试想一下，头部由眼睛、鼻子、嘴巴组成，头部平移旋转，眼睛、鼻子、嘴巴也会跟着平移旋转，这个如何实现呢？

**Group**

Group代表一个组，其是一个树型结构，Group可以添加Group，也可以添加模型，当我们对Group进行旋转、平移、缩放时，其包含的模型也会进行旋转、平移、缩放

function getObject(){

    var geometry = new THREE.BoxGeometry(20, 20, 20);

    var material = new THREE.MeshLambertMaterial({

        color: 0x0000ff

    });

    var mesh = new THREE.Mesh(geometry, material);

    mesh.translateX(-50);

    var geometry2 = new THREE.BoxGeometry(20, 20, 20);

    var material2 = new THREE.MeshLambertMaterial({

        color: 0x0000ff

    });

    var mesh2 = new THREE.Mesh(geometry2, material2);

    mesh2.translateX(50);

    var group = new THREE.Group();

    group.add(mesh);

    group.add(mesh2);

    // 旋转 group

group.rotateZ(Math.PI / 4);

    return group;

}

- children属性：是group所包含的子元素

- add方法：可以添加模型或者group

- remove方法：可以移除模型或group

**模型的命名、查找、遍历**

1. name属性

我们可以给mesh或者group的name属性进行命名

mesh.name = "左眼";

mesh2.name = "右眼";

group.name = '头';

1. traverse方法

traverse方法可以变量整颗树

    group.traverse(obj => {

        console.log(obj.name);

    });

输出

头

左眼

右眼

1. 查找模型

可以使用getObjectById()、getObjectByName()方法查找模型

    var mesh1 = group.getObjectByName("左眼") as THREE.Mesh;

    mesh1.translateY(50);

**坐标**

每个模型或Group都有一个本地坐标和世界坐标，.position属性对应的是本地坐标，这个坐标是相对于它的父元素的

// 我们往scene添加group

scene.add(group);

// 那么position的坐标就是group在scene上的坐标

// 当然scene的坐标系是世界坐标系，所以group的本地坐标等于世界坐标

group.position

如下，如何知道mesh相对scene的坐标呢？

// mesh的position是mesh相对于group的坐标

group.add(mesh);

mesh.position

答：我们使用getWorldPosition就可以了

var worldPosition = new THREE.Vector3();

mesh.getWorldPosition(worldPosition);