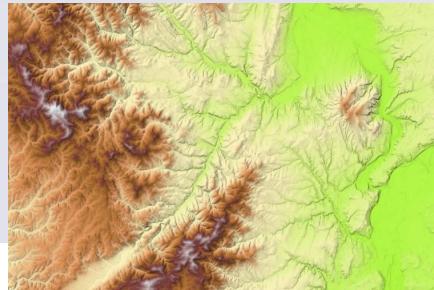
Les données mobilisées

- Modèle numérique de terrain
 - Grilles régulières
 - TIN



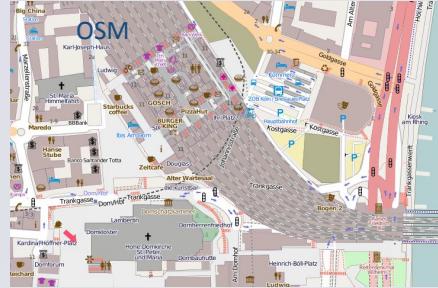
```
ncols      2961
nrows      3881
xllcorner  794987.50
yllcorner  6483987.50
cellsize    25.00
NODATA_value -9999
360 362 364 366 367 368 367 366 365 364 364 365 365 366 367 370 374
430 431 431 430 429 426 423 420 419 419 419 419 418 416 416 414 412 411
458 458 459 460 460 460 461 462 463 465 466 467 468 469 470 471
480 478 476 477 480 485 489 494 498 502 505 508 511 512 514 515
363 367 370 372 373 374 375 377 378 380 381 382 382 381 379 378
```

Images (valeur pixel = Altitude)



Les données mobilisées

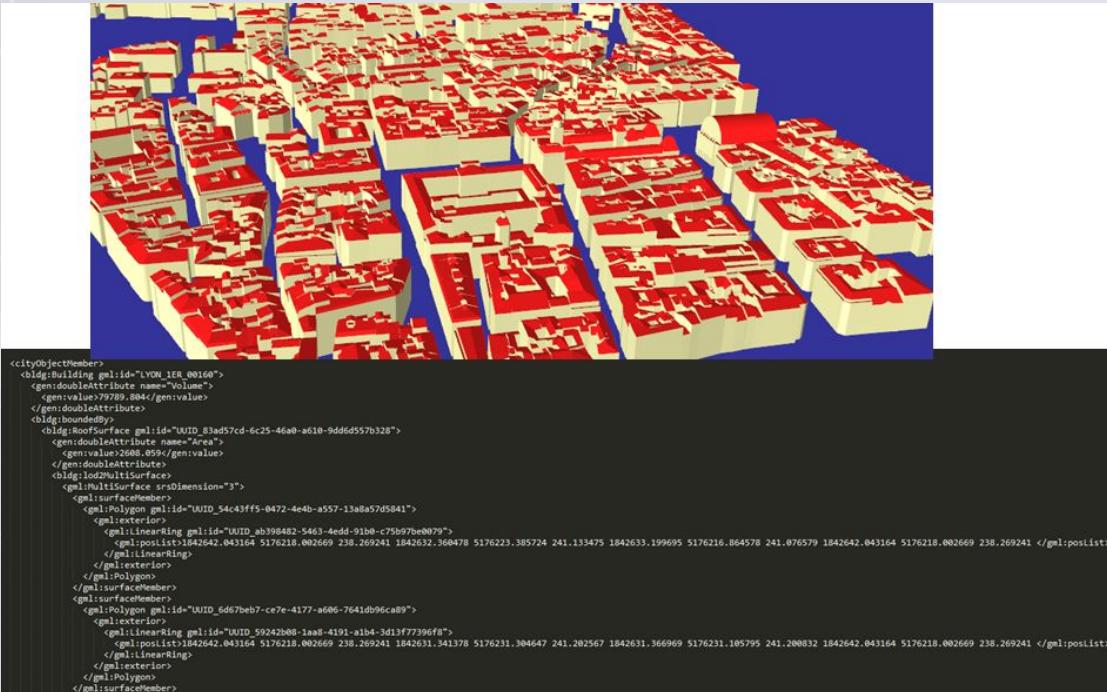
- Données vectorielles (IGN, OSM, Open data, ...)



- Corpus documentaires (pas forcément géoréférencé et temporalisé)
 - Plans d'urbanisations, prises de vues, écrits

Les données mobilisées

- Fichiers CityGML



Des données disponibles :

<http://www.coors-online.de/standards/3d-portrait-service/3dps-test-data-sets/>

Les données mobilisées

• glTF et 3DTiles

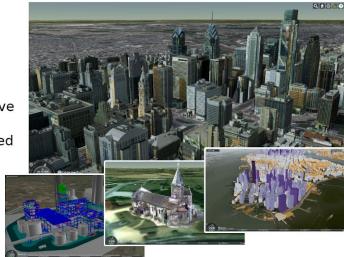
- <https://www.ogc.org/standards/3DTiles>
- <https://github.com/CesiumGS/3d-tiles>



3D Tiles is an open specification for sharing, visualizing, fusing, interacting with, and analyzing massive heterogeneous 3D geospatial content across desktop, web, and mobile applications. 3D Tiles is built on glTF, an open standard for efficient streaming and rendering of 3D models and scenes.

3D geospatial content, including photogrammetry/massive models, BIM/CAD, 3D buildings, instanced features, and point clouds, can be converted into 3D Tiles and combined into a single dataset for seamless performance and real-time analytics including measurements, visibility analysis, styling and filtering.

The foundation of 3D Tiles is a spatial data structure that enables Hierarchical Level of Detail (HLOD) so only visible tiles are streamed and rendered, improving overall performance.



This overview summarizes the main concepts that are supported by the 3D Tiles specification:

- The general concepts of tilesets and tiles, and how they make it possible to organize massive datasets into elements that can be streamed efficiently
 - 1. At a Glance: An Example Tileset
 - 2. Tilesets and Tiles
- How 3D Tiles implements hierarchical spatial data structures that are used for efficient rendering and interaction.
 - 3. Bounding Volumes
 - 4. Spatial Data Structures
- The concept of a Hierarchical Level of Detail (HLOD), which makes it possible to balance rendering performance and visual quality at any scale.
 - 5. Geometric Error
 - 6. Refinement Strategies
- How the concepts behind 3D Tiles can be implemented for efficient rendering and interaction
 - 7. Optimized Rendering with 3D Tiles
 - 8. Spatial Queries in 3D Tiles
- The technical details of the different tile formats in 3D Tiles
 - 9. Tile Formats: Introduction
 - 10. Tile Formats
- The possibility to extend the base specification with additional features
 - 11. Extensions
- The capabilities for information visualization by styling the content based on metadata
 - 12. Declarative Styling
- How basic elements like geospatial coordinate systems and geometry data compression are integrated in 3D Tiles
 - 13. Common Definitions

If you are looking for 3D Tilesets to get started, Cesium ion (<https://cesium.com/ion>) hosts curated 3D Tilesets and also allows users to upload their own data to create, host, and stream 3D Tiles.



© 2020 by Cesium GS, Inc. Made available under a Creative Commons Attribution 4.0 License (International): <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>





Webinar 3D- Outils de développements 3D (stockage, traitement et visualisation)

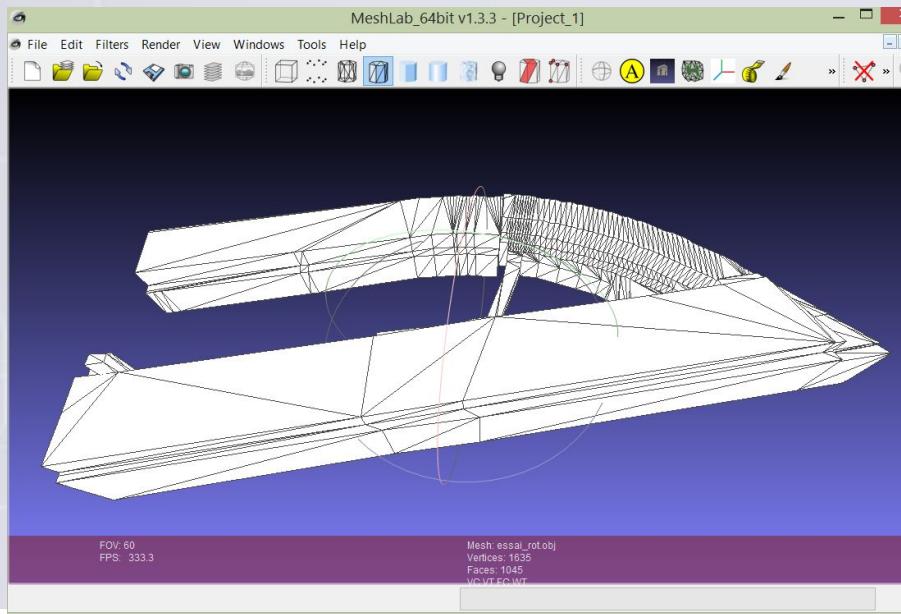
Mobiliser les données 3D

Quelques logiciels

- L'utilisation de standards permet de faciliter l'utilisation des données
- De nombreux produits sur le marché afin d'utiliser des données 3D (GIS, CAD, ...)

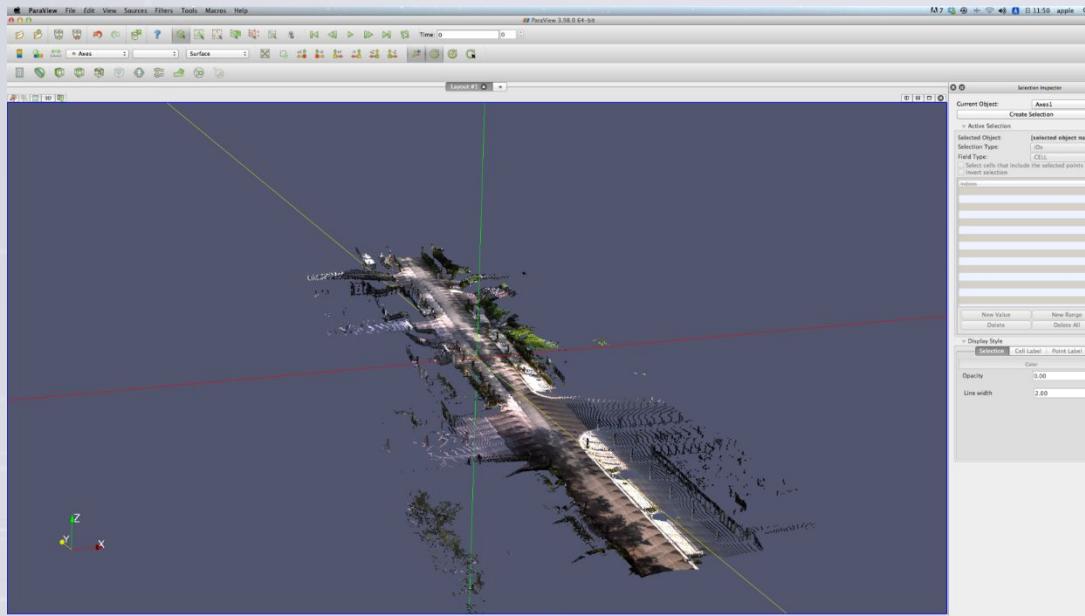
Mobiliser les données 3D

- Mesh lab (<http://meshlab.sourceforge.net/>)
- Nombreux outils à disposition (imports/ exports, calcul de normales, simplifications, ...)



Mobiliser les données 3D

- Paraview (<http://www.paraview.org/>)



Extrait de http://ait-survey.com/?page_id=2474

Mobiliser les données 3D

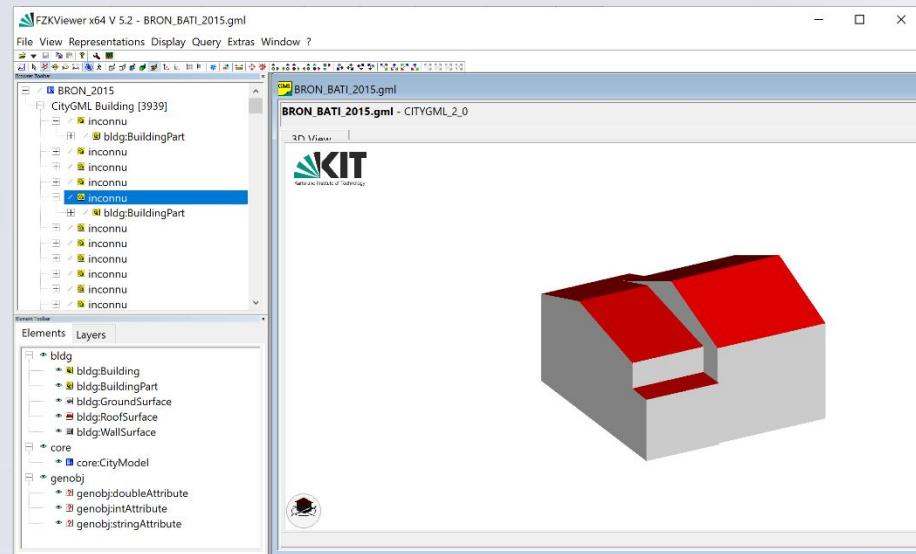
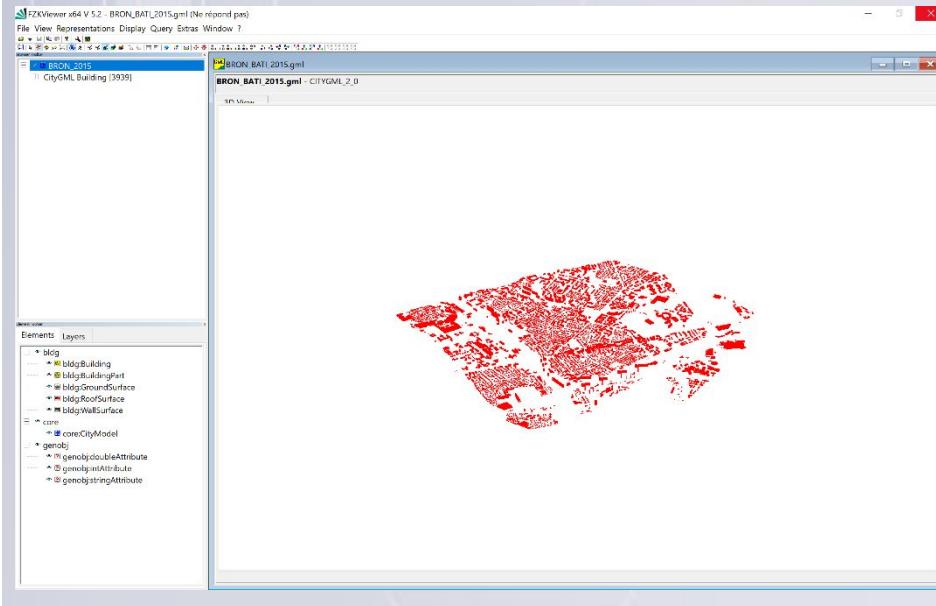
- **RhinoTerrain/ RhinoCity**



<https://www.rhinoterrain.com/fr/rhinocity.html>

Mobiliser les données 3D

- FZK Viewer



<https://www.iai.kit.edu/1302.php>

Mobiliser les données 3D

- **FME**

<https://www.safe.com/>

FME — The Simple Solution for Complex Integration



Connect Your Applications

Eliminate data silos and move information between 450+ applications using FME's visual interface. Plus, FME's geospatial support allows you to integrate the power of location into all areas of your organization.

[Visit the Integration Gallery](#)



Transform Your Data

Ensure data quality throughout the integration lifecycle with FME transformers. Perform unique data processing tasks using any combination of 500+ transformers to modify your data exactly for your needs.

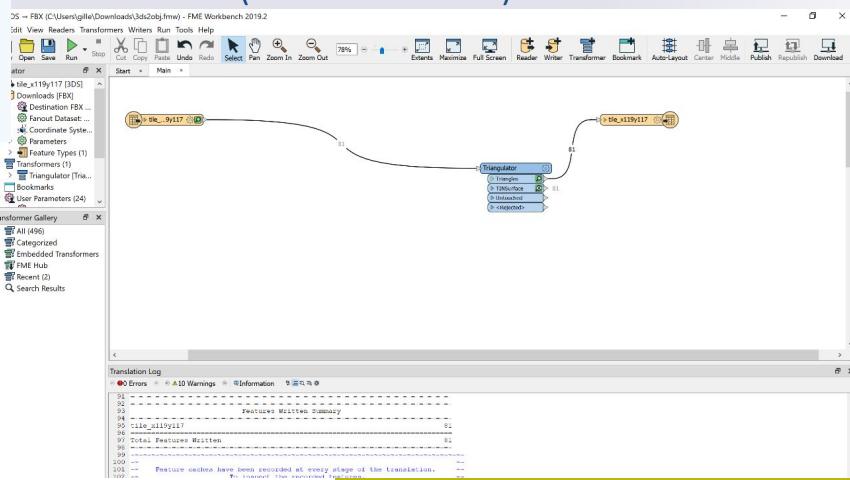
[Visit the Transformer Gallery](#)



Automate Your Workflows

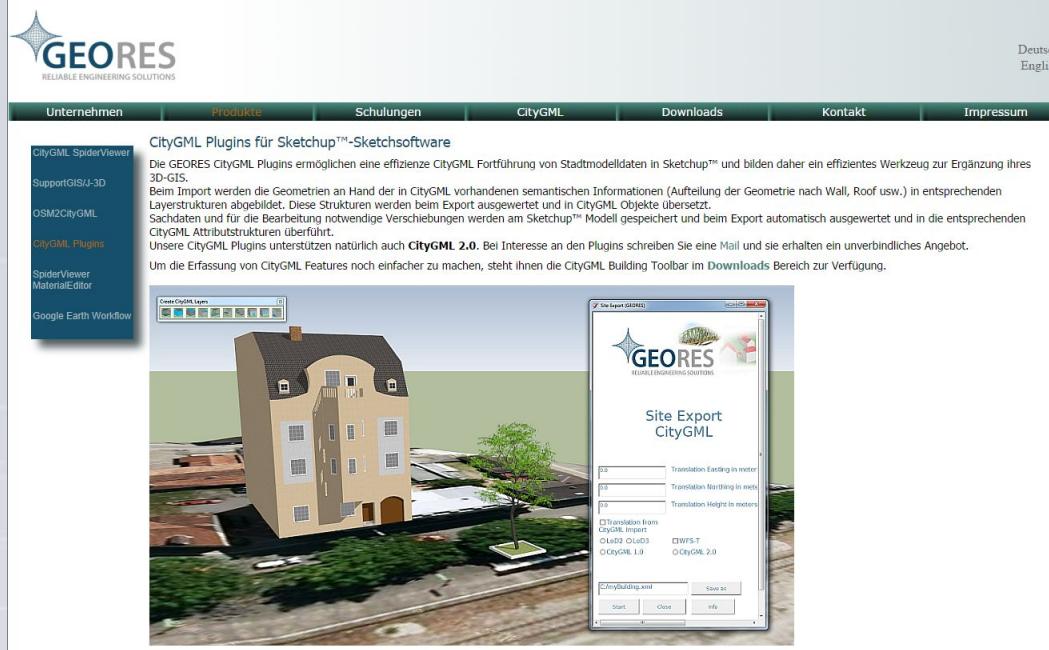
Save time by using FME to turn manual tasks into repeatable or event-based workflows. By automatically providing integrated data to stakeholders on a real-time or scheduled basis, you'll make everyone's life easier.

[Learn About FME Server](#)



Quelques logiciels

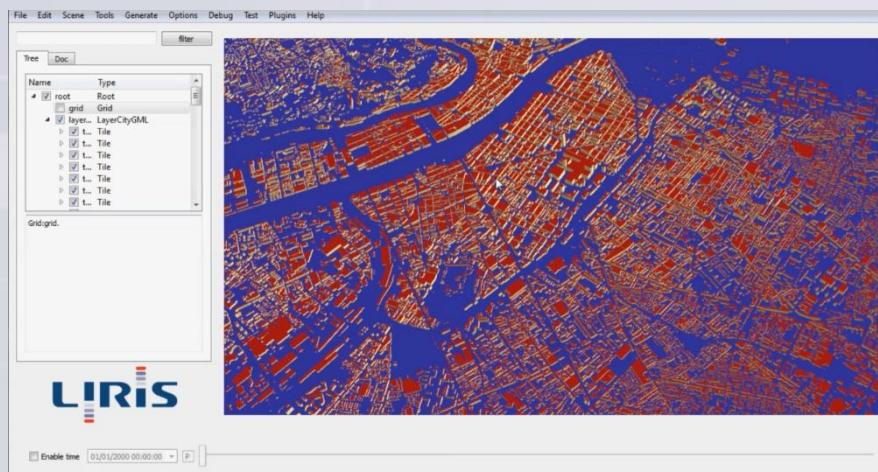
- Sketchup + plugin cityGML



<https://www.geoplex.de/geores/>

Mobiliser les données 3D

- **3D-Use (développé par le LIRIS sur la période 2012- 2019)**
 - C'est une plateforme d'agrégation de données géographiques
 - Permet l'affichage et/ou modifications de maquettes virtuelles 3D
 - Permet de mettre en place des outils basés sur ces données (ex : détection de changement dans la ville, gestion de niveaux de détails de bâtiments, gestion des versions de la ville ...)



- Librairies (C++)
 - QT : interface
 - OSG : Visualisation
 - GDAL : outils de bases pour l'information géographique
 - Proj.4 : projection

<https://github.com/VCityTeam/3DUSE>



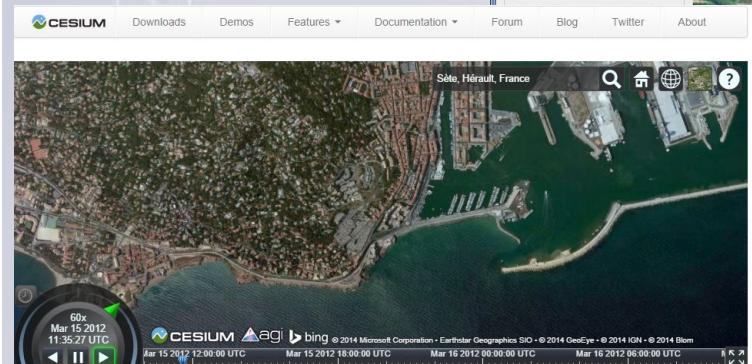
Webinar 3D- Outils de développements 3D (stockage, traitement et visualisation)

Outils de développements

Outils de développements

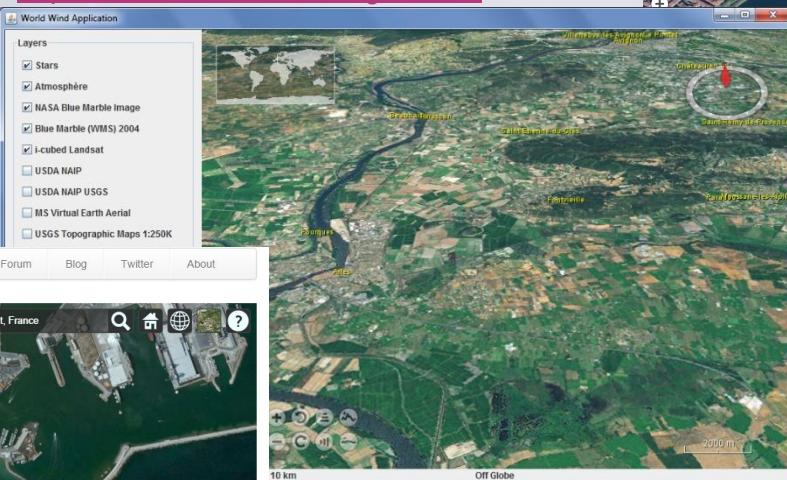
• Globes

<https://cesium.com/>



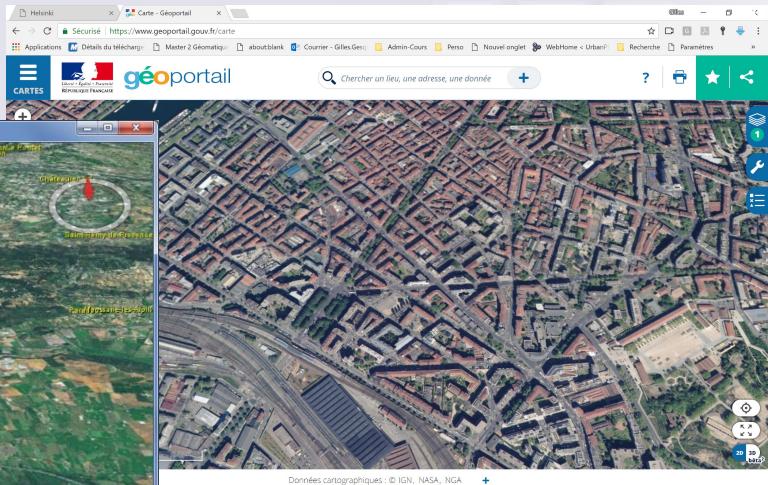
<https://cesium.com/docs/tutorials/getting-started/>

<https://worldwind.arc.nasa.gov/web/>



<https://worldwind.arc.nasa.gov/web/features/#anchor>

<http://www.itowns-project.org/>



<http://www.itowns-project.org/itowns/docs/#tutorials/Create-a-simple-globe>

Outils de développements

- Stockage de données CityGML sous Oracle ou posGIS



<https://www.3dcitydb.org/3dcitydb/>



Webinar 3D- Outils de développements 3D (stockage, traitement et visualisation)

Outils de développements- LIRIS

Outils de développements- LIRIS

Génie logiciel : principes méthodologiques

Interopérable :

- Standards (CityGML, 3D Tiles, etc.)
- Composants logiciels existants (iTowns, 3D City DB, etc.)

Réutilisable :

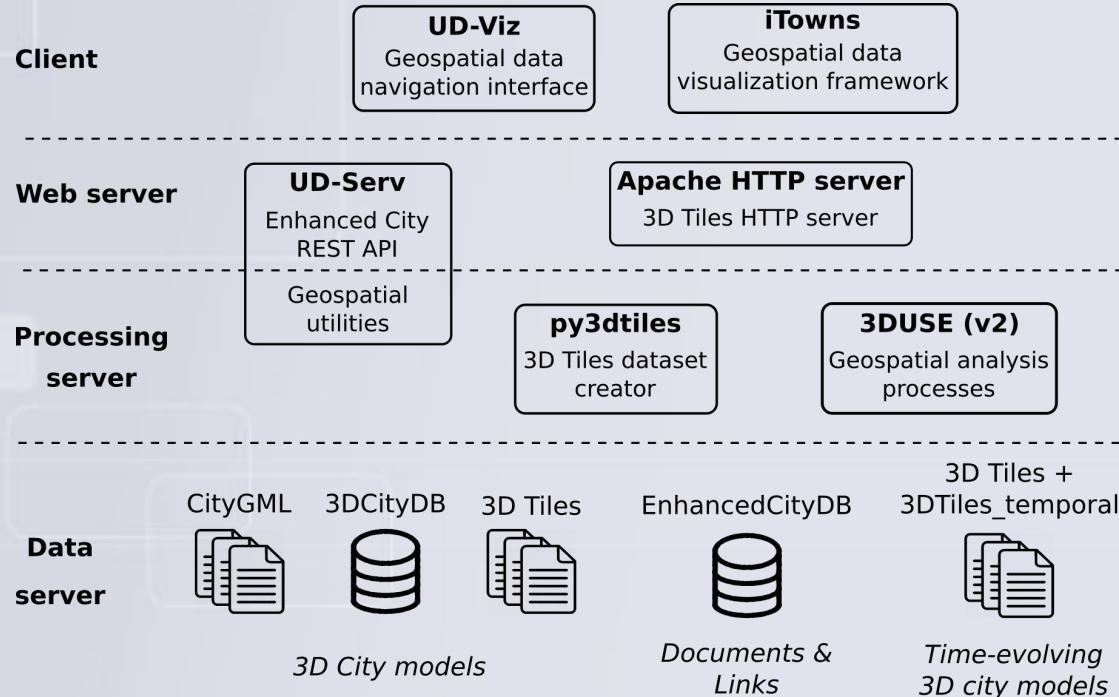
- Open source
- Documentation (UD-SV ou dans les composants concernés)

Reproductible :

- Permalinks vers des versions spécifiques du code (software heritage)
- Permalinks vers les données utilisées et produites (Zenodo)
- Notes et scripts d'installation (UD-Reproducibility, Docker)

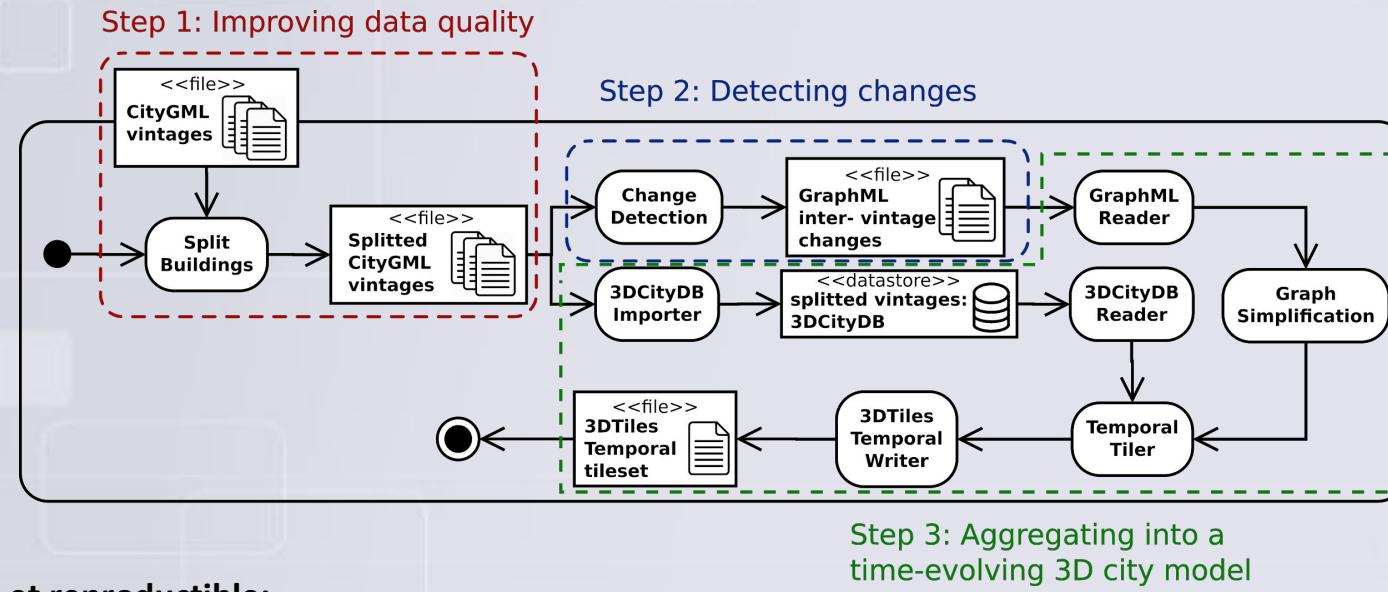
Outils de développements- LIRIS

Architecture logicielle 4 tiers d'UD-SV



Outils de développements- LIRIS

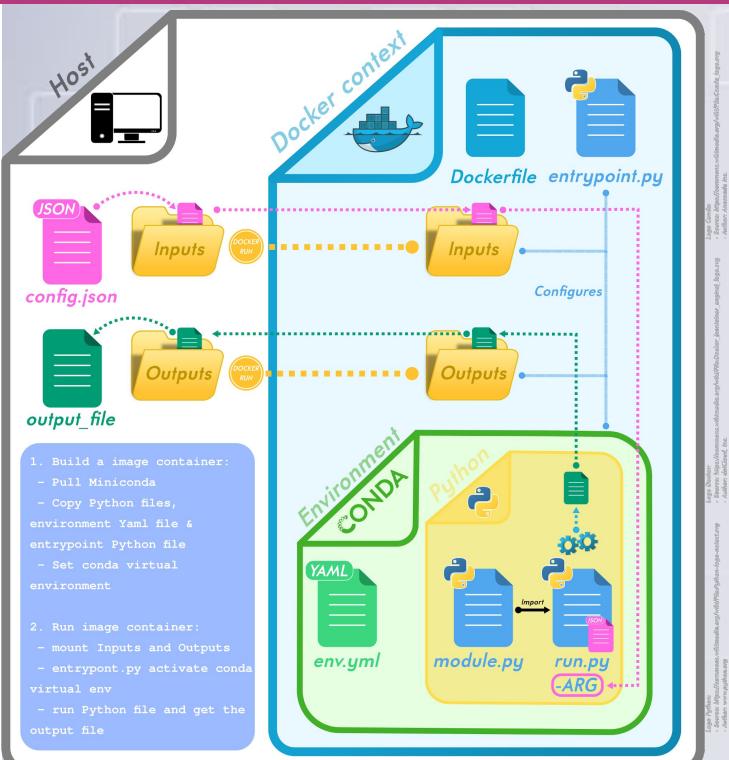
Process de calcul de modèles 4D de la ville



Open source et reproductible:

<https://archive.softwareheritage.org/browse/directory/3aa1541cdf3f05bb1a1409f7afb314ebc19ee2cd/?origin=https://github.com/VCityTeam/UD-Reproducibility>

Outils de développements- LIRIS



Reproductibilité : usage de conteneurs

Docker :

- expression explicite des dépendances
- permet de pérenniser l'usage (indépendance de l'OS du client)
- installation/déploiement en ligne grandement facilités
- intégration dans des workflow de traitement hétérogènes

```
$ cd <Docker context directory>
$ docker build -t <image tag> <Docker context directory>
$ docker run --mount src='pwd', target=/inputs, type=bind --
  mount src='pwd', target=/Outputs, type=bind -it
```

Outils de développements- LIRIS

Démonstrations :

- **Point clouds :** <http://rict2.liris.cnrs.fr/UD-Viz/UD-Viz-Core/examples/DemoPC/Demo.html>
- **Temporel :** <http://rict2.liris.cnrs.fr/UD-Viz-Temporal-Limonest/UDV-Core/examples/DemoTemporalBron/Demo.html>
- **Autres composants :** <http://rict2.liris.cnrs.fr/UD-Viz/UD-Viz-Core/examples/DemoFull/Demo.html>

Publications

- https://projet.liris.cnrs.fr/vcity/wiki/doku.php?id=ourarticles_en

Outils de développements- LIRIS

- Pour aller plus loin : <https://github.com/VCityTeam/UD-SV>
- Au sein du GDR MAGIS/ AP3D
 - Possible créneau de prise en main (planifié en juin lors des assises du GDR, le mercredi)
 - iTowns ?
 - Outils présentés ici
 - Merci de vous manifester auprès de Myriam, Sidonie et Gilles si cela peut vous intéresser.

UD-geodecision-docker

Python 0 ⭐ 0 ① 1 10 Updated 2 days ago

UD-geodecision

Decision making tools for urban management

Jupyter Notebook 0 ⭐ 0 ① 4 10 Updated 2 days ago

UD-SV

JavaScript 3 ⭐ 2 ① 24 0 Updated 8 days ago

MAGIS-AP3D

Action prospective 3D du GDR MAGIS

C 0 ⭐ 0 ① 0 0 Updated 22 days ago

3DUSE

C++ 4 ⭐ 5 ① 40 2 Updated on 2 Mar

UD-Reproducibility

An Ubuntu based scaffolding tool for deployment

Shell 0 ⭐ 1 ① 0 0 Updated on 24 Feb

UD-Viz

JavaScript 11 ⭐ 0 ① 33 1 Updated on 20 Feb

UD-Serv

Python 6 ⭐ 0 ① 15 2 Updated on 11 Feb

py3dtiles

Forked from Oslandia/py3dtiles

Python module to manage 3DTiles format

Python 44 ⭐ 1 ① 0 0 Updated on 21 Jan