

🎯 19. gui调试界面2-颜色命名等

本节课结合threejs, 给大家介绍gui.js库更多的方法。

.name() 方法

.add() 创建的交互界面, 会默认显示所改变属性的名字, 为了通过交互界面更好理解你改变的某个对象属性, 你可以通过 .name() 方法改变gui生成交互界面显示的内容。

```
const gui = new GUI();//创建GUI对象
gui.add(ambient, 'intensity', 0, 2.0).name('环境光强度');
gui.add(directionalLight, 'intensity', 0, 2.0).name('平行光强度');
```

js

步长 .step() 方法

步长 .step() 方法可以设置交互界面每次改变属性值间隔是多少。

```
gui.add(ambient, 'intensity', 0, 2.0).name('环境光强度').step(0.1);
```

js

.onChange() 方法

当gui界面某个值的时候, .onChange() 方法就会执行, 这时候你可以根据需要通过 .onChange() 执行某些代码。

```
const obj = {
  x: 30,
};
// 当obj的x属性变化的时候, 就把此时obj.x的值value赋值给mesh的x坐标
gui.add(obj, 'x', 0, 180).onChange(function(value){
  mesh.position.x = value;
  // 你可以写任何你想跟着obj.x同步变化的代码
  // 比如mesh.position.y = value;
```

js

```
});
```

`.addColor()` 颜色值改变

`.addColor()` 生成颜色值改变的交互界面

```
const obj = {  
  color:0x00ffff,  
};  
// .addColor()生成颜色值改变的交互界面  
gui.addColor(obj, 'color').onChange(function(value){  
  mesh.material.color.set(value);  
});
```

js

← [18. gui.js库\(可视化改变三维场景\)](#)

[20. gui调试3-下拉菜单、单选框](#) →