

城市3D模型APP软件开发

产品名称	城市3D模型APP软件开发
公司名称	武汉心悦科技有限公司
价格	.00/个
规格参数	
公司地址	洪山区书城路7号名士1号3号楼6层19室（名士一号商务秘书-211号）（注册地址）
联系电话	18627148124

产品详情

城市3D模型软件开发请联系上方廖经理，城市3D模型APP开发，城市3D模型系统开发，城市3D模型公众号开发，城市3D模型小程序开发，城市3D模型模型开发，城市3D模型平台软件，城市3D模型AR开发，城市3D模型开发方案，城市3D模型开发公司，城市3D模型开发需要多少钱，城市3D模型源码开发。APP便捷了每个人的生活，APP开发让每个企业都开始了移动信息化进程

创建自然光

中的光照非常迷人——阴影与地形相互作用的方式，目的是创造一个既赏心悦目又不被现实阻碍的场景。我使用了Blender的全局照明系统，带有一个“world”节点，使用“Nishita”环境照明。这允许非常自然的照明，环境设置可以快速产生令人愉悦的结果。

在Blender中使用几何节点分布树

树木起着重要的作用，因为它们有助于创建投射阴影，使地形具有真实感。我使用Blender的Geometry Nodes来分布模型中的树木并创建大小、形状和旋转的变化。我还使用了材质选择器，选择树木较多或较少的区域，使用材质选择绘制密度。

烘焙照明以供导出

为了让体验在Three.js中发挥作用和表现良好，场景加载烘焙到纹理中的光照非常重要。我为2048 × 2048的地板创建了一个纹理，包含所有阴影。可以在互联网上的几个教程中找到如何进行阴影烘焙的过程。最终结果令人印象深刻，并且对性能没有影响。

导出到Three.js

完成烘焙并将纹理连接到地面网格中的颜色节点后，我将所有网格导出为GLTF格式。使用DRACO COMPRESSION的整个模型为1.2MB。然而，我们的树有一个问题：它们不能一次全部导出，因为GPU完成这个过程需要很长时间。

我使用Three.js的MESH SURFACE SAMPLER创建了树，它正是用于此目的。您可以使用模型并将其分布在表面上，创建同一模型的变体，但对每个模型进行修改。因此，性能是令人难以置信的，即使有非常多的变化。

您可以在Three.js官方文档中看到这样的例子。

为政企实现互联网+，物联网+，教育、旅游、交通、安全等搭建信息网络平台

能够帮助客户在短时间内组建专门的开发、测试、以及技术支持团队，提供全天候现场技术服务