**新版 pbf render**

目录

**1、介绍**

**2、流程图**

**3、新旧版本的区别**

**4、解读配置文件**

**5、demo**

1. **介绍**：

tileserver-gl是一个开源的地图服务器，专为矢量瓦片而设计，能够使用服务器端的 MapLibre GL Native 引擎渲染成栅格瓦片。它通过API为 Web 和移动应用程序提供地图。

MapLibre gl Native 是一个免费且开源的库，用于在您的应用程序和各种平台上的桌面应用程序中发布地图。得益于 GPU 加速的矢量瓦片渲染，可以快速显示地图。这个项目最初是Mapbox GL Native于2020年12月转向非开源许可之前的一个分支。

借鉴tileserver-gl库的脚本，用于对矢量瓦片上色，与栅格瓦片融合并转格式。核心库为@maplibre/maplibre-gl-native。

**2、流程图**：



**3、新旧版本的区别**：原来分两步，先对矢量瓦片上色转格式，再海陆融合；现在矢量上色，与栅格融合转格式，单个或多个一步完成。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 区别 | pbf上色 | 转格式 | 矢量，栅格融合 | 并发 | Sqlite/  mbtiles | ES module | 核心依赖库 |
| 老版 | √ | √ | × | × | √ | × | @mapbox/mapbox-gl-native 2023/8/9 |
| 新版 | √ | √ | √ | √ | 仅支持mbtiles | √ | @maplibre/maplibre-gl-native 5.4.0 |

**4、解读配置文件—**[**readme**](https://github.com/jackcjp/coloring_pbf2png/blob/version_4/README.md)

a: change\_color\_and\_format\_config.json

参考app/change\_color\_and\_format\_config.json，或app/test/config下的样例。文件名不能自定义。

b: style.json

参考app/style下的样例。文件名可自定义。

**data[key]["mbtiles"] 样例**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 区别 | 单个mbtiles | 文件夹名路径 |
| 老版 | 单个vector | 多个vector |
| 新版 | 1、单个vector，单个raster；√  2、单个vector，无raster; √  3、无vector，单个raster；  4、无vector，2个raster；√  5、无vector，3个raster；√  …… | 1、多个vector，多个raster；数量相同，命名规则一致 √  2、若干vector，若干raster；数量不同，命名规则不一致，取并集  …… |

**5、demo**

**[版本更新文档](https://doc.weixin.qq.com/doc/w3_AV4APgZYAKUbFJpJrwkTSK4LfmIui?scode=ANwAbwfqAAYRISNtzmAV4APgZYAKU)**

根据readme，了解输入参数，准备好配置文件和数据，启动container跑上色融合任务；检查融合效果。

准备数据的问题：

   如果有背景色的，用gdal2tiles执行切瓦片命令时需要去掉-x参数，空瓦片的zxy也要有。也就是说至少一个db里得有全量的zxy，否则可能会出现瓦片缺失的情况，要根据具体情况分析。

