

4. 改变模型相对局部坐标原点位置

通过改变几何体顶点坐标，可以改变模型自身相对坐标原点的位置。

```
//长方体的几何中心默认与本地坐标原点重合
const geometry = new THREE.BoxGeometry(50, 50, 50);

// 平移几何体的顶点坐标,改变几何体自身相对局部坐标原点的位置
geometry.translate(50/2,0,0);;
```

旋转测试

局部坐标相对模型发生改变，旋转轴自然也会发生变化。

```
// .rotateY()默认绕几何体中心旋转，经过上面几何体平移变化，你会发现.rotateY()是绕长方体面上一条线旋转
mesh.rotateY(Math.PI/3);
```

你可以设置旋转动画，观察几何体平移前后旋转动画差异。

```
function render() {
    model.rotateY(0.01); // 旋转动画
    requestAnimationFrame(render);
}
render();
```