**模型导入工作流程**

有哪两种动画类型？

成功匹配只是意味着Unity能够匹配所有必需的骨骼。为了获得更好的结果，还需要匹配可选骨骼，并将模型设置为正确的什么姿势？

通过什么可以丢弃剪辑中的一些动画数据，从而让剪辑仅动画化对象或角色的某些部分而不是整体？

可在运行时应用遮罩，为此需要创建Avatar遮罩(Avatar Mask)资源，并在Animator Controller的什么地方使用该资源？

如何创建空的Avatar遮罩资源？

通用模型可能拥有大量各式各样的骨骼结构。为了处理这种复杂性，Unity需知道什么信息？

参考文档：Model导入界面（待续）