每日总结

# 完成的工作

解决一些有关动画数据的一些小错误.

# 已解决的问题

1. 四元数一个构造函数中缺少对变量成员z的赋值

2. Matrix默认构造函数设置单位矩阵位置设错.

3. 四元数默认构造改为构造不旋转的单位四元数（0,0,0,1）

4. Vector3D 默认构造函数应该为（0,0,0）而不是（0,0,1）

5. FColladaLoader 中 FCDMatrix44（2维4x4数组）转到Matrix（1维16数组）行和列颠倒了

6. 计算世界坐标系的变换中的一个严重的错误(导致无法遍历计算字节点)和一个疏忽产生的错误（应获得父节点的绝对变换而不是相对变换）

7. 发现动画数据实际上是重置所有的相对变换，而不是在原变换基础上继续变换。

# 尚未解决的问题

1. libcontroller中Joint有23个node,但未包括rootBone,也就是rootbone不会直接影响skin,但由动画部分,动画载入部分未考虑这个问题.

2. 不知道为什么人物一直在转，尽管一直在播放第一帧

3. 键盘控制导致人物骨骼分散，而且很快全部消失。