

Screen Shot Auto 使用说明

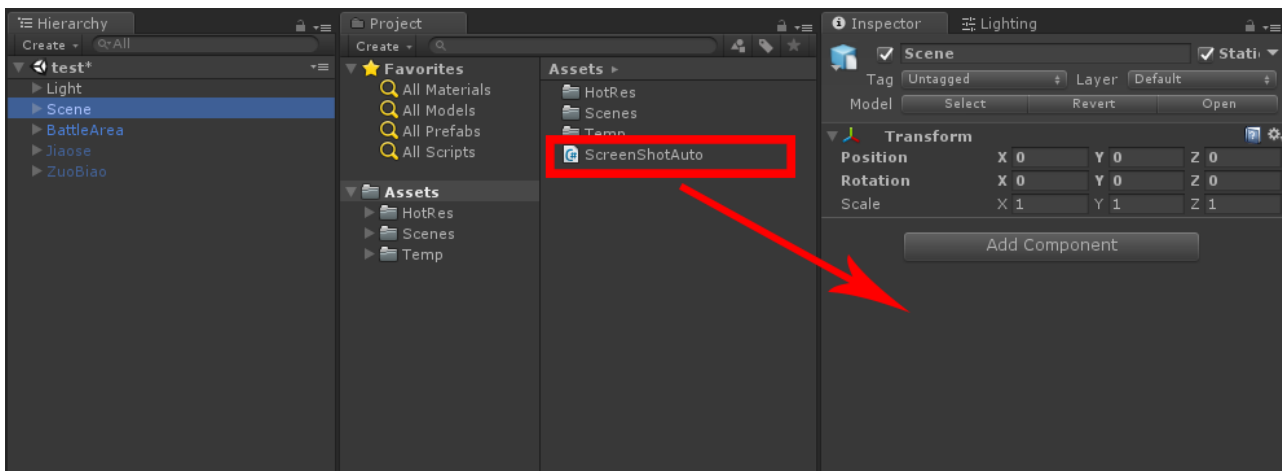
注意：

不可以给ScreenShotAuto修改文件名

同一工程内不能出现两个同名脚本

如果因为已存在同名脚本而导致新导入的脚本被重命名时，应将旧的脚本删除，将新的脚本名称改回“ScreenShotAuto”

1.选中Hierarchy视窗中任意对象，将Project视窗中的ScreenShotAuto脚本拖拽至Inspector视窗中的空白处，以挂载脚本到选定对象上。



2.选项分为四个大类：

1. 基础设置：

- 截图数量控制自动截图的总数。
- 截图间隔用于控制两次截图的间隔时间。
- 截图延迟用于倒计时开始截图（主要用于等待粒子效果的启动时间）。

2. 旋转设置：

- 旋转坐标系用于选择对象自动旋转时所使用的坐标系。
- 旋转轴向用于纠正3DsMax导出网格旋转值在X轴向上默认的90°。
- 旋转对象将用于旋转的对象，可以是场景中的任何对象。
- 旋转角度每次自动完成1张截图后旋转的角度。旋转坐标系使用左手坐标系，左手大拇指指向选定的轴向正方向，其他四指朝向为正方向。

3. 位移设置：

- 位移坐标系用于选择对象自动位移时所使用的坐标系。
- 位移对象将用于位移的对象，可以是场景中的任何对象。
- 位移量每次自动完成1张截图后位移的角度。

4. 文件设置：

- ①默认保存文件夹默认为工程文件夹根目录下的ScreenShot，例如工程文件夹为“Proj”，那么默认保存文件夹为Proj/ScreenShot。不建议将保存文件夹放入Assets内，会导致得到的截图在再次激活Unity窗口后导入工程，产生大量.meta文件。
- ②默认名称前缀是保存截图的名称前缀，如Custom作为前缀时，保存文件为Custom_2019年8月8日12时45分20秒500毫秒.png
- ③截图结束后自动打开截图文件夹完成全部的截图任务后会自动在Windows资源管理器中打开截图所在路径，某些系统环境设置可能导致该功能失效。

