



gvSIG 3D – OSGVirtualPlanets 2.2.0

Rafa Gaitán - María Ten - Jordi Torres – Jesús Zarzoso – Javier LLuch
Instituto de Automática e Informática Industrial
Universidad Politécnica de Valencia



Contenidos

- Introducción
- Capas Rasterizadas – María Ten
- Capas Vectoriales – Jordi Torres
- Modos de Visualización – Rafa Gaitán



Introducción (I)

- GvSIG 3D – Características
 - Capas Raster y Vectoriales
 - Capas de Elevación
 - Simbología 3D.
 - Puntos, Líneas, Polígonos
 - Extrusión.
 - Objetos 3D.
 - Capas 3D.
 - Framework Animación





Introducción (II)

- Novedades:
 - Migración a OSGVirtualPlanets 2.2.0
 - Mejoras en consumo de memoria
 - Mejoras en simbología
 - Incorporación de la brújula
 - Mejoras en modos de visualización.





Futuro

- GvSIG 2.0 y 3D.
- Edición Vectorial 3D.
- OSG Virtual Planets en Web.
- Incorporación de CityGML.
- Multirresolución Vectorial.



Demo

- Capas *Rasterizadas*
- Capas *Vectoriales*
- Modos de Visualización

