

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
"userData":	// 【可选属性】自定义数据区，可以是任何类型，默认是空
"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
"userData":	// 【可选属性】自定义数据区，可以是任何类型，默认是空
"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
"userData":	// 【可选属性】自定义数据区，可以是任何类型，默认是空
"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。
"blendMode"=""	// 【可选属性】混合模式。默认值是空。
}]	
"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
"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": [{
        "name": "boneName" // 动画中包含的骨骼列表（骨骼时间轴列表）
        "scale": 1 // 骨骼名称
        "offset": 0 // 【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。
        "pX": 0 // 【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。
        "pY": 0 // 【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。
        "frame": [{
            "duration": 1 // 骨骼时间轴包含的关键帧列表
            "tweenEasing": 0 // 【可选属性】关键帧持续帧数，默认 1
            "tweenRotate": 0 // 【可选属性】是否缓动，默认为 NaN,不缓动，0：线性缓动。
            "event": // 【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。
            "sound": // 【可选属性】关键帧包含事件名，默认为空
            "transform": {x, y, scX, scY, skX, skY} // 【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
        }
    ]
    "slot": [{
        "name": "slotName" // 动画中拥有的插槽列表（插槽时间轴列表）
        "scale": 1 // 插槽的名称
        "offset": 0 // 【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。
        "frame": [{
            "duration": 1 // 插槽中的关键帧列表
            "displayIndex": 0 // 【可选属性】关键帧持续帧数，默认 1
            "visible": 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
            "zOrder": 0 // 【可选属性】此帧中插槽是否可见，默认是 1。
            "hide": 0 // 【可选属性】插槽所在的层级，默认是 0
            "tweenEasing": 0 // 【可选属性】是否隐藏,默认是 0（不隐藏）
            "action": // 【可选属性】是否缓动，默认为 NaN,不缓动，0：线性缓动。
            "color": {aM, rM, gM, bM, aO, rO, gO, bO} // 【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
  - c) "loop"改名为"playtime"
  - d) "colorTransform"改名为"color"
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