2014年5月19日~23日

基本的Win32和Directx11封装，简单几何体绘制，无光照。

2014年5月24日~5月25日

FBX静态模型的加载和渲染(一个mesh，无材质)。

2014年5月26日~5月29日

FBX静态模型加载(一个mesh，法线，材质，纹理)。

光照计算中lightPosition是世界空间，eyePosition也是世界空间。

加载FBX要注意的一点是，需要获取FbxMesh::GetNode()->EvaluateGlobalTransform()然后将变换应用到解析出的顶点，才能还原模型原本的顶点位置。这样在DX11中渲染才能得到正确的结果。

FBX文件中的数据是对应OpenGL的顶点排列的，在D3D中需要进行右手坐标系转为左手坐标系。

然后3dsmax是右手坐标系，所以在DX中要做相应转换。具体就是使用后缀RH版本的变换矩阵函数，然后法线要反向，修改D3D11\_CULL\_MODE为D3D11\_CULL\_FRONT。