

🟡 5. 移除对象.remove()

前面课程给大家讲解过 `.add()` 方法,比如可以通过 `.add()` 可以把模型或光源添加到场景中。

```
group.add(mesh);
scene.add(group);
scene.add(light);
```

js

`.remove()` 方法和 `.add()` 方法是相反的,是把子对象从父对象的 `.children()` 属性中删除。

查看父类Object3D的移除方法 .remove()

场景对象 `Scene` 、组对象 `Group` 、网格模型对象 `Mesh` 的 `.remove()` 方法都是继承自它们共同的基类(父类) `Object3D` 。

.remove() 方法使用

`.add()` 方法是给父对象添加一个子对象, `.remove()` 方法是删除父对象中的一个子对象。

```
// 删除父对象group的子对象网格模型mesh1
group.remove(mesh1);
```

js

```
scene.remove(ambient);//移除场景中环境光
scene.remove(model);//移除场景中模型对象
```

js

通过 `.remove()` 方法删除父对象的子对象之后,可以通过浏览器控制台查看 `.children()` 属性的变化。

```
console.log('查看group的子对象',group.children);
```

js

一次移除多个子对象

```
group.remove(mesh1,mesh2);
```

js

← 4. 改变模型相对局部坐标原点位置

6. 模型隐藏或显示 →