



Cała Polska w BDOO

Z e strony CODGiK-u (zakładka „Dane bez opłat”) można już pobierać bazy danych obiektów ogólnogeograficznych (BDOO) – następczynię bazy danych ogólnogeograficznych (BDO). Choć oba rejestry mają podobną szczegółowość (odpowiadającą skali 1:250 000) oraz zawartość, to występuje między nimi kilka zasadniczych różnic. Po pierwsze, BDO była rejestrem tworzonym w dużej mierze ręcznie. BDOO jest zaś pochodną bazy danych obiektów topograficznych o szczegółowości 1:10 000 (BDOT10k). Co istotne, przetworzenie BDOT10k do BDOO wykonano w znacznym stopniu automatycznie, za pomocą oprogramowania FME. Druga różnica polega na tym, że BDO była aktualizowana okazjonalnie, BDOO – przynajmniej w teorii – ma nadążać za zmianami w BDOT10k.

Po trzecie, starą bazę udostępniano w formacie SHP, a nową można pobrać jako pliki GML, oddzielne dla poszczególnych województw i warstw. Czwartą istotną różnicą jest nieco inna treść oraz znacznie zmieniona struktura rejestru dostosowana do rozporządzenia ws. *BDOT10k*, *BDOO*, a także *standardowych opracowań kartograficznych*. W BDOO znajdziemy dane dotyczące: pokrycia terenu, podziału administracyjnego, sieci transportowej oraz hydrograficznej, obszarów chronionych, a także wybrane budowle, budynki i urządzenia oraz sieci uzbrojenia terenu. Szczegóły dotyczące zawartości tej bazy oraz doboru obiektów do poszczególnych warstw opisano w załącznikach 1 i 5 do rozporządzenia.

JK

Stolica uwalnia dane i zachęca do ich wykorzystania

Stołeczny ratusz ogłosił start projektu „Dane po warszawsku”. W jego ramach opublikowano w internecie wybrane zbiory danych Urzędu m.st. Warszawy. Na specjalnie stworzonej stronie (api.um.warszawa.pl) udostępniane są m.in. informacje przestrzenne (ortofotomapa i fotoplany, bankomaty, opieka zdrowotna, noclegi, ewidencja nazw obiektów miejskich, dane planistyczne), a także dane o transporcie miejskim (kursowanie komunikacji publicznej, rower miejski, przystanki, strefa płatnego parkowania), o sporcie i rekreacji (informacja turystyczna, obiekty sportowe), o historii i religii (cmentarze, mapy historyczne) oraz o edukacji (wykaz placówek). Łącznie do dyspozycji jest ponad 200 zbiorów w 13 kategoriach, pochodzących z całego Urzędu m.st. Warszawy oraz jednostek miejskich, w tym z Biura Geodezji i Katastru.

Wraz z uruchomieniem witryny ogłoszono także konkurs na najlepsze aplikacje korzystające z udostępnionych zbiorów. W regulaminowym terminie wpłynęło kilka pomysłów związanych z informacją przestrzenną. Zaproponowano np. stworzenie nawigacji dla rowerzystów czy aplikacji do wyszukiwania miejsc parkingowych bądź najbliższych hot-spotów.

Źródło: Urząd m.st. Warszawy, JK

Wskrzესili przedwojenne miasto

Grupa informatyków z firmy Odyssey oraz pasjonaci historii Choszczna postanowili odtworzyć zabudowę Arnswalde (tak nazywało się to zachodniopomorskie miasto przed wojną), która w wyniku II wojny światowej została zniszczona w ponad 90%. Samo zbieranie materiałów źródłowych – map, zdjęć, pocztówek – zajęło trzy miesiące. Później poświęcono tysiące godzin na żmudne modelowanie zabudowy – zarówno zniszczonej w trakcie wojny, jak i tej, która dotrwała do naszych czasów. Starano się przy tym oddać „klimat miasta” – w końcowym opraco-

waniu uwzględniono więc nie tylko geometrię zabudowy, ale również np. niemieckojęzyczne szyldy ówczesnych sklepów. Prace trwały rok i zaangażowało się w nie osiem osób. Korzystali one z takich programów, jak: 3DS, Sketchup, ZBrush, Houdini czy Quixel. Wynikowy model generowany jest zaś w silniku dla gier komputerowych Unreal Engine 4 – jest to więc nie animacja, ale prezentacja w czasie rzeczywistym. Co ciekawe, przy tworzeniu modelu Arnswalde wykorzystano również z chmury punktów z projektu ISOK. Posłużyła ona do modelowania zabudowy, która prze-



Fot. Odyssey

trwała wojenną zawieruchę. Jak podkreślają uczestnicy projektu „ArnswaldeVR”, koszty prac pokryto z własnych środków. Rezultaty oficjalnie zaprezentowano 14 marca w miejskim domu kultury, gdzie można było zobaczyć efekty

modelowania w wyjątkowo atrakcyjny sposób – za pomocą okularów Oculus Rift, które przenoszą widza do wirtualnej rzeczywistości, pozwalając np. oglądać różne części miasta poprzez obrót głowy.

JK