本周主要内容

1. 扩展Model的编写工作：
2. ModelType：模型格式类型，目前以OBJ为主，其他模型格式有3ds, 3mf, stl, vtk等，考虑之后进行加载的支持编写，主要还是整合不同的loader类
3. FurnitureTyoe：家具类型，用户上传的家装元素，需要区分不同的家具类别，便于用户分类与查找，但仅仅是家具分类还比较单薄，同一个家具还需要区分不同的款式类别，比如大小长宽，及更细粒度的品牌，功能等
4. SceneType，场景的导出格式，也是作品的格式，目前知道的有json格式和glb格式两种，json格式如果存在纹理贴图等，因为保存了图片编码，文件会特别大，而glb二进制保存，会丢失一些信息，比如可能无法识别多张纹理
5. Three.js提供的editor编辑器示例，提供了许多现有的UI控件，主要包括三个部分，ViewPort是主要的视图区域，由一个canvas构成，主要处理加载模型，纹理，拖拽生成等基本功能，可以实时展示当前的编辑状态

MenuBar是

SideBar是侧边栏，侧边栏包括两个部分，上部分是关于

下周目标：

Github路径：<https://github.com/hdhyy/EasyHome>