# 重定向是做什么的？

将两套无关的角色动画（不一定非是角色动画），进行相互匹配。

# 重定向

1. 有俩带有骨骼的Mesh
2. 骨架层级关系一致
3. 预览动作一致
4. 从有动作一方向无动作一方进行扩展