

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

```
},
// 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

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

poiDblClick

双击 `poi` 事件。

回调参数

poi

同 `poiClick`

poiRightClick

单击 `poi` 事件。

回调参数

poi

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 →