Animation Type

None

Legacy

Generic

Humanoid

Avatar Definition

Create from this model

Copy from Other Avatar

Root node：选择要用作此 Avatar 的根节点的骨骼。仅当Animation Type为Generic，Avatar Definition设置为Create From This Model时才可用。

Source：复制另一个具有相同骨架的 Avatar 以导入其动画剪辑。仅当 Avatar Definition 设置为 Copy from Other Avatar 时才可用。

Optimize Game Object：在Avatar和Animator组件中删除和存储所导入角色的游戏对象变换层级视图。如果启用此选项，角色的SkinnedMeshRenderer将使用Unity动画系统的内部骨架，因此可提高动画角色的性能。