



## iTowns

WebGL 3D visualization framework

## Me, myself & I

# Ingénieur Math. Appliquées Architecte SIG

Fondateur d'Oslandia en 2009

Systèmes d'Information Géographiques

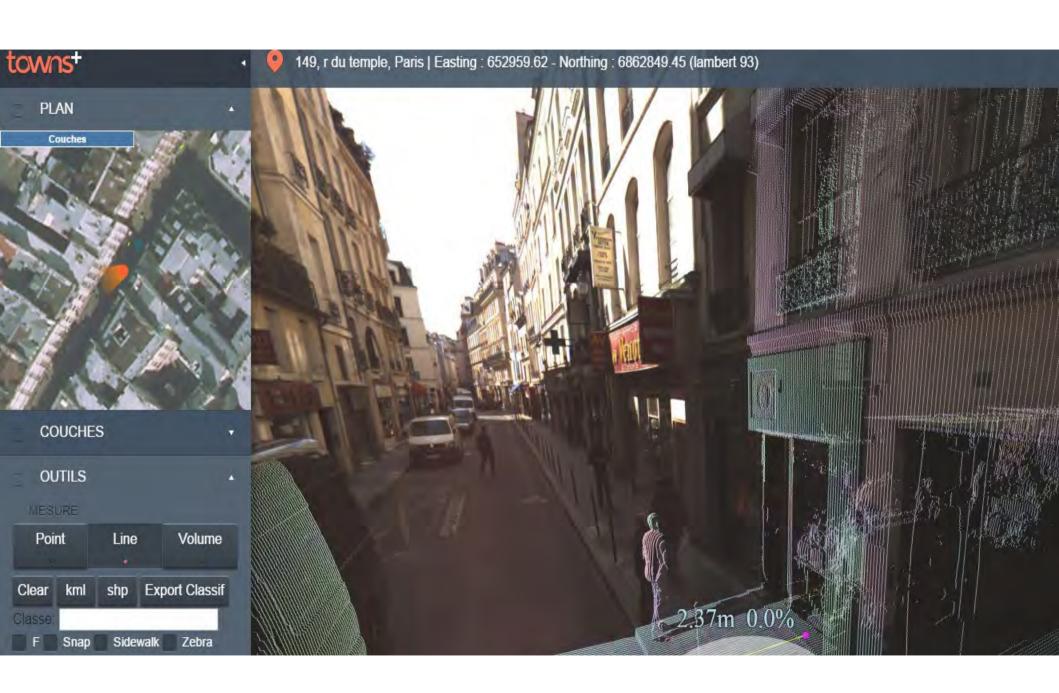
«Pure player» OpenSource

Membre du PSC iTowns



# iTowns, C'est quoi?

... c'est un FRAMEWORK sous licence OPENSOURCE écrit en JAVASCRIPT et basé sur WEBGL pour visualiser toutes les données EÉOSPATIALES en 3D dans un environnement IMMERSIF...



# D'ou ça sort?

### ... D'où SA SORT?

2008: MATIS => application Flash

2011: WebGL

2016: v1.0 OpenSource \o/ +Oslandia + AtolCD PSC

2017: v2.0







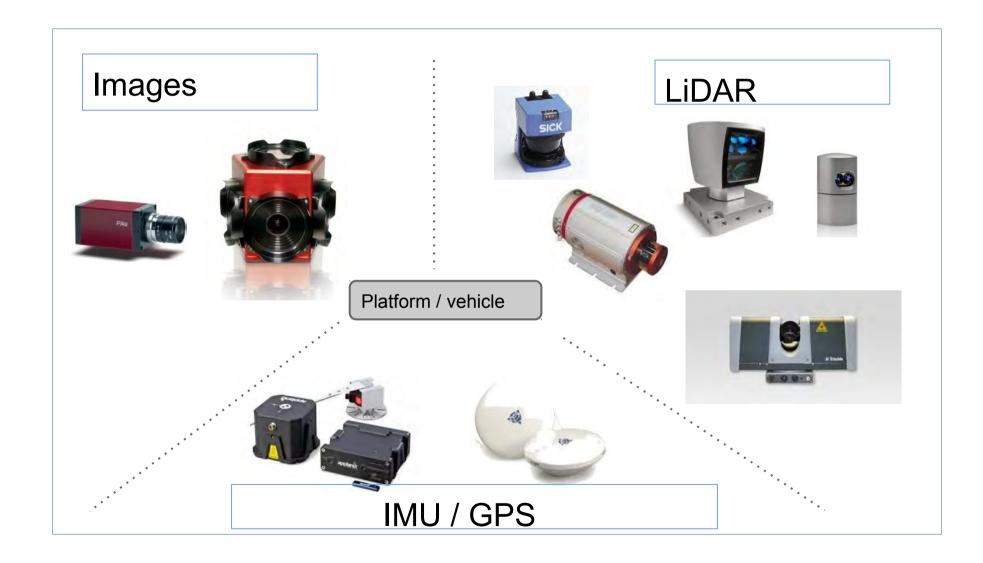


# Pourquoi?

# «MOBILE MAPPINGS»



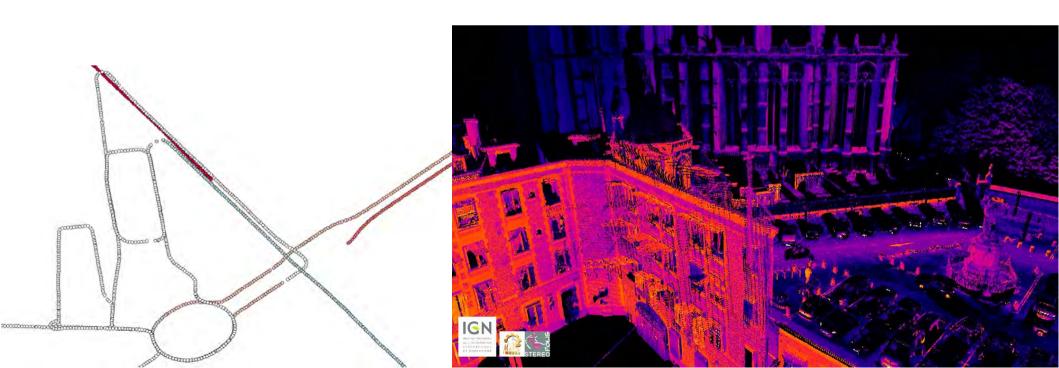
### ... POURQUOI? ...



Trajectoires (IMU): 200 pts / s

Images: 9/2m

Laser: 300K pts / s





# JavaScript? WebGL?

#### ... JAVASCRIPT? WEBGL? ...

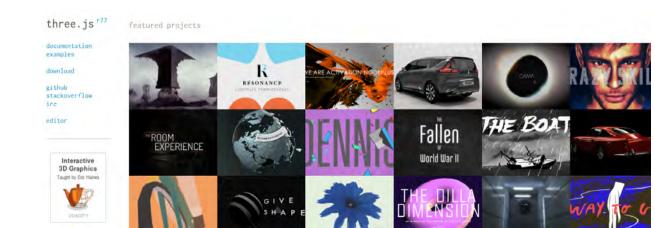
JavaScript
WebGL
THREE.JS
Shaders











# À quoi ça sert?

### ... À QUOI GA SETZT?

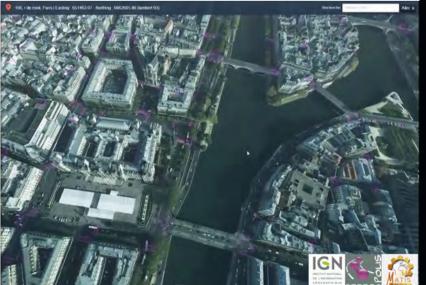
Visualisation 3D

Toute la donnée géoréférencée

C'est un outil!

Pas lié à un domaine particulier...







### ... À QUOI GA SETZT ?

### **Indoor Mapping**

Visites virtuelles

**Documentation** 

Mesures & analyses



### **Environnements complexes**

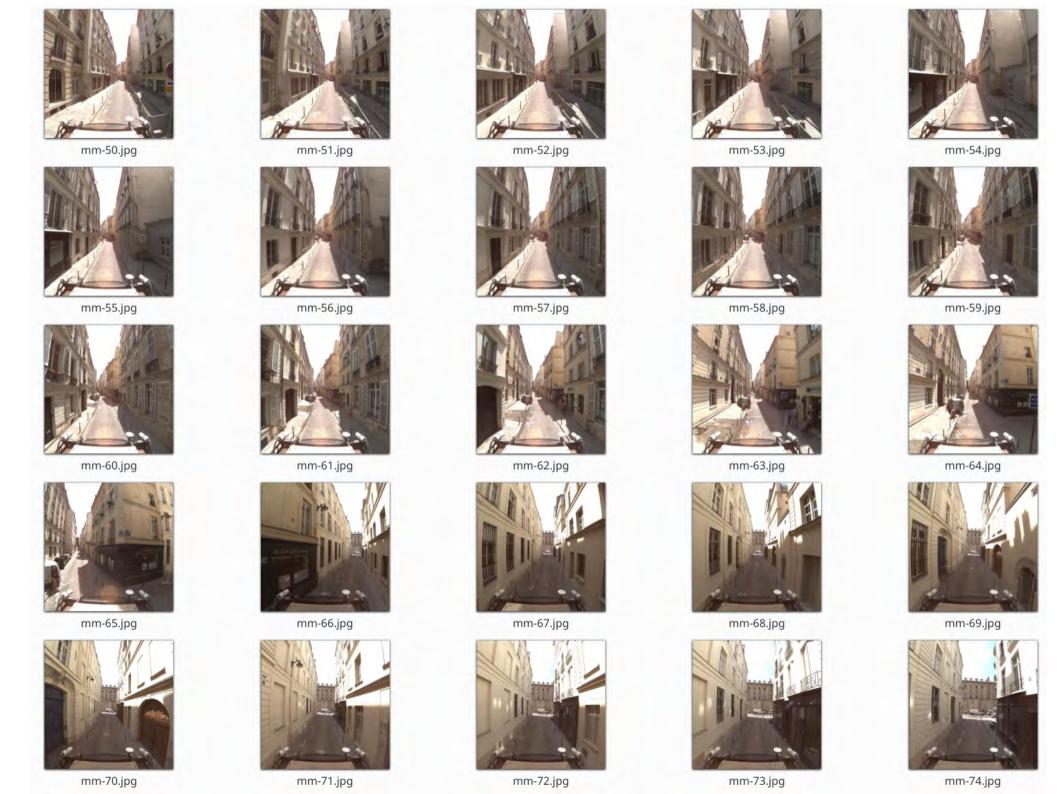
**«Smart City»** 

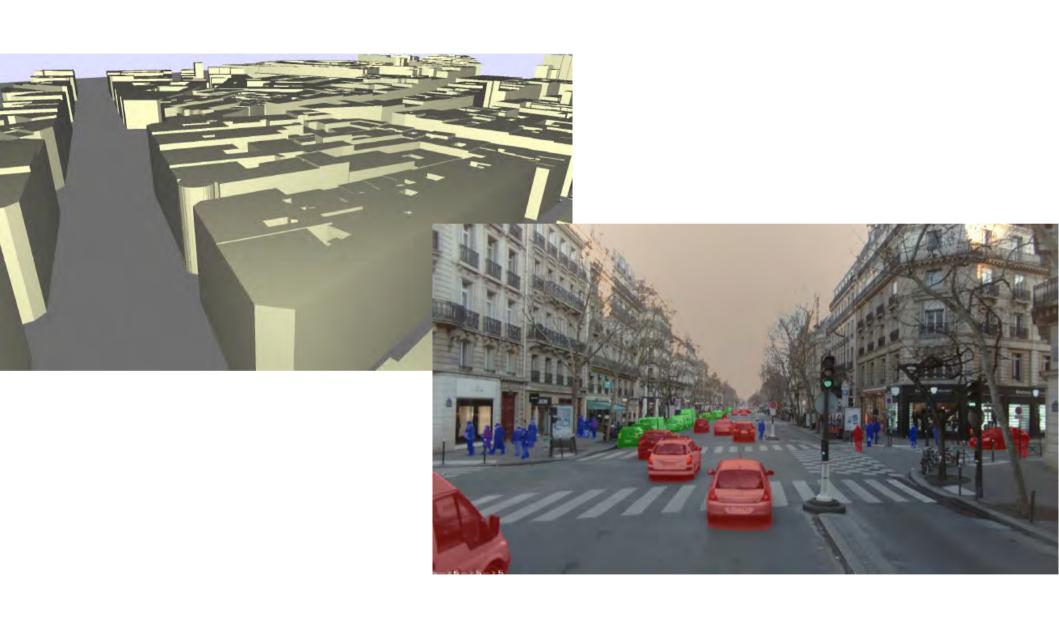
**Indicateurs & DataViz** 

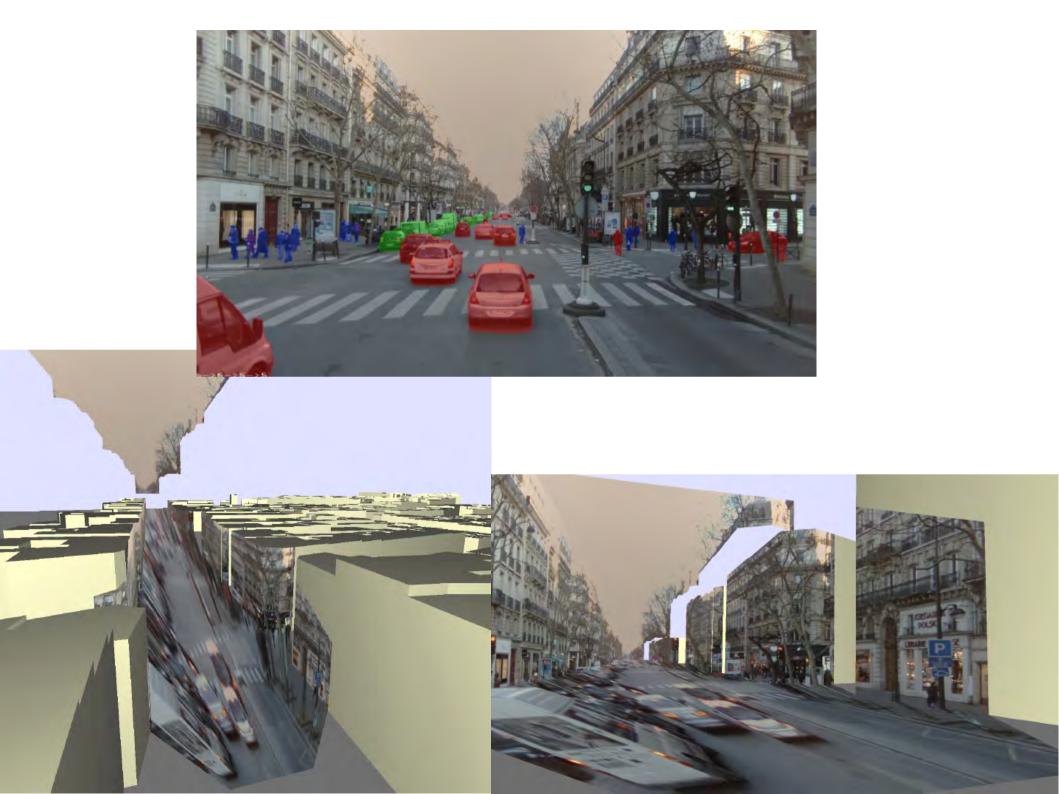
### Couplage simulation 3D

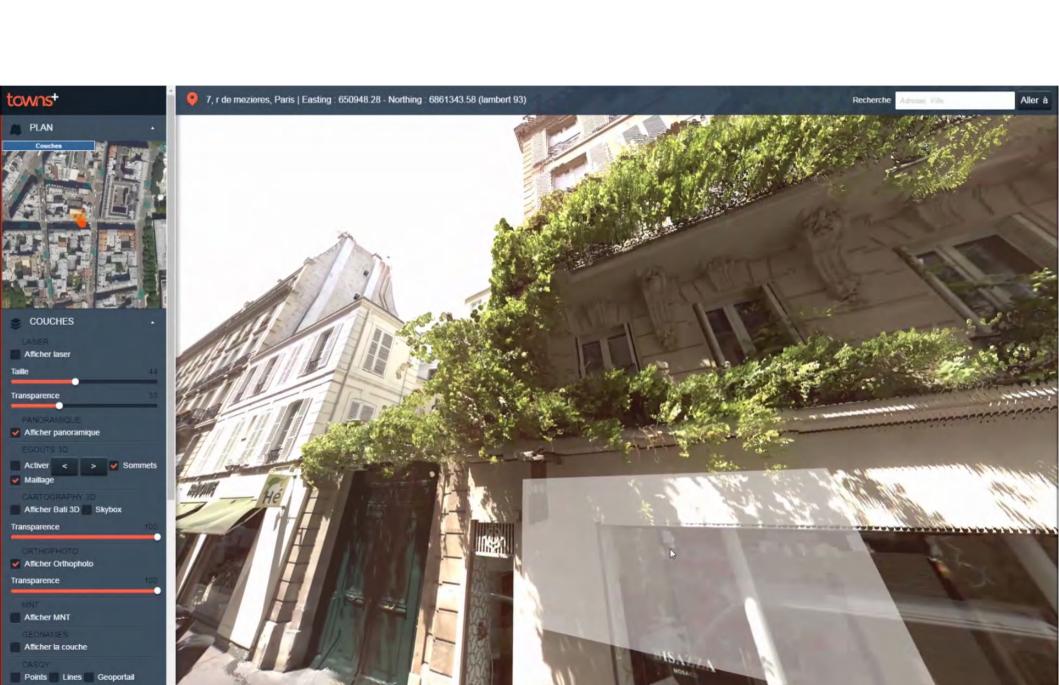
... toutes vos idées de visualisation!

## Immersif?



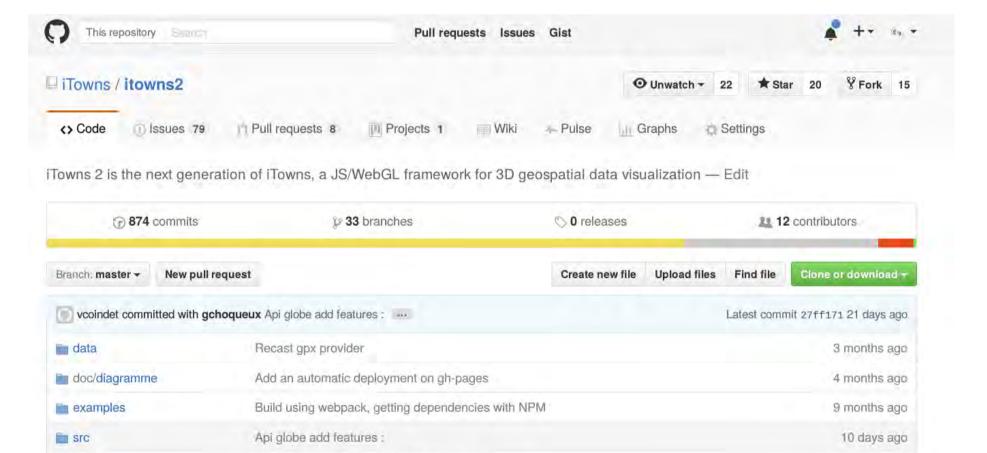






# OpenSource?

# Cecill-B + MIT Project Steering Comitee Contributions bienvenues!



# On peut voir?

### **iTowns**

# Et après?

#### ... TRAVAIL EN COURS ...

Finalisation v2.0

Facilité de mise en place

Qualité & robustesse

Composants serveur



Projets industriels
Communication

Communauté de dévs et utilisateurs



#### ... C'EST TOUT POUT LE MOMENT ...

Merci!

Des questions?

vincent.picavet@oslandia.com

@vpicavet

@oslandia team

@oslandia en @oslandia en

http://www.itowns-project.org http://www.oslandia.com

