

# 场景事件

实例初始时定义场景可交互事件函数。

```
const ssp = new SoonSpace({
  el: '#view',
  options: {},
  events: {
    // 鼠标点击模型
    modelClick(modelEvent) {
      console.log(modelEvent, modelEvent.target)
    },
    // 鼠标双击模型
    modelDbClick(modelEvent) {
      console.log(modelEvent, modelEvent.target)
    },
    // 鼠标右键点击模型
    modelRightClick(modelEvent) {
      console.log(modelEvent, modelEvent.target)
    },
    // 鼠标悬浮模型
    modelHover(modelEvent) {
      console.log(modelEvent, modelEvent.target)
    },
    // 鼠标悬浮模型后离开
    modelUnHover(model) {
      console.log(model)
    },
    // 鼠标点击 poi
    poiClick(poi) {
      console.log(poi)
    },
    // 鼠标双击 poi
    poiDbClick(poi) {
      console.log(poi)
    },
    // 鼠标右键点击 poi
    poiRightClick(poi) {
      console.log(poi)
    },
    // 鼠标悬浮 poi
```

js

```
poiHover(poi) {
  console.log(poi)
},
// 鼠标点击场景且未相交到任何对象
sceneClick(sceneClickEvent) {
  console.log(sceneClickEvent, sceneClickEvent.type)
},
// 鼠标点击拾取空间坐标
selectPosition(position) {
  console.log(position)
}
}
})
```

## modelClick

---

鼠标单击模型事件。

### 回调参数

---

#### modelEvent

- **target**
  - 类型： Sbm | Model
  - 描述： 事件选中的第一个模型。
- **currentTarget**
  - 类型： Mesh
  - 描述： 触发该事件的模型子节点。
- **intersects**
  - 类型： intersect[]
    - intersect
      - model: Sbm | Model
      - sourceData: object
  - 描述： 事件选中的所有数据。

## modelDbClick

---

鼠标双击模型事件。

## 回调参数

---

modelEvent

同 modelClick

## modelRightClick

---

鼠标右键点击模型事件。

## 回调参数

---

modelEvent

同 modelClick

## modelHover

---

鼠标悬浮在模型上事件。

## 回调参数

---

modelEvent

同 modelClick

## modelUnHover

---

鼠标悬浮模型后离开事件。

## 回调参数

---

model

- **类型** Sbm | Model
- **描述** 上次鼠标悬浮后又离开的模型对象

## poiClick

---

鼠标单击 `poi` 事件。

### 回调参数

---

`poi`

- **类型**: Poi
- **描述**: 单击选中的 `Poi` 对象

## poiDbClick

---

双击 `poi` 事件。

### 回调参数

---

`poi`

同 `poiClick`

## poiRightClick

---

单击 `poi` 事件。

### 回调参数

---

`poi`

同 `poiClick`

## poiHover

---

鼠标悬浮在 `poi` 上事件。

## 回调参数

---

`poi`

同 `poiClick`

## sceneClick

---

场景点击（单击、双击、右键点击）并且未相交到任何对象时触发。

## 回调参数

---

`sceneClickEvent`

- `type`
  - 类型: `SceneEventType`
  - 描述: 触发的点击事件类型
- `event`
  - 类型: `MouseEvent` [↗](#) | `TouchEvent` [↗](#)
  - 描述: 触发时传递的原生事件

## selectPosition

---

通过点击在空间内获取坐标点。

## 回调参数

---

`position`

- 类型: `Position`
- 描述: 射线与空间对象相交坐标点。

[← 配置项](#)

[BaseObject3D →](#)