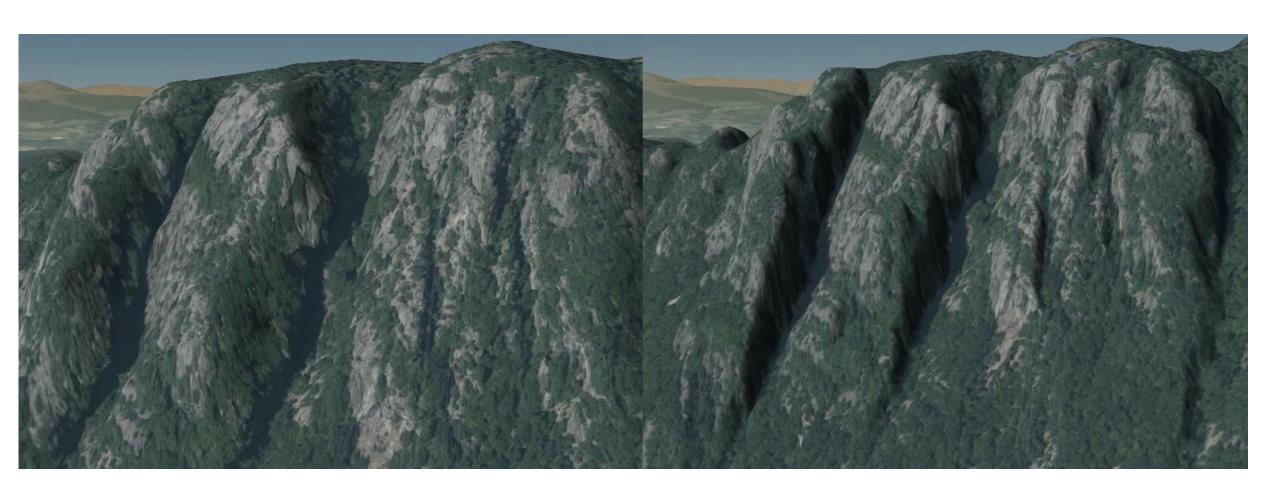
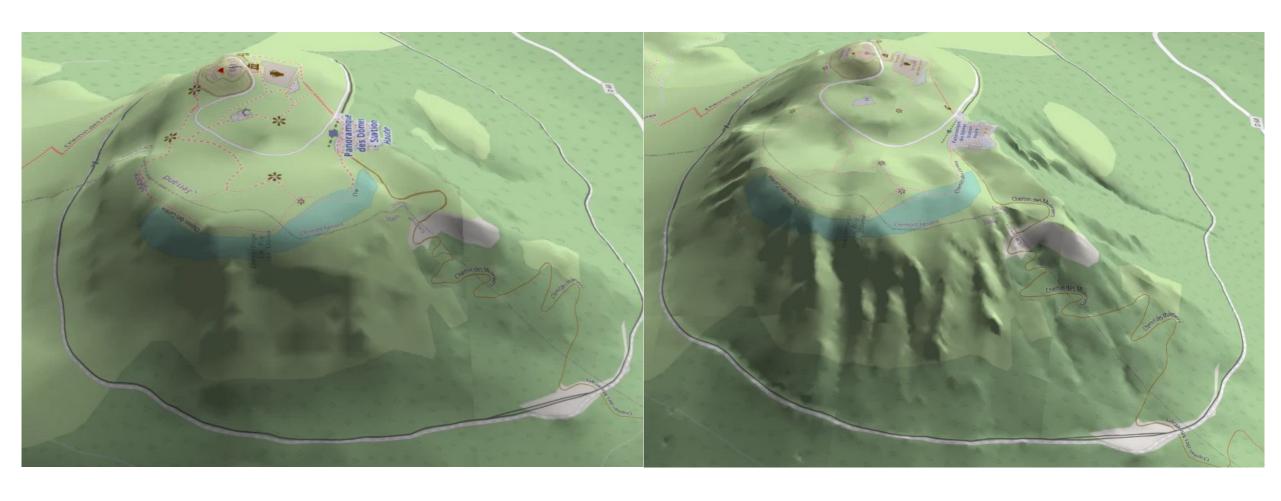


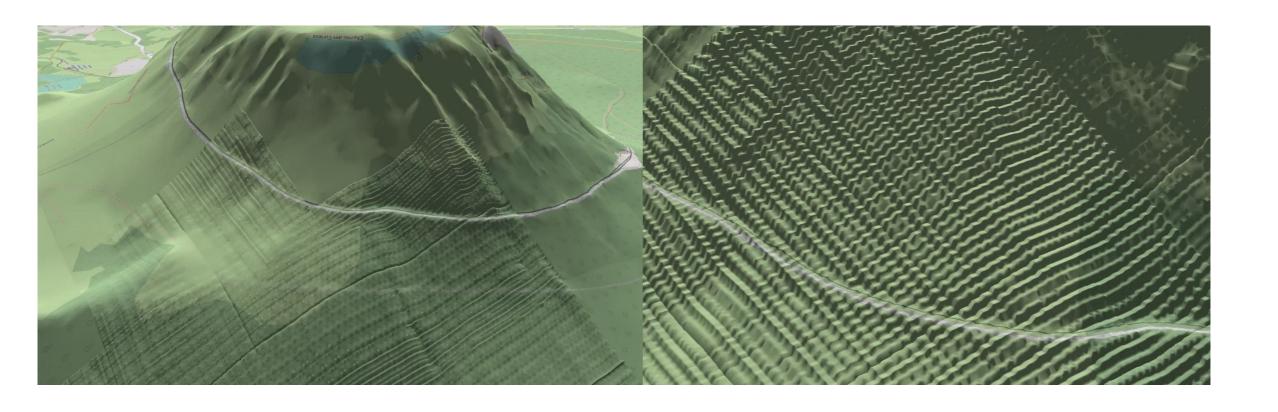
# C'est quoi?

- Relief
- Altimétrie
- 3DTiles (avec ou sans textures)
- Stylage
- Cesium

- https://github.com/ahuarte47/cesium-terrain-builder/tree/master-quantized-mesh
- Comme un cache WMTS
- Produire des .terrain depuis un TIF en EPSG :4326
- Prendre la bonne résolution sinon crénelage
  - BD ALTI 75m des lvls 0 à 10
  - BD ALTI 25m des lvls 11 à 14
  - RGE ALTI 5m pour les lvls 15 & 16 (1m au-delà?)
- 11Go sur AURA, 2.65M .terrain
- Index layer.json → Cesium.CesiumTerrainProvider
- Quantized Mesh + requestVertexNormals → permet l'ombrage



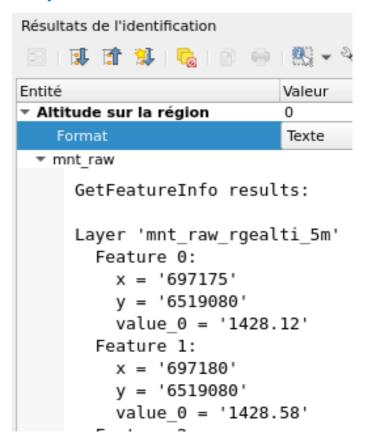




#### **Altimétrie**

- Dans Geoserver ou Mapserver
- Couche WMS monobande (-of COG -co COMPRESS=DEFLATE)
- AURA: TIF de 9Go avec RGE ALTI 5m
- Interrogation GetFeatureInfo
- Rendu en N&B pas obligatoire..

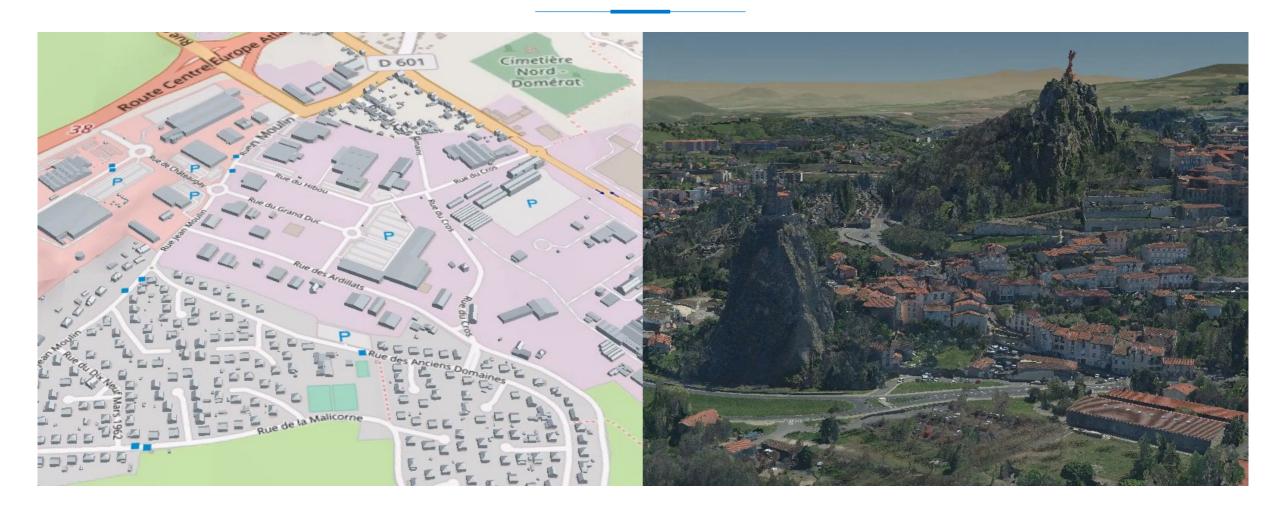




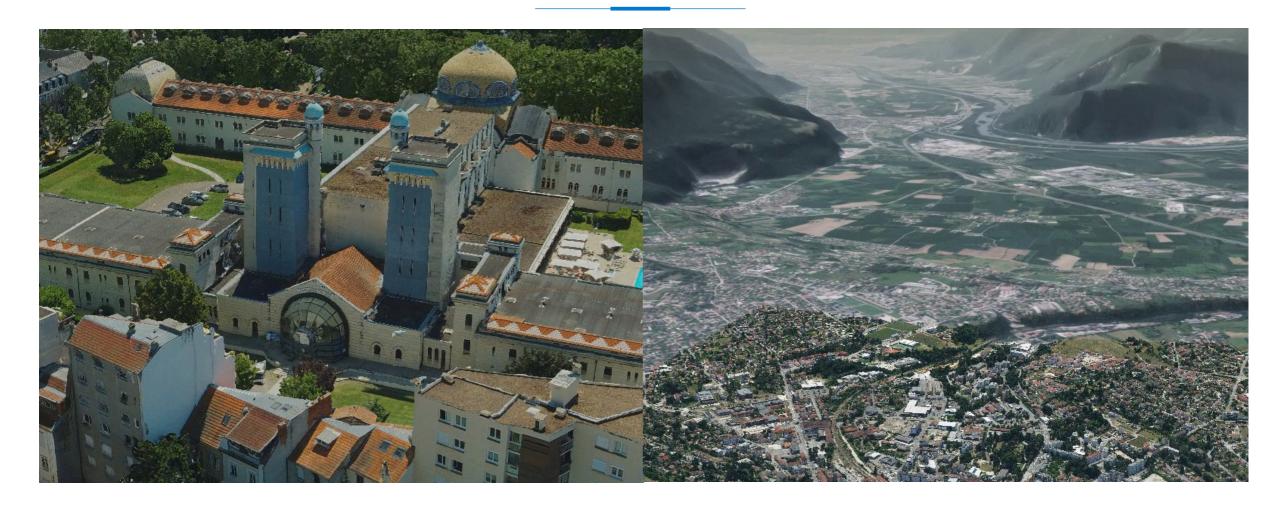
#### **3DTiles**

- Pensé pour le web, comme cache WMTS
- Beaucoup de requêtes.. à servir depuis un CDN (Cesium ION)
- Produit depuis du CityJSON ou du CityGML
- Volumineux (+ que ortho, 1To au CRAIG)
- Pas forcément de textures
- Embarque des attributs/interrogeable
- Stylable
- Support dans QGIS → financement ?
- Index tileset.json récursif, + .b3dm (a venir : 3DTiles 'next' .glb?)
- Cesium.Cesium3DTileset → vient par dessus un globe, attention au Z...

# **3DTiles**



# **3DTiles**



### **Dans Mapstore**

- Pré-2022.xx
- Uniquement support du relief (= globe) et altimétrie (Z pour un X/Y donné)
- Une couche unique utilisée pour les 2
- Couche WMS au format BIL
- Enormément de requêtes WMS
- https://mapstore.readthedocs.io/en/latest/developer-guide/maps-configuration/#sp ecial-case-the-elevation-layer
- Par défaut testé uniquement avec Geoserver, possible avec Mapserver
- Possible d'utiliser un TerrainProvider pour le globe si on se prive du Z dans MousePosition

### **Dans Mapstore**

- Depuis 2022.xx
- Ajout du support de 3DTiles
- Nouveau 'type de catalogue'
- Avec stylage coté client en JSON



### **Dans Mapstore**

