

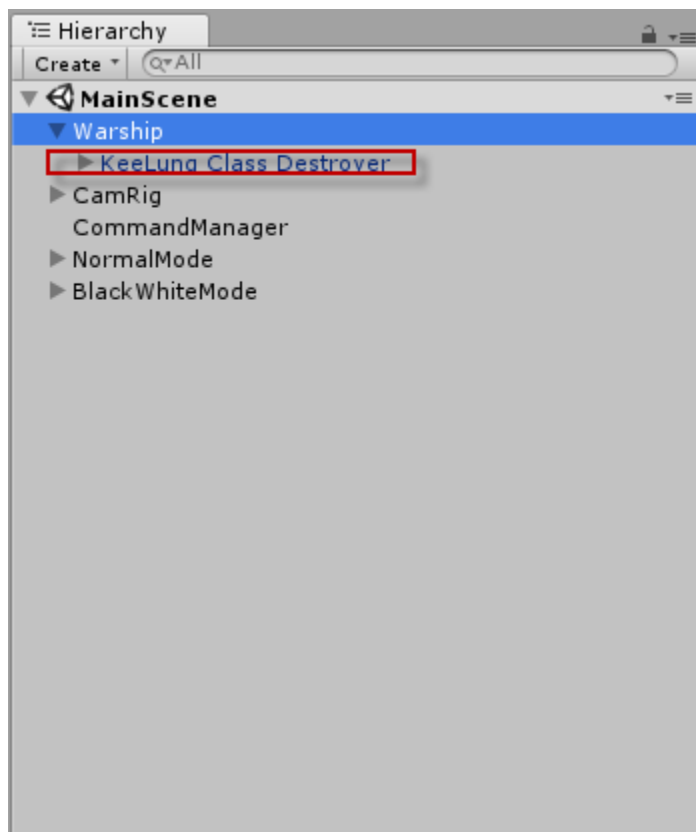
請使用 **Unity2018.2.X** 的版本開啟

操作說明

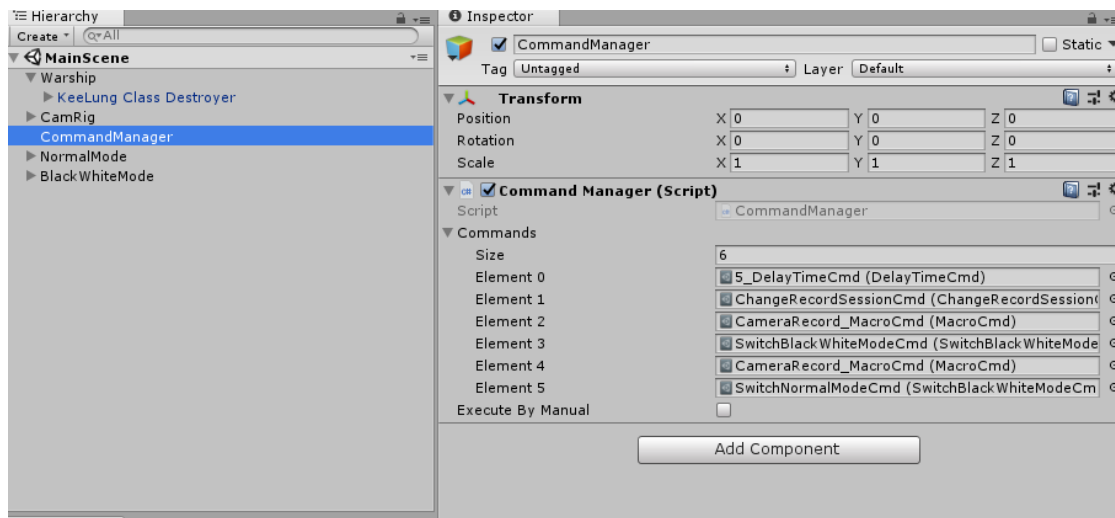
1. 開啟 MainScene
2. 點擊 Play
3. 會依照 CommandManager 所設定之命令執行
4. 螢幕截圖路徑預設存放在->專案目錄/Recording/..

替換模型

直接替換掉 Warship 底下的物件即可



## 功能說明 - CommandManager

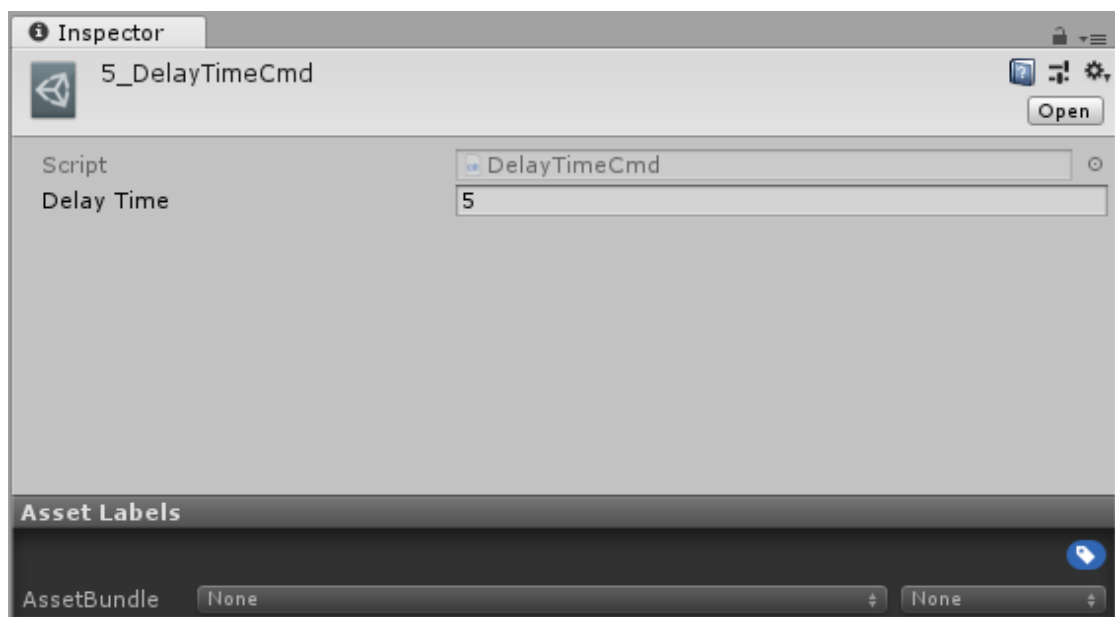


為程式主要的進入點，會根據所設定是 **command** 依序執行，所有功能皆以用 **command** 模組化，方便事後透過 **inspector** 做設定

## Command 說明

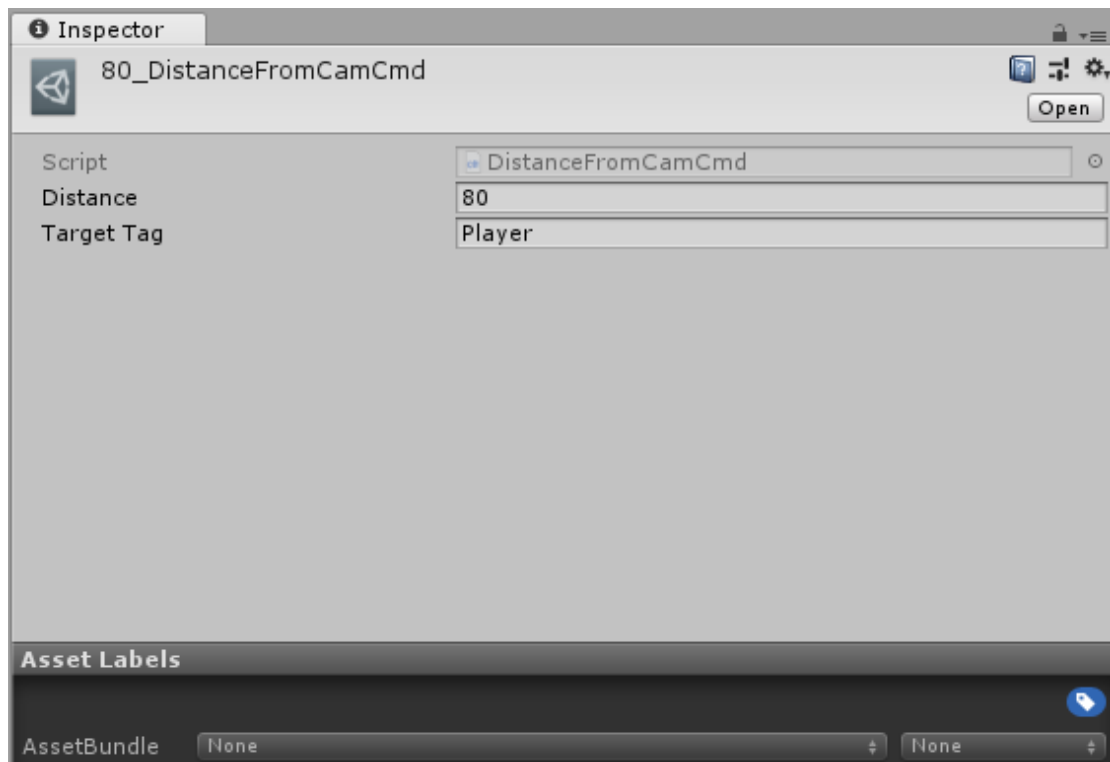
### DelayTimeCmd

根據設定時間延遲多久後結束



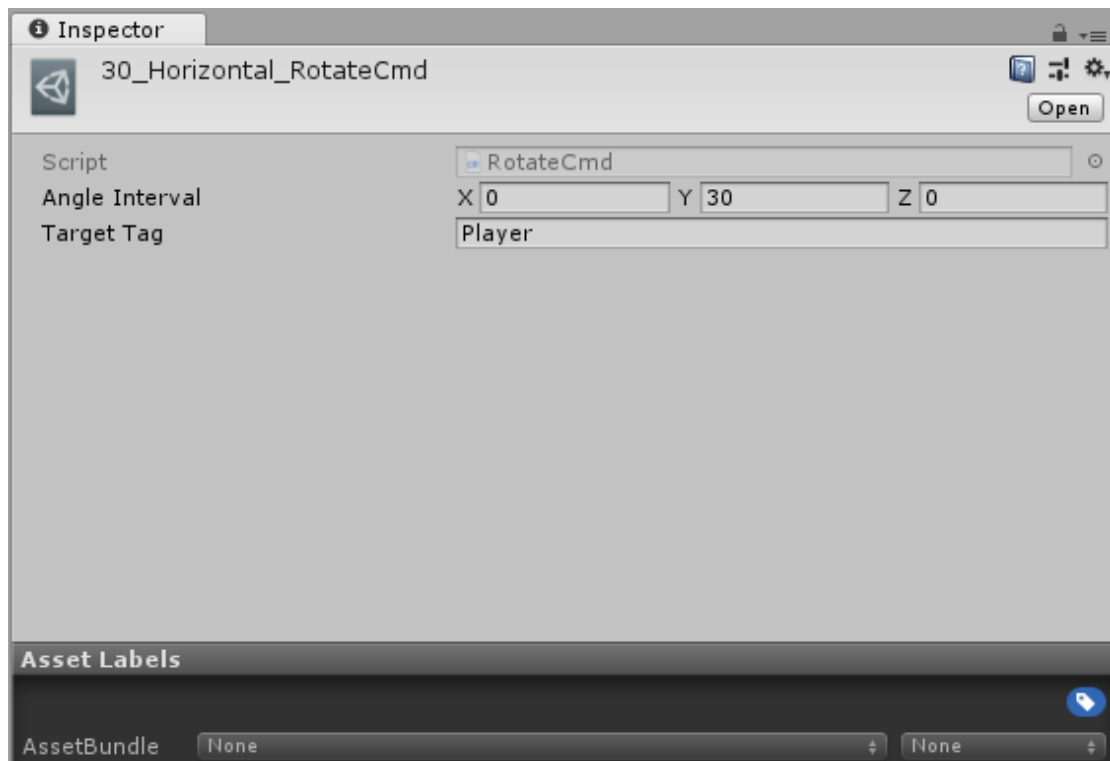
## DistanceFromCamCmd

根據設定的距離，直接改變攝影機與目標物的距離



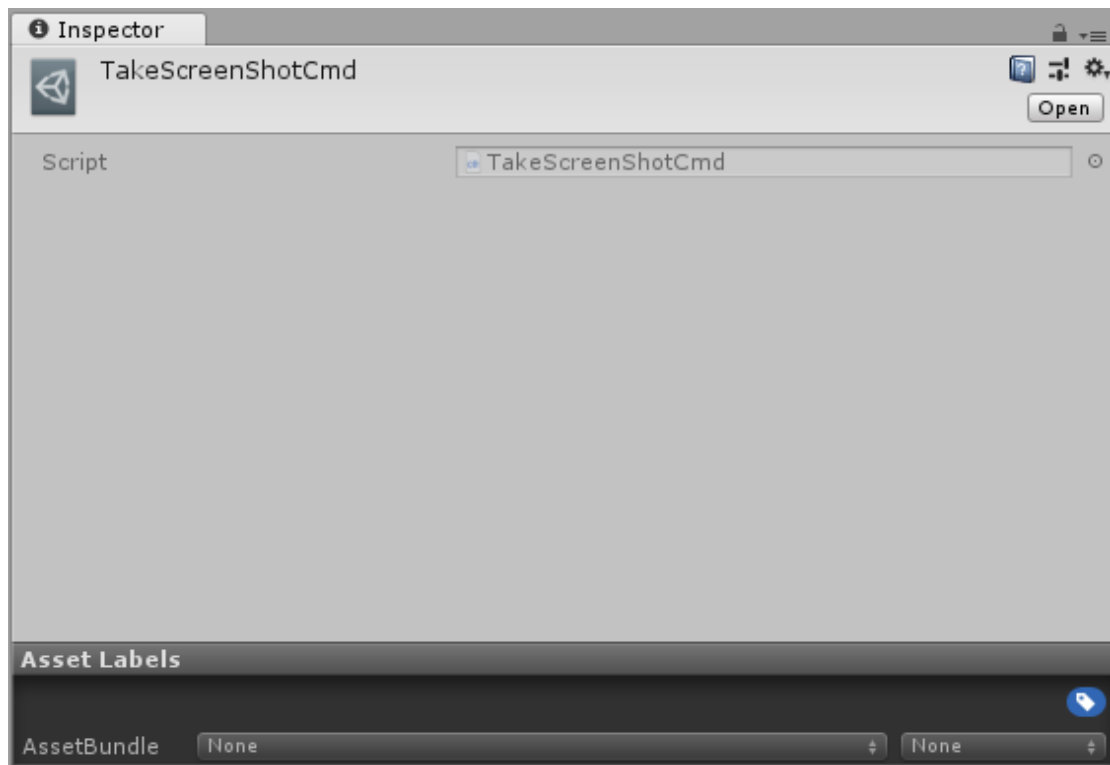
## RotateCmd

根據設定的角度，直接旋轉攝影機的角度



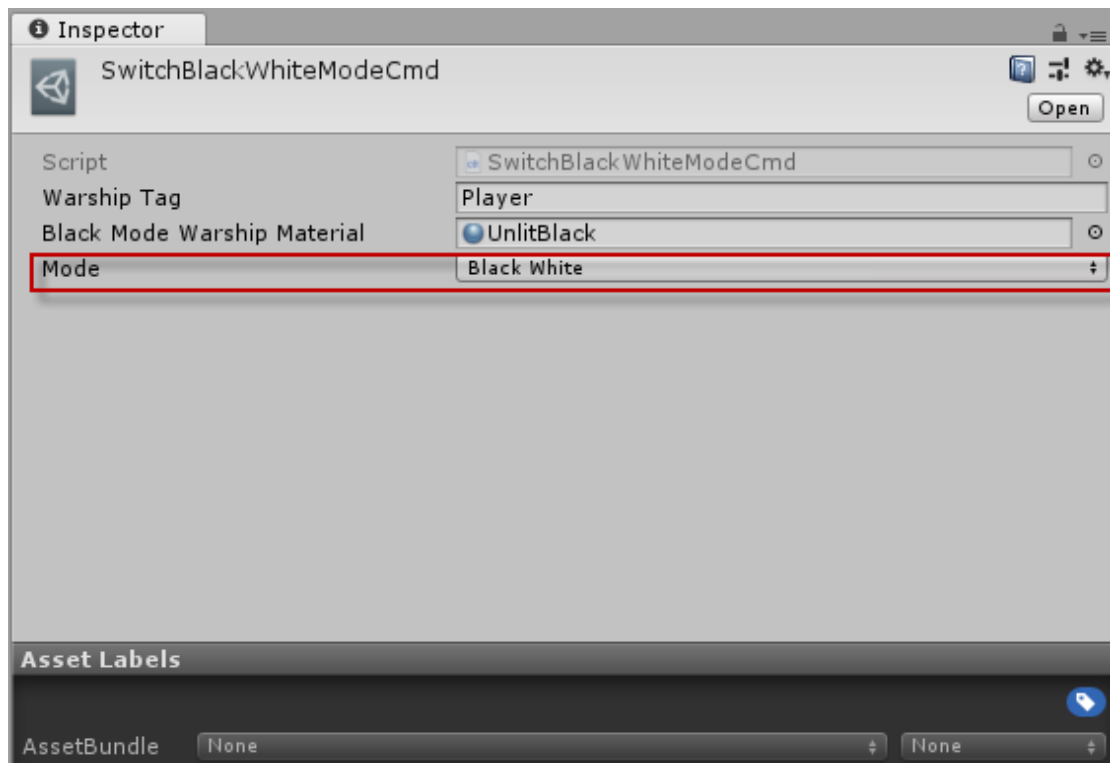
## TakeScreenShotCmd

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

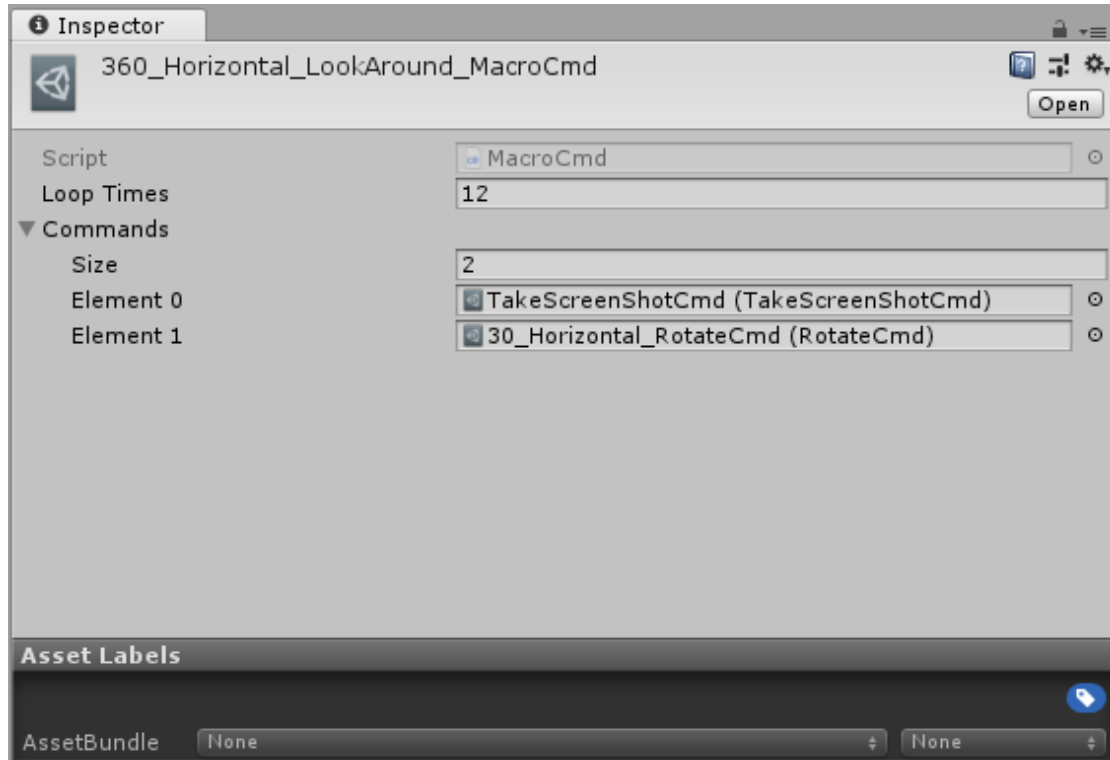


## MacroCommand

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/LookAround/Horizontal\_Macro/360\_Horizontal\_LookAround\_MacroCmd

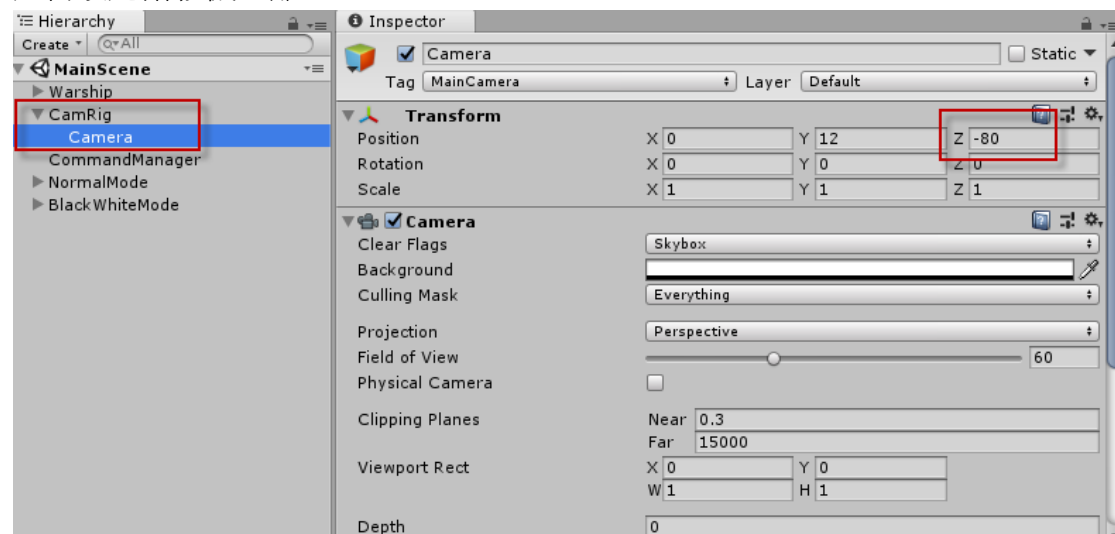


LoopTime – 設定要回圈幾次

Commands – 所有要執行的子命令

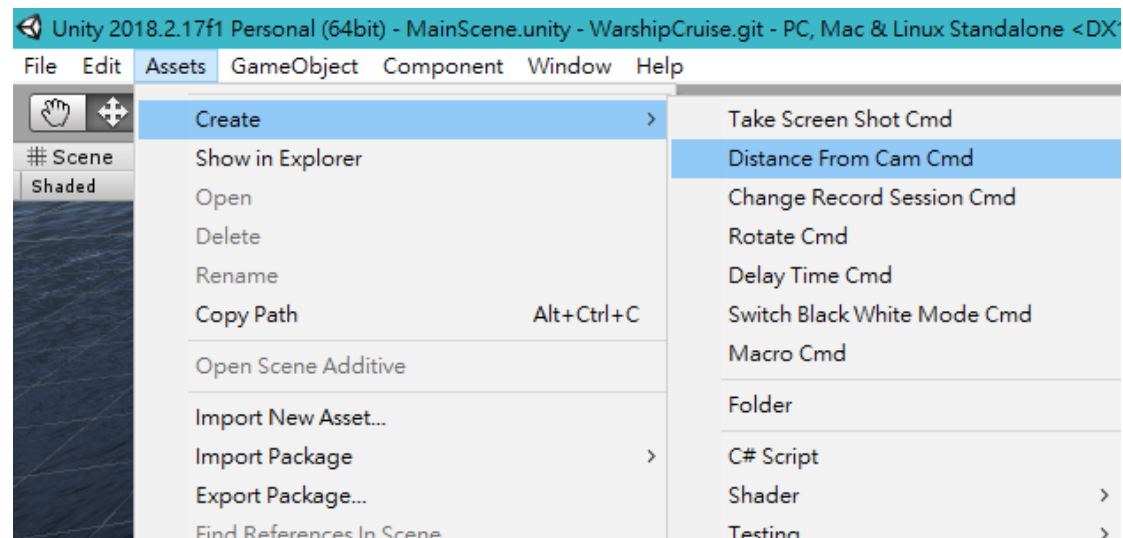
如上圖所示，此巨集會先執行 TakeScreenShotCmd(螢幕截圖)，完成後執行 30\_Horizontal\_Rotate(旋轉水平 30 度)，重複 12 次，最後就能實現出旋轉 360 度每 30 度拍照一次的功能。

## 如何設定攝影機距離

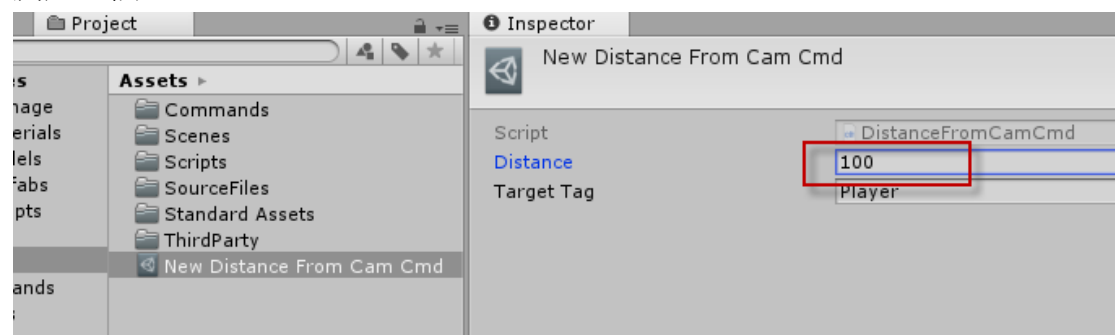


圖中的 Z 值就是攝影機距離目標物的距離

假設想要讓攝影機移動到 100 的位置

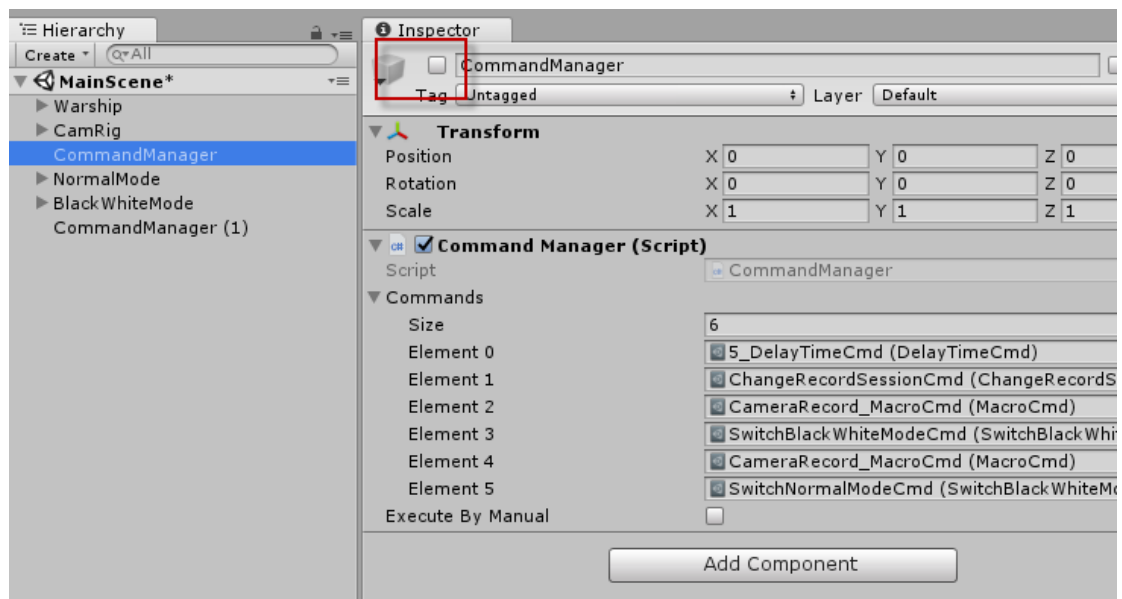


## 創建一個 DistanceFromCamCmd

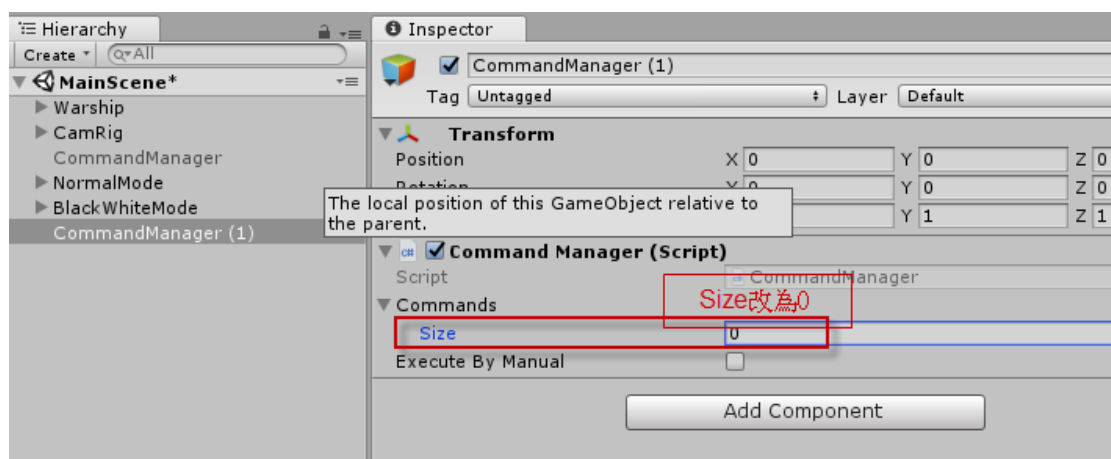


將其 Distance 改為 100

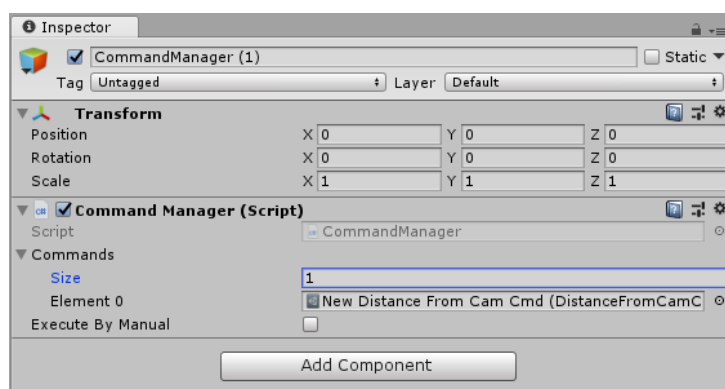
為了測試，我們先把 Hierarchy 中的 CommonManager 複製(Ctrl+D)一份，把原本那份關起來



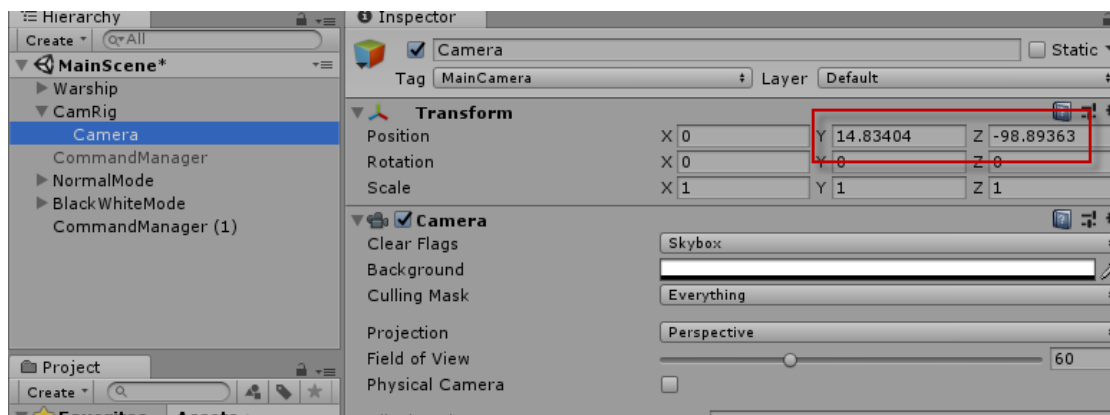
選中複製出來的 CommandManager (1)，清空他身上的命令列



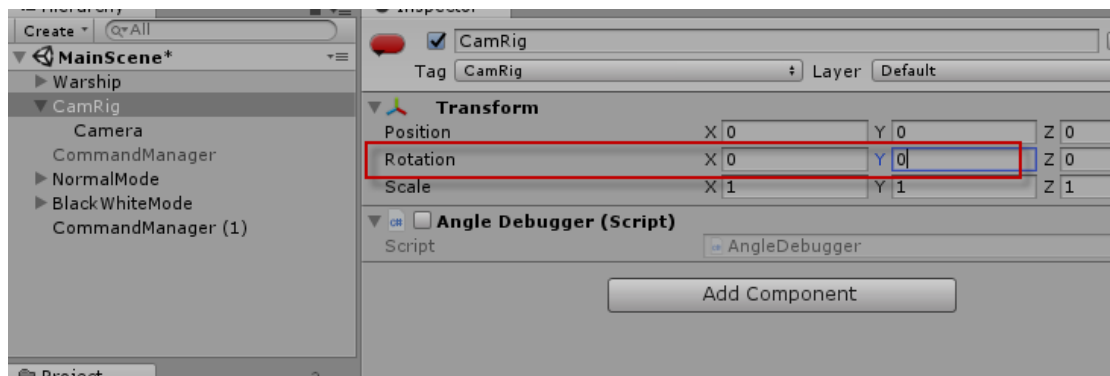
將稍早創建的 DistanceFromCamCmd 從 Project 視窗拖曳到 Commands 字樣的位置上，鼠標放開後就會自動添加



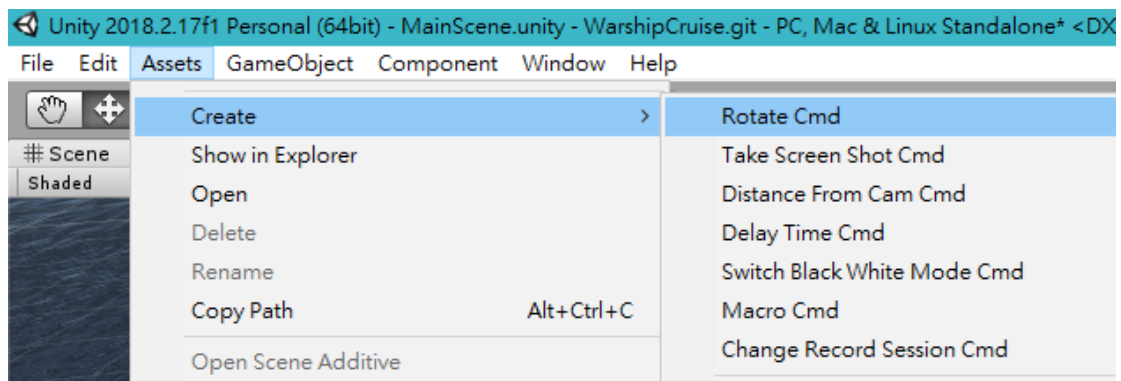
點擊 Play 鍵，攝影機就會立馬移動到 DistanceFromCamCmd 所設定的距離了



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

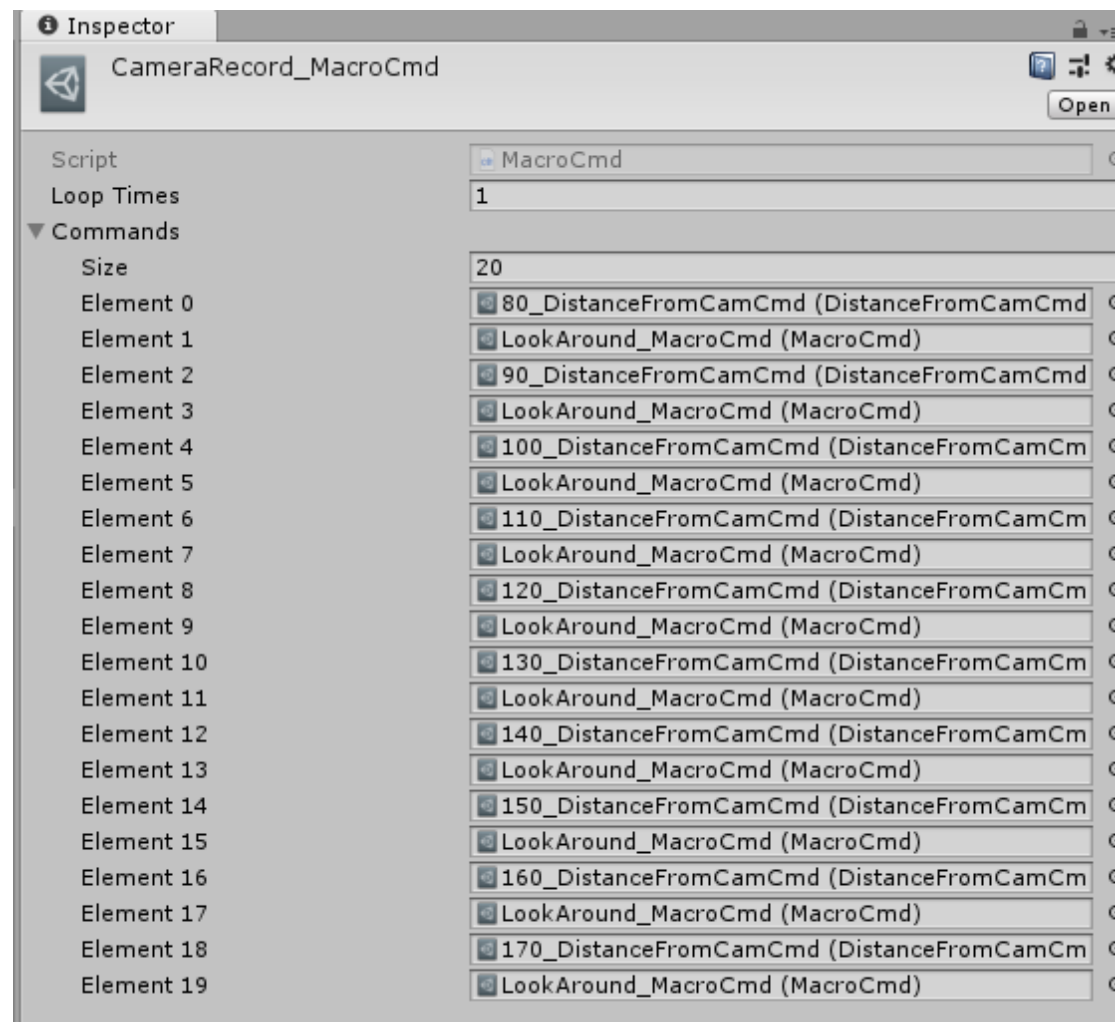
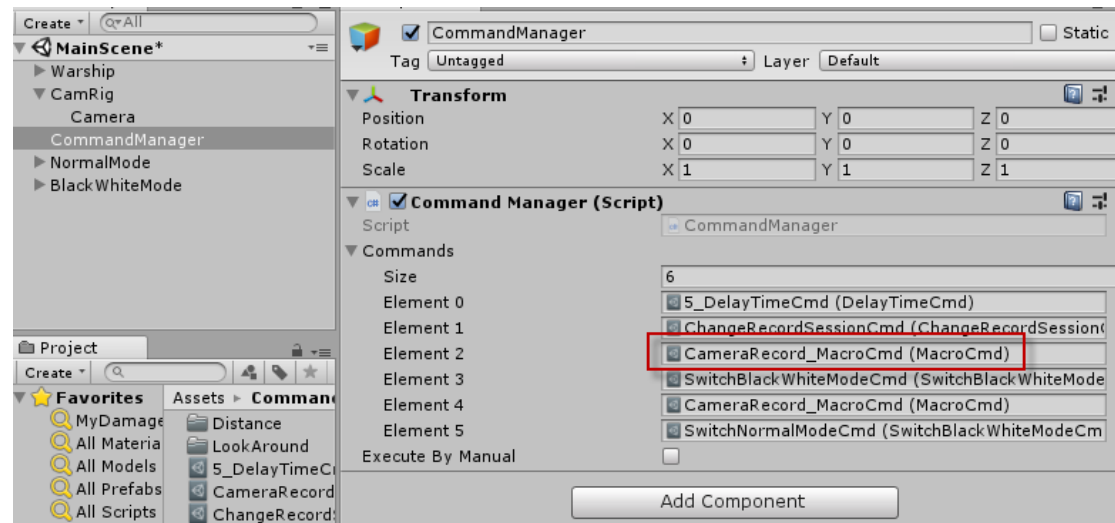


使用 Rotate Cmd 可以設定攝影機的旋轉角度，操作方法和測試方式與設置距離一樣



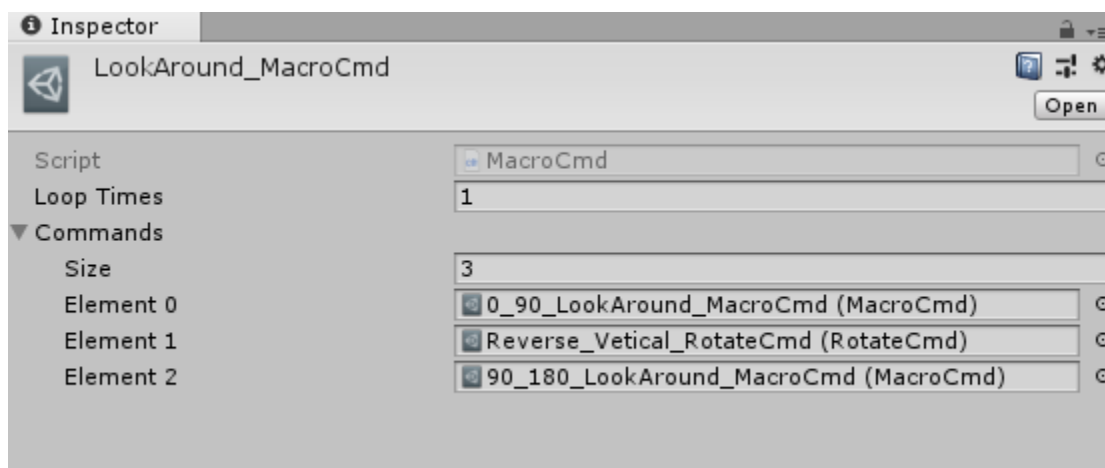
說明設定好的 MacroCommand(巨集命令)

選擇 Hierarchy 中的 CommandManager，雙擊 CameraRecord\_MacroCmd

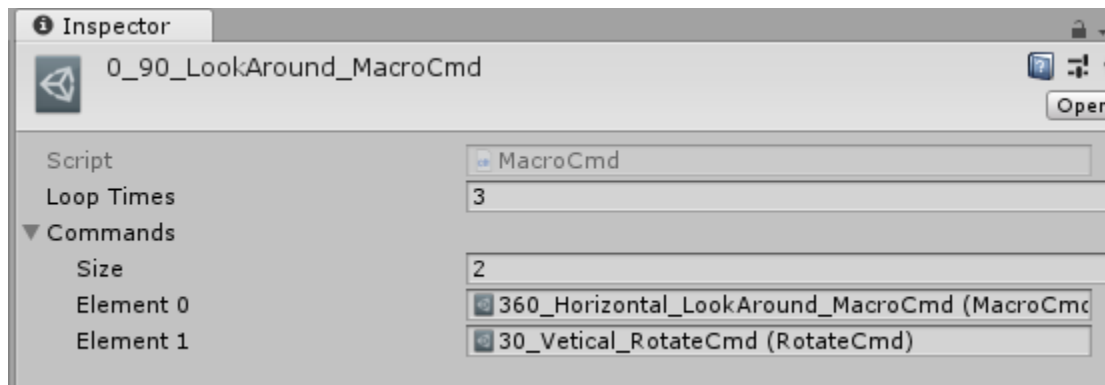


程式會從第一個命令依序執行，所以會先設定攝影機距離到 80，然後執行 LookAround\_MacroCmd，結束後再把攝影機設置到 90 的位置，再執行一次 LookAround\_MacroCmd，以此類推。

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\_Vetical\_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。