

🎨 20. gui调试3-下拉菜单、单选框

前面大家学过通过 `.add()` 方法可以添加一个拖动条用来改变对象的某个属性，本节课给大家介绍 `.add()` 方法创建新的UI交互界面，比如下拉菜单、单选框。

`.add()` 方法参数3和4数据类型：数字

格式： `add(控制对象, 对象具体属性, 其他参数)`

其他参数，可以一个或多个，数据类型也可以不同，gui会自动根据参数形式，自动生成对应的交互界面。

参数3和参数4，分别是一个**数字**，交互界面是一个鼠标可以拖动的**拖动条**，可以在一个区间改变属性的值

```
// 参数3、参数4数据类型：数字(拖动条)
gui.add(obj, 'x', 0, 180).onChange(function (value) {
  mesh.position.x = value;
});
```

js

`.add()` 方法参数3数据类型：数组

参数3是一个**数组**，生成交互界面是下拉菜单

```
const obj = {
  scale: 0,
};
// 参数3数据类型：数组(下拉菜单)
gui.add(obj, 'scale', [-100, 0, 100]).name('y坐标').onChange(function (value) {
  mesh.position.y = value;
});
```

js

`.add()` 方法参数3数据类型：对象

参数3是一个**对象**，生成交互界面是下拉菜单

```
const obj = {
  scale: 0,
};
// 参数3数据类型: 对象(下拉菜单)
gui.add(obj, 'scale', {
  left: -100,
  center: 0,
  right: 100
  // 左: -100, //可以用中文
  // 中: 0,
  // 右: 100
}).name('位置选择').onChange(function (value) {
  mesh.position.x = value;
});
```

js

.add() 方法对应属性的数据类型: 布尔值

如果 .add() 改变属性的对应的数据类型如果是布尔值，那么交互界面就是一个单选框。

```
const obj = {
  bool: false,
};
// 改变的obj属性数据类型是布尔值，交互界面是单选框
gui.add(obj, 'bool').name('是否旋转');
```

js

```
gui.add(obj, 'bool').onChange(function (value) {
  // 点击单选框，控制台打印obj.bool变化
  console.log('obj.bool', value);
});
```

js

.add() 方法改变布尔值案例

控制一个对象是否旋转。

```
gui.add(obj, 'bool').name('旋转动画');

// 渲染循环
```

js

```
function render() {  
    // 当gui界面设置obj.bool为true,mesh执行旋转动画  
    if (obj.bool) mesh.rotateY(0.01);  
    renderer.render(scene, camera);  
    requestAnimationFrame(render);  
}  
render();
```

← 19. gui调试界面2-颜色命名等

21. gui.js库(分组)→