

【第三方模型使用条款】

- 1.请务必仔细阅读模型包含的使用说明书中记载的使用规则，遵守模型与动作的使用规范。
 - 2.请勿私自修改，二次上传转发，违反道德使用模型，也请遵守制作者标记规定。
 - 3.同人和二次创作必须遵守版权法律规范。
 - 4.若用户因违反本应用程序使用条款，或违反模型使用规则，而造成侵犯版权的情况。用户将自行承担所有法律责任，我们不承担任何责任。
-

【MMD自定义模型汇入说明】

1. 目前只支持汇入pmd, pmx 之MMD专用文件格式
请参照
<http://www.geocities.jp/higuchuu4/index.htm>
<http://kkhk22.seesaa.net/article/282933265.html>
2. 您的模型必须已完成骨架的绑定
3. 汇入后表情按名单顺序自动对应捕捉
如果缺漏则不自动对应捕捉，但不会有任何错误
MMD为对应名称
眼:["まばたき", "笑い", "なごみ"]
眉:["上", "怒り", "にこり", "真面目", "困る", "寄せ", "下"]
唇:["あ", "い", "う", "え", "お"]
4. 此处用于示范汇入的模型为ニコニ立体ちゃん <http://3d.nicovideo.jp/alicia/>
汇入使用的函式库为MMD4Mecanim以及unity官方的asset bundle manager
5. 对于初次使用模型导入者，建议先使用ニコニ立体ちゃん熟悉流程。

● Waku steam默认路径

64-bit: C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\waku

32-bit: C:\Program Files\Steam\steamapps\common\waku

【MMD自定义模型汇入步骤】

1. 下载unity 并安装, ~~必须版本为2017.3.1.f1~~, 2018版本会汇入失败。

beta 1.0.0 以后, 请使用Unity 2018最新版本(2018.2.1f1), 2017版本会汇入失败

https://unity3d.com/get-unity/download/archive?_ga=2.12495988.1192522525.1526284587-841832695.1518146472

2. 下载MMD4Mecanim 并解压缩

<http://stereoarts.jp/>

[チュートリアル\(日本語\)](#)

[Tutorial\(English\)](#)

□ MMD4Mecanim (Beta)

概要

PMX(PMD) + VMD を FBX に変換するツール & Unity (Mecanim) で一通り動作させる
Bullet Physics をサポートしています。

解説

[チュートリアル\(基本編\)](#)

[チュートリアル\(応用編\)](#)

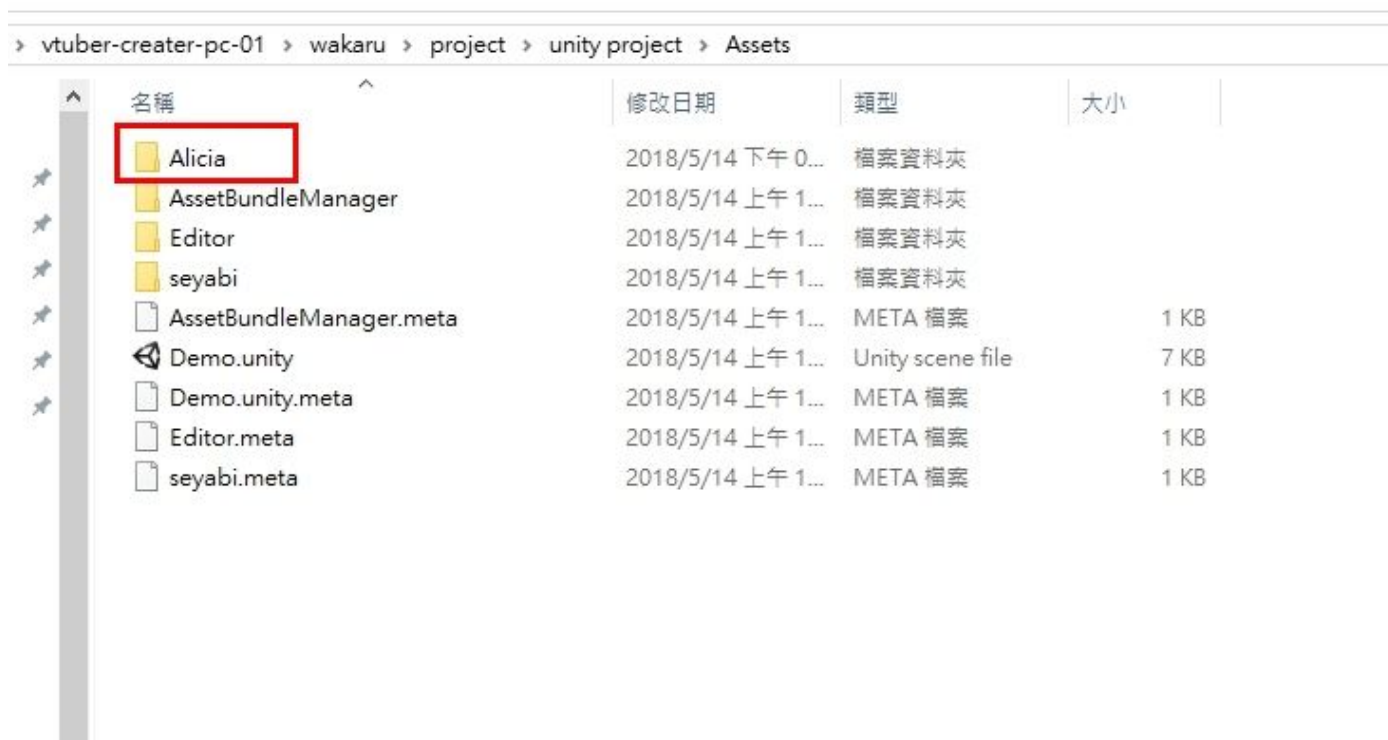
2018/03/04 Unity 2018.1 への対応, iOS の bitcode 対応修正

[MMD4Mecanim_Beta_20180304.zip](#)

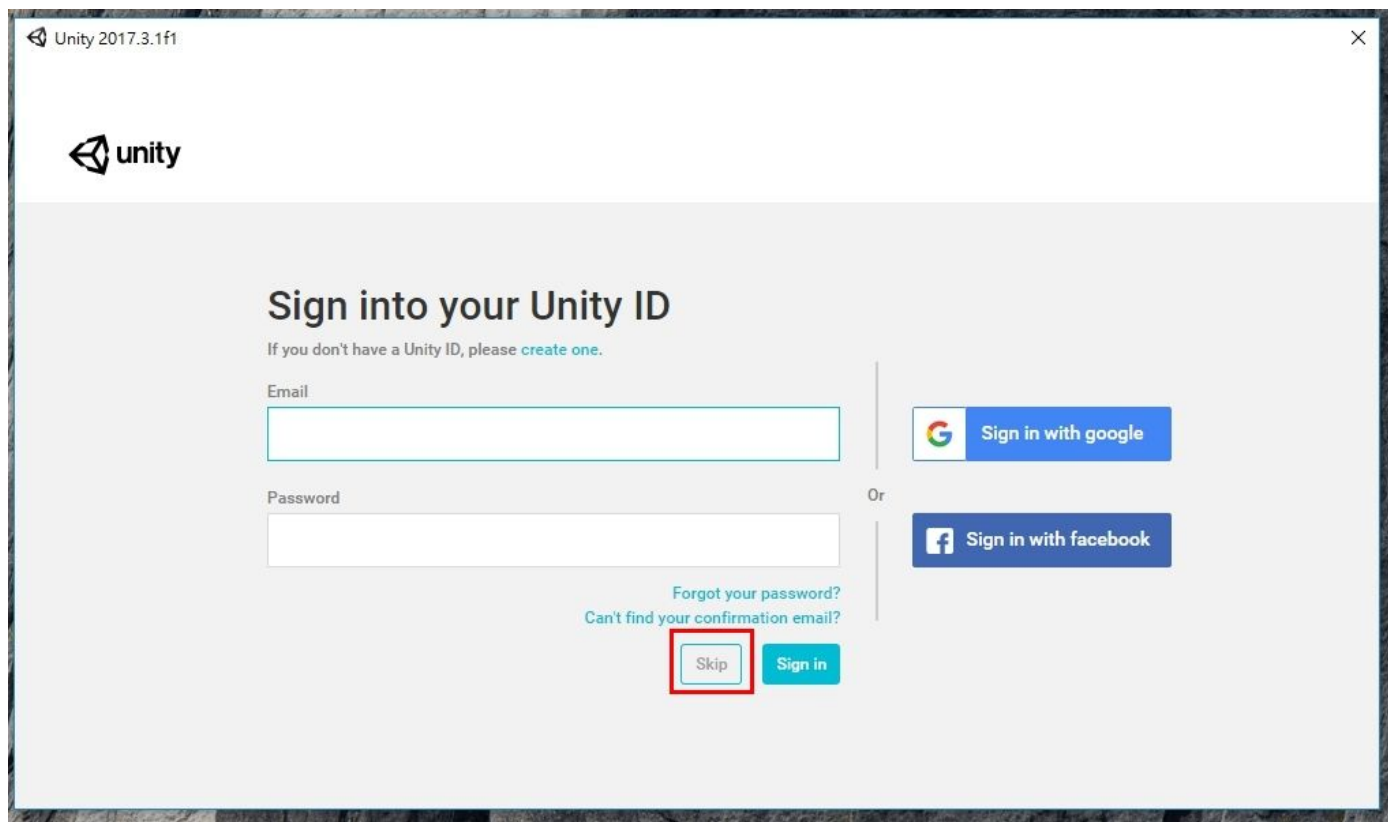
□ OVRMirror



3. 将您的模型档案文件夹，包含pmx/pmd 以及 材质图片放置waku\project\unity project\Assets文件夹内



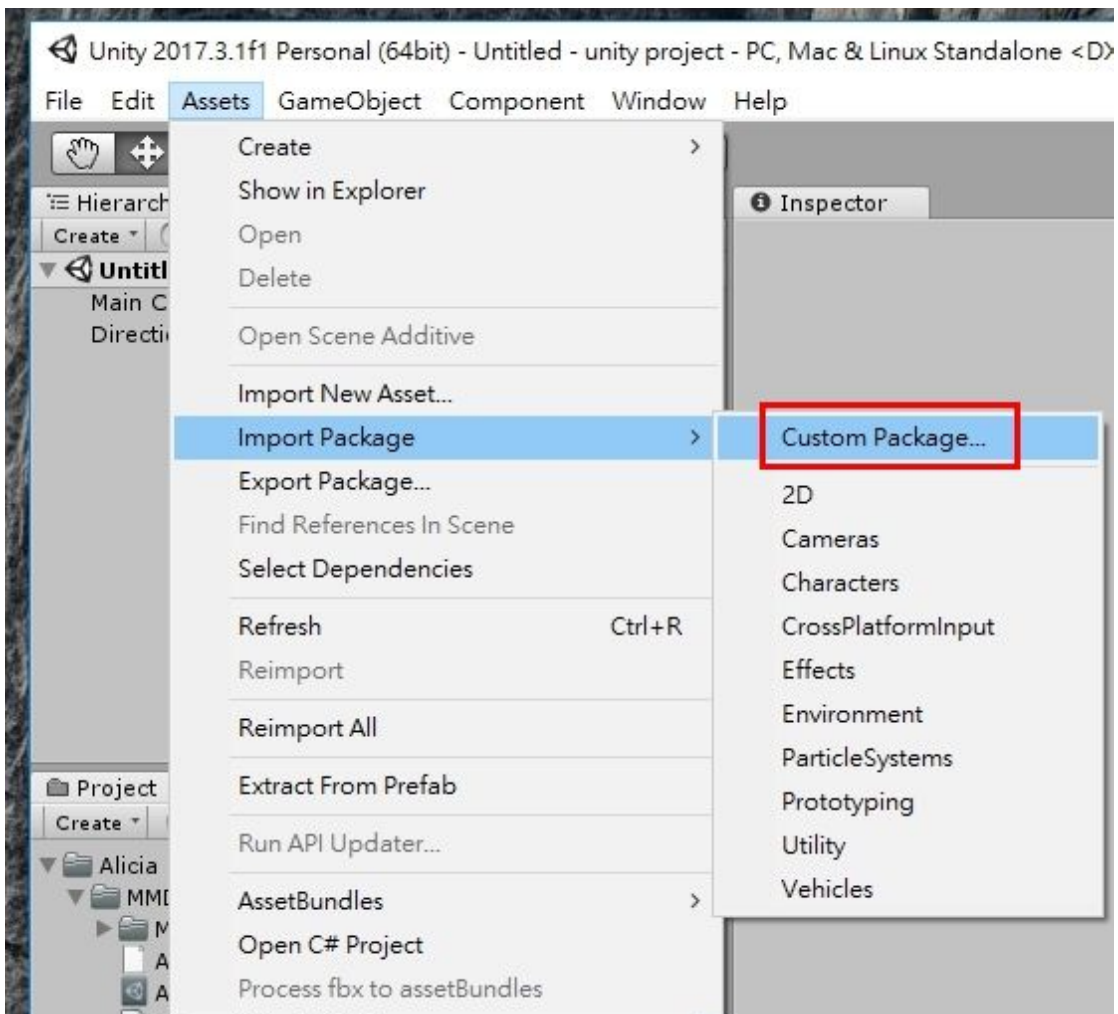
4. 开启unity， 您可以注册， 或是也可以点选skip略过














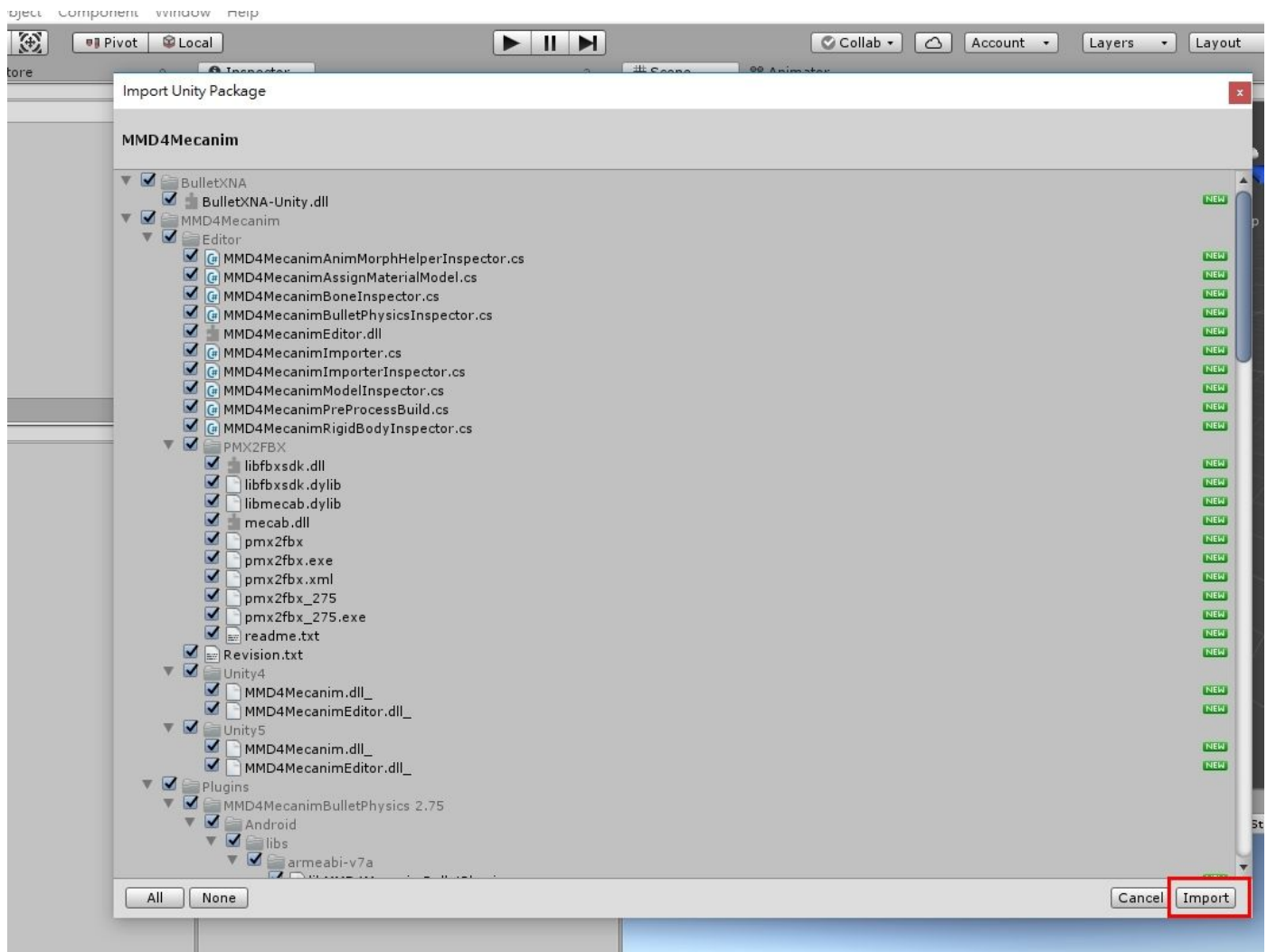
5. 点选open 开启游戏内位于waku\project\unity project项目文件夹

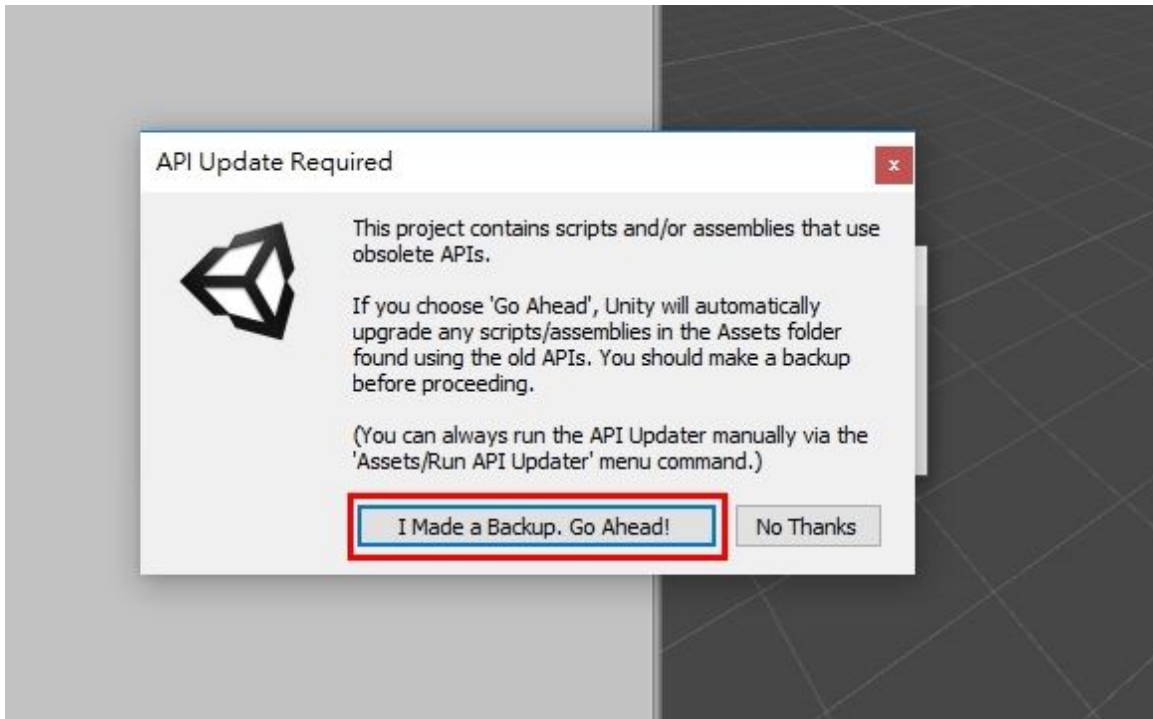


6. 在unity汇入刚刚下载的MMD4Mecanim

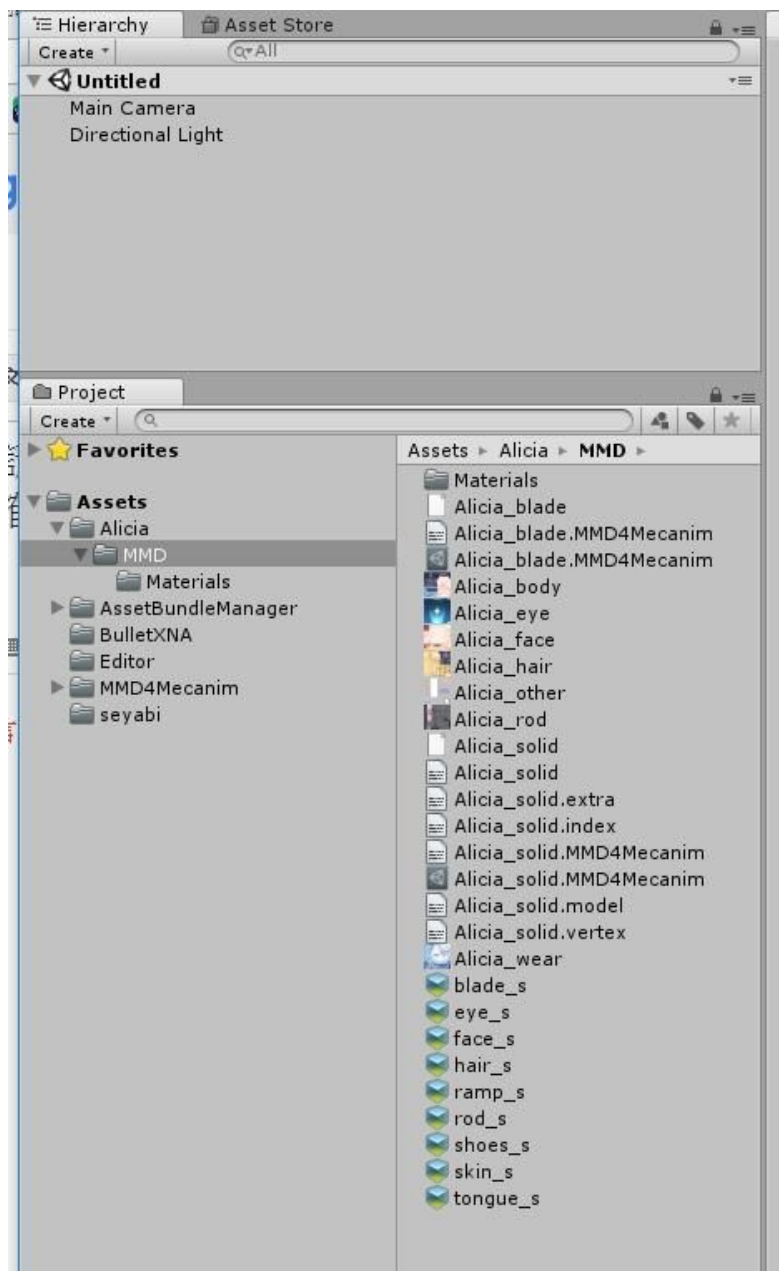


 MMD4Mecanim_ .pdf	2015/6/7 下午 04...	Adobe Acrobat ...	1,488 KB
 MMD4Mecanim_ _x ² _ Bullet Physics.pdf	2015/6/7 下午 04...	Adobe Acrobat ...	216 KB
 MMD4Mecanim_ _x ² _ IK & .pdf	2015/6/7 下午 04...	Adobe Acrobat ...	90 KB
 MMD4Mecanim .pdf	2015/6/7 下午 06...	Adobe Acrobat ...	200 KB
 MMD4Mecanim _ _ _ _ .pdf	2015/6/7 下午 05...	Adobe Acrobat ...	1,547 KB
 MMD4Mecanim _ _ .pdf	2015/6/7 下午 05...	Adobe Acrobat ...	1,422 KB
 MMD4Mecanim.unitypackage	2018/3/4 下午 05...	Unity package file	168,973 KB
 MMD4Mecanim_Standard.unitypackage	2017/9/3 下午 11...	Unity package file	24 KB
 Readme_en.txt	2018/3/4 下午 05...	文字文件	7 KB
 Readme_jp.txt	2018/3/4 下午 05...	文字文件	42 KB
 .vmd	2015/6/7 下午 04...	VMD 檔案	23 KB

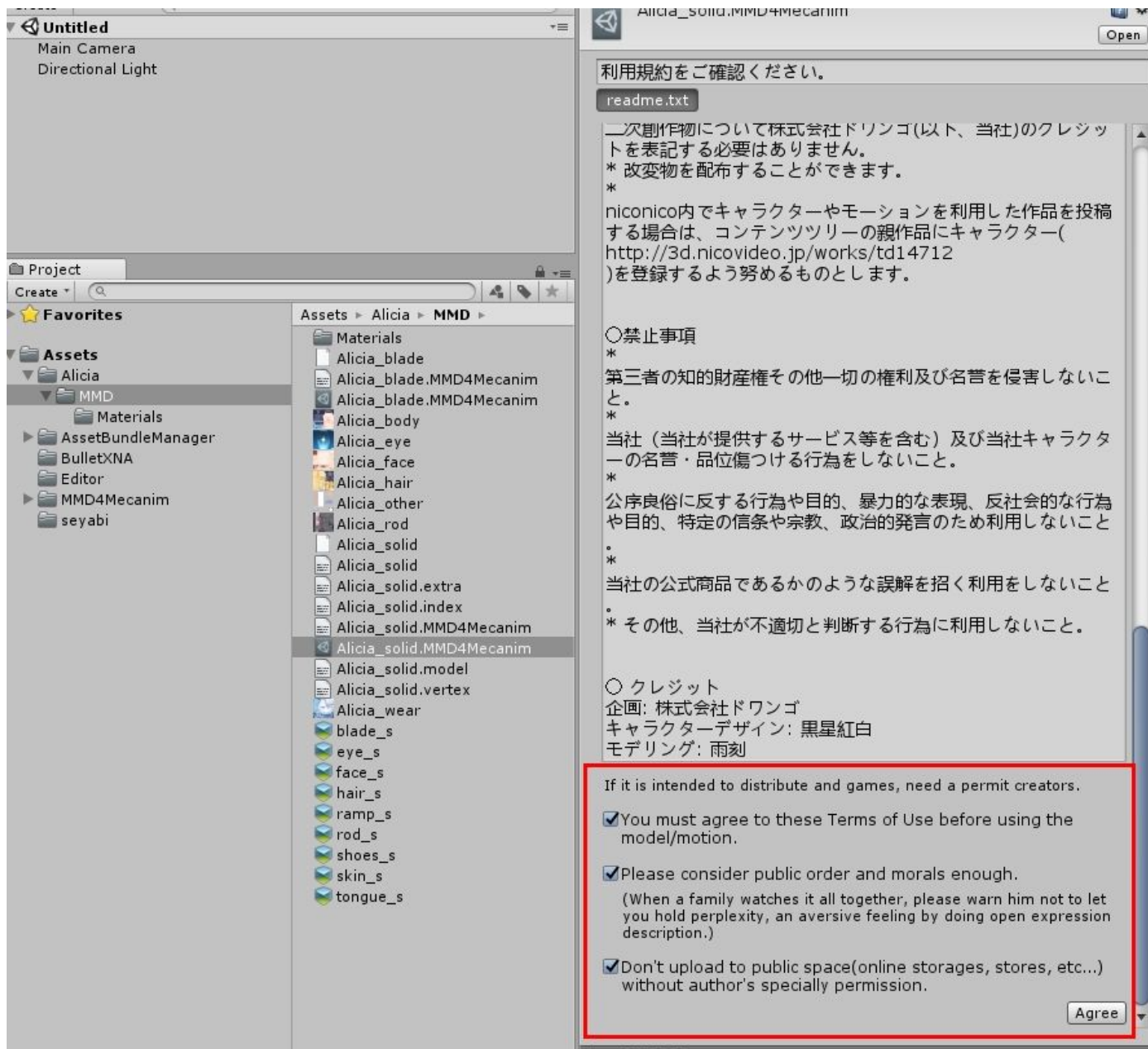




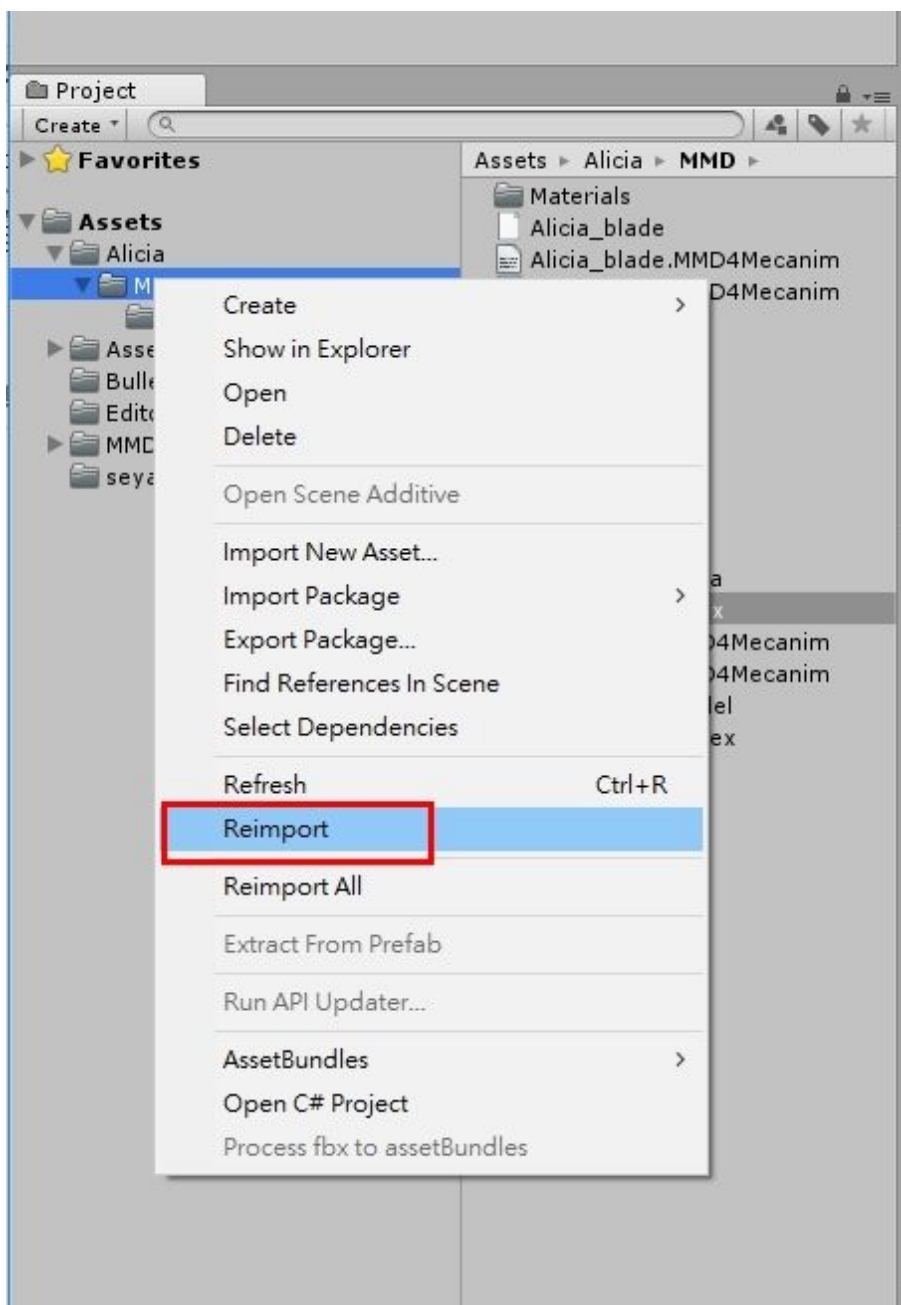
7. 汇入完成后，您会看到您的project 文件夹会像这样



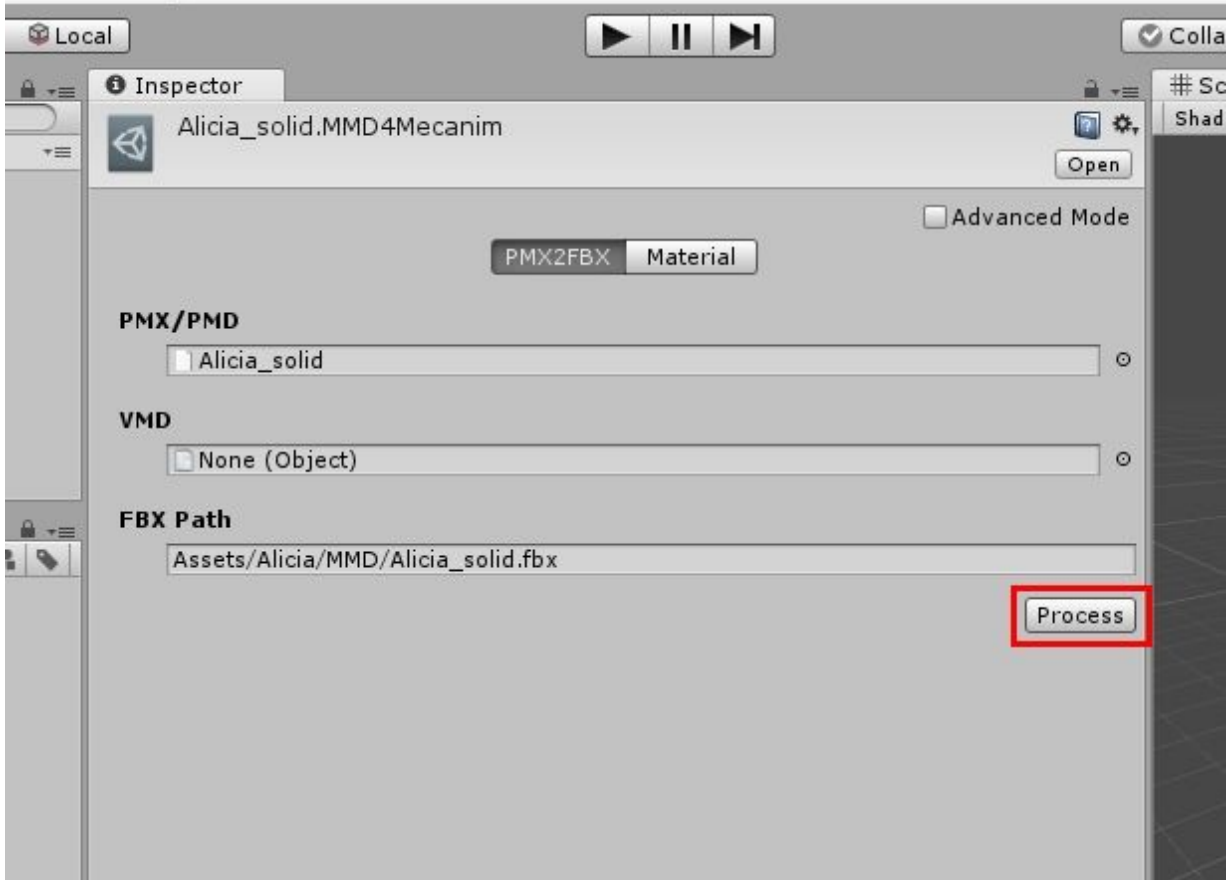
8. 找到由unity自动产生的, MMD4Mecanim扩展名结尾的档案, 请务必详阅这些使用条款, 勾选确认后, 并点选agree



如果发生无法勾选，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



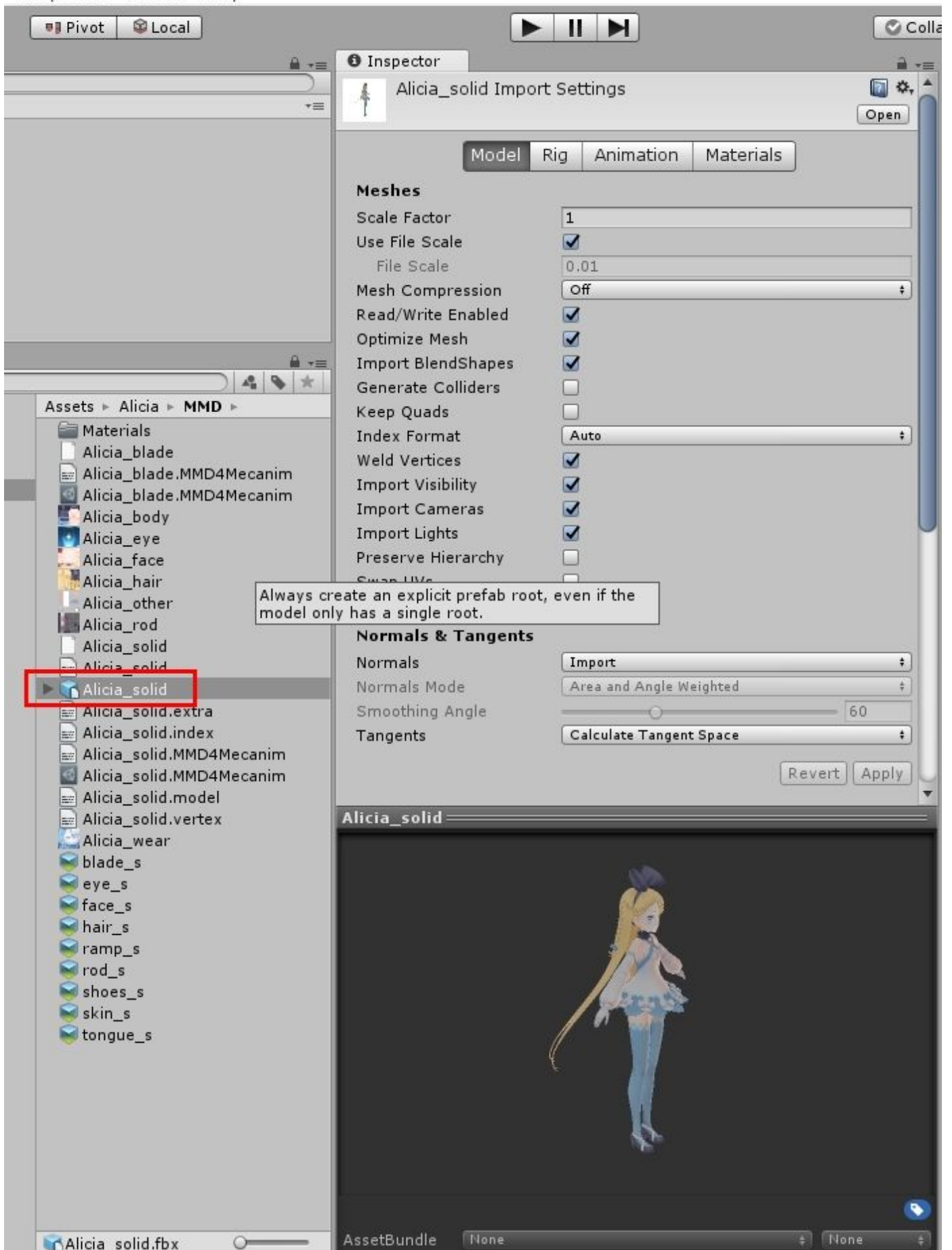
9.点选process后开始转档



10. 转档后会出现fbx档案，您可以预览转档的结果是否正常

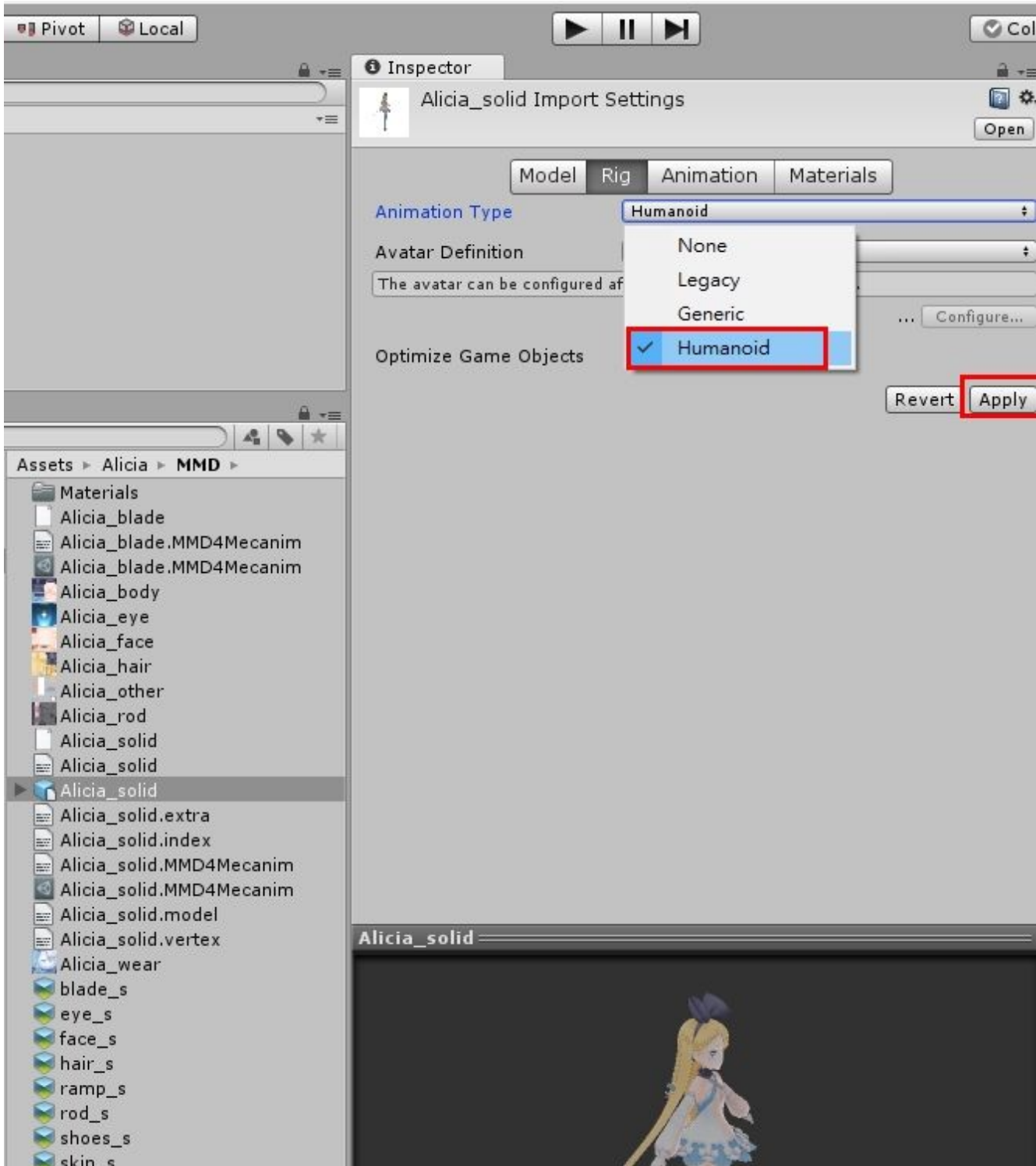
t) - Untitled - unity project - PC, Mac & Linux Standalone <DX11>

Component Window Help

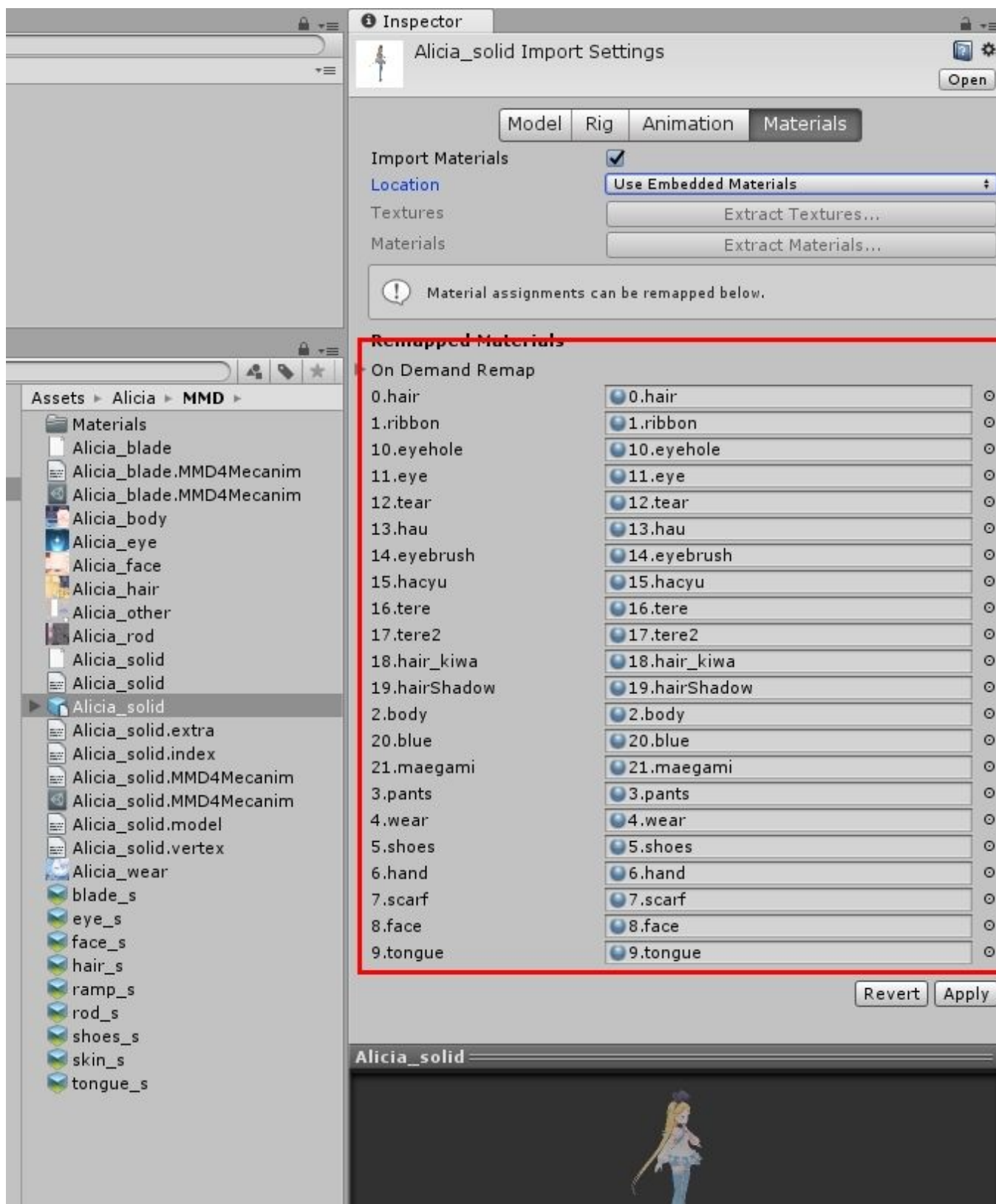


11.点选rig 项目

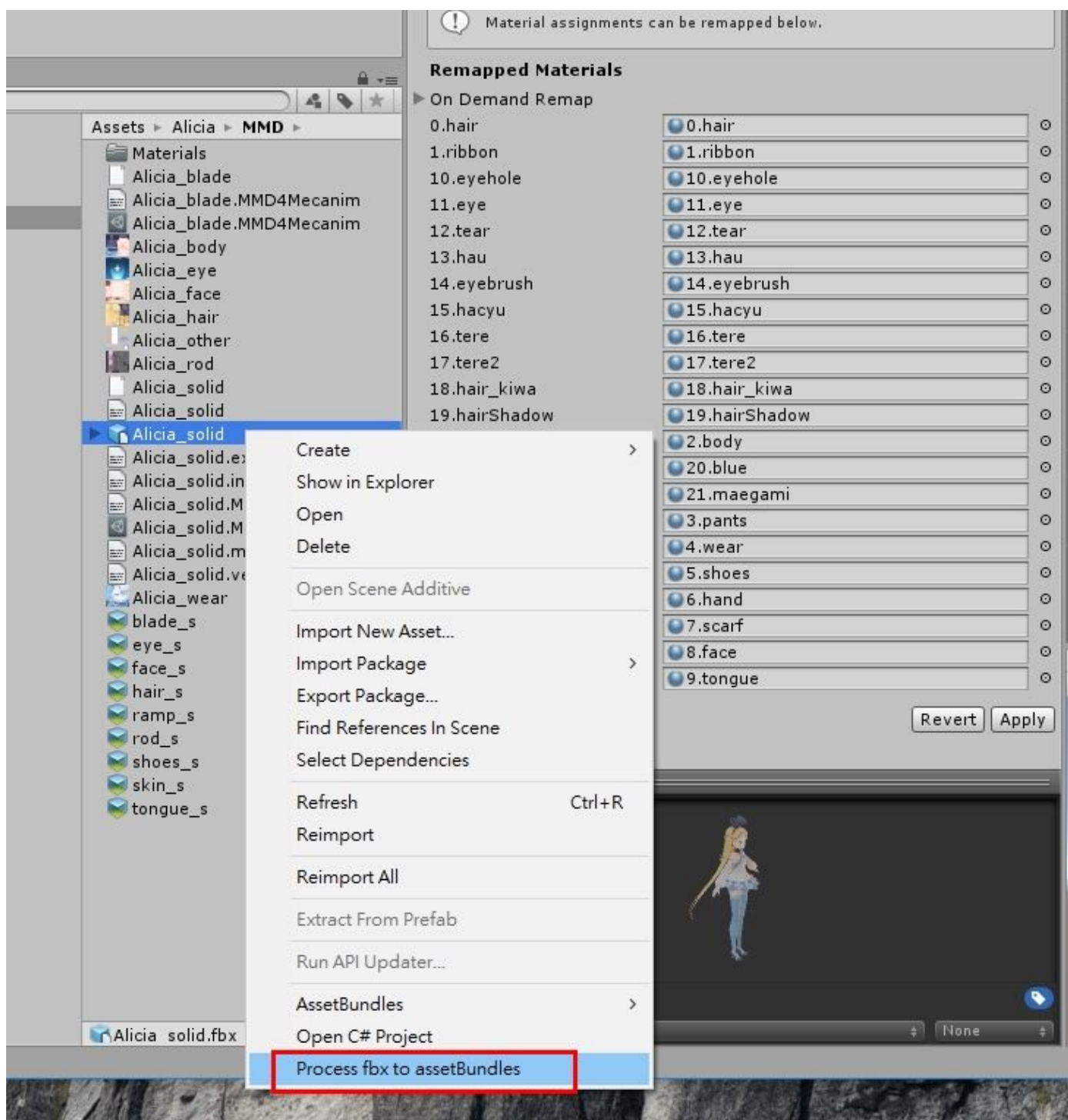
将Animation Type的下拉选单，由Generic换成Humanoid
并且点选Apply (重要!!)



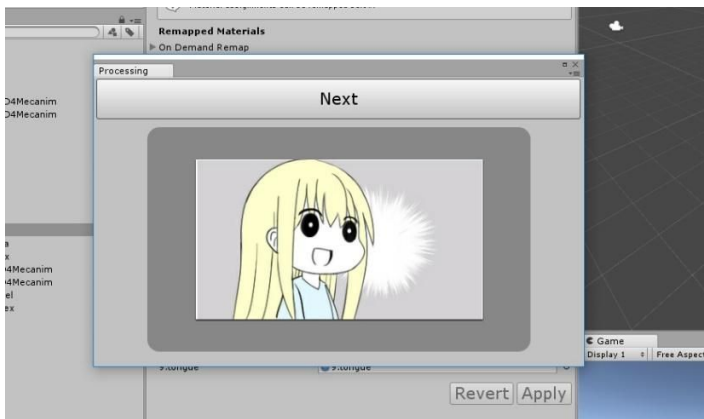
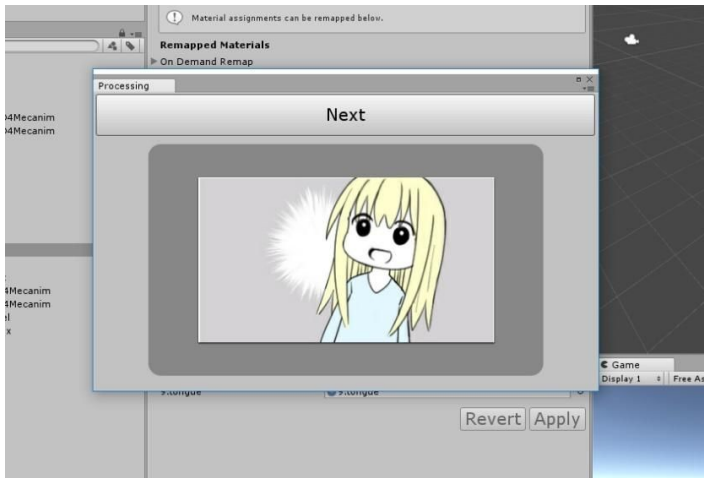
12.检查Materials, 材质图片是否有正确加载

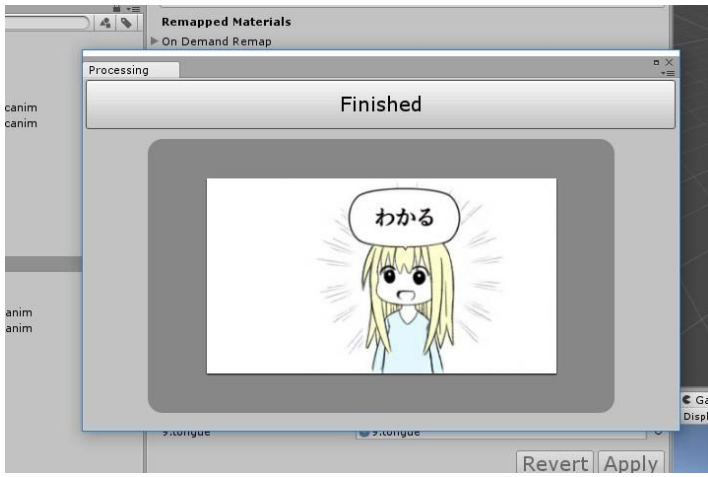


13.对fbx档案右键， 点选Process fbx to assetBundles



14.如果您的模型没有缺漏表情,则只要不断点选next, 最后finished





15. 输出的Assetbundles 位于 waku\project\unity project\Assetbundles\Windows

vtuber-creator-pc-01 > waku > project > unity project >

名稱	修改日期	類型	大小
.vscode	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
AssetBundles	2018/5/14 下午 0...	檔案資料夾	
Assets	2018/5/14 下午 0...	檔案資料夾	
Library	2018/5/14 下午 0...	檔案資料夾	
ProjectSettings	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
Temp	2018/5/14 下午 0...	檔案資料夾	
UnityPackageManager	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
.gitignore	2018/5/14 上午 1...	文字文件	1 KB

16. 复制刚刚输出的模型档案与Windows，必须包含.manifest共4个档案

ber-creator-pc-01 > waku > project > unity project > AssetBundles > Windows

名稱	修改日期	類型	大小
alicia_solid	2018/5/14 下午 0...	檔案	2,513 KB
alicia_solid.manifest	2018/5/14 下午 0...	MANIFEST 檔案	2 KB
Windows	2018/5/14 下午 0...	檔案	1 KB
Windows.manifest	2018/5/14 下午 0...	MANIFEST 檔案	1 KB

17. 复制到waku/Models 并覆盖

uber-creator-pc-01 > waku >

名稱	修改日期	類型	大小
Models	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
project	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
waku_Data	2018/5/14 上午 1...	檔案資料夾	
readme_en.txt	2018/5/14 下午 0...	文字文件	
readme_jp.txt	2018/5/14 下午 0...	文字文件	
readme_sc.txt	2018/5/14 下午 0...	文字文件	
readme_tc.txt	2018/5/14 下午 0...	文字文件	
UnityPlayer.dll	2018/5/14 上午 1...	應用程式擴充	
waku.exe	2018/5/14 上午 1...	應用程式	

18. 汇入完成, 开启游戏后就可以使用您汇入的模型

