新建一个track/event类，在其他类里也需要添加部分代码

track：

1、在“eSkyPlayerDefination”类的TRACK\_TYPE里，添加新建track的类型；

2、在“eSkyPlayerProjectData”类的\_loadTracks函数里，添加新建track的判断类型；

3、在“eSkyPlayerDirector”类的\_createPlayerByTrack函数里，添加新建trcak的判断类型；

4、创建对应的player类；

event:

1、在“eSkyPlayerDefination”类的EVENT\_TYPE里，添加新建event的类型；

2、在新建event对应的track类的self.eventsSupportted\_数组里，增加event类型；如果该track支持播放多种类型的event（eg：eSkyPlayerCameraEffectTrackData），在\_loadFromBuff函数中需要增加新建event的判断类型；

若新建类需要加载资源，参考“资源加载注意事项.docx”文档。