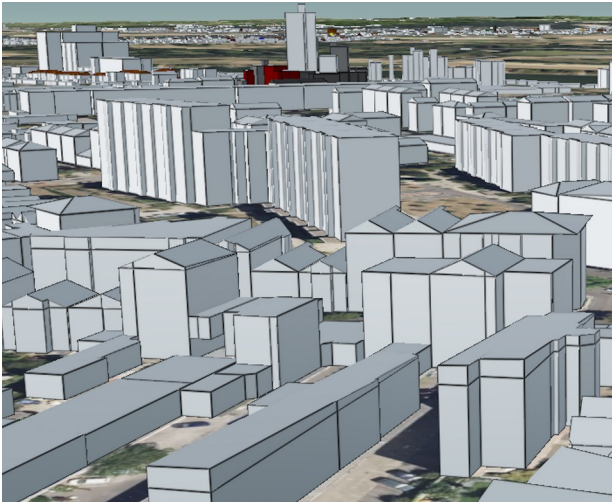




terrestris

WorldMap3D



Funktionalität

Worldmap3D basiert auf CesiumJS, einer OpenSource JavaScript-Bibliothek zur Erstellung von 3D-Globen und -Karten mit bestmöglicher Leistung, Präzision, visueller Qualität und Benutzerfreundlichkeit.

Über eine benutzerdefinierte Pipeline können 2D Geodaten in 3D-Objekte konvertiert werden.

3D-Objekte werden über den OGC Standard 3D Tiles ressourcenschonend an den Client übermittelt und dort gerendert.

CesiumJS unterliegt einer ständigen Weiterentwicklung und Fehlerbehebung. Zu Beginn eines jeden Monats wird die neueste Version dann veröffentlicht.



worldmap3d.terrestris.de

Anwendungsbereiche

Als Digital Twin insbesondere in Bereichen der Stadtplanung und den Umweltwissenschaften zur Analyse und Visualisierung individuell einsetzbar.

Kundennutzen

Mit Worldmap3D lassen sich Geodaten über die gängigen Schnittstellen oder als 3D Tiles auf einem hochpräzisen digitalen Globus (WGS84) erlebbar darstellen – auf dem Desktop oder mobilen Endgeräten. Analysewerkzeuge können entsprechend der Anforderung bereitgestellt werden.

Worldmap3D ist mit einem Backend wie SHOGun kombinierbar und ermöglicht die einfache Konfiguration der Anwendung über eine graphische Weboberfläche.

Damit können sowohl bereits prozessierte Daten angezeigt oder während des laufenden Betriebes durch den Anwender der Applikation generiert und anschließend im Client angezeigt werden.

Voraussetzungen

Für die Anwendung ist lediglich ein moderner Webbrowser mit HTML5 und WebGL-Unterstützung erforderlich. Es bedarf keiner weiteren PlugIns.

Die einzubindenden Geodaten oder Objekte als 3D Tiles müssen von einem Server bereitgestellt werden.