1. 用在three.js中最好的3D模型文件格式

<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Loading-3D-models>

1. 3D对象的更新（添加或其父对象被添加到scene中后默认自动更新）,一些关于geometry的内容也在其中，BufferGeometry，control flag

<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/How-to-update-things>

1. 矩阵变换

<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Matrix-transformations>

1. animation system 重大改变2015

<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Animation-system>

5、