

🔗 7. 射线拾取Sprite控制场景

射线投射器 `Raycaster` 通过 `.intersectObjects()` 方法可以拾取网格模型 `Mesh` , 一样也可以拾取精灵模型 `Sprite` 。

下面举一个例子, 把精灵模型当做一个功能按钮, 当鼠标单击选中以后, 改变3D场景中参数, 比如模型的颜色。

给精灵模型绑定一个函数 `.change()`

三维场景中提供了两个精灵模型对象, 可以分别自定义一个方法 `.change()` 。

```
sprite.change = function(){
  mesh.material.color.set(0xffffff);
}
sprite2.change = function(){
  mesh.material.color.set(0xffff00);
}
```

js

射线选中 `Sprite` , `sprite.change()` 函数执行

鼠标单击, 如果选中某个精灵模型, 就调用该精灵模型绑定的函数 `.change()` 。

```
addEventListener('click', function (event) {
  ...
  ...
  // 射线交叉计算拾取精灵模型
  const intersects = raycaster.intersectObjects([sprite, sprite2]);
  if (intersects.length > 0) {
    intersects[0].object.change();//执行选中sprite绑定的change函数
  }
})
```

js

