

## 🟡 5. 模型材质和几何体属性

本节课给大家介绍模型对象的几何体 `.geometry` 和材质属性 `.material` 。

### 浏览器控制台查看对象和属性

浏览器控制打印模型对象mesh，可以展开对象，查看对象的几何体 `.geometry` 和材质属性 `.material` 。

```
const mesh = new THREE.Mesh(geometry, material);  
console.log('mesh', mesh);
```

js

浏览器控制台打印模型的几何体属性 `.geometry` 和材质属性 `.material` 。

```
console.log('mesh.geometry', mesh.geometry);  
console.log('mesh.material', mesh.material);
```

js

### 访问改变模型材质属性

```
// 访问模型材质, 并设置材质的颜色属性  
mesh.material.color.set(0xffff00);
```

js

### 访问改变模型几何体属性

```
// 访问模型几何体, 并平移几何体顶点数据  
mesh.geometry.translate(0, 100, 0);
```

js

### 材质或几何体共享

```
const mesh = new THREE.Mesh(geometry, material);
const mesh2 = new THREE.Mesh(geometry, material);
mesh2.position.x = 100;
// 两个mesh共享一个材质，改变一个mesh的颜色，另一个mesh2的颜色也会跟着改变
// mesh.material和mesh2.material都指向同一个material
// 三者等价: mesh.material、mesh2.material、material
mesh.material.color.set(0xffff00);
// 三者等价: mesh.geometry、mesh2.geometry、geometry
mesh.geometry.translate(0,100,0);
```

---

← 4. 模型材质父类Material

6. 克隆.clone()和复制.copy()→