**public主要文件目录**

一 ./js

threejs库包含的部分js

../scene makerjs库

bloom effects **engine**......

Engine.js 整个场景的唯一单例，包含了以下逻辑

1.相机 场景 渲染器 后处理效果（部分）

2.world模型加载

3.相机动画

4.mqtt（回路，设备状态数据关联）  
二 ./level

../libs 动画加载界面库

**关卡界面**：

展厅 exhibitionHall.html

展厅配电房 hallDistribution.html

箱式变电站distributionRoom.html  
**关卡逻辑**：

FilterMesh.js

1.关卡加载完毕后读取场景模型并加载相应场景页面

2.关卡加载动画

dependent.js 依赖的相关js

* exhibitionHall.js

展厅监测设备（灯，沙盘...）关联,

辉光效果， engine.blooms.setEnable(true) engine.blooms.addBloomObjects(xxx)

边缘线效果，engine.effects.addEdgesObject(xxx) / engine.effects.setEdgesObjects(xxx)

虚化效果，engine.effects.unrealObject(xxx)

外轮廓效果，

pushValue(outlineObjects,##)将需要使用外轮廓的物体加入到该数组中

engine.blooms.addBloomObjects(##)

engine.effects.setOutlineObjects(outlineObjects)

* hallDistribution.js

回路灯状态关联

* distributionRoom.js

配电房电柜预览

**关卡样式**：

hall.css:场景按钮,ui样式

三 ./mesh

Path :xml路径

Worlds:

world模型文件 材质路径需更改

<materials>

        <library>worlds/PDF/PDF\_2020-06-18\_15-20-50-8/materials/PDF.mat</library>

    </materials>

场景模型 贴图路径需更改

<texture name="diffuse">worlds/5F\_ZT/5F\_ZT\_2020-06-28\_11-56-45-8/textures/ditan2.png</texture>

四 ./textures 贴图纹理

**运行**

--start\_server.bat 测试服务器

--html\_start.bat 展厅页面