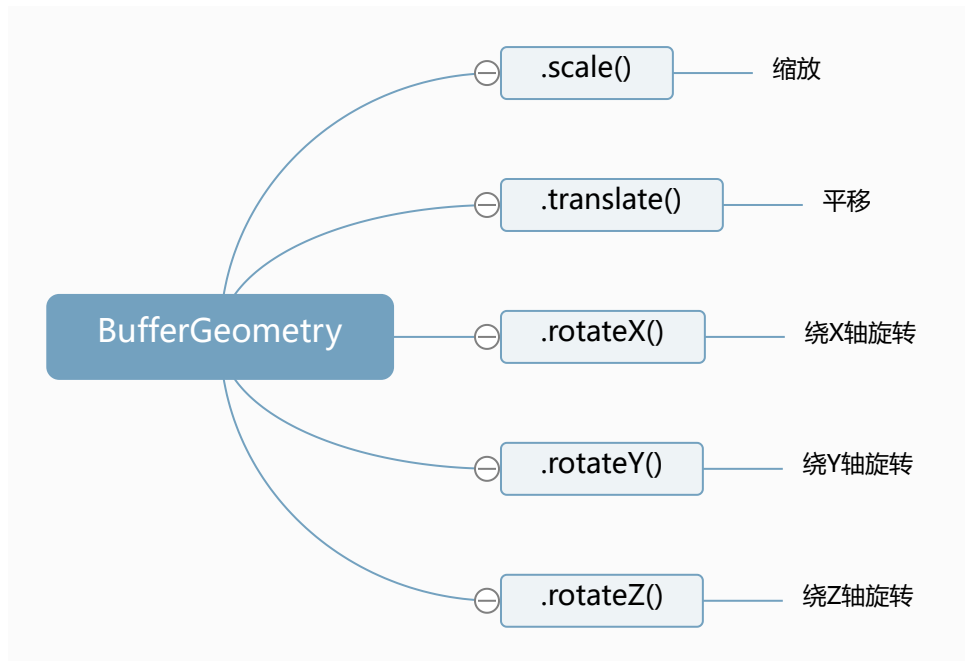


🔵 8. 旋转、缩放、平移几何体

BufferGeometry通过 `.scale()` 、 `.translate()` 、 `.rotateX()` 、 `.rotateY()` 等方法可以对几何体本身进行缩放、平移、旋转,这些方法本质上都是改变几何体的顶点数据。



```
// 几何体xyz三个方向都放大2倍
geometry.scale(2, 2, 2);
// 几何体沿着x轴平移50
geometry.translate(50, 0, 0);
// 几何体绕着x轴旋转45度
geometry.rotateX(Math.PI / 4);
// 几何体旋转、缩放或平移之后, 查看几何体顶点位置坐标的变化
// BufferGeometry的旋转、缩放、平移等方法本质上就是改变顶点的位置坐标
console.log('顶点位置数据', geometry.attributes.position);
```

js

缩放 `.scale()`

```
// 几何体xyz三个方向都放大2倍
geometry.scale(2, 2, 2);

// 几何体旋转、缩放或平移之后, 查看几何体顶点位置坐标的变化
```

js

// BufferGeometry的旋转、缩放、平移等方法本质上就是改变顶点的位置坐标
`console.log('顶点位置数据', geometry.attributes.position);`

平移 `.translate()`

```
// 几何体沿着x轴平移50  
geometry.translate(50, 0, 0);
```

js

旋转 `.rotateX()` 、 `.rotateY()` 、 `.rotateZ()`

```
// 几何体绕着x轴旋转45度  
geometry.rotateX(Math.PI / 4);
```

js

居中 `.center()`

```
geometry.translate(50, 0, 0); // 偏移  
// 居中：已经偏移的几何体居中，执行.center()，你可以看到几何体重新与坐标原点重合  
geometry.center();
```

js

← [7. 查看threejs自带几何体顶点](#)

[1. 三维向量Vector3与模型位置](#) →