第三周大创报告——董星辰

3月4日

本日的工作内容主要学习了关于人体模型的建模，紧接着在利用Blender尝试的过程中，尽管对于低多边形的建模我们已经有所掌握，但是对于人体的建模还是一筹莫展，因此在积极学习Blender的过程中我们也在寻求有效的替代方法来进行对于人体的建模。

3月5日

本日的工作内容主要是解决了对于简单物体的建造骨骼问题，学习了如何利用Blender来对简单的物体比如长方体和圆柱体来进行绑骨并且使其进行一些简单的运动，具体的学习方式是通过在网上查看了Blender的官方手册并且在bilibili网站上看来关于Blender使用的视频，对于Blender的了解更加全面了。

3月6日

本日我们的组长在GitHub上发现了一个与人体建模有关的开源软件makehuman，对于我们的人体建模进度有了很大的帮助，在进行初步的调试之后我们发现可以利用这个软件和Blender来进行对于人体模型的建造和输入，但是没有骨骼的人体无法运动，这依旧是我们需要解决的一个重大的难题。

3月7日

本日我们进行了线下的讨论，在昨天的基础上开始了对于人体模型的建造，结果超出预期，在对于单个骨骼的各种参数的调试过程中，我们已经初步掌握了人体建模，与此同时，我们也开始进行对于python的进一步学习。

3月8日

本日我们在网络上学习了Blender的对于更加复杂模型的建模工作，同时也开始了解并使用unity来练习进行下一步的操作，虽然对于python和Blender的联系还掌握的不熟练，但是相较之前已经有了进步。

3月9日

本日我主要学习了老师在周三课上讲的TensorFlow的相关使用，并且对于课上讨论的课题进行了改善和进一步的合理探究，我们本来的想法是想利用深度学习制造测谎机器，在老师。经过老师的指点，我认识到给不同特征物体写上的标签需要精细，而不能是类似于“笑”和“不笑”这种很难以分类的标签，对于日后实践有着很大的帮助。

3月10日

本日我们对于这周的工作进行了总结，并进行了下一步的规划，同时大家继续学习了关于Blender的操作，也开始考虑利用Adruino 结合一些传感器收集相关数据的可行性，具体需要手机的数据有待商榷。