

🔗 7. 递归遍历层级模型修改材质

加载一个外部模型，比如gltf模型，如果你想批量修改每个Mesh的材质，一个一个设置比较麻烦，可以通过递归遍历方法 `.traverse()` 批量操作更加方便。

递归遍历方法 `.traverse()`

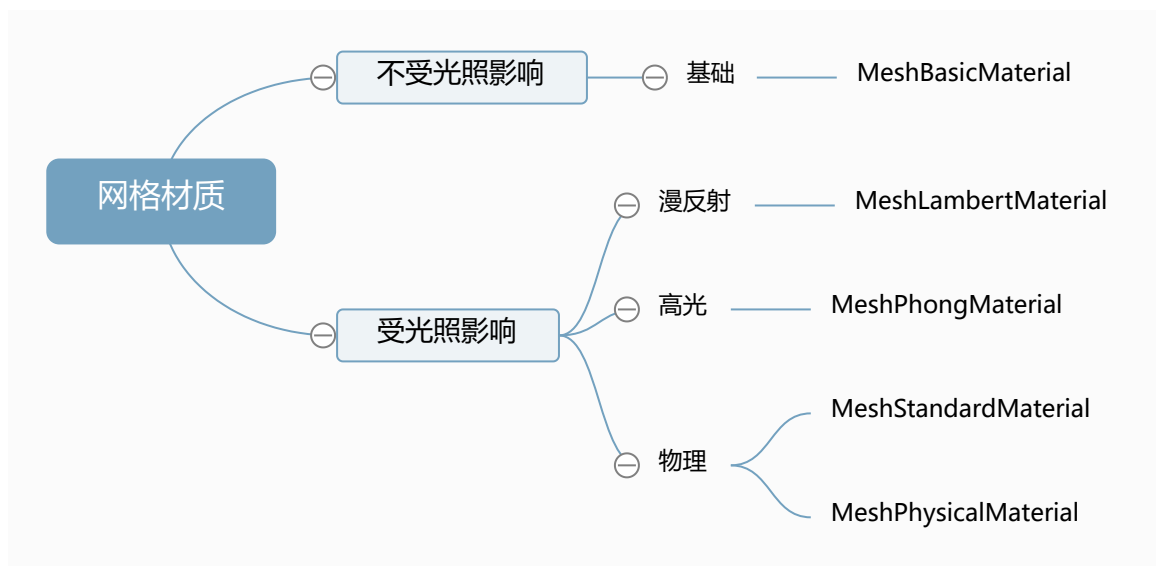
递归遍历gltf所有的模型节点。

```
// 递归遍历所有模型节点批量修改材质
gltf.scene.traverse(function(obj) {
  if (obj.isMesh) { //判断是否是网格模型
    console.log('模型节点',obj);
    console.log('模型节点名字',obj.name);
  }
});
```

js

查看gltf默认的材质

.obj、.gltf、.fbx等不同格式的模型，threejs加载默认的材质可能不同，不过也不用刻意记忆，通过浏览器控制台log打印即可 `console.log(obj.material)` 。



threejs解析glTF模型默认材质一般是 `MeshStandardMaterial` 或 `MeshPhysicalMaterial` , 相比较其它网格材质, 这两个材质属于PBR物理材质, 可以提供更加真实的材质效果

```
// 递归遍历所有模型节点批量修改材质
glTF.scene.traverse(function(obj) {
  if (obj.isMesh) {
    console.log('glTF默认材质', obj.material);
  }
});
```

js

批量修改glTF所有 Mesh 的材质

```
glTF.scene.traverse(function(obj) {
  if (obj.isMesh) {
    // 重新设置材质
    obj.material = new THREE.MeshLambertMaterial({
      color: 0xffffff,
    });
  }
});
```

js

← 6. 模型命名(程序与美术协作)

8. 外部模型材质是否共享的问题 →