



PostGIS im Einsatz für FlightGear-Scenery

von und mit Martin Spott



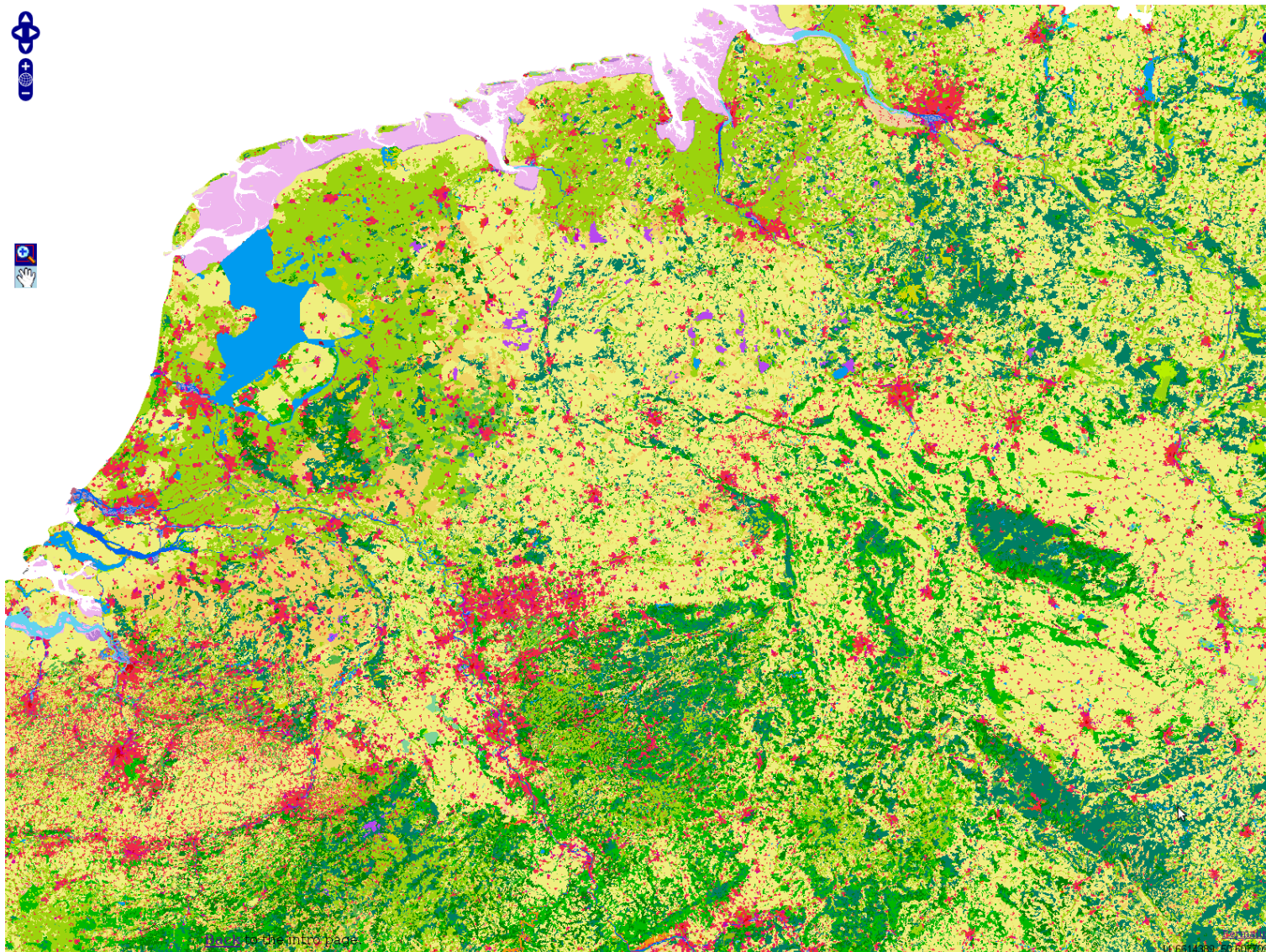
Warum eine Datenbank für 'nen Flugsimulator ?

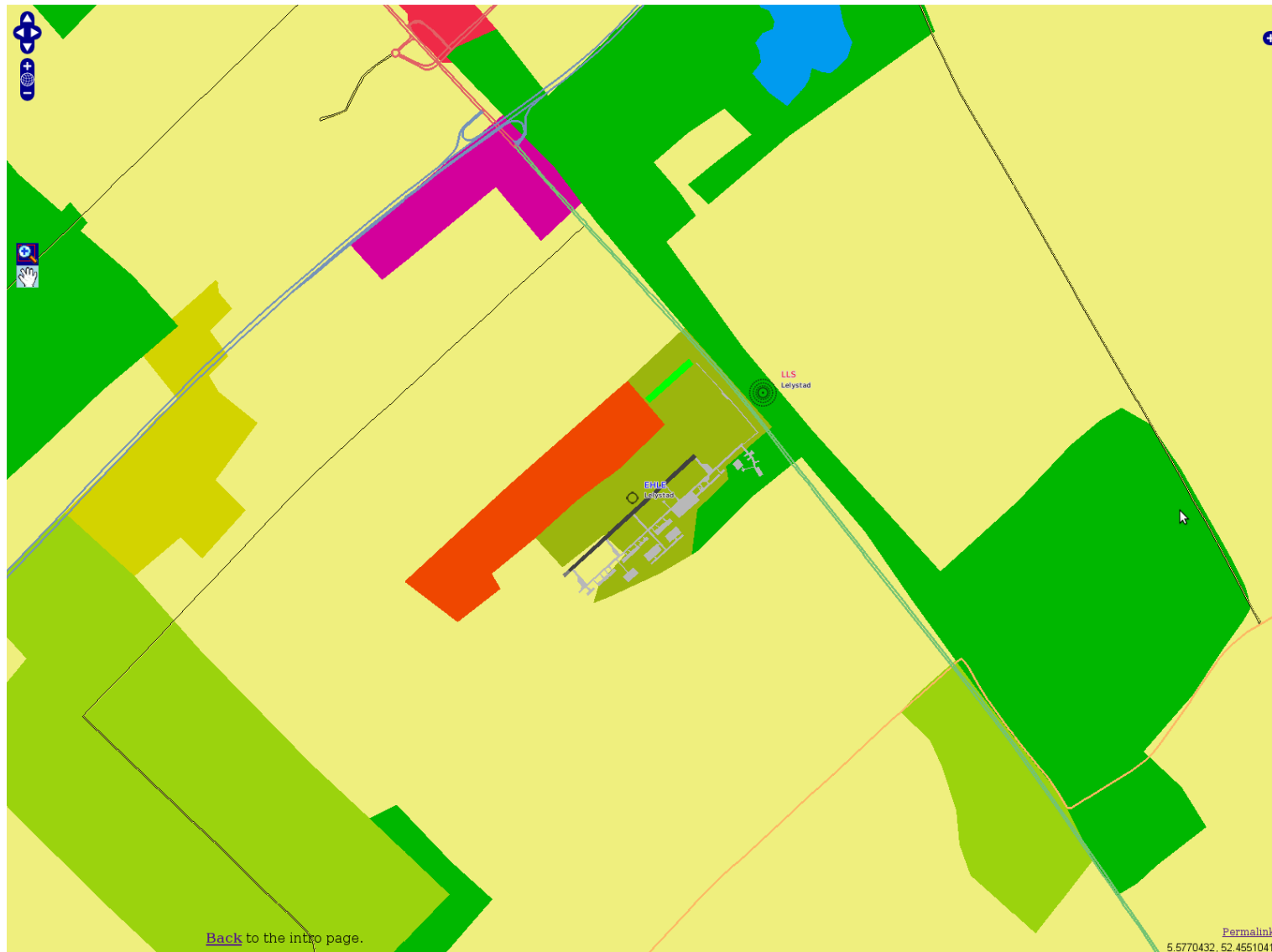
- Straßen, Baggersee, Saftfabrik:
Im lokalen Maßstab geht das „mit der Hand“,
bei weltweiter Abdeckung braucht's eine
Organisationsform



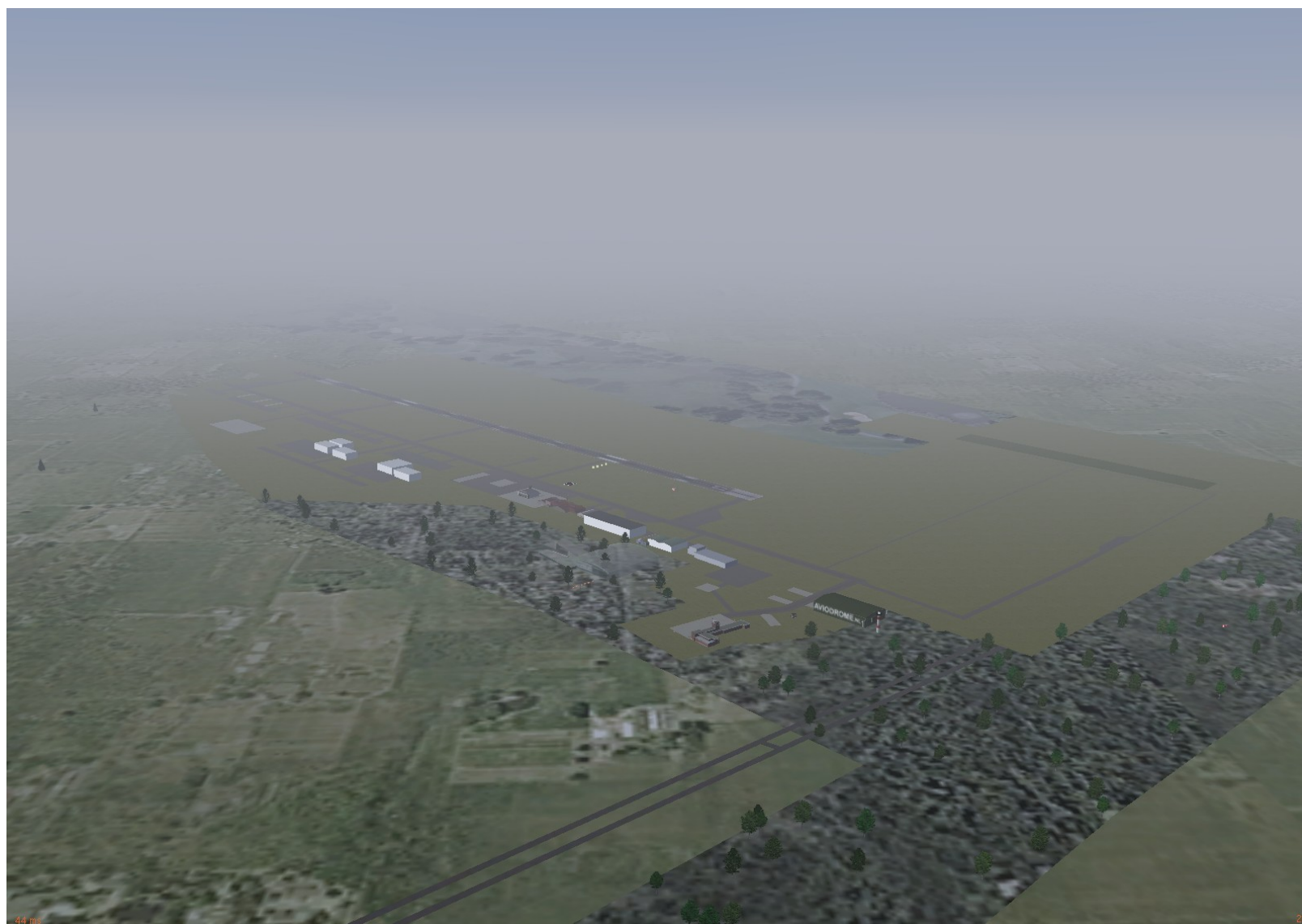
Mit welchen Formen von Daten umgeben wir uns hier ?

- Polygone für die Bodennutzung
- Linien für Straßen und Flüsse
- Punkte für Navigationshilfen, Luftfahrthindernisse
- 3D-Modelle
- Geonames





[Back](#) to the intro page.





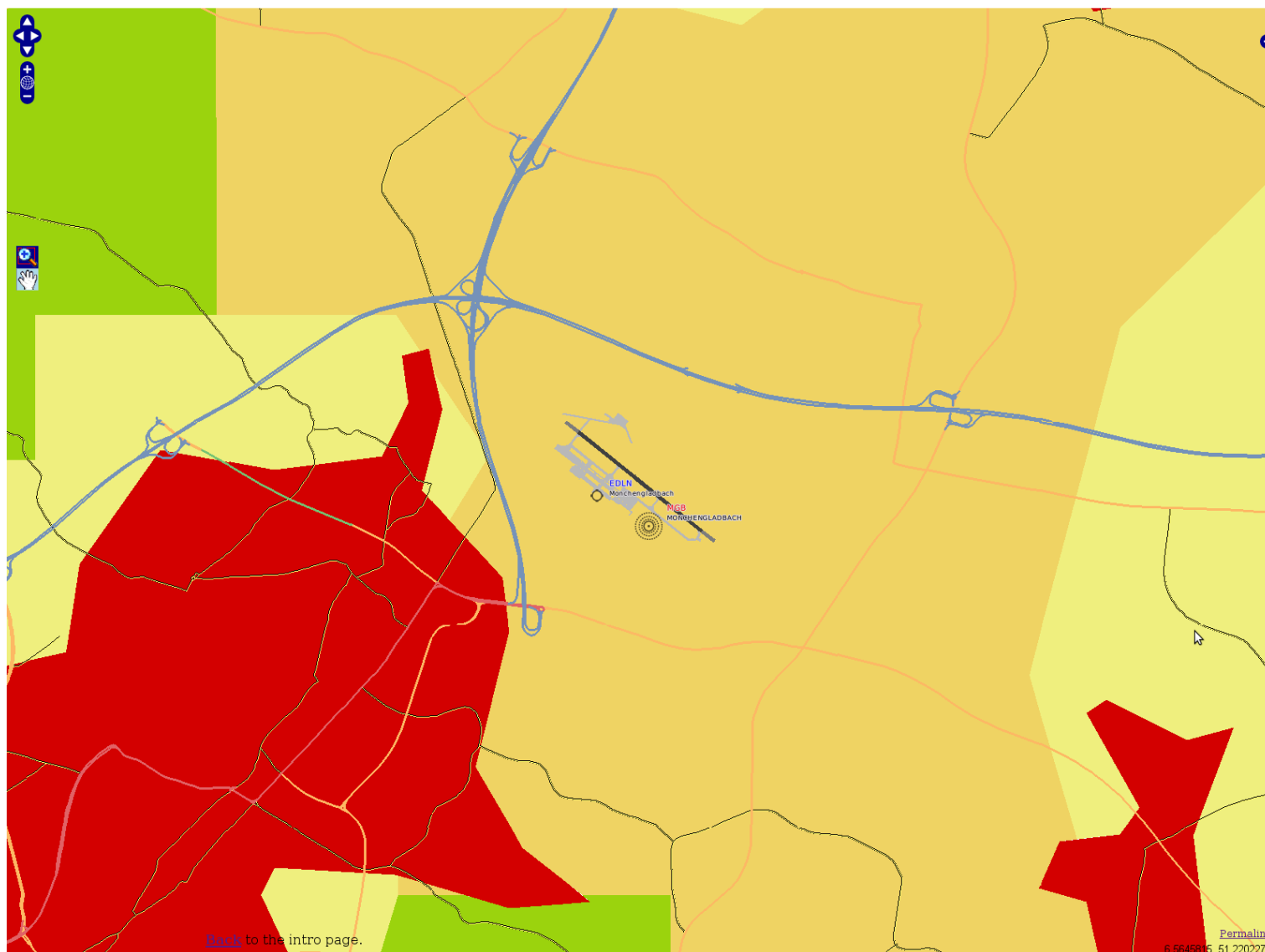
Wo kommen unsere Daten her ?

- VMap0
- CORINE
- OSM
- NLCD
- selbstgeschnitzt



Wie kommen die Daten in die Datenbank ?

- einfach nur importieren reicht nicht
- Projektionen / Bezugssysteme
- Kugeln und Ellipsoide, Zylinder und Kegel
- Meßtischblatt, Sichtflugkarte
- Browser-Darstellung
- WGS84
- alles falsch oder so





Welche Verwendung gibt es für diese Datensammlung ?

- Die eigene Web-Map
- WMS für Jedermann
- Shapefile-Download
- Direkter Transfer in Scenery-Toolchain
- TerraSync

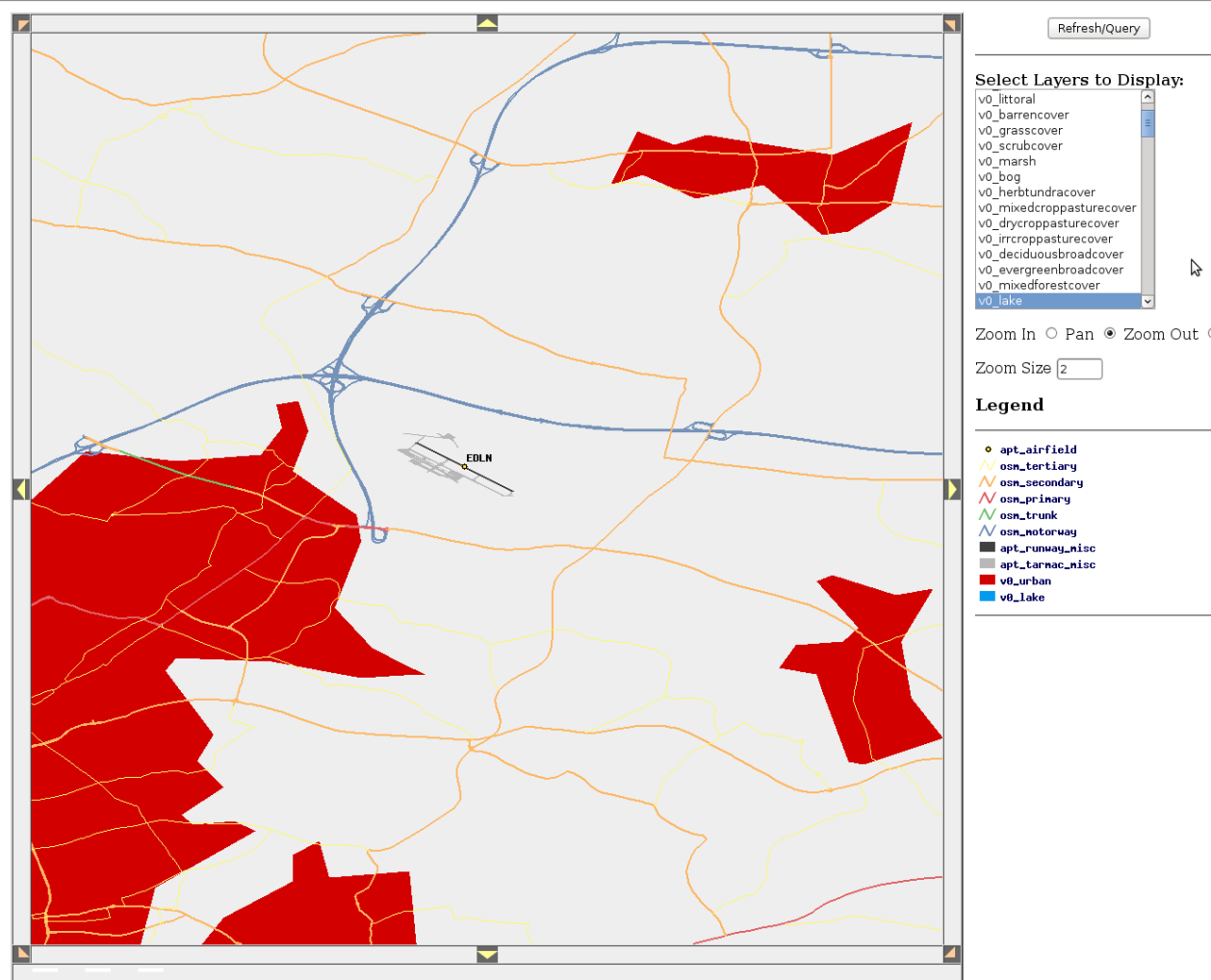


Warum denn gerade ich !?!?

- Das kann auch nett und hilfreich sein



TelaScience / OSGeo / FlightGear Landcover Database Mapserver



[Back](#) to the intro page.



[http://mapserver.flightgear.org/ms?
layer=v0_lake&layer=v0_urban&layer=apt_airfield&la
yer=apt_runway_misc&layer=apt_tarmac_misc&layer
=osm_motorway&layer=osm_trunk&layer=osm_pri
mary&layer=osm_secondary&layer=osm_tertiary&zo
omdir=0&zoomsize=2&imgxy=400.0+400.0&imgext
=6.444421+51.165431+6.569421+51.290431&root
=&savequery=true&program=%2Fms](http://mapserver.flightgear.org/ms?layer=v0_lake&layer=v0_urban&layer=apt_airfield&layer=apt_runway_misc&layer=apt_tarmac_misc&layer=osm_motorway&layer=osm_trunk&layer=osm_primary&layer=osm_secondary&layer=osm_tertiary&zomdir=0&zoomsize=2&imgxy=400.0+400.0&imgext=6.444421+51.165431+6.569421+51.290431&root=&savequery=true&program=%2Fms)



Ist das nicht alles nur Spielerei ?

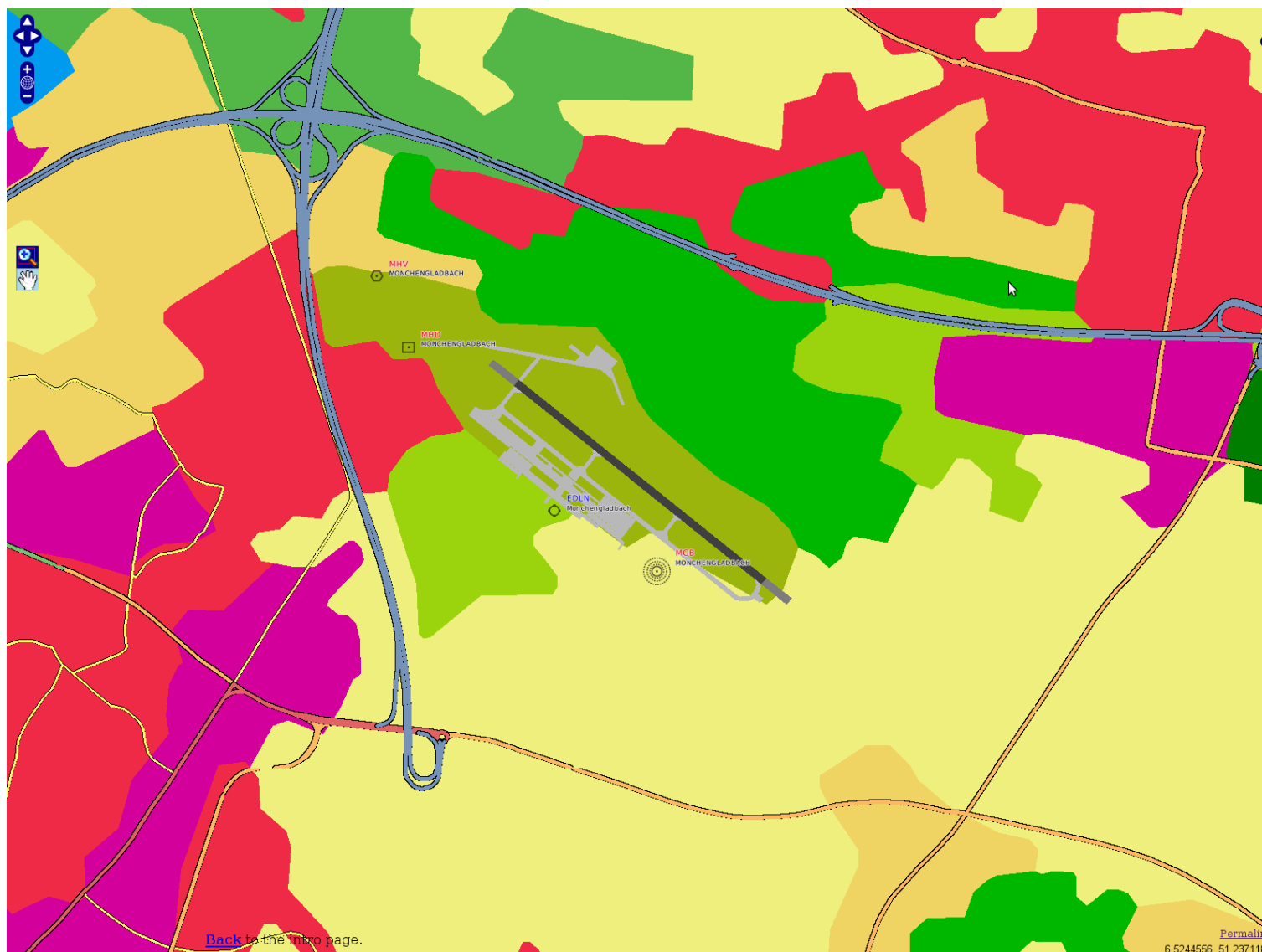
- Ja, aber
- Anderen gefällt's
- Aus Spaß wird Ernst

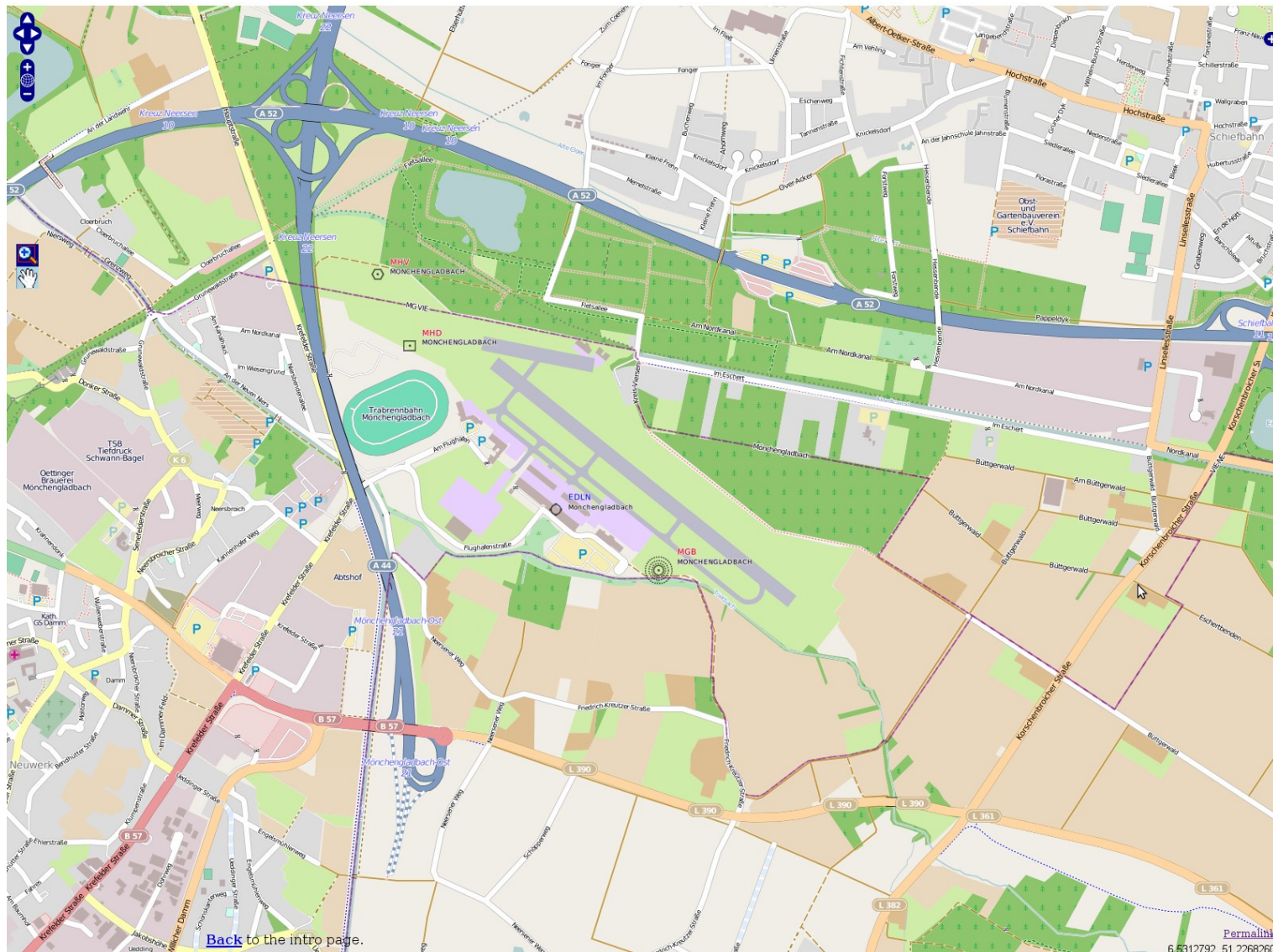


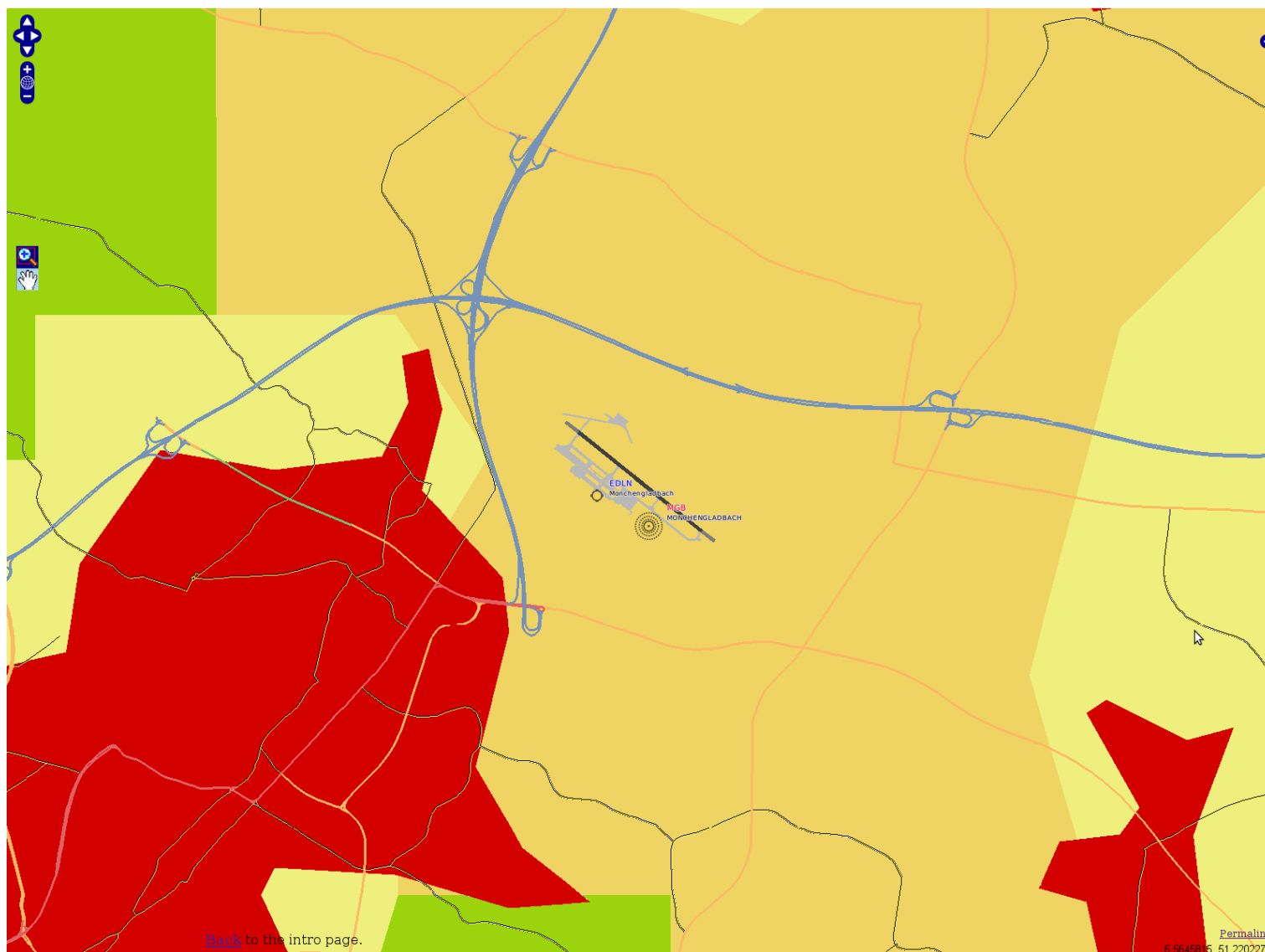


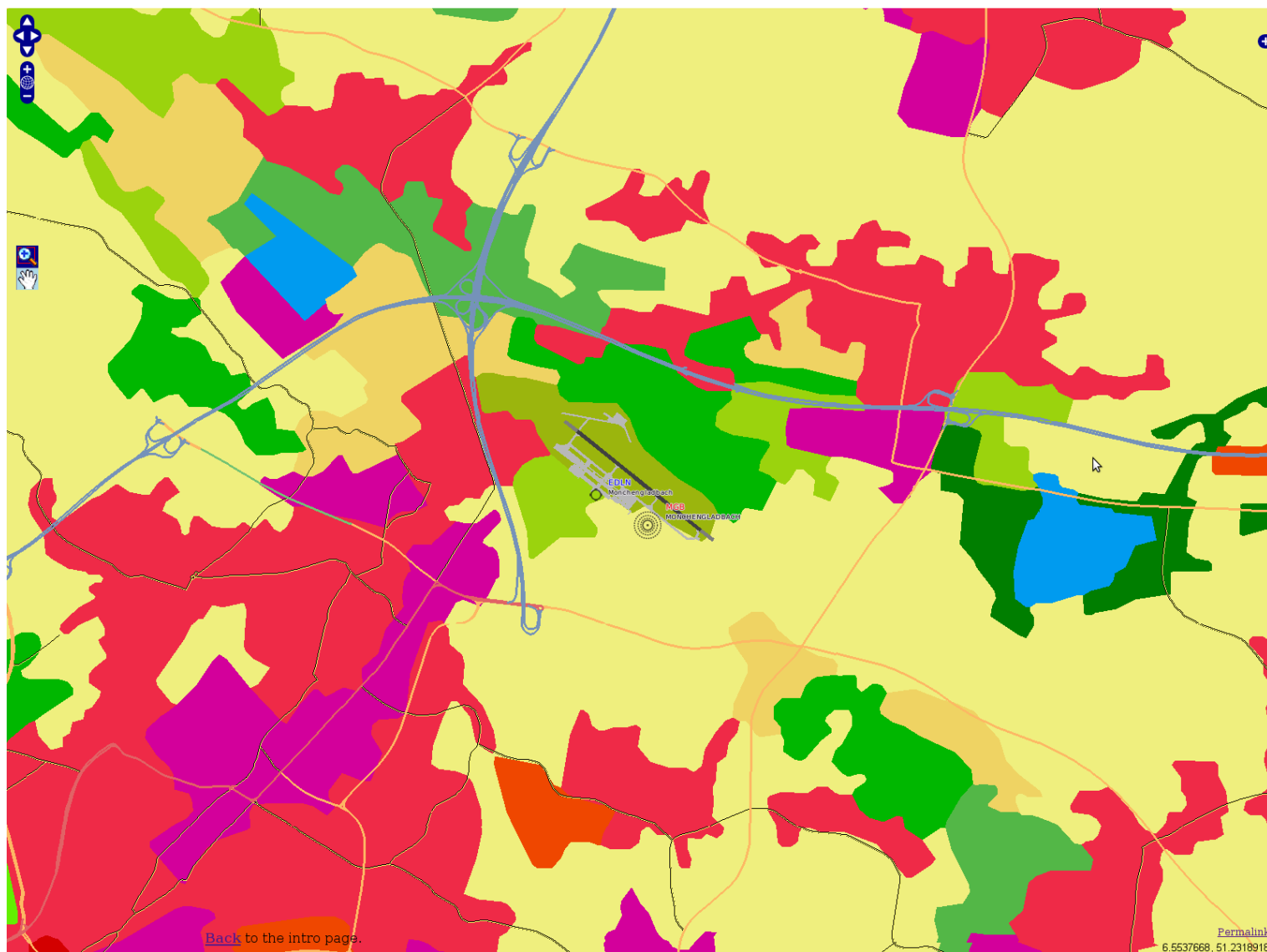
Alles an einem zentralen Ort ?

- Auch
- WMS erlaubt uns, fremde Karten in eine Browser-Darstellung einzubinden
- Gelegentliche Anfragen für Datensätze im WMS







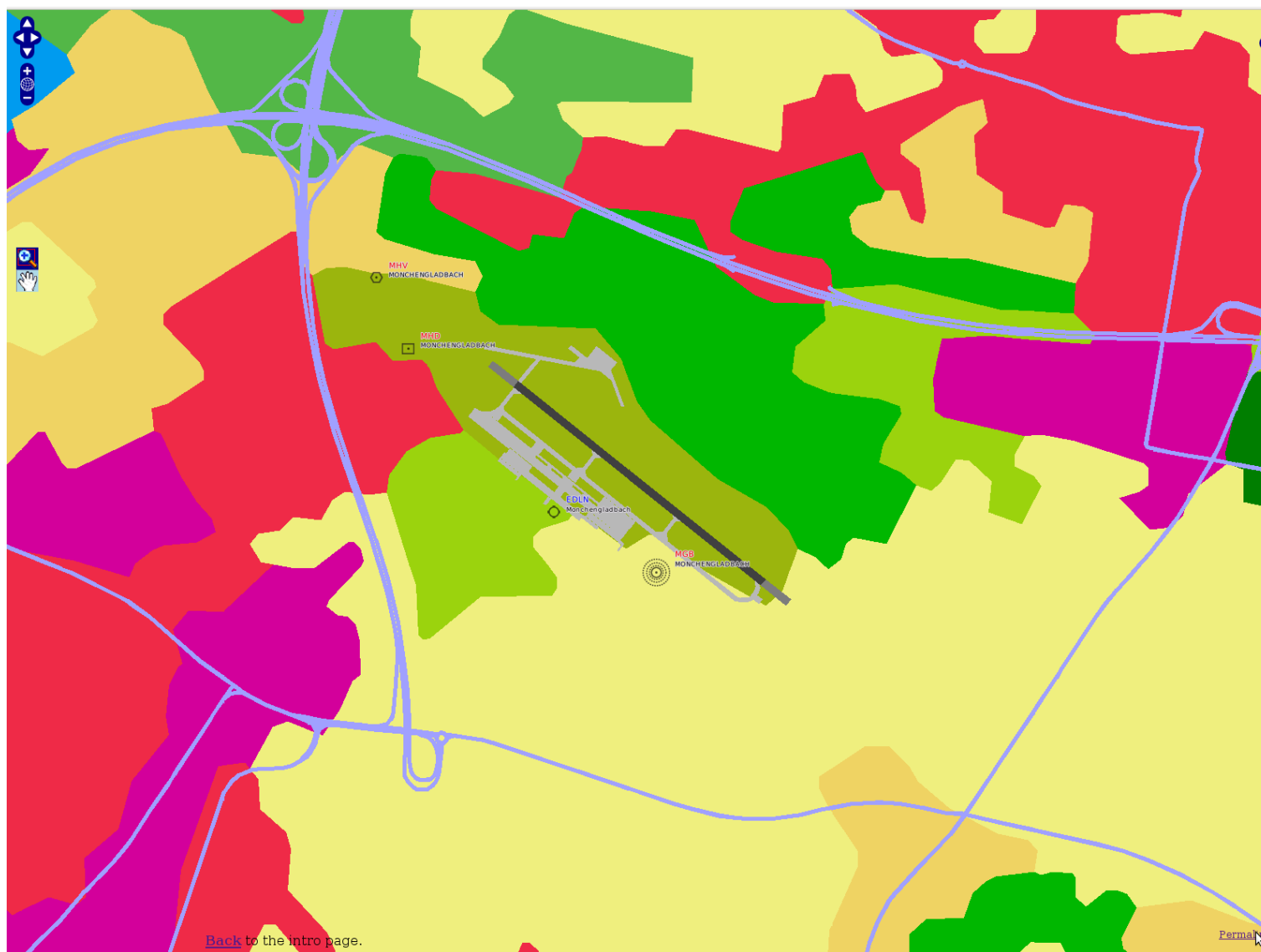


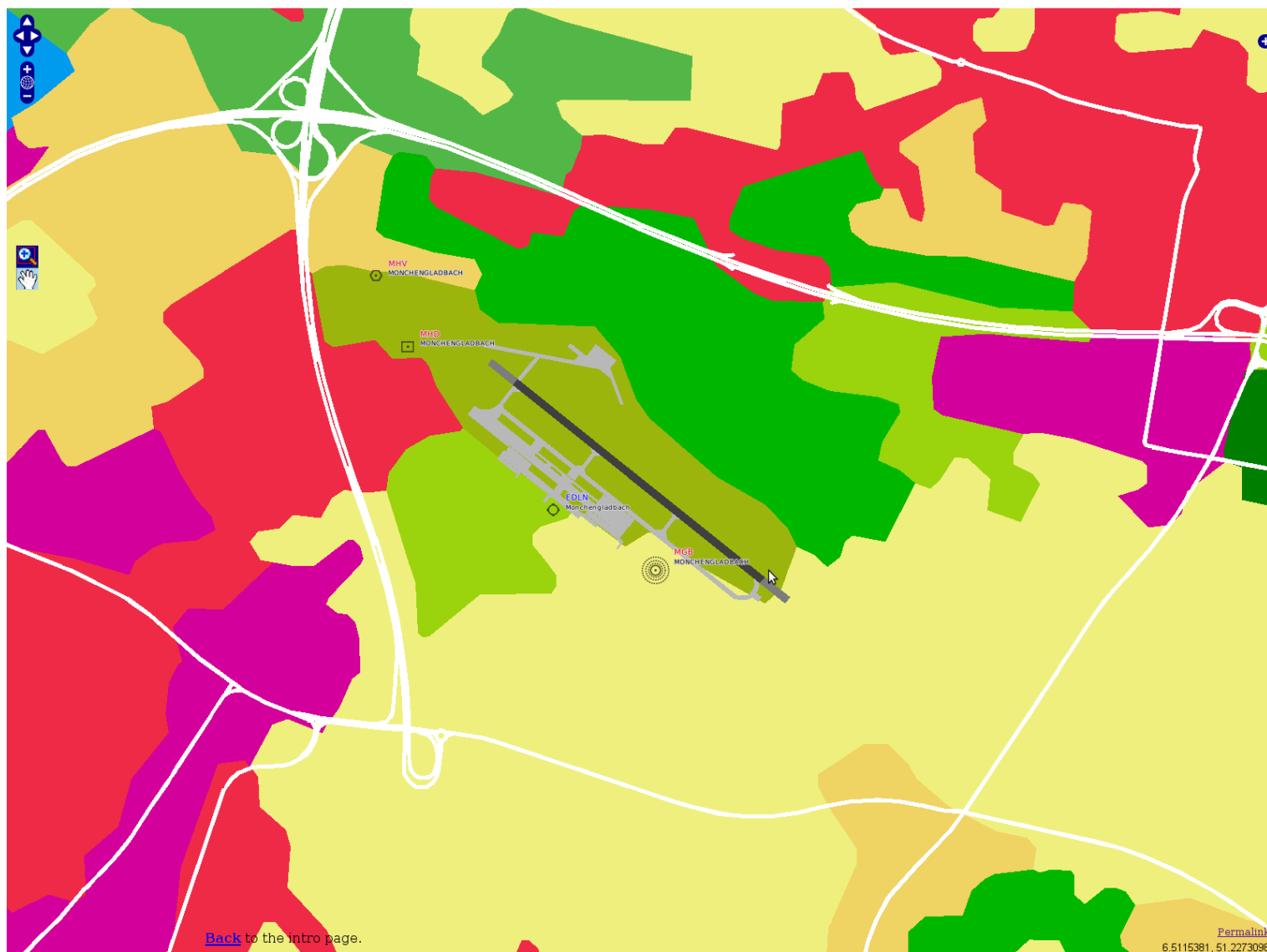




Warum gerade PostgreSQL / PostGIS ?

- Man kann es auch anders, man will aber nicht
- Mehr als nur Datensammlung
- Der Clou sind ja die Bearbeitungsfunktionen
- Schlimmstenfalls hilft immer noch eine „for“-Schleife
.... ja, in der Bash







Wohin geht die Reise ?

- Automatisierung im In- und Export
- Nähere Anbindung an GRASS
- „Live“-Editieren





<http://www.flightgear.org/>

um mal eine schlechte Webseite zu sehen

<http://mapserver.flightgear.org/>

für einen Blick auf die verwendeten Bodennutzungsdaten
(Pfadfinder-Ambitionen nicht unangebracht)

<http://scenemodels.flightgear.org/>

da ham' wir unsere 3D-Szenerie-Modelle

<http://wiki.flightgear.org/>

falls jemand immer noch glaubt, ein Wiki eignete sich für
Dokumentation ;-)

<https://www.postgresql.eu/events/feedback/pgconfde2011/>

Für Rückmeldung zur Konferenz im Allgemeinen und
zu diesem Vortrag im Besonderen

Martin@flightgear.org