

# BaseObject3D

该对象继承自 [threejs](#) `Object3D` 对象。

## Object3D 常用属性

### name

名称

- 类型: string
- 默认值: `''`

### uuid

唯一哈希标示

- 类型: string
- 默认值: 随机哈希

### visible

可见状态

- 类型: boolean
- 默认值: `true`

#### 主要警告

不可以手动设置，该属性已被拦截，会随 `level` 计算自动变化，如果想手动控制可见行请使用方法 `.hide()` `.show()`。

### position

## ☰ SoonSpace.js 2.x



- 类型: object
- 默认值: `{ x: 0, y: 0, z: 0 }`

### rotation

---

旋转弧度

- 类型: object
- 默认值: `{ x: 0, y: 0, z: 0 }`

### scale

---

缩放比

- 类型: object
- 默认值: `{ x: 1, y: 1, z: 1 }`

### children

---

子对象集合

- 类型: array
- 默认值: `[]`

### userData

---

绑定在对象的用户数据

- 类型: object
- 默认值: `{}`

## soonspace 扩展属性

---

### sid

---

## ☰ SoonSpace.js 2.x



• 类型: `string | number`

- 默认值: 无

### stype

---

对象在 `soonspace` 层的类型

- 类型: `string`
- 默认值: `BaseObject3D`

### level

---

对象可见层级范围

- 类型: `Level`
- 默认值: `{ max: null, min: null }`

### handleHide

---

对象是否被手动操作隐藏

- 类型: `boolean`
- 默认值: `false`

#### 主要警告

不可以手动设置，该属性是为了实现 `level` 在场景中的自动显示隐藏扩展，会在调用方法 `.hide()` `.show()` 时自动变化。

## 方法

---

### show

---

控制该对象显示。

## hide

---

控制该对象隐藏。

## setMove

---

设置该对象的位置移动。动画过度，使用继承于 **API 补间动画**。

定义：

```
function setMove(  
  position: Position,  
  options?: AnimationOptions,  
  onUpdate?: (source: Position, tween: Tween<Position>) => void,  
  onStart?: (tween: Tween<Position>) => void  
): Promise<void> {  
  return Animation<Position>(this.position, position, options, onUpdate, onStart)  
}
```

ts

用法：

```
sbm.setMove(  
  // target  
  { x: 1000, y: 0, z: 1000 },  
  // ... args  
)
```

js

## setRotate

---

设置该对象的角度旋转。动画过度，使用继承于 **API 补间动画**。

定义：

## ☰ SoonSpace.js 2.x



```
rotation: Rotation,
options?: AnimationOptions,
onUpdate?: (source: Rotation, tween: Tween<Rotation>) => void,
onStart?: (tween: Tween<Rotation>) => void
): Promise<void> {
    return Animation<Euler>(this.rotation, rotation, options, onUpdate, onStart)
}
```

用法:

```
sbm.setRotate(
    // target
    // Math.PI 表示半圈
    { x: 0, y: Math.PI, z: 0 },
    // ... args
)
```

js

## setScale

设置该对象的尺寸缩放。动画过度，使用继承于 [API 补间动画](#)。

定义:

```
function setScale(
    scale: Scale,
    options?: AnimationOptions,
    onUpdate?: (source: Scale, tween: Tween<Scale>) => void,
    onStart?: (tween: Tween<Scale>) => void
): Promise<void> {
    return Animation<Scale>(this.scale, scale, options, onUpdate, onStart)
}
```

ts

用法:

```
sbm.setScale(
    // target
    { x: 10, y: 10, z: 10 },
```

js

