每日总结

# 完成的工作

完成了对texture和material的读取。

# 遇到的问题

对于texture的管理还没有统一的意见，所以没有细做。对于material则由于不知道对应的material而不知道如何显示在物体上。由于架构有些变化，又使用了vbo所以会造成我有一定的返工。

# 下一天的工作计划

修改自己的代码以支持vbo版本。为骨骼层次结构存储相应的数据。

# 经验和感想