1.打开unity工程， 删除AnimationMode 文件夹下的所有FBX文件，删除Animation文件夹下的动画文件，删除 Resources\Animator 文件夹下 PosetionEX 动画控制器里的所有动画。

删除output输出文件夹下的所有文件。

2.导入需要渲染的所有FBX文件到 AnimationMode 文件夹， 导入skin 文件到Mode文件夹里。

3.skin文件命名必须是Standard\_Model\_skin

4.运行工程