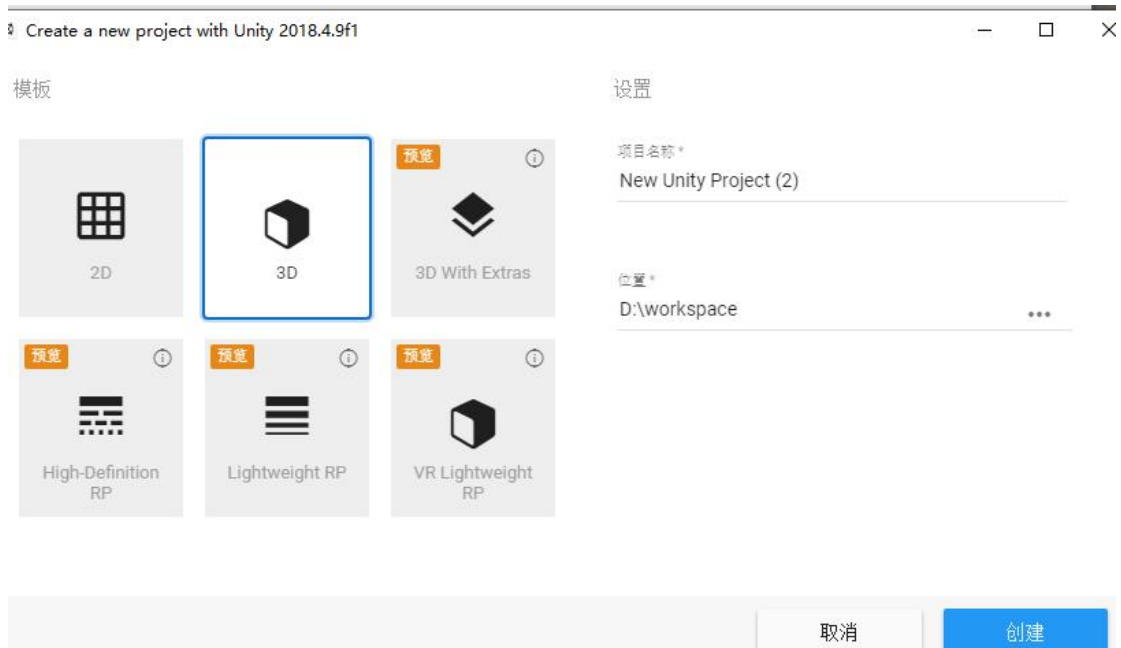


自定义资源导入文档

1: 准备工作-安装 unity，必须下载安装 **unity 2018.4.x**

安装完成后注册账号登陆或者跳过即可使用 unity 了，先新建一个 unity 项目：

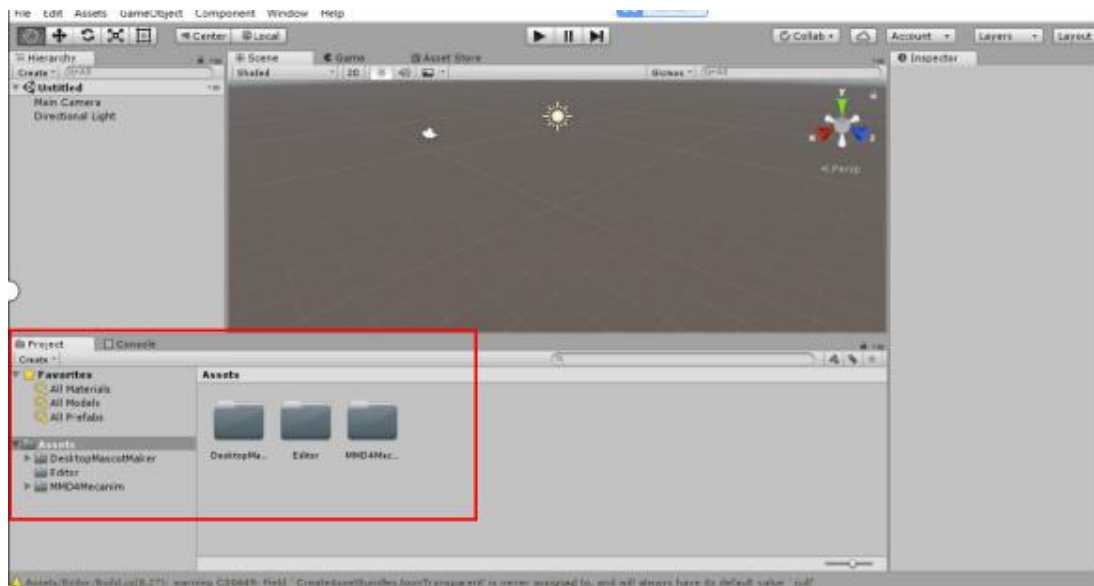


2: 将名为 **MMD.UnityPackage** 文件下载下来，并双击打开

下载地址：

链接：<https://pan.baidu.com/s/1TJ8zFQvgGLuMoi0YjdzldQ> 提取码：dwdr

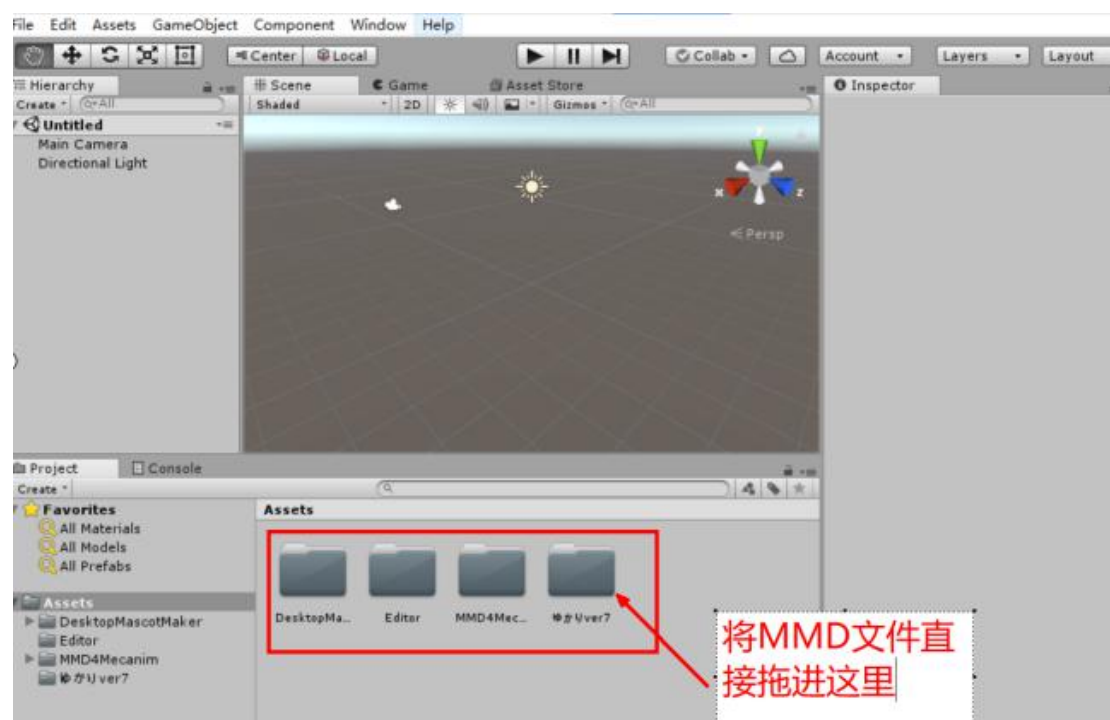
打开之后的左下方的 **Assets** 目录如下：



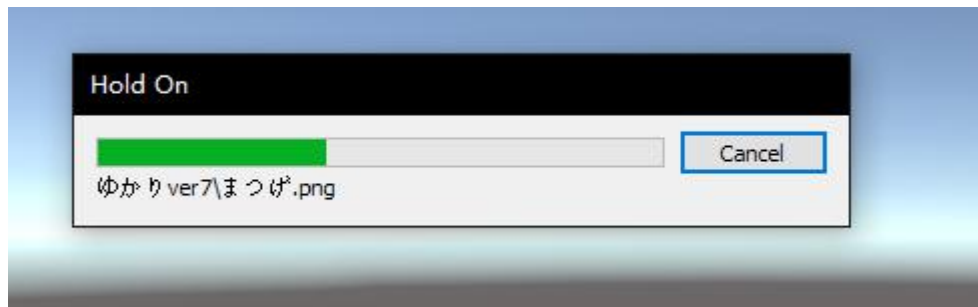
3: 您可以把自己下载的 MMD 模型文件夹（包含 pmx/pmd 以及材质图片等等）复制到 unity 工程目录下：

电脑 > 桌面 > MMD	
名称	修改日期
Fairy Rin	2018-11-7 15:15
ゆかりver7	2018-11-17 20:15
染夜modelBundle	2018-9-17 11:54
~luka the pirate - halloween collab 2018	2018-10-29 20:45
~luka the pirate - halloween collab 2018 (1)	2018-10-29 20:45
~luka the pirate - halloween collab 2018 (1)...	2018-10-29 20:45
~luka the pirate - halloween collab 2018.m...	2018-10-29 20:45
Fairy Rin.zip	2018-11-7 15:14
MMD.unitypackage	2018-11-7 15:32

准备好的MMD
文件夹

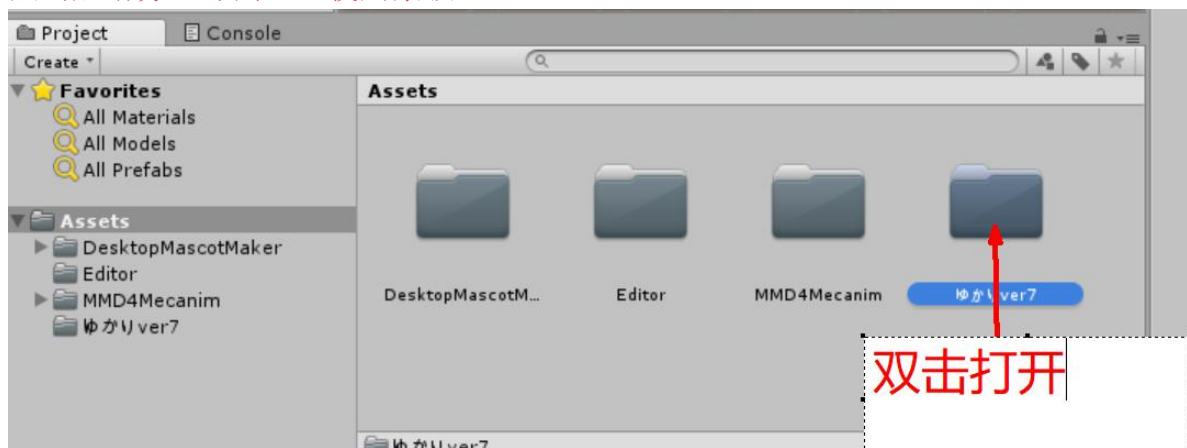


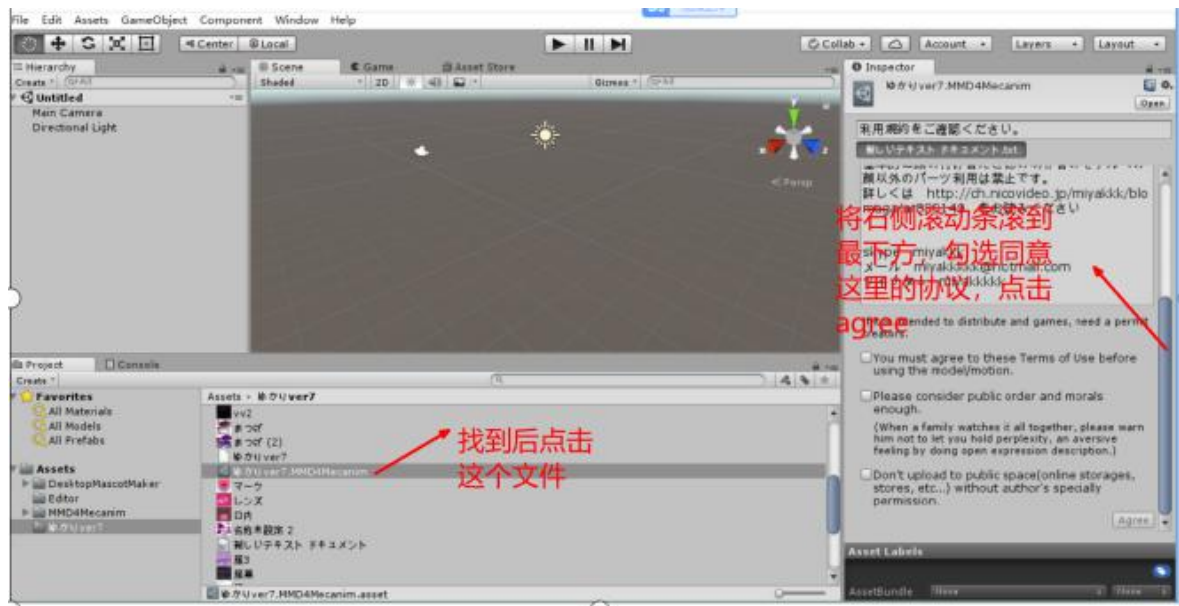
unity 界面会出现导入进度条:



4: 使用 MMD4Mecanim 来转换 MMD 模型。

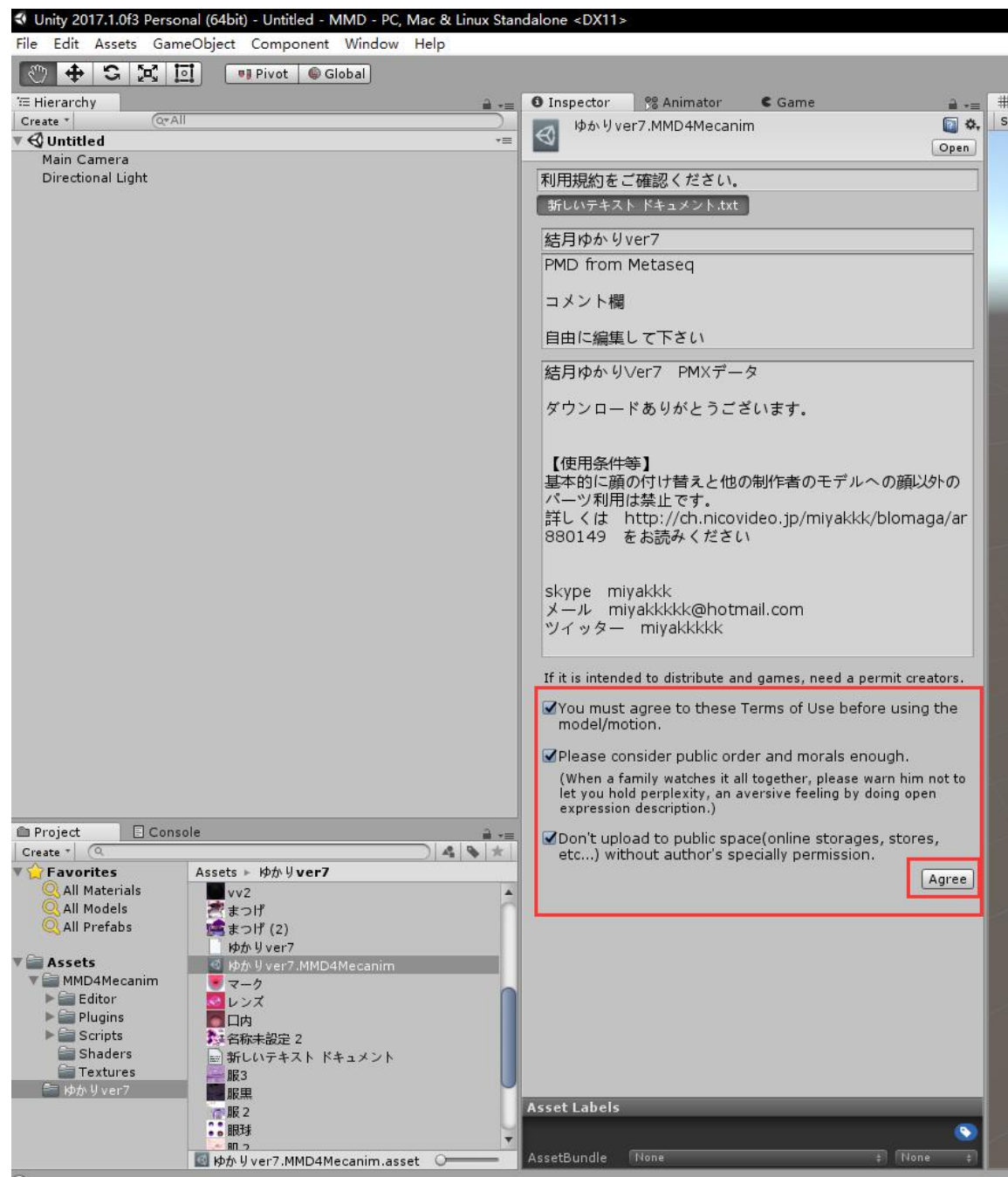
在模型文件夹中找到由 unity 自动产生的, MMD4Mecanim 扩展名结尾的文件, 点击后请务必详阅这些使用条款



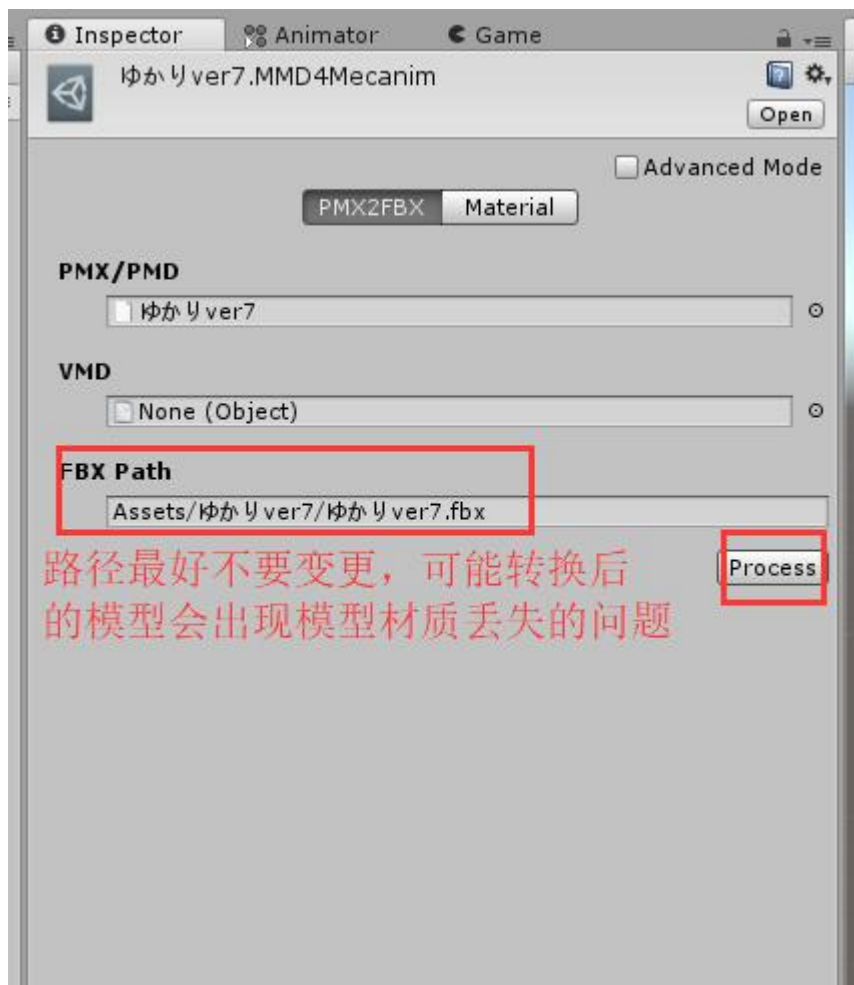


注意：第四步这里如果没有 **MMD4Mecanim** 或是无 **Agree** 按钮的情况，请尝试在这边点选右键后选择 **Reimport All**；若出现多个 **MMD4Mecanim** 的文件，则选择跟文件夹名称相同的那个；

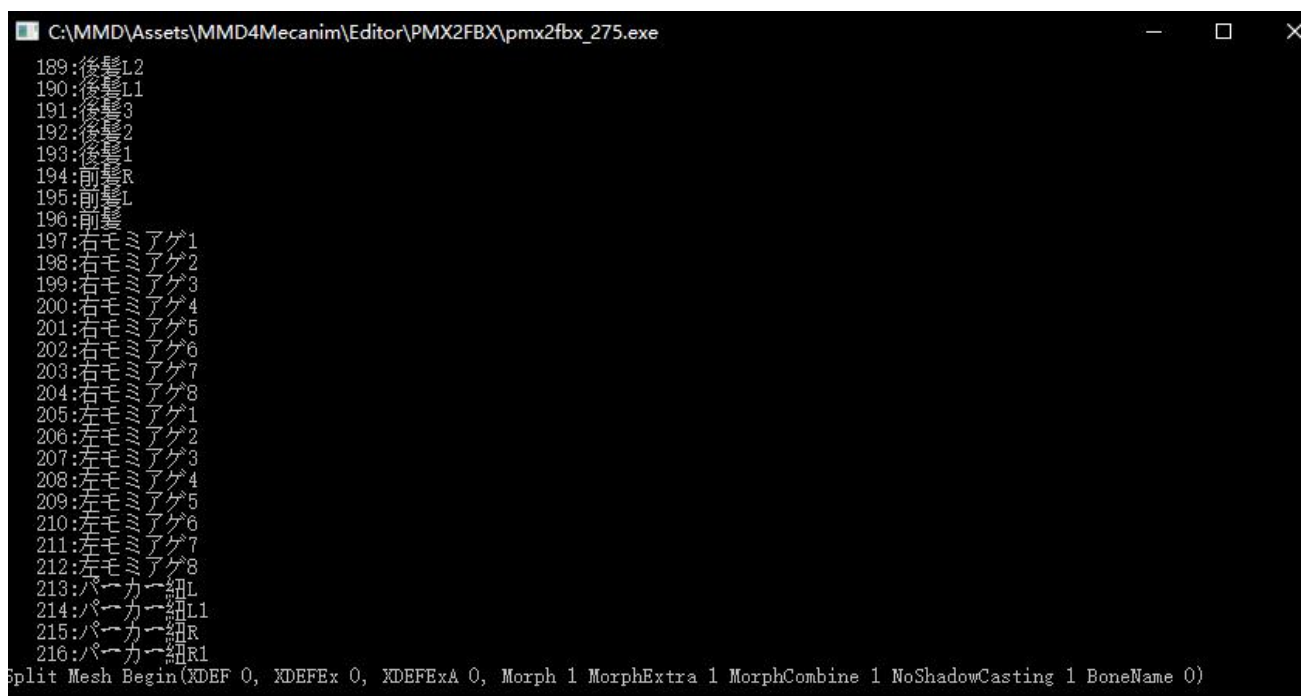


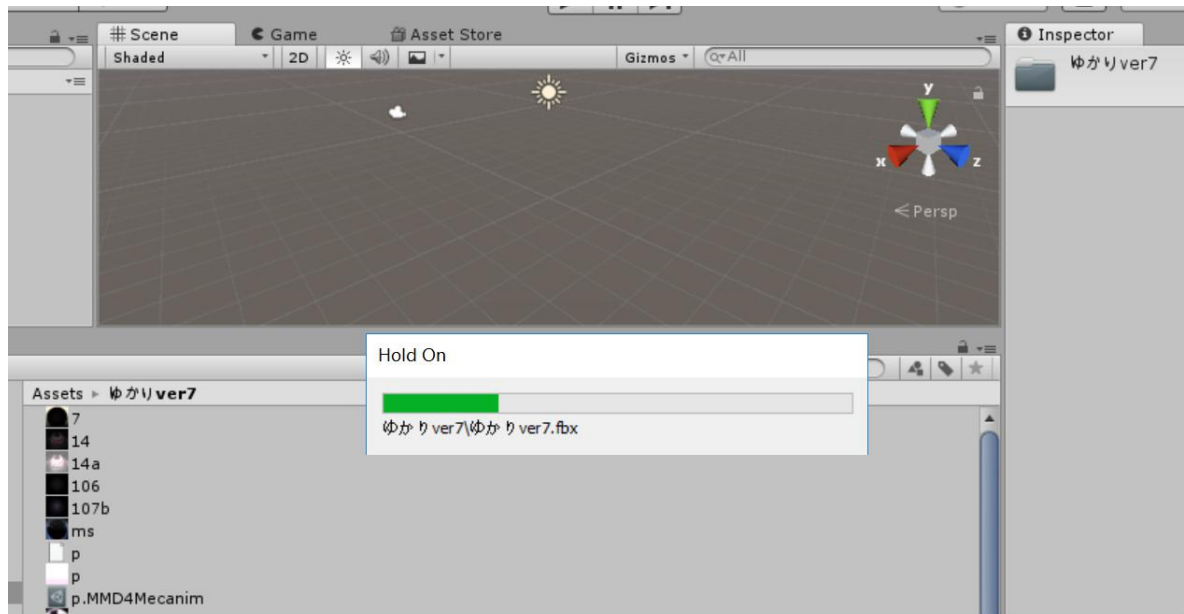


勾选条款后，点击 Agree 选项，出现这个界面，直接点击 Process 选项即可：

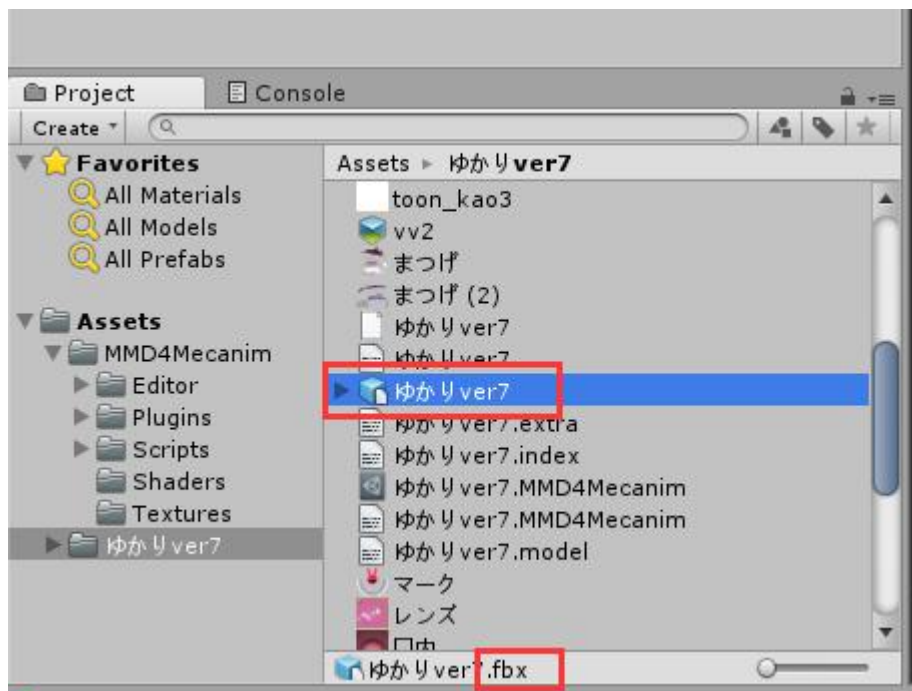


然后会出现如下窗口，等待窗口结束**自动关闭**就完成了，这个过程需要几分钟，不能着急手动点击关闭哟：

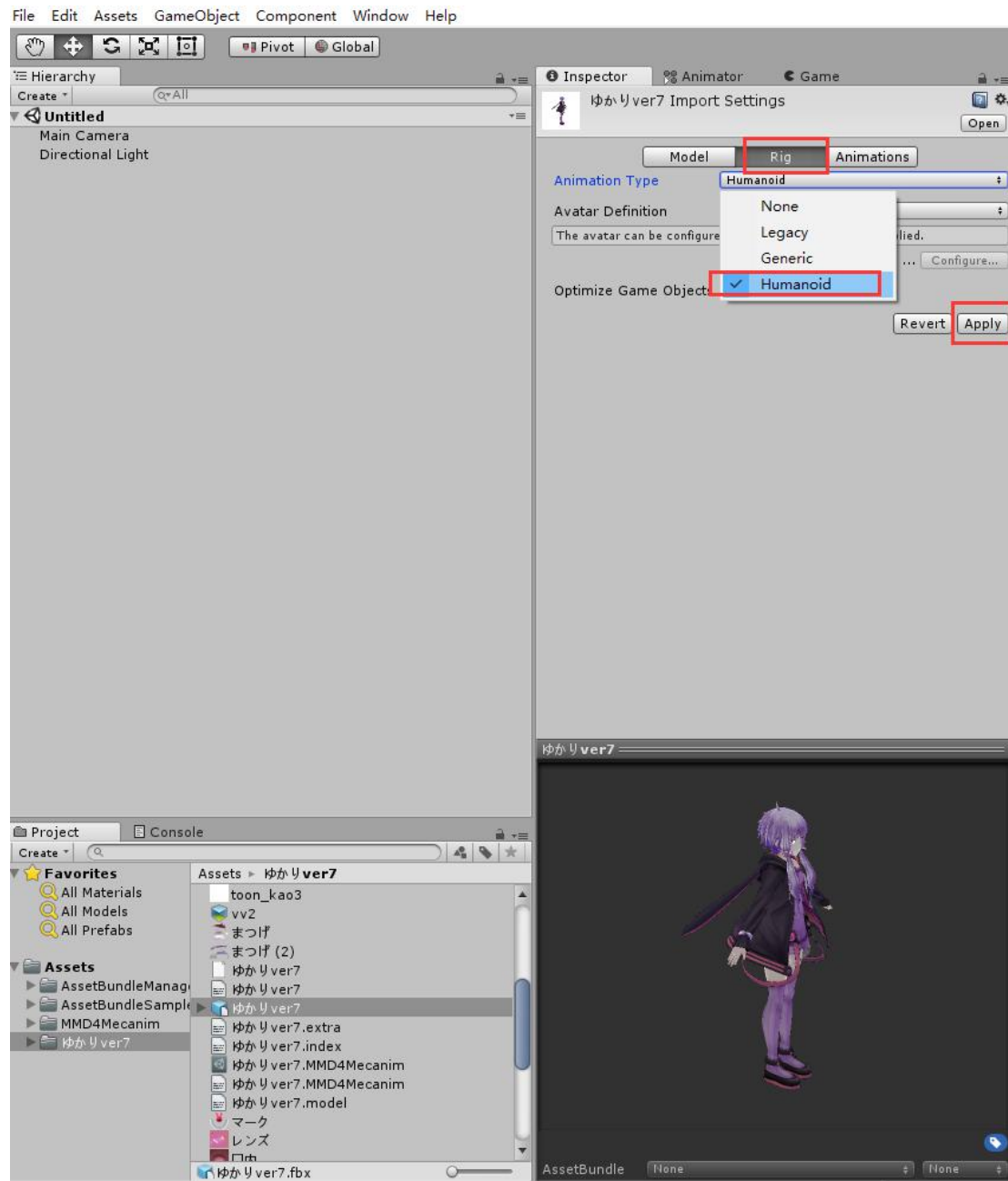


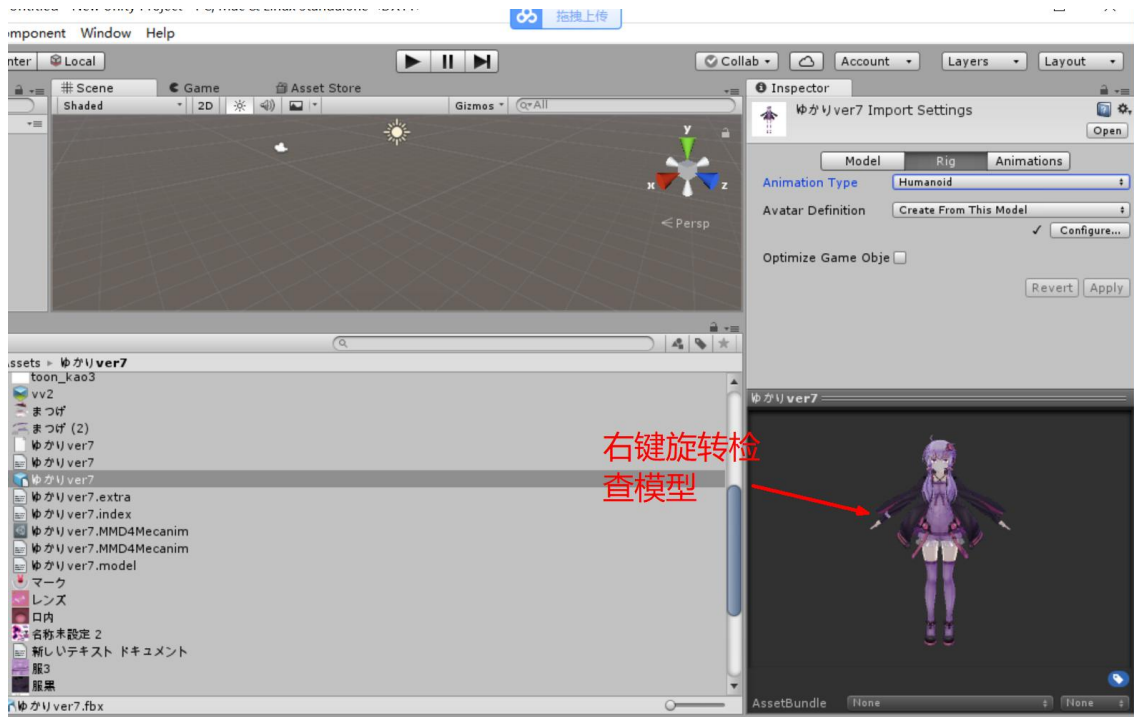


转换完成后会发现生成一个新的 FBX 文件，模型就转换成功了：



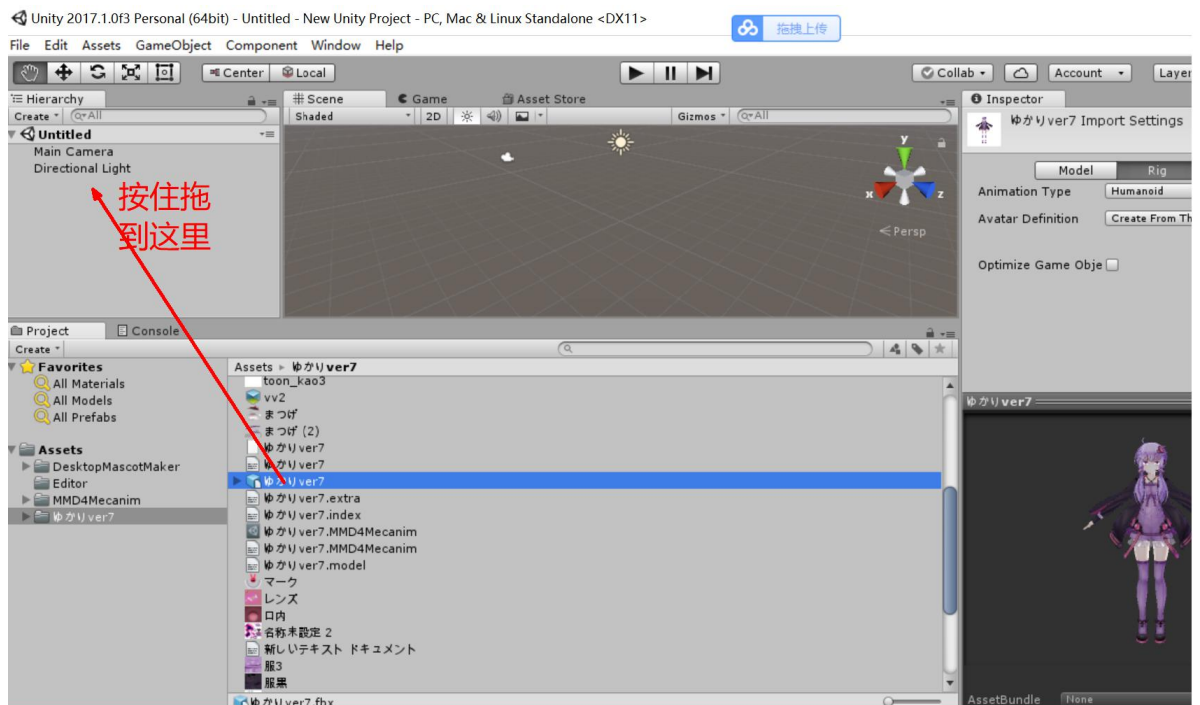
点击 **Rig** 选项，**Animation Type** 选成 **Humanoid**，然后点击 **Apply**（这一步极其重要！！！），并且检查人物模型是否正常。

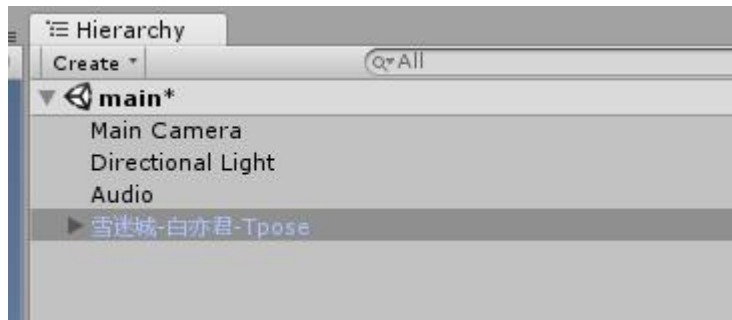




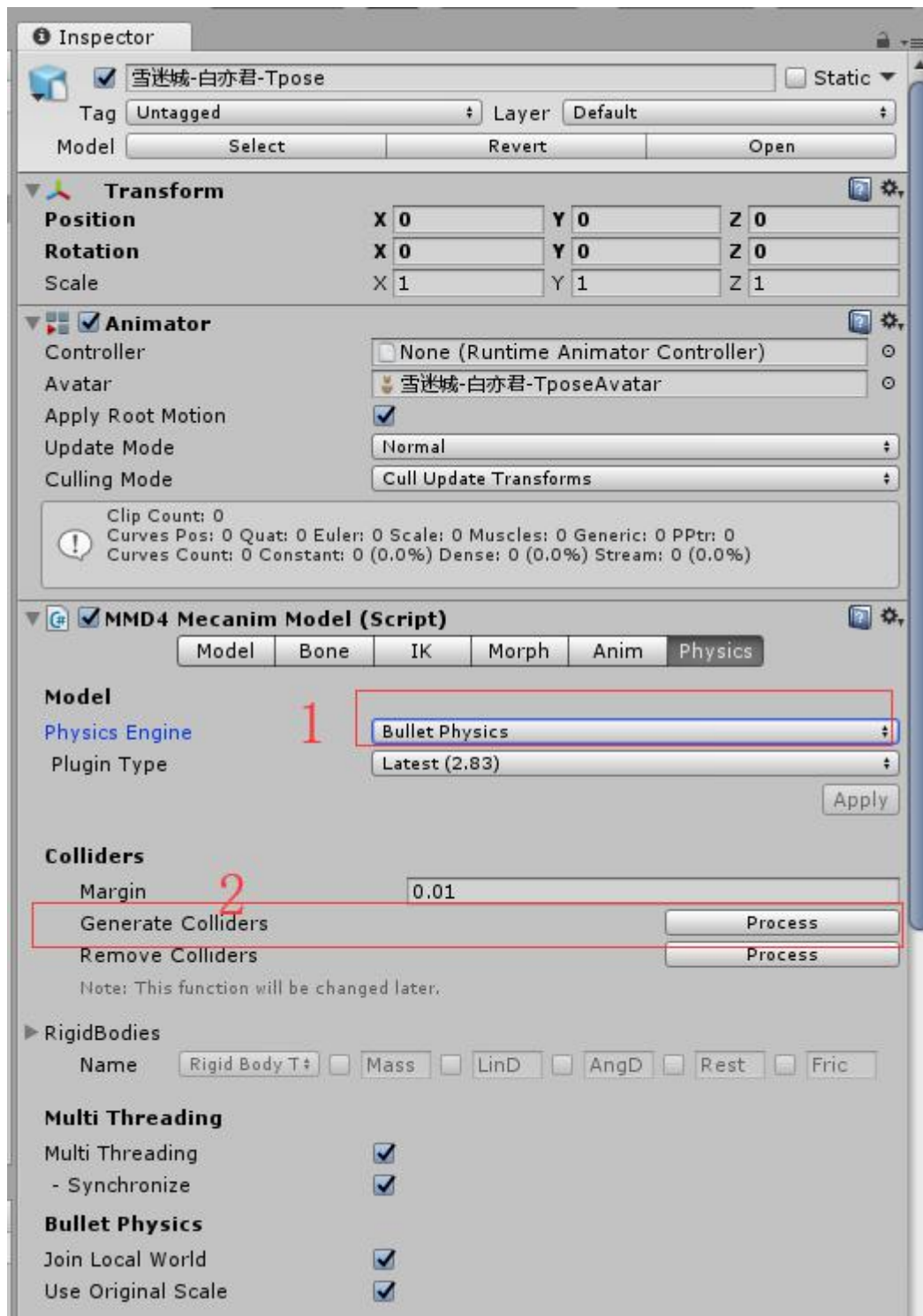
5: 模型打成 bundle:

将生成的 FBX 文件拖到 Unity 的 Hierarchy 视图

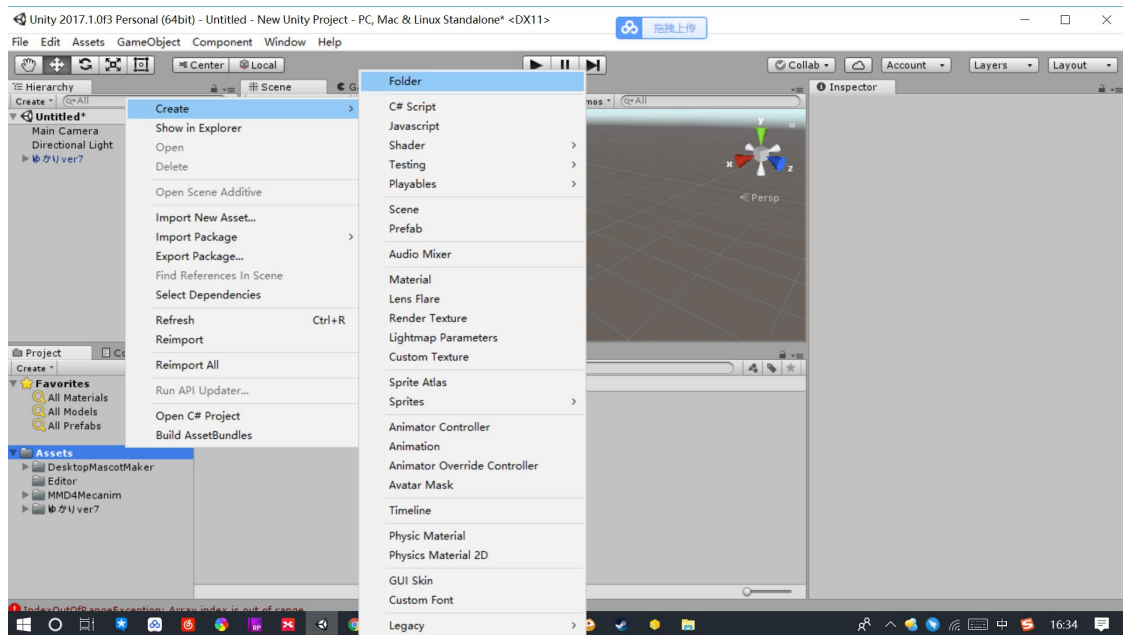




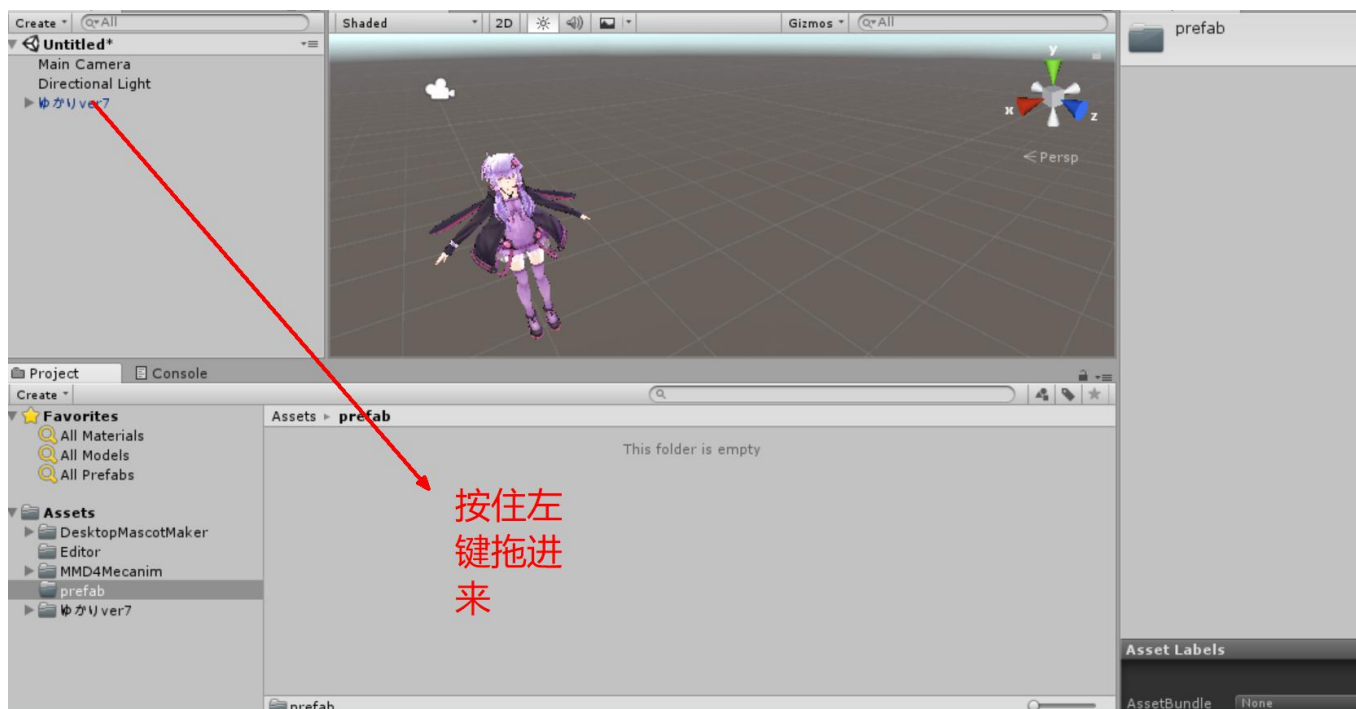
注意：如果需要头发飘带等动态物理效果，可以再 Inspector 面板设置，仅支持 2.83 版本的 BulletPhysics，不需要则跳过这一步：

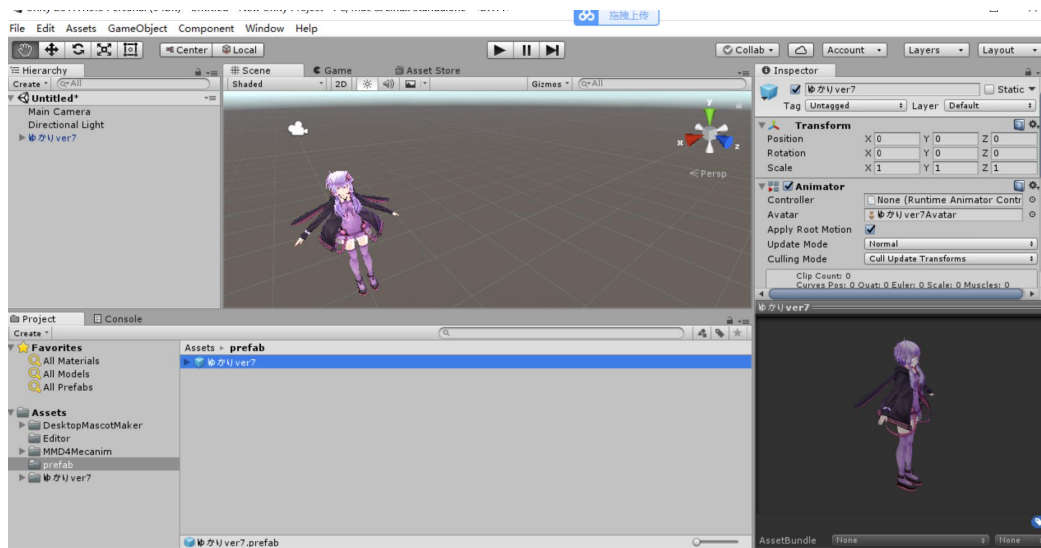


将生成的 FBX 文件拖到 Unity 的 Hierachy 视图之后，新建一个 prefab 文件夹

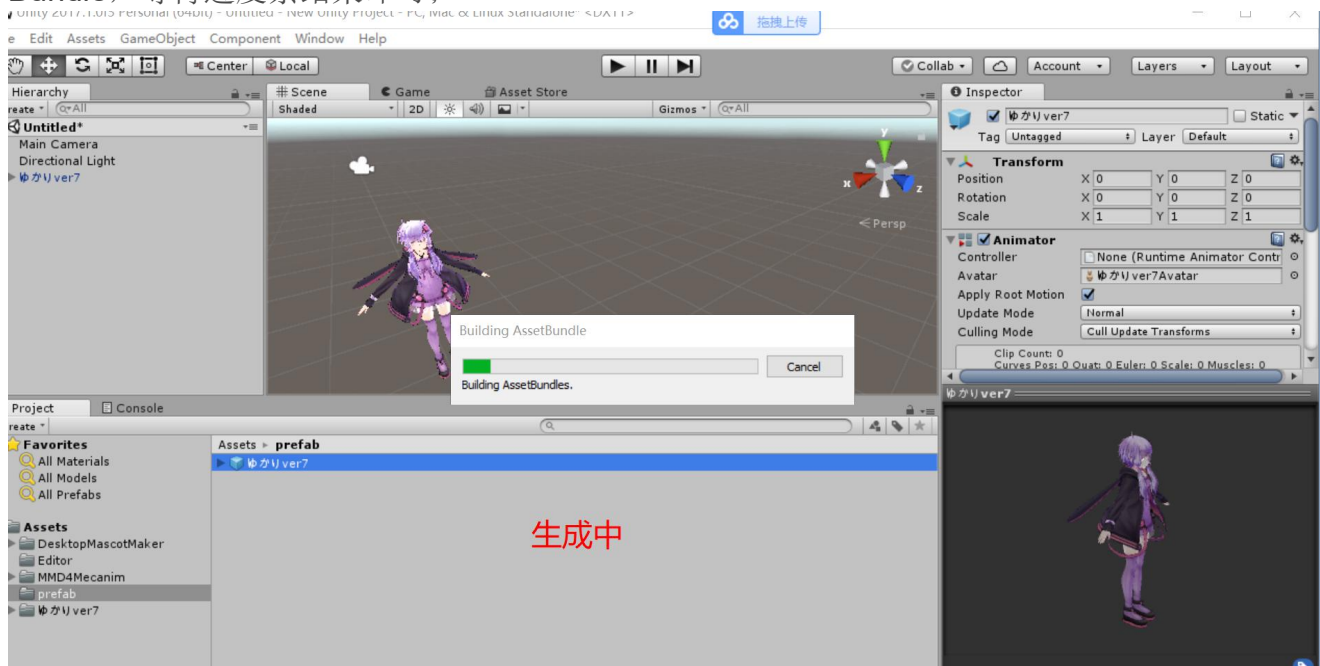


再将 Hierarchy 视图的模型拖动到 Assets 目录下的 prefab 文件夹中

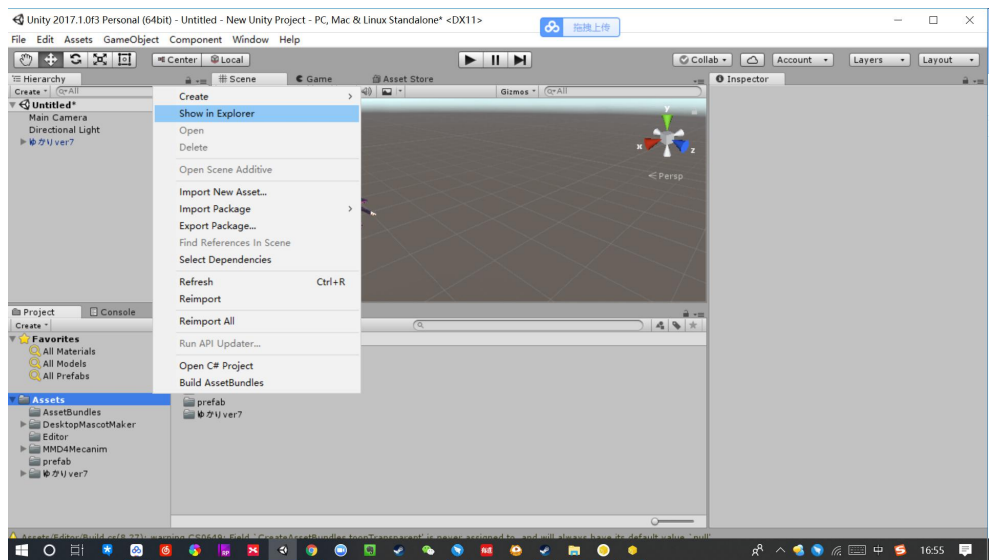




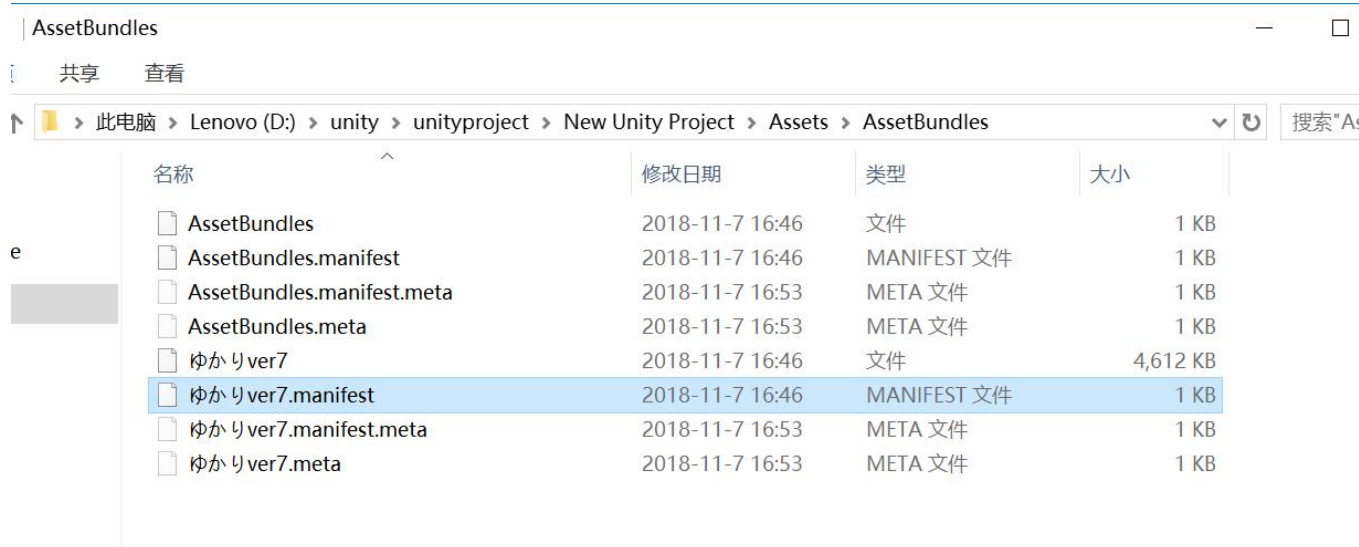
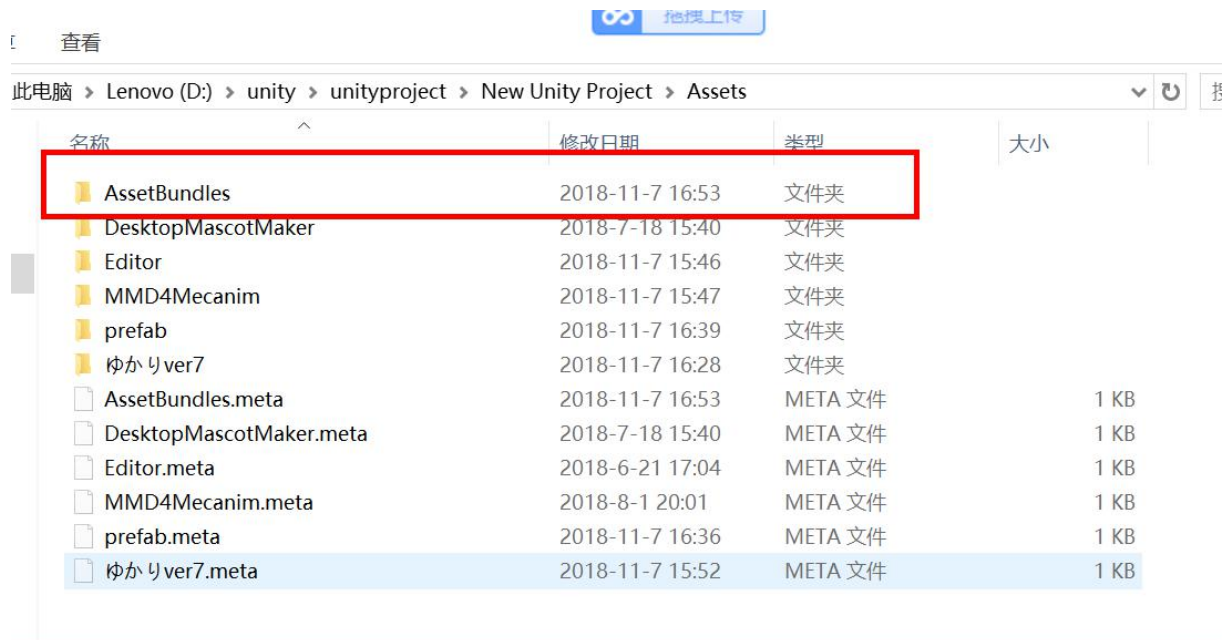
此时文件的后缀变为.prefab，选中 prefab 文件夹下的 prefab 文件，直接再该资源上按鼠标右键在弹出的菜单中，有个【Build Assetbundles】，点击即可生成 Bundle，等待进度条结束即可；



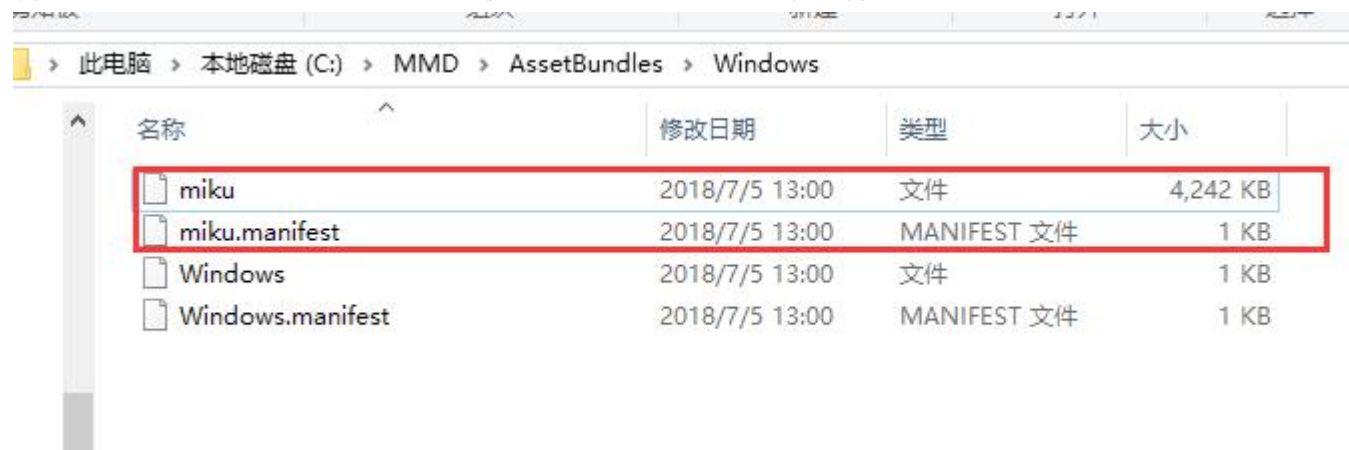
最后生成的 bundle 文件在与 Assets 同级的 AssetBundles 目录下，点击 show in explorer，可以快速打开文件夹，找到这个文件



双击打开 assets 文件夹



将打成的 bundle 导入 live3d 即可使用，Windows 的两个文件不用处理



6: 将生成好的模型资源文件复制到 VLive 中



导入成功后会出现新增人物: