

🎨 4. 纹理对象Texture阵列

使用threejs纹理对象 `Texture` 的阵列功能+矩形平面几何体 `PlaneGeometry` 实现一个地面瓷砖效果。

矩形平面设置颜色贴图

```
const geometry = new THREE.PlaneGeometry(2000, 2000);  
//纹理贴图加载器TextureLoader  
const texLoader = new THREE.TextureLoader();  
// .load()方法加载图像，返回一个纹理对象Texture  
const texture = texLoader.load('./瓷砖.jpg');  
const material = new THREE.MeshLambertMaterial({  
  // 设置纹理贴图：Texture对象作为材质map属性的属性值  
  map: texture, //map表示材质的颜色贴图属性  
});  
const mesh = new THREE.Mesh(geometry, material);
```

js

纹理对象 `Texture` 的阵列功能

```
// .load()方法加载图像，返回一个纹理对象Texture  
const texture = texLoader.load('./瓷砖.jpg');  
// 设置阵列模式  
texture.wrapS = THREE.RepeatWrapping;  
texture.wrapT = THREE.RepeatWrapping;  
// uv两个方向纹理重复数量  
texture.repeat.set(12, 12); //注意选择合适的阵列数量
```

js

旋转矩形平面

注意旋转方向影响矩形平面背面还是正面朝上，threejs默认渲染正面，不渲染背面。

```
// 旋转矩形平面  
mesh.rotateX(-Math.PI/2);
```

← [3. 圆形平面设置纹理贴图](#)

[5. 矩形Mesh+背景透明png贴图](#) →