# 模型导入

cubism导出模型包括模型和动作两部分，模型包括model3.json、moc3、cdi3.json和贴图文件，动作包括motion3.json文件，合并一起拖入unity中后，系统自动创建模型的预设体和anim文件。

# 动画创建

与Unity原本的动画机用法相同，给预设体添加animator组件，新建animator controller添加到组件上，添加animation，定义动画机逻辑。