Node:节点，什么都不做

SceneSystem:场景系统，单例

SceneManager:场景管理，负责管理场景，如octree, bsptree场景管理算法，或算法切换等

Scene:一个场景

Entity:一个实体

SceneNode:场景节点，entity可以添加到这里被管理

rendererSystem:渲染系统，SceneNode内管理的单位会添加到这里被渲染

rendererNode:渲染节点，所有可被渲染的单位的基类,entity的基类

CameraNode:摄像机节点基类，挂在SceneNode,场景内所有SceneNode共享camera变换

<https://wenku.baidu.com/view/42a4dad084254b35eefd34ae.html>

http://blog.csdn.net/fohoo/article/details/47805211