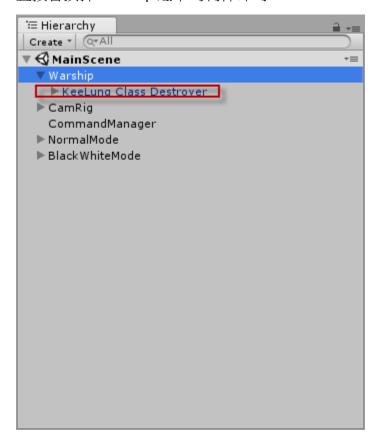
請使用 Unity2018.2.X 的版本開啟

操作說明

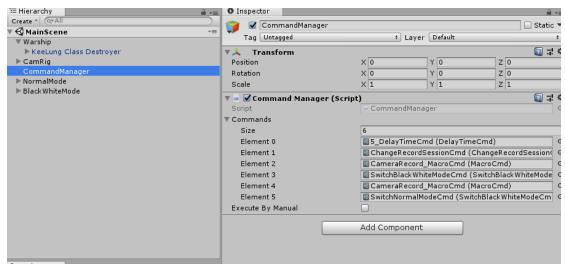
- 1. 開啟 MainScene
- 2. 點擊 Play
- 3. 會依照 CommandManager 所設定之命令執行
- 4. 螢幕截圖路徑預設存放在->專案目錄/Recording/..

替換模型

直接替換掉 Warship 底下的物件即可



功能說明 - CommandManager

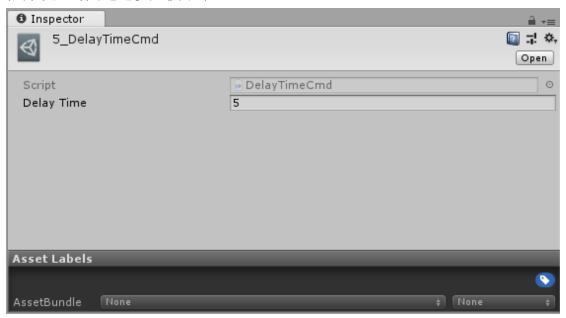


為程式主要的進入點,會根據所設定是 command 依序執行,所有功能皆以用 command 模組化,方便事後透過 inspector 做設定

Command 說明

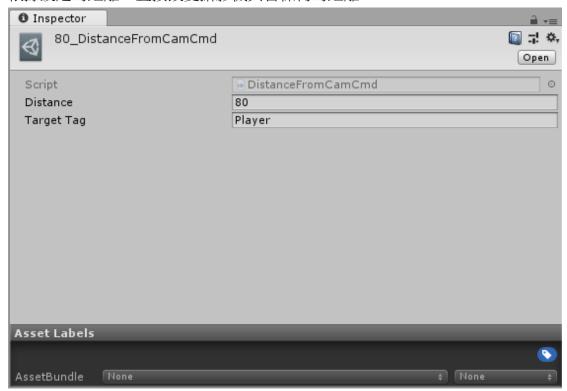
DelayTimeCmd

根據設定時間延遲多久後結束



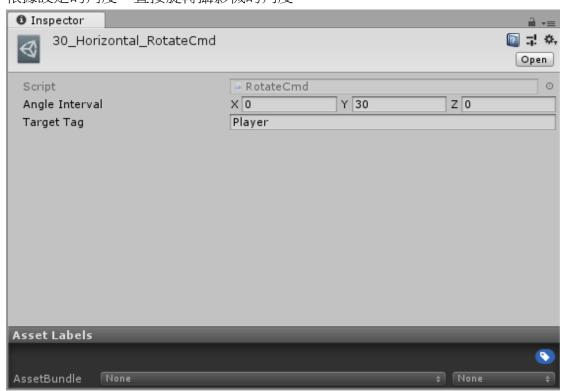
DistanceFromCamCmd

根據設定的距離,直接改變攝影機與目標物的距離



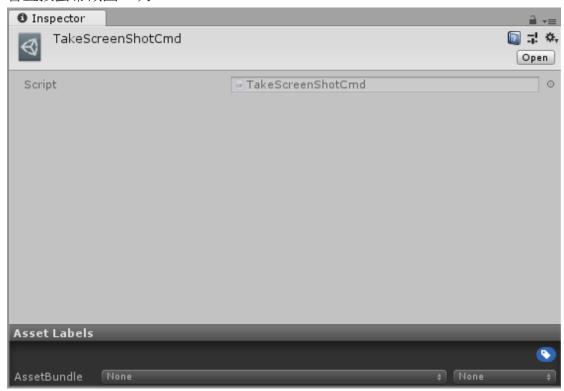
RotateCmd

根據設定的角度,直接旋轉攝影機的角度



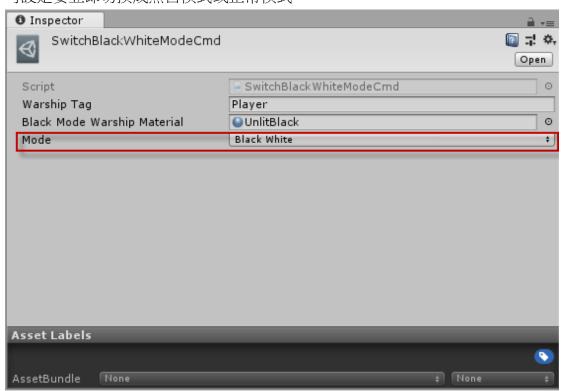
TakeScreenShotCmd

會直接螢幕截圖一次



SwitchBlackWhiteModeCmd

可設定要立即切換成黑白模式或正常模式

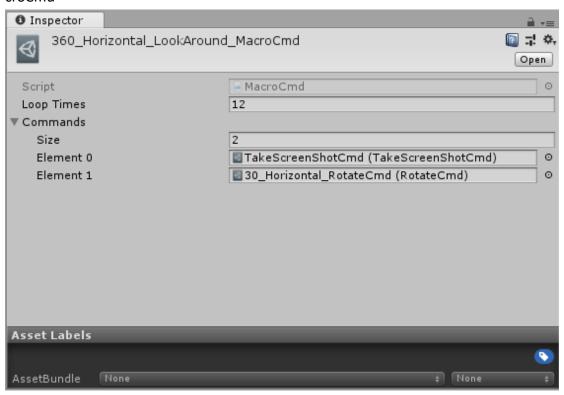


MacroCommand

巨集命令,可直接複數次相同命令的集合

範例:參照位於

 $Assets/Commands/Look Around/Horizontal_Macro/360_Horizontal_Look Around_MacroCmd$

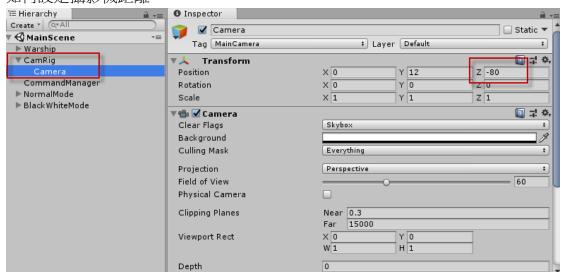


LoopTime - 設定要回圈幾次

Commands - 所有要執行的子命令

如上圖所示,此巨集會先執行 TakeScreenShotCmd(螢幕截圖),完成後執行 $30_{Horizontal_Rotate}$ (旋轉水平 30 度),重複 12 次,最後就能實現出旋轉 360 度每 30 度拍照一次的功能。

如何設定攝影機距離



圖中的 Z 值就是攝影機距離目標物的距離 假設想要讓攝影機移動到 100 的位置

Copy Path

創建一個 DistanceFromCamCmd

Open Scene Additive

Import New Asset...
Import Package

📢 Unity 2018.2.17f1 Personal (64bit) - MainScene.unity - WarshipCruise.git - PC, Mac & Linux Standalone < DX Edit Assets GameObject Component Window Help **®** Create Take Screen Shot Cmd # Scene Show in Explorer Distance From Cam Cmd Shaded Change Record Session Cmd Open Delete Rotate Cmd Delay Time Cmd Rename

Alt+Ctrl+C

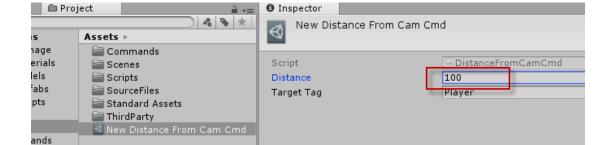
Switch Black White Mode Cmd

Macro Cmd

Folder

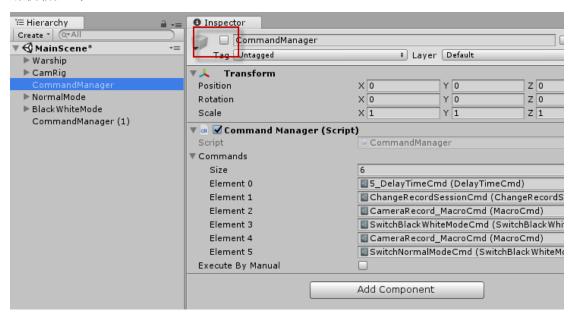
C# Script

Export Package... Shader
Find References In Scene Testing

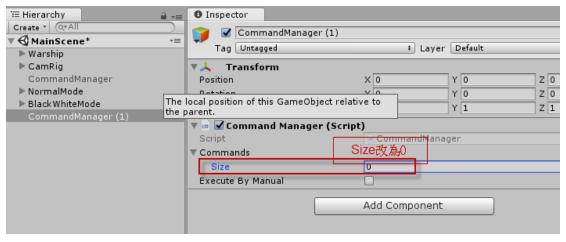


將其 Distance 改為 100

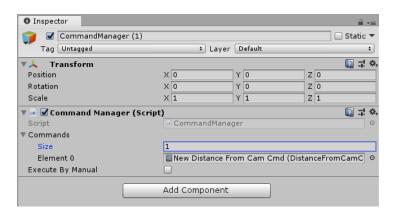
為了測試,我們先把 Hierarchy 中的 CommonManager 複製(Ctrl+D)一份,把原本那份關起來



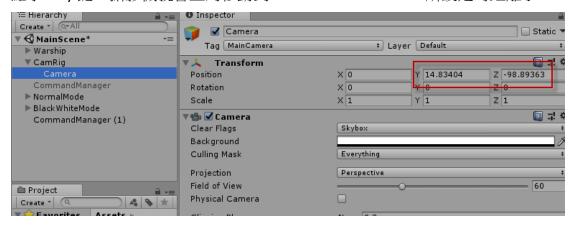
選中複製出來的 CommandManager (1),清空他身上的命令列



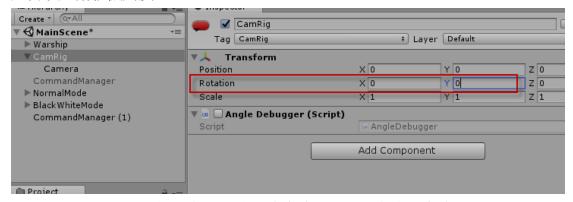
將稍早創建的 DistanceFromCamCmd 從 Project 視窗拖曳到 Commands 字樣的位置上,鼠標放開後就會自動添加



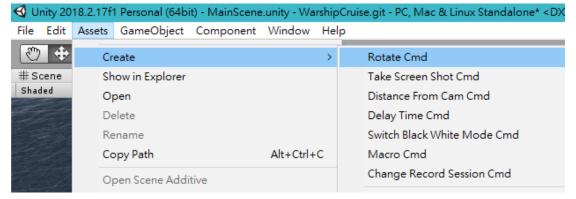
點擊 Play 鍵,攝影機就會立馬移動到 DistanceFromCamCmd 所設定的距離了



如何設定攝影機角度



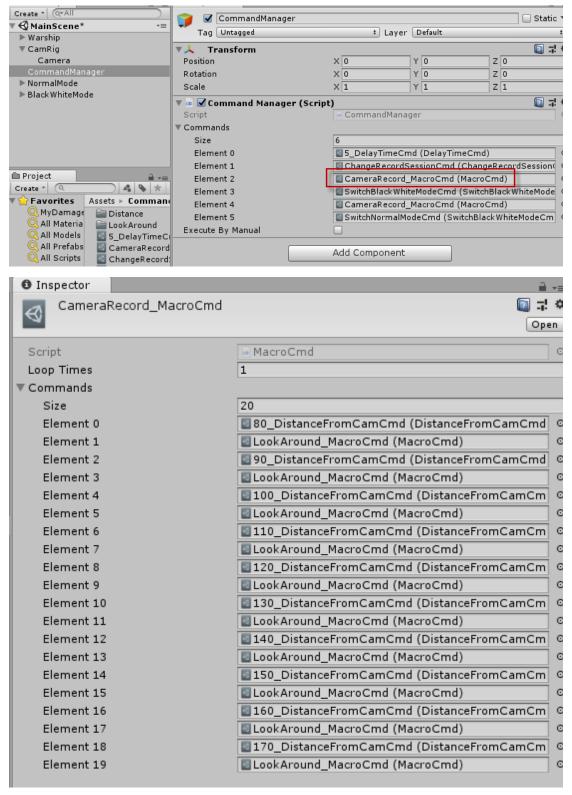
CamRig 的 Rotation X 值決定攝影機垂直角度,Y 值決定水平角度



使用 Rotate Cmd 可以設定攝影機的旋轉角度,操作方法和測試方式與設置距離 一樣

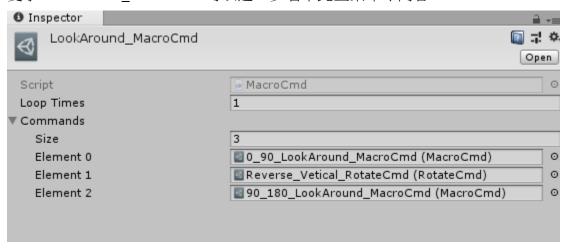
說明設定好的 MacroCommand(巨集命令)

選擇 Hierarchy 中的 CommandManager, 雙擊 CameraRecord_MacroCmd

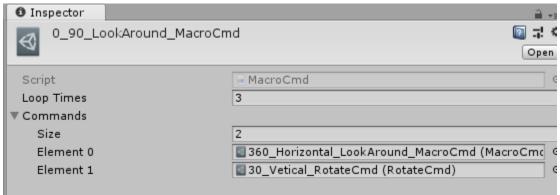


程式會從第一個命令依序執行,所以會先設定攝影機距離到 80,然後執行 LookAround_MacroCmd,結束後再把攝影機設置到 90 的位置,再執行一次 LookAround_MacroCmd,以此類推。

雙擊 LookAround_MacroCmd 可以進一步看下此巨集命令內容



再度雙擊 0_90_LookAround_MacroCmd



- 360_Horizontal_LookAround_MacroCmd 在上面的篇幅已介紹過,此巨集命令實現了每水平 30 度拍一張照片的功能。
- 30 Vertical RotateCmd,則實現了垂直旋轉30度,

此 0_90_LookAround_MacroCmd 巨集命令有設定 loopTimes 為 3,故實際運作起來為先繞一圈每 30 度拍一張結束後往垂直方向旋轉 30 度,重複這樣的指令 3次,總共拍照的垂直角度就會是 30、60、90。