* **NoiseScene：**

1. (2015.6.29)主要管理场景资源及资源Managers。所以它是管理着各种对象列表，m\_pChildMesh, m\_pChildCamera, m\_pChildRenderer （等）但是只管理跟3D场景有关的资源，因为资源可能会有交叉使用。(2015.12.12)以后可以对场景资源进行优化，例如八叉树分割等。
2. (2015.6.29)Scene类暂时还管理着RenderList(Mesh)，这是为了强化它“对象列表管理者”的地位。
3. (2015.6.29)所有的场景对象都要由它来Init。
4. (2015.8.2)渲染列表交给Renderer来管理。