

Step 1:

請先到 <https://github.com/vrm-c/UniVRM/releases>，下載 UniVRM.unitypackage，並 import 到你的 Unity 專案

To <https://github.com/vrm-c/UniVRM/releases>，download UniVRM.unitypackage，and import it to your Unity project



IMPORTANT

如果 import 後，Unity 沒有任何載入，請接著 Step2 步驟

如果 import 後，有載入請直接跳到 Step3

If Unity does not load anything after importing, please follow Step2

If there is loading after import, please skip to Step3

Step 2:

打開資料夾，尋找到 vrm 檔案後 > 將 vrm 刪除（建議先備份）> 回到 Unity 確定檔案已經消失 > 去資源回收桶將剛才刪除的 vrm 還原 > 再次回到 Unity

Open the folder and find the vrm file> delete vrm (backup is recommended)> return to Unity to make sure the file has disappeared> go to the recycle bin to restore the vrm that was just deleted> return to Unity again

名稱	修改日期	類型	大小
TaiwanFemale02.vrm	2023/1/6 下午 03:47	VRM 檔案	15,624 KB
TaiwanFemale02.vrm.meta	2023/1/7 上午 11:22	META 檔案	1 KB

(Before)

名稱	修改日期	類型	大小
TaiwanFemale02.Avatar	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.AvatarDescription	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.BlendShapes	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.Materials	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.Meshes	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.MetaObject	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.Textures	2023/1/7 下午 03:02	檔案資料夾	
TaiwanFemale02.Avatar.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.AvatarDescription.m...	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.BlendShapes.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.Materials.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.Meshes.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.MetaObject.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.prefab	2023/1/7 下午 03:02	PREFAB 檔案	145 KB
TaiwanFemale02.prefab.meta	2023/1/7 下午 03:02	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.Textures.meta	2023/1/7 下午 03:01	META 檔案	1 KB
TaiwanFemale02.vrm	2023/1/6 下午 03:47	VRM 檔案	15,624 KB
TaiwanFemale02.vrm.meta	2023/1/7 上午 11:22	META 檔案	1 KB

(After)

Step 3:

Unity 會自行運作一段時間後，會出現這些資料夾

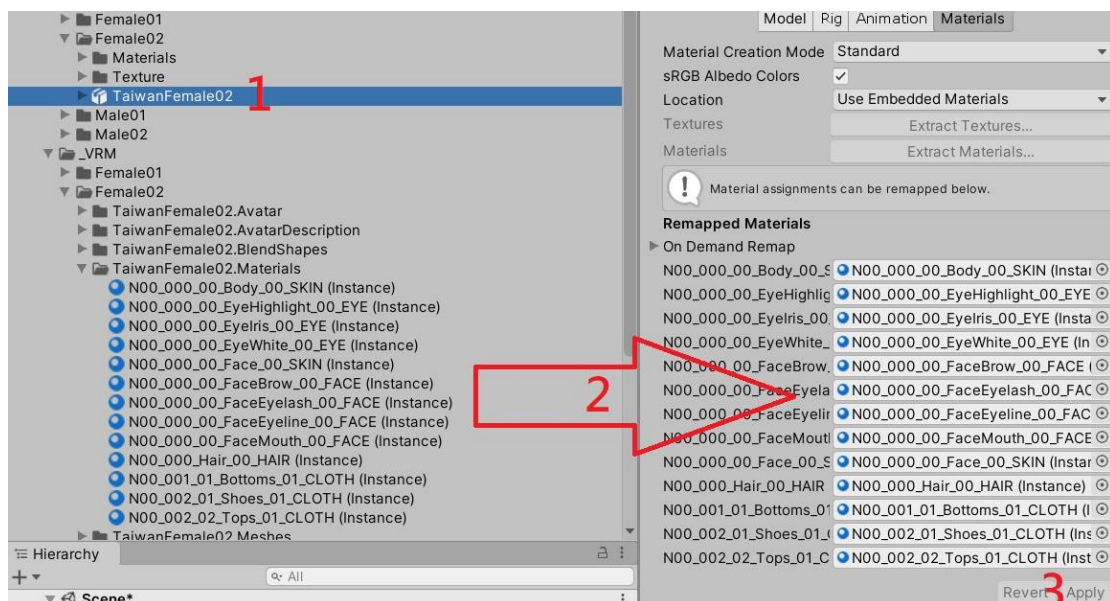
After letting Unity run by itself for a period of time, these folders will appear



Step 4:

接下來選擇你的 FBX 檔案，將 Materials 資料夾裡的所有 Materials 放入到右邊的欄位（尋找同樣名字）覆蓋，然後按下 Apply

Next select your FBX file, put all the Materials from Materials folder into the field on the right (look for the same name) to overwrite, and then press Apply



Step 5:

查看一下你的 FBX 角色模組，若是變精緻了就代表成功套用了

Check your FBX character model, if it become more refined, it means it has been successfully applied

