# 2013

## Fog of War 使用說明

WASD to move the camera mouse wheel to zoom cursor keys to move the box Reset Fog

Note: My game is a turn-based strategy game so it needs to reset the fog all in one go (at the end of every turn). This would be different from an RTS game where the fog in recently visited places would reset one after the other.

Kyoku

2013/12/3



<u> </u>	安裝1
1.	下載1
2.	匯入1
<u> </u>	內建範例2
1.	開啟範例2
2.	修正範例的旋轉視窗錯誤
3.	修正「Horizontal2」和「Vertical2」的錯誤4
4.	修正 Layer 遺失6
三、	在自己的場景中使用 Fog of War9
1.	開新場景9
2.	建立 Fog 物件10
3.	建立角色12
4.	建立迷霧攝影機
5.	調整 Fog-of-War 使其覆蓋在地面上
6.	修正 Mesh 錯誤19
7.	執行及調整
版	權聲名

一、安裝

#### 1. 下載

首先先到以下網址下載「FogOfWarTest-Revision7.unitypackage」

http://anomalousunderdog.webs.com/UnityProjectUploads/

#### 2. 匯入

開一個新專案並匯入 FogOfWar 資源包,選擇全部匯入

Importing package 🛛 🔍						
Ite	Items to Import					
	Js FogOfWar/FogOfWar.js	NEW				
	FogOfWar/FogOfWar.mat	NEW				
	S FogOfWar/FogOfWar.shader	NEW				
	Js FogOfWar/FogOfWarEnemy.js	NEW				
	🕟 FogOfWar/FogOfWarRevealer.js	NEW				
	Js Scripts/Camera/CamMovement.js	NEW				
	scripts/Camera/CamRotLeftRight.js	NEW				
	scripts/Camera/CamRotUpDown.js	NEW				
	厉 Scripts/Camera/CamZoom.js	NEW				
	Js Scripts/Gui.js	NEW				
	Scripts/SimpleEnemyAI.js	NEW				
	Scripts/SimpleMover.js	NEW				
	Terrain/GoodDirt.psd	NEW				
	Terrain/Grass (Hill).psd	NEW				
	💮 Terrain/New Terrain.asset	NEW	U			
	Test2.unity	NEW	Ŧ			
	All None	Cancel Import	)			

#### 1. 開啟範例

裡面有一個 Test2 的 Scene,打開這個範例,但此範例執行後會產生錯誤。



#### 2. 修正範例的旋轉視窗錯誤

會發生錯誤是因為「Project settings」沒有定義「CamRot」事件,我們把這個 key 換掉即可,開啟「CamRotLeftRight.js」檔,修改程式碼,把原本的 CamRot 註解 掉,改成「'c'」

```
var speed = 100;
function Update ()
{
    //if (Input.GetAxis("CamRot") > 0)
    if( Input.GetKey('c') )
    {
       rot = Vector3(0, Input.GetAxis("Mouse X"), 0);
       transform.Rotate(rot * Time.deltaTime * speed);
    }
}
```

開啟「CamRotUpDown.js」,一樣把原本的 CamRot 註解掉,改成「'c'」。

```
var speed = 100;
var upperLimit = 90;
var lowerLimit = 10;
function Update ()
{
     var my = Input.GetAxis("Mouse Y");
     //if ((Input.GetAxis("CamRot") > 0))
      if( Input.GetKey('c') )
     {
           if (((my < 0) && (transform.localEulerAngles.x <= upperLimit)) ||
                 ((my > 0) && (transform.localEulerAngles.x >= lowerLimit)))
           {
                 rot = Vector3(-my, 0, 0);
                 transform.Rotate(rot * Time.deltaTime * speed);
           }
     }
}
```

現在我們可以按住c加上滑鼠移動來旋轉攝影機了。

### 3. 修正「Horizontal2」和「Vertical2」

#### 的錯誤

原本的範例有定義 Horizontal2 和 Vertical2 兩個輸入事件,這個也會造成錯誤, 這是角色移動用的變數,我們把他改成「直接按方向移動角色,Shift 加方向移動 攝影機」,先開啟「SimpleMover.js」,修改程式碼如下。

function FixedUpdate()					
{					
if( !Input.GetKey(KeyCode.LeftShift) && !Input.GetKey(KeyCode.RightShift) ){					
var controller : CharacterController = GetComponent(CharacterController);					
if (controller.isGrounded)					
{					
// We are grounded, so recalculate					
// move direction directly from axes					
<pre>//moveDirection = Vector3(Input.GetAxis("Horizontal2"), 0,</pre>					
// Input.GetAxis("Vertical2"));					
moveDirection = Vector3(Input.GetAxis("Horizontal"), 0,					
Input.GetAxis("Vertical"));					
<pre>moveDirection = transform.TransformDirection(moveDirection);</pre>					
moveDirection *= speed;					
if (Input.GetButton ("Jump"))					
{					
moveDirection.y = jumpSpeed;					



意思是「若沒有按住 Shift 則移動角色」。

開啟「CamMovement.js」修改程式碼如下。

function FixedUpdate()
{
if( Input.GetKey(KeyCode.LeftShift)    Input.GetKey(KeyCode.RightShift))
{
moveDirection = Vector3(Input.GetAxis("Horizontal"), 0,
Input.GetAxis("Vertical"));
moveDirection = transform.TransformDirection(moveDirection);
moveDirection *= speed;
// Move the camera
<pre>transform.position += moveDirection * Time.deltaTime;</pre>
}
}

意思是若有按住 Shift 才移動攝影機。

重新執行就不會發生錯誤了,戰爭迷霧也跑得出來。



### 4. 修正 Layer 遺失

其實這個範例還有一個問題,他的迷霧用的 Layer 不見了,我們選取畫面中「Fog-of-War」物件,可以看到 Layer 變成空的。



雖然執行起來沒有問題,那是因為 Layer 雖然遺失了但其實 Unity 有記著 Layer

的層編號,但總是不容易閱讀專案,我們還是將他修正一下比較好。

請開啟「	Ādd Layer	在「	User Layer 8	加入	<sup>⊢</sup> Fog ⊥
					- 0 -

Inspector	<b>≟</b> •≡
Tags & Laye	rs 💿 🌣 🔺
▶ Tags	
Sorting Layers	
▼ Layers	
Builtin Layer 0	Default
Builtin Layer 1	TransparentFX
Builtin Layer 2	Ignore Raycast
Builtin Layer 3	
Builtin Layer 4	Water
Builtin Layer 5	
Builtin Layer 6	
Builtin Layer 7	
User Layer 8	Fog
User Layer 9	
User Layer 10	
User Layer 11	
User Layer 12	
User Layer 13	
User Layer 14	
User Layer 15	

重新選取 Fog-of-War,自動選到 Fog 這個 Layer 了。

G Unity - Test2.unity - Fog	OfwarDemo - PC, Mac & Linu	ix Standalone			
File Edit Assets Game	Object Component Winde	ow Help			
() 🕂 S 🗶	🝽 Center 😂 Local			Layers -	Layout 🔹
T Hierarchy Create ▼ (QrAll Enemy Enemy Fog-of-War	# Scene Textured	¢ Game ‡ RGB	* 2D 💥	Inspector     Fog-of-War     Tag Untagged + L     Transform     Position X [-5.9807] Y	= += Static ▼ ayer Fog ‡ 0 Z -20.585
Light Player			x ♥ ♪ > z < Persn	Rotation X 0 Y Scale X 1 Y	0 Z 0 1 Z 1
▼RTS Camera ▼CamRotUpDown ▼Cams Camera Main Camera				▼ Is ▼ Fog Of War (Scr Script New Material Target Alpha 0.7	ript) 🕅 🎝 FogOfWar O FogOfWar O 75
Project Conso	le		a .=	Grid Size 4	9
Create *				XLength 11	0
Favorites All Materials All Models All Prefabs All Scripts	Assets >			YLength 11 Add Comp	o onent
FogOfWar Scripts Util	FogOfWar Scripts	Terrain	Util		

選到「Camera」及「Main Camera」的 Culling Mask,顯示也正常了。





### 三、在自己的場景中使用 Fog of War

雖然成功的開啟了範例文件,但若沒辦法應用在自己的場景那一點意義都沒有,現在就來介紹如何將 FogofWar 用在自己的場景上。

#### 1. 開新場景

重新開啟一個空的場景,並建立一個 Plane 當作行走的地面,然後將 Plane 的 Scale 設為(10,1,10)。



### 2. 建立 Fog 物件

新增一個 Empty 來作為 Fog 物件,執行「GameObject > Create Empty」,然後將這個 Empty 更名為「Fog-of-War」。

接下來將腳本「FogOfWar\FogOfWar.js」拉到 Fog-of-War 物件上。



然後建立一個 Layer,取名為「Fog」,並將 Fog-of-War 的 Layer 設為 Fog。

🚭 Unity - Untitled - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*					
File Edit Assets Game	Object Component Window He	lp			
🖑 🕈 S 🔀	🝽 Center 😂 Local		Layers	▼ Layout ▼	
<sup>™</sup> Hierarchy	-≡ # Scene Game	*=	<ol> <li>Inspector</li> </ol>	<u></u> =	
Create * Q*All	Textured + RGB		👕 🗹 Fog-of-War	🗌 Static 🔻	
Fog-of-War		y y	Tag Untagged 🕴	Layer Fog 📫	
Plane			🔻 🙏 🛛 Transform	<b>a *</b> ,	
		Z Z	Position X 0	Y O	
			Rotation X 0	Y O	
		Persp	Scale X 1	Y 1 Z 1	
			🔻 Is 🗹 Fog Of War (	Script) 🔯 🍇	
			Script	FogOfWar 0	
			New Material Target Alpha	None (Material) 0	
			Alpha Animation Spe	0.5	
Project 🛛 🗉 Conso	ble	<b>∂</b> .=	Grid Size	3	
Create * (	Q.	4 6 *	XLength	10	
<b>▼☆</b> Favorites	Assets ► Fog0fWar		YLength	10	
Q All Materials					
All Models			Add Co	mponent	
Q All Scripts	Js S	JS			
V Accets	FogOfWar FogOfWar F	ogOfWar FogOfWarE			
FogOfWar					
Scripts					
🚞 Terrain	ic				
📰 Util	13				
	FogOfWarR				

由於迷霧是靠不同圖層的攝影機拍攝到另一個迷霧用的遮罩 Plane 並覆蓋在上面,因此我們必需設置迷霧用的材質到「Fog-of-War」物件上,直接拖曳「FogOfWar/FogOfWar.mat」到 Fog-of-War 的腳本上。

🚭 Unity - Untitled - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*						
File Edit Assets Game	eObject Compone	nt Window	Help			
🖑 🕂 S 😤	🝽 Center 🛛 😂 Loo	cal			Layers 🔻	Layout 🔹
ि Hierarchy	# Scene	C Ga	me	*=	Inspector	<b>∂</b> •≡
Create * Q*All	Textured	\$	RGB ‡ 21	D 🔆 🗐) Effects	🍟 🗹 Fog-of-War	🗌 Static 👻
Fog-of-War Main Camera	Exception of the			y	Tag Untagged 💠 L	ayer Fog 🛊
Plane					▼ 🙏 Transform	in the second se
				Z	Position X 0 Y	
	775	7 H		x	Scale X 1 Y	1 Z 1
		44		Persp	▼ Js ✓ Fog Of War (Scr	ript) 🔝 🌣,
					Script	FogOfWar O
			HALT		New Material 🛛 🗩 🥥	FogOfWar O
		/_/ /			Target Alpha 0.7	
Project E Conso	ole			a .=	Grid Size	
Create *	Q			4 5 *	XLength 10	
<b>▼☆</b> Favorites	Assets ► FogOfW	/ar			YLength 10	
Q All Materials					Add Comm	t
Q All Prefabs		C			Add Comp	ionent
🔍 All Scripts	JS	2		JS		
V Assets	FogOfWar	FogOfWar	FogOfWar	FogOfWarE		
FogOfWar 🔤						
Scripts						
🖆 Util	JS					
	FogOfWarR					
		_	_			

Fog-of-War 設置先在這裡告一段落,因為還沒有建立攝影機和角色因此看不出效果,先建立好這兩項再回來繼續設置。

#### 3. 建立角色

請建立一個膠囊來作為角色,執行。

GameObject > Create Other > Capsule

建立好之後將 Capsule 更名為「Player」, 選取這個膠囊, 建立角色控制屬性, 執行。

Component > Physics > Character Controller

最後將膠囊的 Position.Y 提高到 1.5,讓角色站在地表上。



迷霧是利用角色週圍打出一圈的射線,射線擊中到迷霧遮罩的多邊型後將頂點進 行著色達到透明的效果,所以要將建立射線的程式碼拉到角色身上。

請將「FogOfWar/FogOfWarRevealer.js」拉到 Player 上。

📢 Unity - Untitled - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*		- 0 <b>- X</b> -
File Edit Assets GameObject Component Window Help		
	Layers V	ayout 🔹
TE Hierarchy # Scene C Game	O Inspector	ê=
Create +	Ansatz     Capsule Capsule       Image: Capsule Callider     Image: Capsule Callider       Image: Capsule Callider     Image: Capsule Callider       Image: Capsule Callider     Image: Capsule Callider       Material     None (Physic McCenter)       Center     V       Material     0.5       Direction     Y-Axis       Materials     Image: Capsule Controller       Slope Limit     45       Step Offeet     0.3       Skin Width     0.00       Min Nove Distance     0       Center     X       X (Image: Y (Image: Capsule Controller)       Skin Width     0.5000001       Height     2       Script     Image: Capsule Controller       Soript     Image: Capsule Controller       Soript     Image: Capsule Controller       LOSHeight     5	
Pariet Densit	Shader Diffuse	* Edit
Creater → Cableter Creater → Creater → Creat	Main Color Base (RGB) Tilling Offset y I 0 Add Component Proving	None (Texture) Belect
Scripts Terrain Util Util		

其參數「Revealer Range」可以設置迷霧消失的範圍大小。

接下來將「Fog-of-War」物件拉到 Player 的腳本「FogOfWarRevealer.js」底下的參數「Fog Of War」上。



為了讓角色可以移動,將「Scripts/SimpleMover.js」拉到 Player 身上。



現在只要執行程式角色已經可以移動了,但還是會發生一些錯誤,不用在意,之 後會全部修正好。

#### 4. 建立迷霧攝影機

我們先調整攝影機角度,讓攝影機可以照到角色,先打一盞平行燈讓場景亮一點, 然後調整攝影機,調整攝影機的角度為 Rotation 為(45,0,0), Position 改為(0,5,-3.5), 當然,這只是參考值,可以自行調整數值。

🚭 Unity - Untitled - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*						
File Edit Assets GameObject Component Window Help						
🖑 🕂 S 🔀 🔍 Center 🛛 Local 🕨 📗 🕨	Layers - Layout -					
TE Hierarchy     -=       Create *     @CAll       Directional light     Fog-of-War       Main Camera     Plane       Player     Image: Comparison of the second	Inspector     Main Camera     Static     Main Camera     Layer Default     Transform     O Y 5 Z -3.5     Rotation X 45 Y 0 Z 0     Scale X 1 Y 1 Z 1      Camera     Clear Flags     Skybox     Skybox     Skybox     Culling Mask     Everything     the second seco					
Project Console	Projection Perspective +					
Create * Q * *	Field of View 60					
Y Favorites       Assets ► Scripts ►         Q All Materials       All Models         Q All Prefabs       Js         Q All Scripts       Js         Image: Scripts       Gui         Scripts       SimpleEne         Image: Scripts       SimpleMov	Clipping Planes Near 0.3 Far 1000 Viewport Rect X 0 Y 0 W 1 H 1 Depth -1 Rendering Path Use Player Settings + Target Texture None (Render Te: 0 Occlusion Culling HDR W GUILayer * Y GUILayer * Y M Flare Layer *					
	V W Audio Listener 🔤 🐝 Y					

調整好之後,將「Main Camera」複製一個出來,並更名為「Fog Camera」,兩個 Camera 的位置及角度必須一樣或相近。

選取 Fog Camera,將「Clear Flags」設為 Depth Only,並將「Culling Mask」設為

「 Fog 」



然後將 Depth 設為「1」

Viewport Rect	
X 0	Y 0
W 1	H 1
Depth	1
Rendering Path	Use Player Settings 🛛 🕴
Target Texture	None (Render Texture 🏾 🕬
Occlusion Culling	
HDR	

接下來選取 Main Camera ,將「Culling Mask」的「Fog」層拿掉。

🚭 Unity - Untitled - FogOf	WarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*			
File Edit Assets Game	eObject Component Window Help			
🖑 🕈 S 😤	🔍 Center 📓 Local 🕨		Layers	▼ Layout ▼
'≔ Hierarchy	-= # Scene Came	*=	Inspector	<u></u> =
Create * Q*All	Textured ¢ RGB	‡ 2D 🔆 🛒	🔻 🙏 🛛 Transform	🔯 🌣 🔺
Directional light		y	Position X 0	Y 5 Z -3.5
Fog Camera		HELY	Rotation X 45	Y 0 Z 0
Fog-of-War		11×1	Scale X 1	Y 1 Z 1
Main Camera		444	🔻 🛳 🗹 Camera	[] \$,
Player		<i>注目1月1日节注</i>	Clear Flags	Skybox +
ridyci		E Retain	Background	P
		iera Prev	Culling Mask	Mixed +
			Projection	Nothing
		A	Field of View	Everything
		The second	Clipping Planes	✓ Default
Project El Conso	ole			✓ TransparentFX
Create *			Viewport Rect	
	Assets > Scripts > Camera		X 0	Ignore Raycast
			W	✓ Water
Q All Prefabs			Depth	Fog
Q All Scripts		JS	Rendering Path	Use Player Settings 🕴
			Target Texture	None (Render Texture 💿
V Assets	CamMove CamRotLef CamRotUp	CamZoom	Occlusion Culling	<b>V</b>
🚞 FogOfWar			HDR (	
Scripts			🔻 🔲 🗹 GUII aver	🗊 ö.
Camera Terrain			The laver	Q 0.
🚔 Util				r 🔯 Ö.
			Add Co	omponent 🧧 🥊
				•

最後建立一個 Empty 取名為 Cams,將兩個攝影機都拉到此物件下,再將 Cams 拉到 Player 下,讓攝影機可以跟隨著角色移動。



### 5. 調整 Fog-of-War 使其覆蓋在地面上

現在我們的迷霧遮罩放在奇怪的位置上,沒有遮到地面,所以執行起來怪怪的,

調整一些參數使其正確的覆蓋。

選取 Fog-of-War 物件,調整 Position 為(-50,0,-50),然後修改 Grid Size 為 4,並將 XLength 和 YLength 改為 25,若你的地面大小不一樣請自行修改調整。



### 6. 修正 Mesh 錯誤

現在已經可以執行了,但執行之後會顯示一排錯誤:

MissingComponentException: There is no 'MeshFilter' attached to the "Fog-of-War" game object, but a script is trying to access it. You probably need to add a MeshFilter to the game object "Fog-of-War". Or your script needs to check if the component is attached before using it. FogOfWarRevealer.Start () (at Assets/FogOfWar/FogOfWarRevealer.js:14)

🔇 Unity - Demo.unity - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone	
File Edit Assets GameObject Component Window Help	
🖑 💠 🕱 💢 🔍 Center 🕸 Local 🕨 📗 🗎	Layers 🔹 Layout 🔹
'≔ Hierarchy         *=         # Scene         *=           Create *         @*All         Textured         \$   RGB         \$   2D ※ ④) Effects           Divertice al light	O Inspector → -= → -= Static →
Fog-of-War Plane > Player	Tag Untagged + Layer Default + Transform Position X 50 Y 0 Z 50
x	Rotation         X         0         Y         0         Z         0           Scale         X         1         Y         1         Z         1
	Image: Serie to the series to
Project     Console     C	
Concept Concepts Clear on Play Error Pause     MissingComponentException: There is no 'MeshFilter' attached to the "Fog-of-War" gan     You probably need to add a MeshFilter to the game object "Fog-of-War". Or your script	
MissingComponentException: There is no 'MeshFilter' attached to the "Fog-of-War" game object, but a script is trying to access it.	
MissingComponentException: There is no 'MeshFilter' attached to the "Fog-of-War" game	object, but a script is trying to access it.

意思是 FogOfWar 要設置一個 mesh 物件,可是找不到此物件,錯誤發生在腳本「FogOfWarRevealer.js」的這裡。

function Start() { fogOfWarMesh = fogOfWar.GetComponent(MeshFilter).mesh; fogOfWarScript = fogOfWar.GetComponent(FogOfWar); fogOfWarScript.AddRevealer(this); InitialReveal(); }

打開「FogOfWar.js」找到 MeshFilter,可以看到以下的程式碼。

function Start()
{
gameObject.AddComponent("MeshFilter");
gameObject.AddComponent("MeshRenderer");
mesh = GetComponent(MeshFilter).mesh;
mesh.Clear();

因為執行順序的問題,在執行到 FogOfWarRevealer.js 的 Start 時, FogOfWar.js 的 Start()還沒有被執行到,因此 MeshFilter 還沒有被建立起來。

最簡單的解決方法是直接修改 FogOfWar.js 的 Start, 改成 Awake()以確保 MeshFilter 會被優先建立起來。

//function Start()
function Awake()
{
gameObject.AddComponent("MeshFilter");
gameObject.AddComponent("MeshRenderer");
mesh = GetComponent(MeshFilter).mesh;
mesh.Clear();

如此一來便不會再發生讀不到 MeshFilter 的錯誤了。

#### 7. 執行及調整

執行後覺得攝影機太近了,而且迷霧亮部的範圍也太小,迷霧解開的速度也希望 可以快一點。



接下來做點調整,,先選取「Cams」物件,將 Position 調為(0,8,-8),將攝影機拉 遠一點。

🚭 Unity - Demo.unity - FogOfWarD	emo - PC, Mac & Linux Standalone*	
File Edit Assets GameObject	Component Window Help	
		Layers + Layout +
Hierarchy	, ∰ Scene € Game +=	O Inspector
Directional light	Pree Aspect Maximize on Play Stats Gizm	Cams Static 👻
Fog-of-War		Tag Untagged + Layer Default +
Plane		Position X 0 X 8 7 8
V Player		Rotation X 0 Y 0 Z 0
Fog Camera	6	Scale X 1 Y 1 Z 1
Main Camera		
		Add Component
Project 🗄 Console	â •≡ :	
Create *		
The second secon	⊳ Fog0fWar	
Q All Prefabs		
Q All Scripts	JS JS JS	
Ta Assets	JOfWar FogOfWar FogOfWarE	
FogOfWar 🔤	_	
Scripts		
e Util	S	
Fog	DAMar R	

選取 Player ,將 Fog Of War Revealer 的 Revealer Range 改為「8」,加大亮部的範圍。

🔇 Unity - Demo.unity - FogOfWarDemo - PC, Mac & Linux Standalone*						
File Edit Assets GameO	Object Component	Window Hel	р			
0 + S X (	🍽 Center 🛛 😵 Local	)		N	Layers	
'≔ Hierarchy Create र ्वर्रAll	+= # Scene Free Aspect	C Game	* Maximize on	+≡ Play Stats Gizm	Inspector     Center	
Directional light Fog-of-War					X 0 Y	0 Z 0
Plane ▼Player					Height	2
▼ Cams Fog Camera			6		Script Script	Revealer (Scrip ⓐ ♣ ▶ FogOfWarRevea ◎
Main Camera					Revealer Range Fog Of War	B Fog-of-War O
					LOSHeight	5 rer (Script) 🔯 🌣,
B Project				a _	Script	SimpleMover ⊙
Create *	(Q				Speed Jump Speed	6
Favorites     All Materials	Assets ► Fog0fWar				Gravity	20
Q All Models Q All Prefabs					Default-Diffu	ise 🔯 🍬 🗸
Q All Scripts	JS	2		JS	Preview	
Assets FogOfWar Scripts Terrain Util	FogOfWar F	ogOfWar	FogOfWar	FogOfWarE		
	FogOfWarR					

最後選取 Fog-of-War,將 Alpha Animation Speed 改為 0.9,讓亮起來的速度變快。

🚭 Unity - Demo.unity - FogOfWa	rDemo - PC, Mac & Linux Standalone*	
File Edit Assets GameObjec	t Component Window Help	
🖑 🕈 S 🗷 💷 🗠	enter 😰 Local 🕨 📕	Layers - Layout -
Y Hierarchy   Creat +   QrAll Directional light Fog-of-War Plane ♥ Player ♥ Cams Fog Camera Main Camera	- # Scene Game - Free Aspect Maximize on Play Stats Girm	Inspector         →           ✓ Fog-of-War         Static           Tag Untagged         Layer         Fog           ◆ Transform         ◆            Position         × 50         Y 0         Z -50           Rotation         × 0         Y 0         Z 0           Scale         × 1         Y 1         Z 1           ✓ Fog Of War (Script)         ✓          ◆           New Material         FogOfWar         ○           Target Alpha         0.75
Project Console	ê -=	Alpha Animation Spe 0.9 Grid Size 4
Create *		XLength 25
The second secon	ts ⊨ Fog0fWar	YLength 25
Q All Materials All Models All Prefabs All Scripts ► PogOfWar ► Scripts ► Terrain ► Util	JS FogOfWar FogOfWar FogOfWarE	Add Component

#### 重新執行後效果變得很好了。



#### 版權聲名

本教學僅供教學及自習之用,可完全免費取得,除非得到作者紀曲峰本人書面授 權,禁止內於任何印刷品或任何收費行為之用,若用於教學,僅能向學員收取印 刷工本費,禁止另收講義編輯費。

本教學中所有圖、文均屬作者紀曲峰及原 Unity 公司及其他相關公司所有,若要利用於任何教學或免費轉載之用,禁止刪除版權聲明及作者介紹等項目。

#### 作者:紀曲峰(M.K.)

#### Email: <u>mkkii@ms49.hinet.net</u>

#### HomePage : <u>http://www.digiart.com.tw</u>

※ 若有任何問題需要 Email 聯絡我,請在主旨註明 Photon 問題、Unity3D 問題、Maya 問題等, 若只填入打招呼字句會被我直接移到垃圾郵件箱。