

# BaseMesh

该对象继承自 [threejs](#) `Mesh` 对象。

## Mesh 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

### geometry

---

网格几何结构

- 类型: [BufferGeometry](#)
- 默认值: `BufferGeometry`

### material

---

网格材质

- 类型: [Material](#)
- 默认值: `MeshBasicMaterial`

## 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

---

### 空间三维坐标

- 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

---

对象在 `soonspace` 层的 ID

- 类型: string | number
- 默认值: 无

### stype

---

对象在 `soonspace` 层的类型

- 类型: string
- 默认值: `BaseMesh`

### 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)  
}
```

用法：

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

## 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：

```
function setRotate(  
  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)  
}
```

ts

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 },  
  // ... args  
)
```

js

---

[← BaseObject3D](#)[Group →](#)