

CooGIS-API

接口文档

V6.0.4



浙江科澜信息技术有限公司

编号	章节名称	修订内容简述	修订日期	修订前版本号	修订后版本号	修订人	批准人

目录

1.核心类 (Core)	6
Map3D	6
基本地图构造函数	6
参数说明	6
球面地图构造函数	7
参数说明	7
2.应用类 (Application)	7
2.1 场景特效功能	7
配置方法	7
参数说明	8
2.2 测量功能	8
配置方法	8
参数说明	8
2.3 模型拾取功能	8
构造函数	8
配置方法	9
参数说明	9
2.4 空间分析功能	10
构造函数	10
参数说明	10
配置方法:	10
2.5 漫游模式功能	11
配置方法:	11
参数说明	11
2.6 路径绘制功能	11
配置方法	11
参数说明	12
2.7 视角设置功能	12
配置方法:	12
参数说明	12
2.8 坐标 (Conversion)	13
配置方法	13
参数说明	13
2.9 绘制 (Draw)	14
构造函数	14
配置方法	14
参数说明	14
2.10 全屏 (FullScreen)	15
配置方法	15
2.11 屏幕截取 (ImageCut)	15
配置方法	15
参数说明	15

2.12 图层控制 (ManageLayer)	16
配置方法	16
参数说明	16
2.13 标注 (Label)	16
配置方法	16
参数说明	17
2.14 气泡 (Tip)	17
配置方法	17
参数说明	17
2.15 获取 SDK 路径 (Path)	18
配置方法	18
参数说明	18
2.16 矢量文件操作 (Shp)	18
配置方法	18
参数说明	18
2.17 管线 (Pipeline)	19
构造函数	19
配置方法	19
参数说明	20
3. 球面应用类 (SphereApplication)	20
3.1 倾斜摄影数据操作 (Osgb)	20
配置方法	20
参数说明	20
3.2 影像数据操作 (Dom)	21
配置方法	21
参数说明	21
3.3 地形数据操作 (Dem)	21
配置方法	22
参数说明	22
3.4 矢量数据操作 (Shp) —— 开发中，目前完成矢量线、面	22
配置方法	22
参数说明	23
3.5 模型数据操作 (Model)	23
配置方法	23
参数说明	23
3.6 定向观察 (DirectObservat)	24
配置方法	24
参数说明	24
3.7 视点 (Angle)	24
配置方法	24
参数说明	24
3.8 测量 (Measure)	25
配置方法	25
参数说明	25

3.9 路径 (RoamPath)	25
配置方法.....	25
参数说明.....	26

JavaScript API V6.0.4 类参考

1. 核心类 (Core)

Map3D

此类是地图 API 的核心类，您可以通过实例化此类自定义实例化一个 3D 地图。任何基于地图实现的功能都需要在此类的基础上进行操作。

基本地图构造函数

构造函数	描述
<pre>var map = new CooMap.Map3D({ id:"map", ip:"192.168.10.34:9090", user:"admin", password:"admin", treeName:"kq_tiangditu", viewPoint : [546341.064672,100.835425,-3328234.176440 ,-20.380259,179.918972] });</pre>	地图的初始化获取基本地图

参数说明

参数	类型	描述
id	String	用于创建地图的 div 的 id 名
ip	String	获取地图的 ip 地址
user	String	验证用户的账号
password	String	验证用户的密码
treename	String	选择需要加载的逻辑树名称
viewPoint	Arr	地图的初始化视点

球面地图构造函数

构造函数	描述
<pre>var map = new CooMap.Map3D({ id:"map", position:[119.5000907, 29.8732123, 120000, 3, 0.5] }, 2);</pre>	球面地图的初始化获取基本球面地图

参数说明

参数	类型	描述
id	String	用于创建地图的 div 的 id 名
position	Arr	设置球面地图的初始化视点，并以飞行特效定位。 数组中按顺序放置经度、纬度、高度、飞行时间（秒）以及角度（0.5 换算 90 度）
type	Number	代表地图是球面的类型符号，球面是 2

2.应用类（Application）

此类是地图 API 的应用工具类，您可以通过此分类下的方法在地图中实现各种功能和场景效果。

2.1 场景特效功能

此方法是场景特效类方法，调用后在地图上可开关相关雨效、雪效功能。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
effectStart	None	<pre>map.effectOpen("snow", {size: " 0.5", num: " 2000" }); map.effectOpen("rain", {size: " 0.5", num: " 2000" });</pre>	场景特效（雨/雪）开启
effectClose	None	<pre>map.effectClose("rain"); map.effectClose("sonw");</pre>	场景特效（雨/雪）关闭

参数说明

参数	类型	描述
size	String	用于设置雨效、雪效的颗粒尺寸，默认值为 0.5
num	String	用于设置雨效、雪效的范围内的显示数量，默认值 2000

2.2 测量功能

此方法是绘制测量类方法，您可以通过调用该方法在地图中实现测量绘制功能。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
addMeasure	measureParameters	map.addMeasure(type);	在地图上开启对应测量功能
delMeasure	None	map.delMeasure(measureParameters);	在地图上关闭对应测量功能

参数说明

参数	类型	描述
type	Number	1 为距离测量 2 为水平测量 3 为垂直测量 4 为面积测量
measureParameters	obj	对应的测量对象

2.3 模型拾取功能

此方法是模型拾取类方法，您可以通过此方法在地图中实现模型拾取、显隐、高亮等功能。

构造函数

构造函数	描述
var mod = new CooMap.Model();	创建一个模型实例。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
addModel	Arr	layer = mod.addModel({ "url": path, "pos" : tempPos, "hisPos": tempHisPos, "scale": scale , "id" : tempId });	添加模型
showModel	None	mod.showModel(modelId, id);	显示模型
hideModel	None	mod.hideModel(modelId, id);	隐藏模型
deleteModel	None	mod.deleteModel(modelId, .id);	删除模型
delAllModel	None	mod.delAllModel(layerId);	删除所有模型
moveModel	None	mod.moveModel(modelId, id, x, y, z) ;	模型移动
pickModelOpen	None	mod.pickModelOpen();	拾取模型
pickModelClose	None	mod.pickModelClose();	取消模型拾取
brightModel	None	id = mod.brightModel(x, y, z, 0);	传三维场景中的模型坐标, 让模型高亮
darkModel	None	mod.darkModel(id);	模型高亮显示关闭
boxPickOpen	None	mod.boxPickOpen(treeName);	框选拾取使之高亮
boxPickClose	None	mod.boxPickClose();	关闭框选拾取
rotateModel	None	mod.rotateModel(modelId, id, x_rotate, y_rotate, z_rotate);	模型方向选择
setModelIdHighlight	None	mod.setModelIdHighlight(modelId, state);	根据 ID 使模型高亮显隐

参数说明

参数	类型	描述
url	String	加载的模型文件路径
pos	Arr<pot>	模型组的位置坐标数组, 每一个模型的坐标已数组的形式[x, y, z]添加在数组中
hisPos	Arr<pot>	模型组的历史位置坐标数组, 用于动态移动模型使用, 可不传。每一个模型的坐标已数组的形式[x, y, z]添加在数组中
scale	String	模型缩放比例
id	String	模型的 ID
layer	Arr<obj>	返回的模型信息数组, 每个信息对象含有 layerId, modelId 以及 id 三个参数

layerId	String	图层对象
modelId	String	图层 id
id	String	模型 id
x	Number	地图场景的 x 坐标
y	Number	地图场景的 y 坐标
z	Number	地图场景的 z 坐标
treeName	String	逻辑树节点名称, 例: "mx;一期建筑"
x_rotate	Number	X 轴旋转角
y_rotate	Number	Y 轴旋转角
z_rotate	Number	Z 轴旋转角
state	Number	1: 显示, 0: 隐藏

2.4 空间分析功能

此类是空间分析工具类, 您可以通过实例化此类在地图中实现空间分析功能。
共有三种空间分析功能:

参数	说明
ControlSpatial	控高分析
ViewsSpatial	通视分析
VisibilitySpatial	视域分析

构造函数

构造函数	描述
<pre>var controlSpatial= new CooMap.ControlSpatial(height); var viewsSpatial= new CooMap.ViewsSpatial(); var visibilitySpatial= new CooMap.VisibilitySpatial();</pre>	创建一个对应的空间分析实例。

参数说明

参数	类型	描述
height	Number	设置控高分析的高度

配置方法:

方法	返回值	使用方法	描述
----	-----	------	----

start	None	controlSpatial.start(); viewsSpatial.start(); visibilitySpatial.start();	开启对应的空间分析功能
destroy	None	controlSpatial.destroy(); controlSpatial.destroy(); visibilitySpatial.destroy();	关闭对应的空间分析功能

2.5 漫游模式功能

此方法是漫游模式工具方法，您可以通过此方法在地图中设置不同的漫游方式。

共有四种漫游方式：

1: 步行；2: 车行；3: 飞行；4: 自由

配置方法:

方法	返回值	使用方法	描述
setRoamMode	None	map.setRoamMode(mode, height, speed, pitch);	设置对应的漫游方式

参数说明

参数	类型	描述
mode	Number	1: 步行；2: 车行；3: 飞行；4: 自由
height	Number	视点距地面高度
speed	Number	漫游速度
pitch	Number	漫游视点角度

2.6 路径绘制功能

此方法是路径绘制工具类方法，您可以通过此方法在地图中实现自定义路径的绘制、播放、保存。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
drawRoamPath	None	map.drawRoamPath();	开启绘制路径
saveRoamPath	None	map.saveRoamPath(path);	保存绘制路径
playRoamPath	None	map.playRoamPath(speed, height, path);	播放已保存路径

pauseRoamPath	None	map.pauseRoamPath();	暂停路径播放
stopRoamPath	None	map.stopRoamPath();	停止路径播放
removeRoamPath	None	map.removeRoamPath();	清除绘制痕迹

参数说明

参数	类型	描述
path	String	路径文件保存位置
speed	Number	播放路径的速度
height	Number	播放路径时视角的高度

2.7 视角设置功能

此方法是视角定位设置工具类方法，可以通过此方法在地图中实现不同视角的设置、定位等功能。

配置方法:

方法	返回值	使用方法	描述
getViewPoint	String	view = map.getViewPoint();	获取当前视点
setViewPoint	None	map.setViewPoint(x, y, z, pitch, rotate)	设置视点
flyViewPoint	None	map.flyViewPoint(x, y, z, pitch, rotate, dis, type)	飞行定位
setViewPoint	None	map.setViewPoint(x, y, z, pitch, rotate)	设置全幅视点
switchView	None	map3D.switchView(angle);	设置特定视角观察角度

参数说明

参数	类型	描述
x	Number	设置视角中心点的 x 坐标
y	Number	设置视角中心点的 y 坐标
z	Number	设置视角中心点的 z 坐标
pitch	Number	设置视角中心点的旋转角
rotate	Number	设置视角中心点的俯仰角
dis	Number	飞行定位的速度

type	Number	值为 1
------	--------	------

2.8 坐标(Coverision)

此方法是坐标类方法，可以通过此方法实现坐标转换。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
screenToView	None	map.screenToView(x, y);	屏幕坐标转三维场景坐标
viewToScreen	None	map.viewToScreen(x, y, z);	三维场景坐标转屏幕坐标
getScreenPoint	None	map.getScreenPoint();	获取屏幕光标坐标
getScreenVertexPoint	None	map.getScreenVertexPoint();	获取当前视野范围内的四个端点坐标
degreeToCgcs_2000	None	map.degreeToCgcs_2000(lon, Lat);	经纬度坐标转三维坐标
cgcs_2000ToDegree	None	map.cgcs_2000ToDegree(x, y);	三维场景坐标转经纬度坐标
setPoint	None	map.setPoint(x, y, z, pitch, rotate, dis);	场景坐标转视点坐标并进行定位

参数说明

参数	类型	描述
x	Number	设置视角中心点的 x 坐标
y	Number	设置视角中心点的 y 坐标
z	Number	设置视角中心点的 z 坐标
lon	Number	经度
Lat	Number	纬度
pitch	Number	设置视角中心点的旋转角
rotate	Number	设置视角中心点的俯仰角
dis	Number	飞行定位的速度

2.9 绘制(Draw)

此类是绘制类，可以通过实例化此类在三维地图中绘制轨迹、矩形、圆形等。

构造函数

构造函数	描述
<code>var tra = new CooMap.Draw();</code>	在三维地图中创建对象图形绘制对象

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
<code>drawPathMpdel</code>	Obj	<code>layerLine=tra.drawPathMpdel({x,y,z,scale,url});</code>	绘制轨迹
<code>deleteModel</code>	None	<code>tra.deleteModel(layerLine);</code>	删除运动轨迹及模型
<code>play</code>	None	<code>tra.play({layerLine,speed,model,isFollow,x,y});</code>	播放轨迹
<code>pause</code>	None	<code>tra.pause(layerLine);</code>	暂停播放轨迹
<code>stop</code>	None	<code>tra.stop(layerLine);</code>	停止播放轨迹
<code>grap</code>	Obj	<code>layer1=tra.grap(type,height);</code>	绘制图形圆，矩形
<code>removeGrap</code>	None	<code>tra.removeGrap(layer1);</code>	删除绘制图形
<code>showGrap</code>	None	<code>tra.showGrap();</code>	显示绘制图形
<code>hideGrap</code>	None	<code>tra.hideGrap();</code>	隐藏绘制图形
<code>removeAllGrap</code>	None	<code>tra.removeAllGrap();</code>	删除所有的图形
<code>draw</code>	None	<code>tra.draw(type,height);</code>	绘制点线面

参数说明

参数	类型	描述
<code>x</code>	Arr	轨迹中点的 X 坐标数组
<code>y</code>	Arr	轨迹中点的 Y 坐标数组
<code>z</code>	Arr	轨迹中点的 Z 坐标数组
<code>scale</code>	Number	模型缩放比例
<code>url</code>	String	模型文件的路径
<code>layerLine</code>	Obj	绘制轨迹对象

speed	Number	模型对象运动速度
model	Number	路由类型
isFollow	Boolean	是否视点跟随
x	Number	开启视点跟随后，视点距离模型后方的水平距离
y	Number	开启视点跟随后，视点距离模型后方的垂直距离
layer1	Obj	绘制图形对象
type	Number	绘制图形类型 0: 点, 1: 线, 2: 面
height	Number	绘制图形高度

2.10 全屏(FullScreen)

此方法是全屏功能类方法，可以实现地图的全屏操作。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
fullScreen	None	map3D.fullScreen();	实现三维地图的全屏操作

2.11 屏幕截取(ImageCut)

此方法是截图功能类方法，可以实现对当前地图画面的截图操作。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
imageCut	None	map.imageCut(filepath, ImageName);	实现当前三维地图的截图操作

参数说明

参数	类型	描述
filepath	String	保存截图文件的路径
ImageName	String	保存的图片文件名称

2.12 图层控制 (ManageLayer)

此方法是图层显隐控制类方法，可以实现对当前地图对应图层的显隐操作。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
manageLayer	None	map.manageLayer(name, state);	实现当前三维地图对应图层的显隐操作

参数说明

参数	类型	描述
name	String	对应图层的逻辑树节点结构，如：“柯桥;建筑”
state	Boolean	显隐的状态 显示: true, 隐藏: false

2.13 标注 (Label)

此方法为标注类方法，可以在地图上添加、更新、删除标注的效果。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
operationLabel	None	map.addAndUpdateLabel({id, name, url, font, colour, backgroundColor, point, minDis, maxDis, height, remark});	在地图中添加标注
delLabel	None	map.delLabel(id);	删除标注
operationLabel	None	map.addAndUpdateLabel({id, name, url, font, colour, backgroundColor, point, minDis, maxDis, height, remark});	更新标注信息

参数说明

参数	类型	描述
id	String	定义标注 ID
name	String	定义标注名称
url	String	使用的标注图片路径
font	String	字体
colour	Number	文字颜色
backgroundColour	Number	文字背景颜色
point	String	标注位置，以“x, y, z”形式的字符串传入
minDis	Number	最小可视距离
maxDis	Number	最大可视距离
height	Number	标注抬高的高度
remark	String	备注信息

2.14 气泡(Tip)

此方法是标记气泡类方法，可以实现在当前地图上显示气泡标记的功能。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
info	None	map.info(remark, left, top, width, height);	实现在当前三维地图中标记气泡的操作

参数说明

参数	类型	描述
remark	String	气泡显示内容
left	Number	距屏幕左端位置
top	Number	距屏幕顶端位置
width	Number	气泡的宽度
height	Number	气泡的高度

2.15 获取 SDK 路径(Path)

此方法用于获取注册的 SDK 路径，可以实现获取当前注册的 SDK 的路径位置。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
getSDKPath	String	path = map3D.getSDKPath();	获取当前注册的 SDK 的位置路径

参数说明

参数	类型	描述
path	String	注册的 SDK 位置路径

2.16 矢量文件操作(Shp)

此方法是矢量文件操作类方法，加载、显隐、移出矢量操作。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadShp	String	id=map.loadShp({tileSize, showmin, showmax, liftup, font, color, bkColor, visible});	加载矢量文件
showShp	None	map.showShp(id);	显示矢量数据
hideShp	None	map.hideShp(id);	隐藏矢量数据
removeShpLayer	None	map.removeShpLayer(id);	移除矢量数据

参数说明

参数	类型	描述
id	String	加载的 Shp 图层返回的 ID
tileSize	Number	切片大小
showmin	Number	最小可见高度
showmax	Number	最大可见高度

liftup	Number	图层离地高度
font	String	字体
color	Number	字体颜色
bkColor	Number	背景颜色
visible	Boolean	是否可见 可见: true, 不可见: false

2.17 管线 (Pipeline)

此类为管线类，实例化操作可对管线模型进行相关操作

构造函数

构造函数	描述
<code>var pipeline = new CooMap.Pipeline({ id : ID,wfsIp : IP})</code>	对管线对象实例化操作

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
openObjectPick	None	<code>pipeline.openObjectPick(type);</code>	开启管线拾取
queryPipeline	Arr	<code>List=pipeline.queryPipeline();</code>	查询管线属性
closeObjectPick	None	<code>pipeline.closeObjectPick(type);</code>	关闭管线拾取
openObjectPick	None	<code>pipeline.openObjectPick(type);</code>	开启模型拾取
queryModel	Arr	<code>List=pipeline.queryModel();</code>	查询管线模型属性
closeObjectPick	None	<code>pipeline.closeObjectPick(type);</code>	关闭模型拾取
openHighlightModel	None	<code>pipeline.openHighlightModel(id,point,modelType);</code>	开启管线模型高亮
closeHighlightModel	None	<code>pipeline.closeHighlightModel(id);</code>	关闭管线模型高亮

参数说明

参数	类型	描述
type	Number	1: 模型拾取, 5: 管线拾取
id	String	管线模型 ID
point	String	管线模型位置, 以“x, y, z”形式的字符串传入
modelType	Number	选取对象类型, 0: 点矢量, 1: 线矢量, 2: 模型

3.球面应用类（SphereApplication）

3.1 倾斜摄影数据操作 (Osgb)

此类方法用于针对球面地图中的倾斜摄影数据进行操作, 可以实现倾斜摄影数据的添加、定位、显示以及隐藏。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadOSGB	Obj	<code>osgb=map.loadOSGB({url, SRS, FileName, MaxRange, MinRange, OriginPoint, BasePath, Scale});</code>	加载倾斜摄影数据
locateOSGB	None	<code>map.locateOSGB(osgb);</code>	定位加载的倾斜摄影数据位置
showOSGB	None	<code>map.showOSGB(osgb);</code>	显示加载的倾斜摄影数据
hideOSGB	None	<code>map.hideOSGB(osgb);</code>	隐藏加载的倾斜摄影数据

参数说明

参数	类型	描述
osgb	Obj	加载的倾斜摄影对象
url	String	加载的倾斜摄影服务索引路径
SRS	String	加载的倾斜摄影数据信息

FileName	String	加载的倾斜摄影数据名
MaxRange	String	加载的数据的最大可视高度，默认为100000.0
MinRange	String	加载的数据的最小可视高度，默认为0.0
OriginPoint	String	在地图中的坐标偏差值
BasePath	String	加载的倾斜摄影服务路径
Scale	String	加载的数据的尺寸大小

3.2 影像数据操作 (Dom)

此类方法用于针对对球面地图中的影像数据进行操作，可以实现影像数据的添加、定位、显示以及隐藏。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadDom	Obj	dom=map.loadDom({url, SRS, MinLevel, MaxLevel});	加载影像数据
locateDom	None	map.locateDom(dom);	定位加载的影像数据位置
showDom	None	map.showDom(dom);	显示加载的影像数据
hideDom	None	map.hideDom(dom);	隐藏加载的影像数据

参数说明

参数	类型	描述
dom	Obj	加载的影像对象
url	String	加载的影像服务路径
MaxX	String	影像数据的经度范围信息（最大）
MinX	String	影像数据的经度范围信息（最小）
MaxY	String	影像数据的纬度范围信息（最大）
MinY	String	影像数据的纬度范围信息（最小）
MinLevel	String	影像数据显示的最小层级
MaxLevel	String	影像数据显示的最大层级

3.3 地形数据操作 (Dem)

此类方法用于针对对球面地图中的地形数据进行操作，可以实现地形数据的添加、定位、

显示以及隐藏。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadDem	Obj	dem=map. loadDem({url, SRS , MinLevel, MaxLevel});	加载地形数据
locateDem	None	map. locateDem(dem);	定位加载的地形数据位置
showDem	None	map. showDem(dem);	显示加载的地形数据
hideDem	None	map. hideDem(dem);	隐藏加载的地形数据

参数说明

参数	类型	描述
dem	Obj	加载的地形对象
url	String	加载的地形服务路径
MaxX	String	地形数据的经度范围信息（最大）
MinX	String	地形数据的经度范围信息（最小）
MaxY	String	地形数据的纬度范围信息（最大）
MinY	String	地形数据的纬度范围信息（最小）
MinLevel	String	地形数据显示的最小层级
MaxLevel	String	地形数据显示的最大层级

3.4 矢量数据操作(Shp) -- 开发中，目前完成矢量线、面

此类方法用于针对对球面地图中的矢量数据进行操作，可以实现矢量数据的添加、定位、显示以及隐藏。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadSphereShp	Obj	shp=map. loadSphereShp({url, MaxRange, MinRange, LiftUp, type});	加载矢量数据
locateSphereShp	None	map. locateSphereShp(shp);	定位加载的矢量数据位置
showSphereShp	None	map. showSphereShp(shp);	显示加载的矢量数据
hideSphereShp	None	map. hideSphereShp(shp);	隐藏加载的矢量数据

参数说明

参数	类型	描述
shp	Obj	加载的矢量对象
type	String	加载的矢量类型 0: 点 1: 线 2: 面
url	String	加载的矢量文件路径
MaxRange	String	矢量可视的最大高度
MinRange	String	矢量可视的最小高度
LiftUp	String	在地形影像上的抬高高度
Stipple	String	当加载矢量线时可选参数: 1: 虚线 -1: 实线

3.5 模型数据操作(Model)

此类方法用于针对对球面地图中的人工模型数据进行操作，可以实现模型数据的添加、定位、显示以及隐藏。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
loadModel	Obj	model=map.loadModel({name, url});	加载模型数据
locateModel	None	map.locateModel(model);	定位加载的模型数据位置
showModel	None	map.showModel(model);	显示加载的模型数据
hideModel	None	map.hideModel(model);	隐藏加载的模型数据

参数说明

参数	类型	描述
model	Obj	加载的模型对象
name	String	加载的模型服务下存放模型的文件夹名

url	String	加载的模型服务路径
-----	--------	-----------

3.6 定向观察(DirectObservat)

此方法用于在地图中选取两点实现两点间由高到低进行视角观察。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
directObservat	None	map.directObservat(arr);	开启定向观察

参数说明

参数	类型	描述
arr	Arr	接收的两个位置点的视点数组以[[x, y], [x, y]]形式传入

3.7 视点(Angle)

此类方法用于在地图中进行视点相关类操作，可以获取当前视点、设置视点并飞行定位以及特定视角切换。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
getPosition	Arr	arr=map.getPosition();	获取当前视点
flyPosition	None	map.flyPosition(position);	设置视点并飞行定位
nextAngle	None	map.nextAngle(angle);	切换特定视点

参数说明

参数	类型	描述
arr	Arr	接收的当前视点信息以[[lon, lat, range]]形式返回
position	Arr	数组中按顺序放置经度、纬度、高度、飞行时间（秒）以及角度（0.5 换算 90 度）
angle	Number	要进行切换的角度

		传换算之后的值（90 度换算 0.5）
--	--	---------------------

3.8 测量(Measure)

此类方法用于在地图中进行测量相关类操作，可以设置水平距离测量、垂直距离测量、空间距离测量以及对应的清除功能。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
addSphereMeasure	Obj	mea=map.addSphereMeasure(type);	开启测量
delSphereMeasure	None	map.delSphereMeasure(mea);	清除测量痕迹

参数说明

参数	类型	描述
mea	Obj	创建的测量对象
type	Number	测量的类型 1: 水平距离测量 2: 垂直距离测量 3: 空间距离测量

3.9 路径(RoamPath)

此类方式是路径绘制类方法，可用此类方法实现路径的绘制、保存、播放等功能。

配置方法

方法	返回值	使用方法	描述
drawSphereRoamPath	None	map.drawSphereRoamPath(speed, name);	路径绘制功能开启
saveSphereRoamPath	None	map.saveSphereRoamPath(name);	保存绘制的路径
playSphereRoamPath	None	map.playSphereRoamPath(name);	播放已保存路径
pauseSphereRoamPath	None	map.pauseSphereRoamPath();	暂停播放
stopSphereRoamPath	None	map.stopSphereRoamPath();	停止播放
removeSphereRoamPath	None	map.removeSphereRoamPath(name);	清除已绘制路径并关

		e);	闭绘制
--	--	-----	-----

参数说明

参数	类型	描述
speed	Number	播放路径时的速度
name	String	保存的路径文件名称