

- **既定のマウス操作** 右ボタン, 左ボタンを押しながらマウスを動かすと, シーン全体が動く
- **3次元モデルファイルの読み込み** `loadModel`
- **3次元モデルの配置**
 - 位置 `setPos`
 - 拡大縮小 `setScale`
 - 回転 `setQuat`
- **イベントハンドラの登録** `accept`
- **キーコード**の例 “A”, “space”, “enter”, “arrow_left”, “arrow_up”, “arrow_down”, “arrow_right” など
- **オブジェクトの位置取得と操作** `set, get`
- 自動で動かす `taskMgr.add`