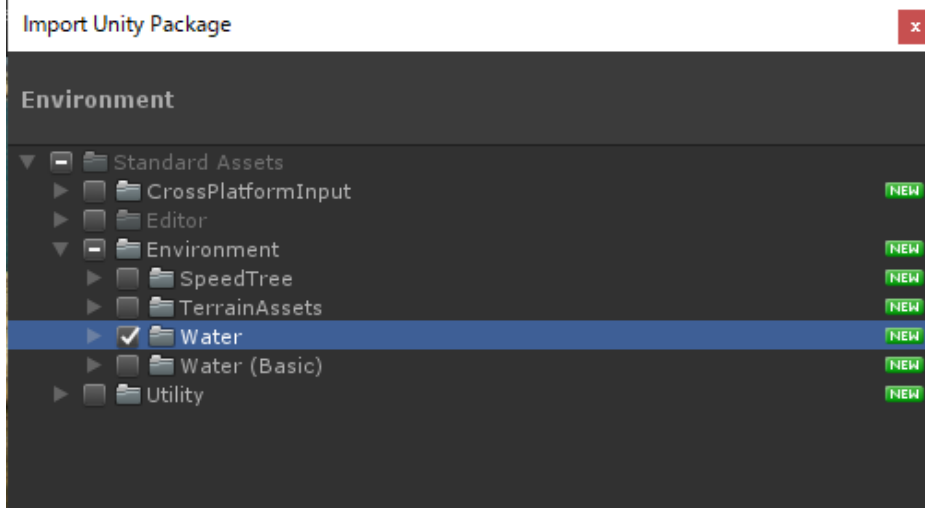


WaterUtils

Water Utils'の使いかた

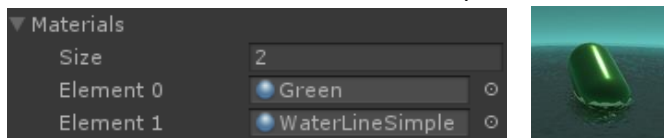
はじめに **Standard assets/Water** をインポートしておく必要があります

- 1.Assets > Import Package > Environment を選択
- 2.すべてのチェックを外す
- 3.Standard Assets/Environment/Water のみチェックしてインポートする



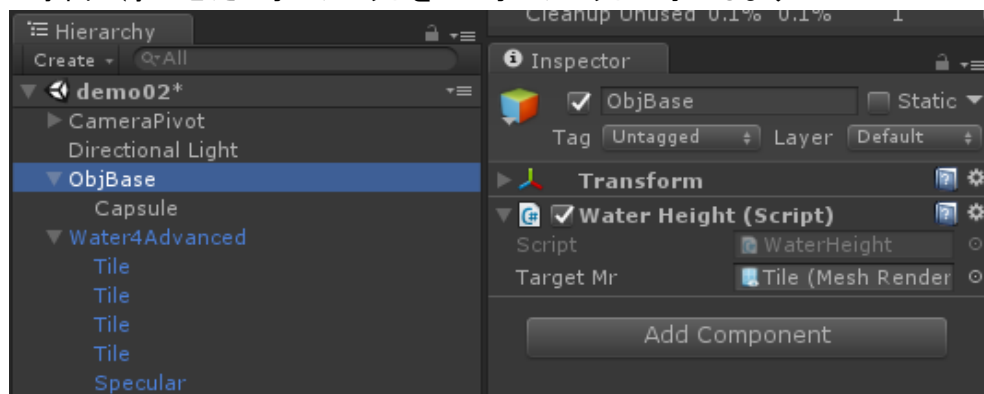
喫水線の追加

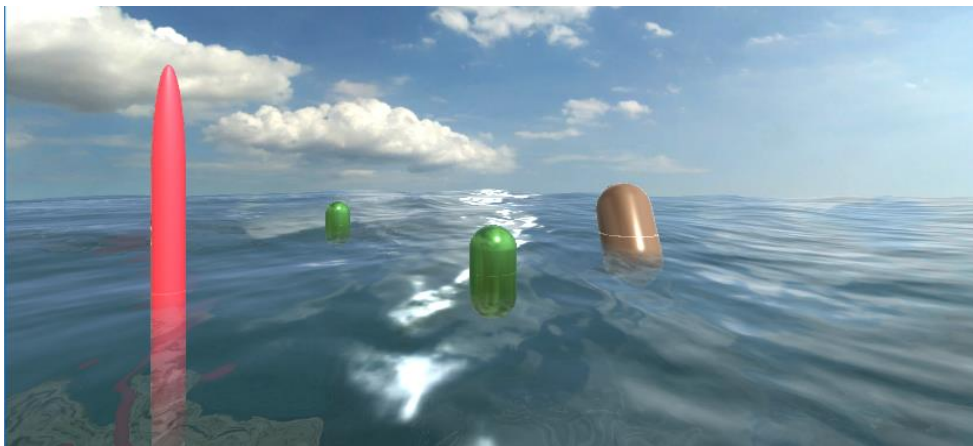
- 1.喫水線をつけたいオブジェクトを選択します.
- 2.インスペクターで MeshRenderer/Materials/Size を 2にします
- 3.Element1に Materials/WaterLineSimple をドラッグ & ドロップします



水面の高さに合わせてオブジェクトを動かす(水面が動くシェーダー用)

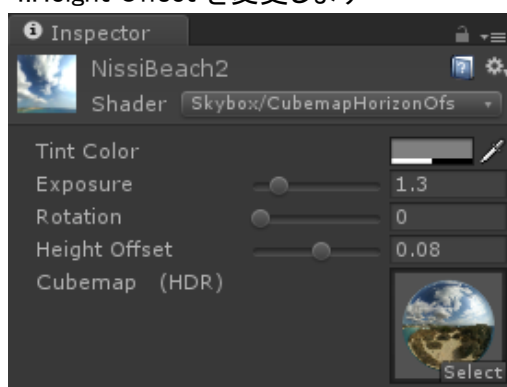
- 1.空のオブジェクトを作成しscripts/WaterHeight を追加します
- 2.上記オブジェクトのY位置を0(水面と同じ高さ)にします.
- 3.Water4Advanced/Tile を WaterHeight/TargetMr(MeshRenderer)にドロップします
- 4.水面に浮かせたいオブジェクトを 1のオブジェクトの子にします





スカイボックスの水変遷位置の変更

1. Window > Lighting でライティングウィンドウを開き Scene タブを選択します
2. スカイボックスマテリアルをダブルクリックしInspectorに情報を表示します
3. シェーダーを Skybox/Cubemap から Skybox/CubemapHorizonOfsに変更します
4. Height Offset を変更します



スカイボックスのフェード

1. Window > Lighting でライティングウィンドウを開き Scene タブを選択します
2. スカイボックスマテリアルをダブルクリックしInspectorに情報を表示します
3. シェーダーを Skybox/Cubemap から Skybox/CubemapHorizonOfsFadeに変更します
4. Fade Rate を変更します

