**Model Import Setting**

Rig标签页中，对于人形 (Humanoid) 角色，进行什么设置？

对于非人形角色，进行什么设置？

要使用动画文件中的原始欧拉曲线值，请取消选中 Animation 选项卡中的什么选项？

Unity按什么顺序应用Transform Inspector中出现的欧拉角？

如果一条曲线的名称与Animator Controller中的某个参数同名，则该参数的值将取自哪里？

通过什么功能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？

在某些情况下，设置导入遮罩可能对您不适用。在这种情况下，可以怎么办？

借助动画导入设置中的什么字段，可以使用层级弹出菜单来选择位于导入动画层级视图中的任何节点(Transform)并将其用作根运动源？

Unity 支持从哪两种不同类型的文件导入网格和动画？

Unity 可以从哪些3D建模软件导入专有文件？

Unity在导入过程中将专有文件转换为.fbx文件。但是，建议导出什么格式，而不是直接保存为工程应用中的默认格式？

除非在计算机上安装了什么，否则保存为.ma、.mb、.max、.c4d 或 .blend 文件的资源将无法导入？

通过哪三个步骤从头开始准备自建角色？