每日总结

# 完成的工作

上午和任庆杰讨论确定了整个人物模型的架构,包括骨骼,动画,Skin,Instance等,以及一些实现的细节. 下午建立了基本的结构,包括类的说明.

# 遇到的问题

1. 对于由bone和顶点初始信息计算新的位置和法矢有异议
2. 对于FCollada中Animation的结构还不了解,特别是变换不知道是相对的还是绝对的.

# 下一天的工作计划

完成人物模型的类定义,逐一实现类的方法成员.

# 经验和感想

通过讨论不但可以集思广益,也可以使自己思路更加清晰.