

VYUŽITÍ HRY MINECRAFT PRO GEOVIZUALIZACE A MODELOVÁNÍ PROSTOROVÝCH JEVŮ

Olomouc v Minecraftu

Z existujících prostorových dat terénu, silniční sítě, využití ploch, vodních ploch, budov a doplňujících 3D modelů, byl vytvořen model města Olomouce v počítačové hře Minecraft v měřítku 1 : 1 a je přibližně 5 × 5 velké.

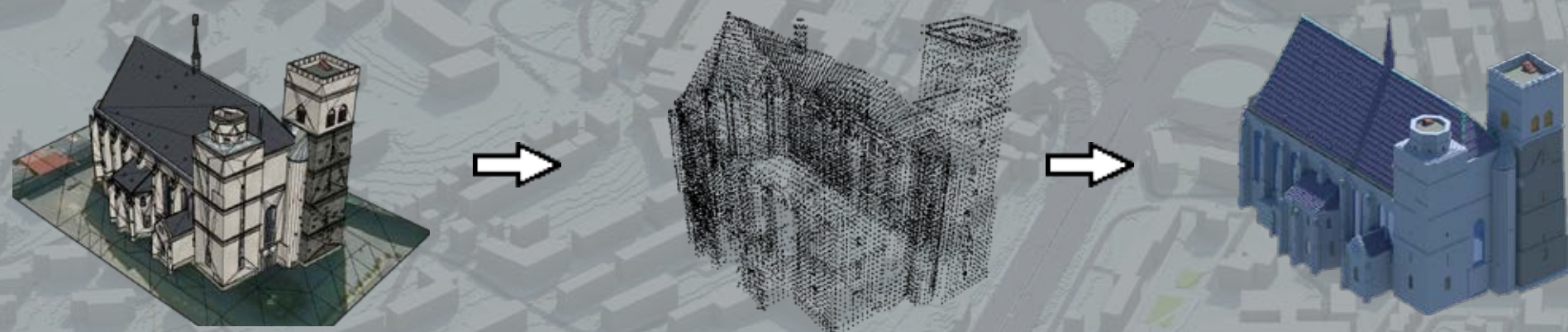


= 1 m³

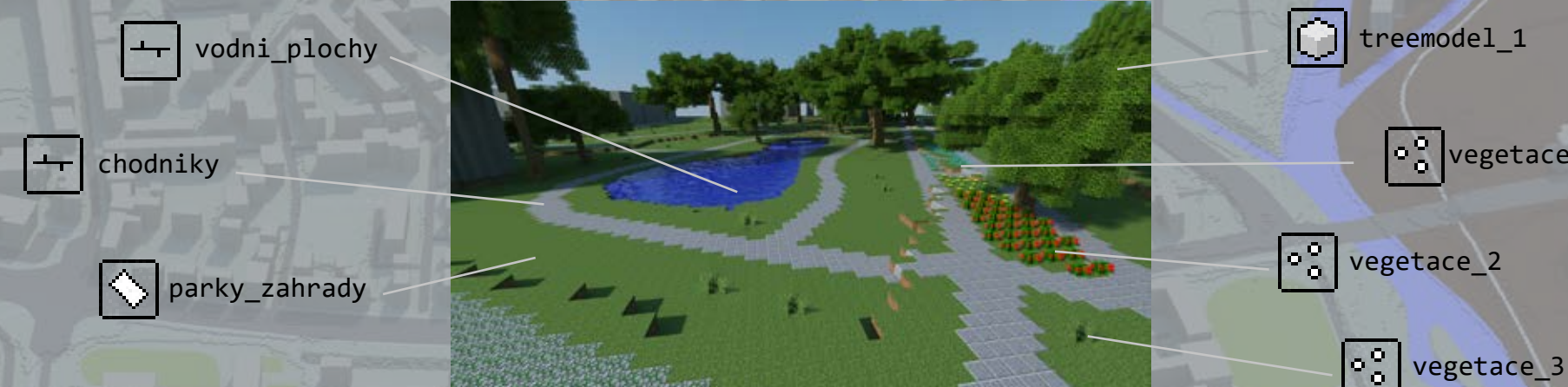
Vstupní data:

-  4 434 linií
-  1 digitální model reliéfu
-  2 194 polygonů
-  3 673 bodů
-  3D modely o 22 691 polygonech

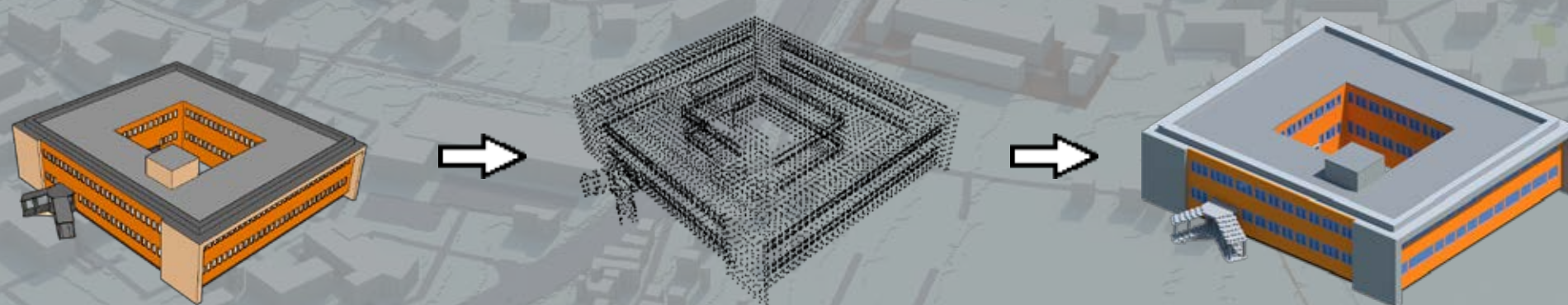
Kostel sv. Mořice



Park Smetanovy sady



Katedra geoinformatiky



Univerzita Palackého
v Olomouci



katedra
geoinformatiky



Využití hry Minecraft pro geovizualizaci
a modelování prostorových jevů
příloha bakalářské práce
vypracoval: Adam BOUDNÍK
vedoucí práce: Ing. Jan PÍŇOS
Univerzita Palackého v Olomouci, 2020
Použitá data: DMR 5G, ©CÚZK;
StreetNet, ©CEDA Maps a.s.;