每日总结

# 完成的工作

1. 完成了opengl相关模块的接口定义。
2. 完成了Fcollada模块的相关接口定义。
3. 对项目进行了架构。
4. 了解了collada的相关信息。
5. 下载了相应的collada数据.dae文件，并找到一个供测试用的复杂人物模型。
6. 实现了部分载入静态模型的代码。

# 遇到的问题

1. 后边物理和动画等复杂技术的架构比较粗糙也有很多的不确定性。
2. 未完成静态模型的载入。

# 下一天的工作计划

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 任务 |
| 6.25 08:00-12:00 | Fcollada人物材质、贴图载入、并显示 |
| 6.25 13:00-17:00 | Fcollada人物骨骼层次结构关系载入，并用线段显示静态帧数据 |

# 经验和感想