每日总结

# 完成的工作

人物材质和贴图的读取，并显示。由于前台显示和结构的局限性。只能一个自己结构mash有一个材质一个贴图。贴图还不是3纬的。所以只是能输出正确的数据和显示出部分的材质信息。

# 遇到的问题

基本骨骼的架构还没有做好。所以这部分只能大概做做。后期估计要返工。但是不会做很久。

# 下一天的工作计划

人物骨骼和动画数据的读取并显示。

# 经验和感想