

🔵 6. 模型隐藏或显示

开发web3d项目，有时候需要临时隐藏一个模型，或者一个模型处于隐藏状态，需要重新恢复显示。

模型属性 `.visible`

模型对象的父类 `Object3D` 封装了一个属性 `.visible`，通过该属性可以隐藏或显示一个模型。

```
mesh.visible =false;// 隐藏一个网格模型，visible的默认值是true
group.visible =false;// 隐藏一个包含多个模型的组对象group
```

```
mesh.visible =true;// 使网格模型mesh处于显示状态
```

材质属性 `.visible`

材质对象的父类 `Material` 封装了一个 `.visible` 属性，通过该属性可以控制是否隐藏该材质对应的模型对象。

```
// 隐藏网格模型mesh，visible的默认值是true
mesh.material.visible =false;
// 注意如果mesh2和mesh的.material属性指向同一个材质，mesh2也会跟着mesh隐藏
```

注意:如果多个模型引用了同一个材质，如果该材质 `.visible` 设置为false，意味着隐藏绑定该材质的所有模型。

