特定于资源的属性

Import Constraints：从此资源导入约束。

Import Animation：从此资源导入动画。

Bake Animations：烘焙使用IK或模拟创建的动画以转发运动学关键帧。

Resample Curves：将动画曲线重新采样为四元数值，并为动画中的每个帧生成一个新的四元数关键帧。默认情况下会启用此选项。

仅当原始动画中的关键点之间存在插值问题时，才应禁用此选项来保留最初创作的动画曲线。仅当导入文件包含欧拉曲线时才会显示此选项。

Anim.Compression：导入动画时要使用的压缩类型。

Animation Compression Errors：仅当启用Keyframe Reduction或Optimal压缩时可用。

Animated Custom Properties：导入您指定为自定义用户属性的任何 FBX 属性。

剪辑选择列表

特定于剪辑的属性

Start：剪辑的起始帧。

End：剪辑的结束帧。

Loop Time：播放动画剪辑并在到达结尾时重新开始。

Loop Pose：无缝循环运动。

Cycle Offset：循环动画在其他时间开始时的周期偏移。

Root Transform Rotation

Bake into Pose：将根旋转烘焙到骨骼移动。禁用此选项将会存储为根运动。

Based Upon：根旋转的基础。

Original：保持源文件中的原始旋转。

Root Node Rotation：保持上半身朝前。仅适用于 Generic 动画类型。

Body Orientation 保持上半身朝前。仅适用于 Humanoid 动画类型。

Offset：根旋转偏移（以度为单位）。

Root Transform Position (Y)

Bake into Pose：将垂直根运动烘焙到骨骼移动。禁用此选项将会存储为根运动。

Based Upon (at Start)：垂直根位置的基础。

Original：保持源文件中的垂直位置。

Root Node Position：使用垂直根位置。仅适用于 Generic 动画类型。

Center of Mass：保持质心与根变换位置对齐。仅适用于 Humanoid 动画类型。

Feet：保持双脚与根变换位置对齐。仅适用于 Humanoid 动画类型。

Offset：垂直根位置偏移。

Root Transform Position (XZ)

Bake into Pose：将水平根运动烘焙到骨骼移动。禁用此选项将会存储为根运动。

Based Upon：水平根位置的基础。

Original：保持源文件中的水平位置。

Root Node Position：使用水平根变换位置。仅适用于 Generic 动画类型。

Center of Mass：保持与根变换位置对齐。仅适用于 Humanoid 动画类型。

Offset：水平根位置偏移。

Mirror：在此剪辑中进行左右镜像。仅当动画类型 (Animation Type) 设置为 Humanoid 时才显示。

Additive Reference Pose：启用此选项可以设置附加动画层基础参考姿势的帧。在时间轴编辑器中可以看到蓝色标记：

Pose Frame：输入一个帧编号以用作参考姿势。还可以在时间轴中拖动蓝色标记来更新此值。仅当启用 Additive Reference Pose 的情况下才可用。

Curves：展开此部分可管理导入的剪辑上的动画曲线。

Events：展开此部分可管理导入的剪辑上的动画事件。

Mask：展开此部分可管理对导入剪辑的遮罩。

Motion：展开此部分可管理根运动节点的选择。

Import Messages：展开此部分可查看有关如何导入动画的详细信息，包括可选的重定向质量报告 (Retargeting Quality Report)。

动画导入警告

动画预览