

## 第一步:

Unity 2018.3 以降の場合、このリポジトリを直接インポートすることもできます。プロジェクト内にある Packages/manifest.json をテキストエディタで開き、"dependencies" に以下の行を加えます。

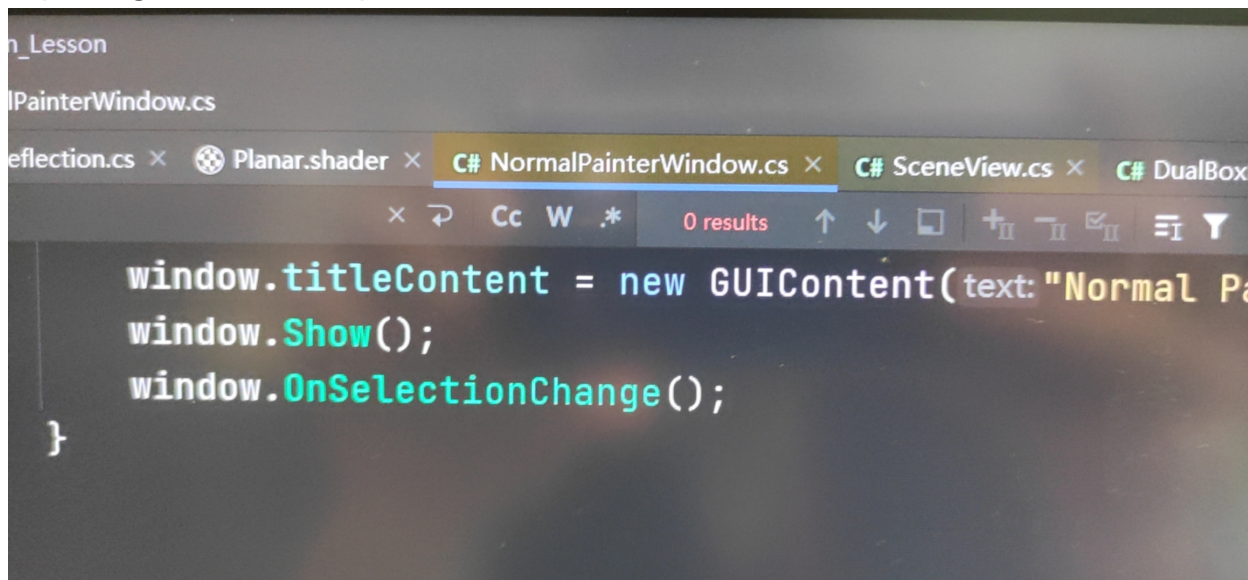
Unity 2018.3以后的情况下，不需要导入单独的pack包，可以直接在项目中的 Packages/manifest.json 在文本编辑器中打开 "dependencies"，并在 "dependencies" 中添加以下行：

**"com.utj.normalpainter": "https://github.com/unity3d-jp/NormalPainter.git",**

然后U3D会自动导入这个工具包。

## 第二步:

在packages里的normalpainter包里找到NormalPainterWindow脚本。



在该脚本里找到OnEnable与OnDisable方法，将其中的代码改成以下形式，工具即可正常运行。

IL code

```
private void OnEnable()
{
    isOpen = true;
    SceneView.duringSceneGui += OnSceneGUI;
}
```

IL code

```
private void OnDisable()
{
    SceneView.duringSceneGui -= OnSceneGUI;
    isOpen = false;
}
```

IL code