自定义函数

* void FileGetInitialRotations()

从control文件中读取初始化数据，包括位置，整个avatar的rotation，每个joint的rotation等等。

* void
* Rotation：是quaternion变量，用rotation = Quaternion.Euler(0, 180, 0)来设置。三个变量分别表示绕着x y z轴旋转的角度，默认设置（即(0,0,0)）代表背朝屏幕。Quaternion.Euler(0, 180, 0)即是面对我们。

PTRecorder

UserLearning

GuidanceShowing

* 调整avatar的角度，在FileGetInitialRotations函数里设置initialRotation的值。如果只在awake函数里改transform.rotation的值，只会改变初始场景里avatar的角度。后面avatar的角度还是根据文件里的rotation值来设置的。