

1. Rigidbody: 实现身体部位和挂件的物理效果, 例如龙的尾巴、怪的肚子, 乳摇, 头发, 披风裙摆等。
2. 物理模拟: 见内容示例PhysicalAnimation关卡1.2
3. PhysicalAnimationComponent: 可以为不同骨骼的物理模拟设置物理参数, 见内容示例PhysicalAnimation关卡1.4 (试验功能)
- 4.