

 Contenuto archiviato il 2024-05-24



Development of a 3D-map interface for tourist information on mobile computers

Risultati in breve

Visualizzazione tridimensionale del territorio su computer mobili

L'uso delle nuove mappe tridimensionali potrà dare ai turisti immagini più naturali di quello che li circonda delle tradizionali mappe a due dimensioni. Il progetto TellMaris si è servito di modelli del territorio tridimensionali per sviluppare la visualizzazione tridimensionale del territorio sui computer mobili.



Spesso si deve poter visualizzare un territorio fisico come sfondo per altri tipi di informazione, come la configurazione urbana degli edifici e la topologia stradale. Una combinazione stabile e continua di visualizzazione del territorio con altri strati d'informazione è pertanto importante per lo sviluppo di mappe in 3D di facile uso.

Il server di territorio in 3D, sviluppato in seno al progetto TellMaris, è uno dei database sviluppati per supportare il sistema TellMaris. Esso costituisce la base dell'applicazione per mappe in 3D che il progetto ha prodotto per l'informazione turistica sui computer mobili.

La visualizzazione e manipolazione del territorio sono implementate come applicazione client-server. I dati e le immagini sono archiviati sul server, ma vengono elaborati sul computer del cliente, cioè l'utente. La visualizzazione del territorio

funziona con immagini sovrapposte, e gli utenti ricevono i dati sui loro apparecchi 'on-demand'. Solo i dati occorrenti per generare l'immagine richiesta sono scaricati dal server.

Le immagini sono aggiornate costantemente a mano a mano che l'utente si sposta nel territorio virtuale, e diventano più precise quanto più l'utente si avvicina alla sua destinazione. Il server per il territorio in 3D che il progetto ha sviluppato può essere usato per animazioni di escursioni virtuali in tre dimensioni in un modello di città, regione o paesaggio.

Il downloading dinamico dei dati sui computer degli utenti riduce inoltre le esigenze di risorse dell'apparecchio del cliente, in quanto richiede risorse minime come capacità d'archiviazione, memoria e potenza di processore. Gli esperimenti iniziali che usano l'ultimissima serie di standard per le immagini digitali sono stati molto promettenti, poiché con pochi artefatti visivi si possono ottenere forti tassi di compressione.

Scopri altri articoli nello stesso settore di applicazione



Maggiore consapevolezza situazionale per un migliore processo decisionale in caso di eventi atmosferici estremi

4 Ottobre 2019



Edifici stampati in 3D prossimi alla realizzazione

30 Marzo 2020





Nanosatelliti pronti a fornire una copertura internet ai paesi in via di sviluppo

3 Aprile 2020



Nuova app mobile per scelte alimentari più sane quando si va al ristorante

22 Maggio 2018



Informazioni relative al progetto

TELLMARIS

ID dell'accordo di sovvenzione: IST-2000-28249

Progetto chiuso

Data di avvio
1 Giugno 2001

Data di completamento
31 Dicembre 2003

Finanziato da

Programme for research, technological development and demonstration on a "User-friendly information society, 1998-2002"

Costo totale

€ 3 489 368,00

Contributo UE

€ 1 881 043,00

Coordinato da

SINTEF - STIFTELSEN FOR INDUSTRIELL OG TEKNISK FORSKNING VED NORGES TEKNISKE HOEGSKOLE

 Norway

Ultimo aggiornamento: 18 Settembre 2005

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/81710-3d-terrain-visualisation-on-mobile-computers/it>

European Union, 2025

