Animation.动画

动画文件中记录了所有骨骼节点信息,包含骨骼名称,位置,旋转,缩放.动画播放也是按照这样的规则去应用的.

第N帧,B根骨骼,应用P位置,R旋转,S缩放.后续帧以此类推,任何一个参数错了,动画效果也就错了..

换装系统