

DragonBones 4.0 格式说明

{	
"name": "dataName"	// DB 数据名称
"version": "4.0"	// DB 版本号
"frameRate": 24	// DB 动画帧频
"isGlobal": 0	// 【可选属性】是否使用绝对数据，默认 0（使用相对数据）
"armature": [{	
"name": "armatureName"	//骨架名称，一个数据文件可以有多个骨架
"bone": [{	// 骨架中拥有的所有骨骼列表
"name": "boneName"	// 骨骼名称
"parent": "parentBoneName"	// 父骨骼名称
"length": 0	// 【可选属性】骨骼长度，默认 0
"transform": {x, y, scX, scY, skX, skY}	// 骨骼的属性参数（属性可选）
	// x: X 轴坐标偏移, y: Y 轴坐标偏移，默认 0
	// scX:X 轴缩放值，scY:Y 轴缩放值，默认 1
	// skX:X 轴旋转值，skY:Y 轴旋转值, 默认 0
}]	
"slot": [{	// 骨架中拥有的插槽列表
"name": "slotName"	// 插槽名称
"parent": "parentBoneName"	// 插槽绑定的骨骼
"displayIndex": 0	// 【可选属性】插槽中的默认图片在插槽包含的图片列表中的索引。默认是 0。
}]	
"skin": [{	// 骨架中拥有的皮肤列表
"name": "skinName"	// 皮肤名称，默认皮肤 name 为"",包含所有其他皮肤公用的插槽
"slot": [{	// 皮肤中包含的插槽列表
"name": "slotName"	// 插槽名称
"display": [{	// 插槽中拥有的显示对象列表
"name": "displayName"	// 显示对象对应的显示对象名称，包含二级目录相对路径
"type": "image"	// 显示对象类型，可为图片（image），子骨架（armature），可以根据不同引擎自由扩充。
"transform": {x, y, scX, scY, skX, skY}	// 显示对象的属性参数（属性可选），
	// x: X 轴坐标偏移, y: Y 轴坐标偏移，默认 0
	// scX:X 轴缩放值，scY:Y 轴缩放值，默认 1
	// skX:X 轴旋转值，skY:Y 轴旋转值, 默认 0
}]	
}]	
}]	
"animation": [{	// 骨架中拥有的动画列表
"name": "animationName"	// 动画名称
"duration":0	// 动画总帧数
"fadeInTime": 0	// 【可选属性】淡入时间，默认为 0
"scale": 1	// 【可选属性】动画时间轴的缩放，默认为 1，数值越大，播放时间越长，目前 DB Pro 暂未实现
"playTimes": 1	// 【可选属性】播放次数，默认为 1，0 是无限循环, (3.0 属性是 loop)
"frame": [{	// 动画中包含的关键帧列表
"duration": 1	// 【可选属性】关键帧持续帧数，默认 1
"event":	// 【可选属性】关键帧包含事件名，默认为空
"sound":	// 【可选属性】关键帧包含声音名,默认为空
"action":	// 【可选属性】跳转动作名，默认为空
}]	
"bone": [{	// 动画中包含的骨骼列表（骨骼时间轴列表）

```

    "name": "boneName"
    "scale": 1
    "offset": 0

    "pX": 0

    "pY": 0

    "frame": [{
        "duration": 1
        "tweenEasing":0
        "tweenRotate":0
        "event":
        "sound":
        "transform": {x, y, scX, scY, skX, skY}

    }]
}
"slot": [{
    "name": "slotName"
    "scale": 1
    "offset": 0

    "frame": [{
        "duration": 1
        "displayIndex":0
        "zOrder": 0
        "hide": 0
        "tweenEasing":0
        "action":
        "color": {aM, rM, gM, bM, aO, rO, gO, bO}

    }]
}]
}
}
```

// 骨骼名称
// 【可选属性】骨骼时间轴缩放值，默认是 1（不缩放）
// 【可选属性】骨骼时间轴延时[0, 1]，默认值为 0
// 比如一个循环跑步动作有 4 秒，其中对腿的动作设置此值为 0.25，那么腿的循环比其他骨骼动作提前 1 秒。
// 【可选属性】默认值为 0 代表动画的中该骨骼轴点的初始值。
// 这个属性只有用相对 Parent 的数据才有意义，如果用相对 Global 的数据，这个值会在数据解析时被覆盖。
// 【可选属性】默认值为 0 代表动画的中该骨骼轴点的初始值。
// 这个属性只有用相对 Parent 的数据才有意义，如果用相对 Global 的数据，这个值会在数据解析时被覆盖。
// 骨骼时间轴包含的关键帧列表
// 【可选属性】关键帧持续帧数，默认 1
// 【可选属性】是否缓动，默认为 NaN,不缓动，0：线性缓动。
// 【可选属性】顺时针或逆时针旋转几周，从补间动画中读取，必须为整数，默认值为 0。
// 【可选属性】关键帧包含事件名，默认为空
// 【可选属性】关键帧包含声音名,默认为空
// 此帧骨骼的属性参数（属性可选）
// x: X 轴坐标偏移, y: Y 轴坐标偏移，默认 0
// scX:X 轴缩放值，scY:Y 轴缩放值，默认 1
// skX:X 轴旋转值，skY:Y 轴旋转值，默认 0

// 动画中拥有的插槽列表（插槽时间轴列表）
// 插槽的名称
// 【可选属性】插槽的缩放值，默认是 1
// 【可选属性】动作的延时[0, 1]，默认值为 0
// 比如一个循环跑步动作有 4 秒，其中对腿的动作设置此值为 0.25，那么腿的循环比其他骨骼动作提前 1 秒。
// 插槽中的关键帧列表
// 【可选属性】关键帧持续帧数，默认 1
// 【可选属性】此帧中显示图片的索引，默认是 0， -1 不显示， 对应是 skin 里的 slot 中的图片列表索引
// 【可选属性】插槽所在的层级，默认是 0
// 【可选属性】是否隐藏,默认是 0（不隐藏）
// 【可选属性】是否缓动，默认为 NaN,不缓动，0：线性缓动。
// 【可选属性】此帧执行的动作,默认是空
//颜色叠加。所有属性均为可选属性，默认值如下：aO,rO,gO,bO 默认值为 0; aM,rM,gM,bM 默认值为 100

和 3.0 相比的格式变化

1. Armature 中包含 Slot 列表，列表中的顺序决定 Slot 的显示顺序，列表中靠后的插槽会盖住靠前的插槽
2. Skin 中增加默认 Skin, 默认 skin 有如下特性：
 - a) 在 skin 列表中排第一
 - b) 名字为空字符串""
 - c) 包含的 slot 同时存在于其他的 skin，相当于保存所有其他 skin 中共有的 slot
3. Animation 中去掉下面的属性
 - a) "tweenEasing": 动画不会覆盖关键帧的缓动值
 - b) "autoTween": 动画不会覆盖关键帧的补件值
4. 区分 Bone 时间轴和 Slot 时间轴
 - a) Bone 时间轴包含平移旋转缩放，自定义事件和声音事件
 - b) Slot 时间轴包含颜色变换，dispalyIndex 变换和 zorder 变换