第一阶段：读取一个obj模型。

参考网址：<http://paulbourke.net/dataformats/obj/>

马里奥模型是四边形的:mario-sculpture-obj。

狐狸是三角形的:low-poly-fox-by-pixelmannen-obj。

先仅看：polygonal geometry

顶点数据：

v:position、vt:uv、vn:normal

f：v/vt/vn v/vt/vn v/vt/vn

f表示三角形，三个顶点的数据。右手坐标系。顶点逆时针：面是对着观察者的。

vt、vn可以缺失，但必须顶点都保持一致的格式。

对象的三角形们是正面还是背面，是统一的。即：一致保持向对象内部还是外部。

s:smooth group