每日总结

# 完成的工作

task5 矩阵、四元数转换(未测试) 四元数插值实现(未测试)

参考FCollada的FMath中的一些实现，完成四元数的基本操作包括四元数乘法，四元数与Vector3D的乘法，矩阵与四元数相互转换，四元数插值（slerp）。

# 下一天的工作计划

完成矩阵的方法实现，包括求逆矩阵，矩阵与vector乘法等 修改数据模型，改为四元数+Vector3D