室内地图制作方法

项目源代码

https://gitee.com/vpclub-wh/indoor-map

室内地图制作

用threejs实现的室内地图展示，原理非常简单

- 使用正交相机创建2D效果
- 根据地图数据多边形形状
- **OrbitControls**进行地图控制

src/components/indoor-map.vue 中

制作地图形状数据

Tiled地图形状数据，则需要借助一些外部工具，因此，我们使用 **mapeditor**制作地图形状数据

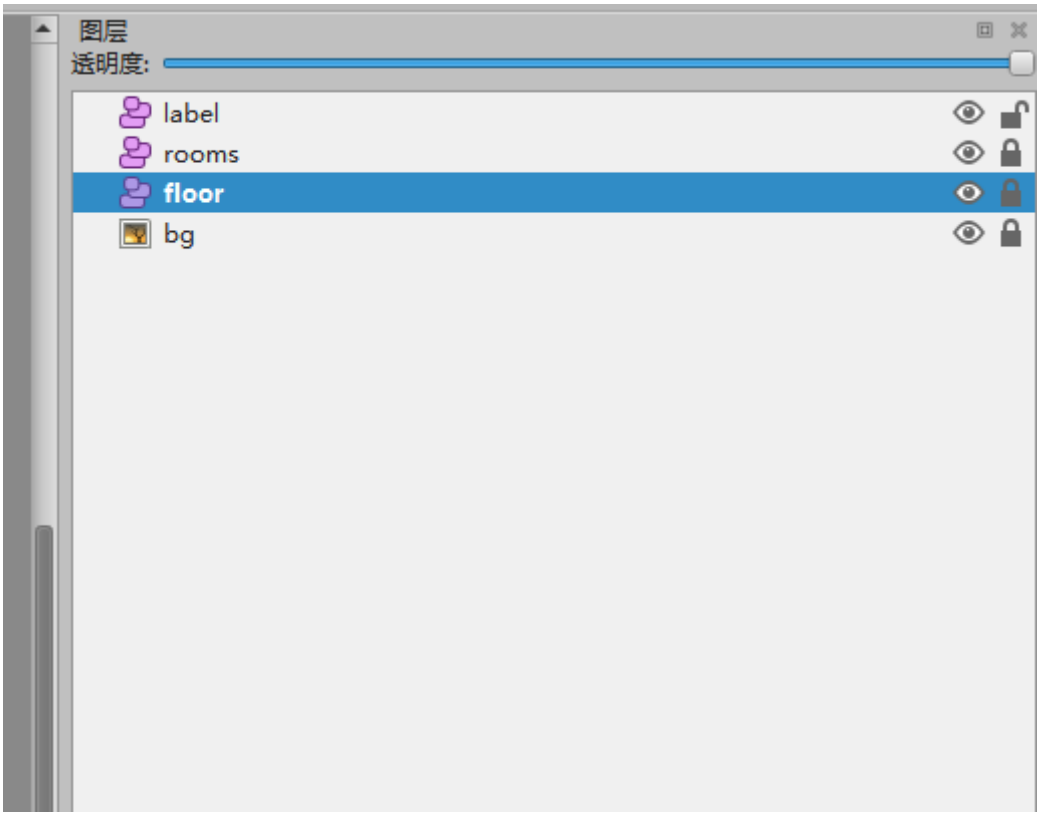
Tiled地址 https://www.mapeditor.org/

最终效果图

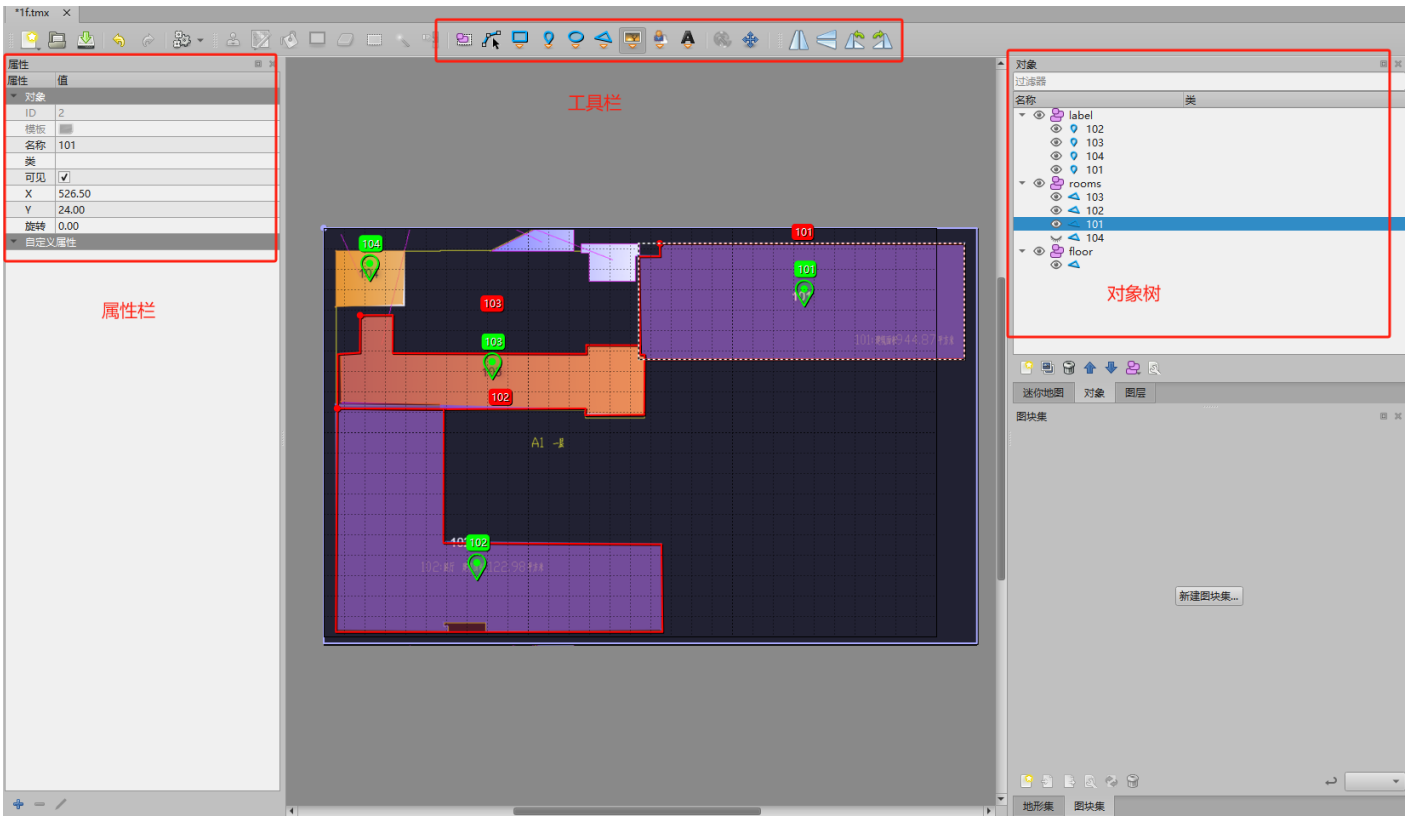
约定

首先，我们约定一张地图有四个图层，需要在图层中定义

- bg：类型为图像层，图片的长和宽要求是2的整数倍
- floor：空间为对象层
- rooms，类型为对象层
- label，类型为对象层



进行区块标记



约定

所有的对象均使用多边形，既使用矩形绘制的区块，也需要转换为多边形，可以在对象上右键，转换为多边形为便于协作，对象的name属性作为与数据绑定的唯一依赖关系

- 因为文字内容需要动态变化，而文字的长和宽需要计算，因此label使用点位置进行标记，再动态计算放到与此坐标点的居中位置
- jspn

tiledmap快捷键

- 放大: ctrl++
- 缩小: ctrl+-
- 默认大小: ctrl+0
- 平移: 滚轮或者按住空格
- 填充到窗口正中间: ctrl+/

版本号 #1
由 董列涛 创建于 24 二月 2025 05:27:42
由 董列涛 更新于 2 四月 2026 08:06:31