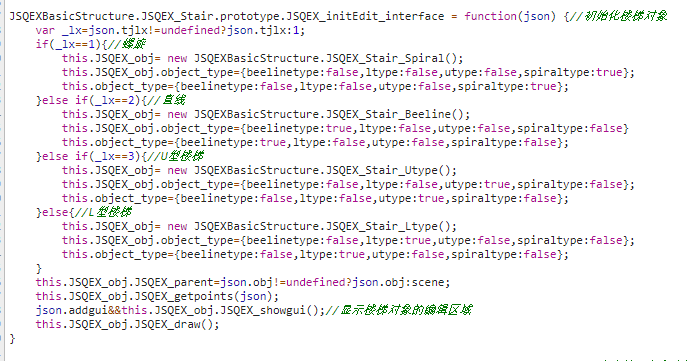
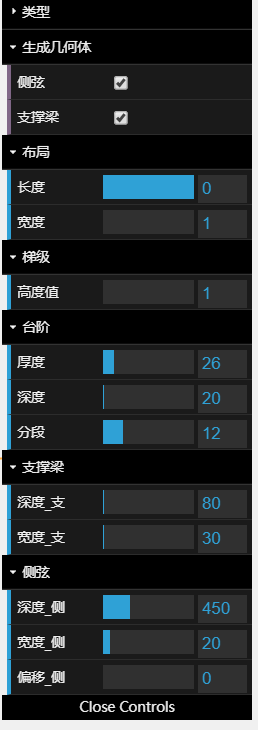
var stair = new JSQEXBasicStructure.JSQEX\_Stair();//初始化

stair.JSQEX\_initEdit\_interface({tjlx:1,normal:new THREE.Vector3(-1,0,1),point:new THREE.Vector3(0,0,-0),height:20, length:2000,obj:scene});//初始化绘制楼梯 tjlx 1：螺旋楼梯 2：直线楼梯 3：U型楼梯 4：L型楼梯。norma:空间中拾取的点得法向量，point: 空间中拾取的点的坐标，height:挡板的厚度，length:螺旋楼梯对应于半径的大小，其他楼梯对应于xz平面上的投影长度；obj:楼梯添加到场景中的父对象，默认是scene;



JSQEXBasicStructure.JSQEX\_Stair.prototype.JSQEX\_AddStair 在场景中添加楼梯 默认是向scene中添加



控制器修改对应的参数，然后调用方法：

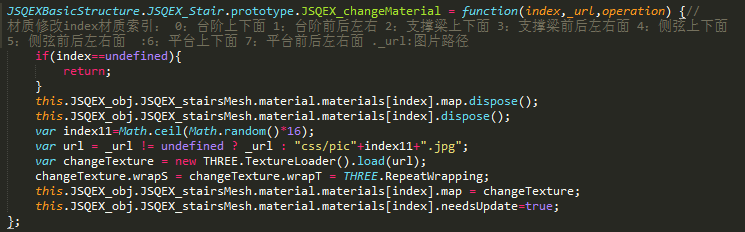
JSQEXBasicStructure.JSQEX\_Stair.prototype.JSQEX\_draw

具体可以参照：JSQEXBasicStructure.JSQEX\_Stair\_Beeline.prototype.JSQEX\_showgui



PS:scope对应于：stair.JSQEX\_obj

材质修改调用方法：JSQEXBasicStructure.JSQEX\_Stair.prototype.JSQEX\_changeMaterial



Stair.js 主要函数

Command 是编辑函数