每日总结

# 完成的工作

上午弄清楚了FCollada动画数据的获取途径.

下午去公司开会,总结一周工作,制定本周工作计划.

# 遇到的问题

FCollada动画数据的获取途径:

1. 通过AnimationLib获取Animation,再通过它的Channel获取Curve从而读取到AnimationKey
2. 通过SceneNodeLib获取SceneNode,再通过它的transform 获取Animated,再查找相应的Curve,获取AnimationKey

第一种方式似乎已经被新版本的FCollada（3.05b）放弃了，虽然依旧可以获取AnimationLib，但注释中提到不推荐使用此lib，而是用Animated。AnimationKey的数据可以获得，却无法获得对应的SceneNode变换了。

第二种方式确实可以获取对应的transform（比如，类型是Matrix，可以知道curve对应matrix的哪个值）。总觉得用起来很麻烦。

# 下一天的工作计划

实现FCollada动画数据载入。