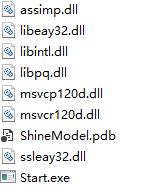
1. 库文件错误：参见LearnOpenGL
2. 该符号在\_wmain中被引用：忘记写其实现方式
3. 下载下来的天空盒是tga格式，利用PS转成jpg格式方便处理
4. 载入assimp的应该是3DS文件，再转出为obj文件
5. errorLNK2005，。。在。。中已经被定义：若某头文件被多重包含，不可以将头文件中函数实现写在头文件里
6. GLfloat\* vertices;此时给vertices赋值只能得到第一位
7. 正面背面，导致有的面不可见，此时需要调整顶点顺序
8. 法线贴图不要弄得太高，不然计算时相差过大会出现明显的条纹间隔
9. 天空盒贴图转立方体贴图时，Render里要去掉glDepthMask。VS着色器里要修改gl\_Position!
10. OpenGL复合变换遵循以下顺序：



<http://www.tuicool.com/articles/2IJvQfj>

同时，如果需要搭建如骨架等复合结构，则需要分开存储。translate，rotate为刚体属性，放在一起，scale另外存储。

1. 编译时问题：设置成release模式（从debug转到release后那些库目录都要重新设置），发布后将一下文件加入



将相关文件如resources和shaders。

12.利用阿里云服务器，将数据传输到阿里云服务器上，但会比较慢。。