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 Packagees/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。

```
PainterWindow.cs

eflection.cs × ⊗ Planar.shader × C# NormalPainterWindow.cs × C# SceneView.cs × C# DualBox

× → Cc W * 0 results ↑ ↓ □ + □ □ □ □ □ ▼

window.titleContent = new GUIContent(text: "Normal Pawindow.Show();

window.OnSelectionChange();

}
```

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 -= OhSceneGUI;
    isOpen = false;
}

> IL code
```