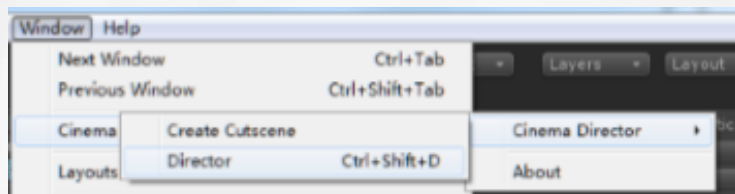


Cinema Director 使用手册

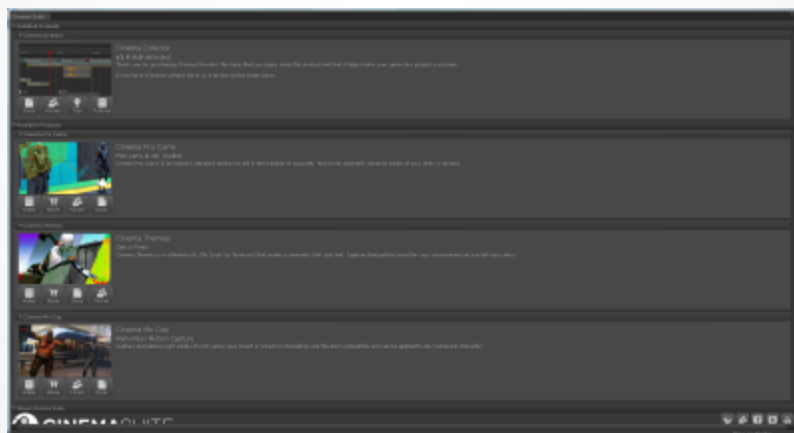
By 全世界最帅的人

如何找到并进入Cinema Director?

1.在已经购买以及安装**Cinema Director**的情况下，**Unity**工具栏里会出现

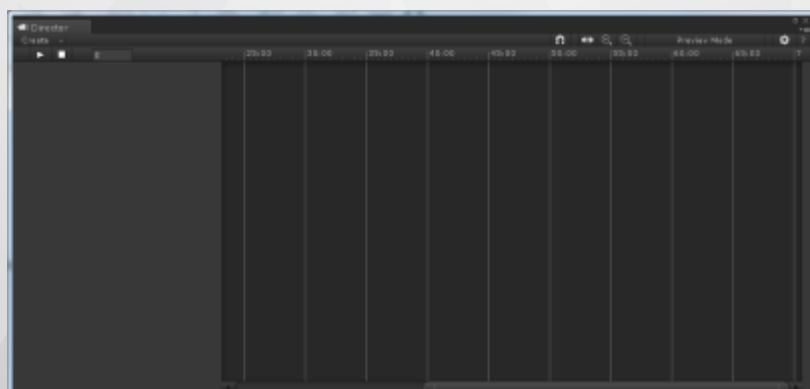


2.点击**Director**进入这个页面



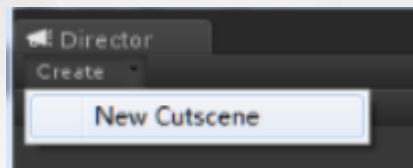
广告，右上角叉掉就好

3.最终进入了操作主界面

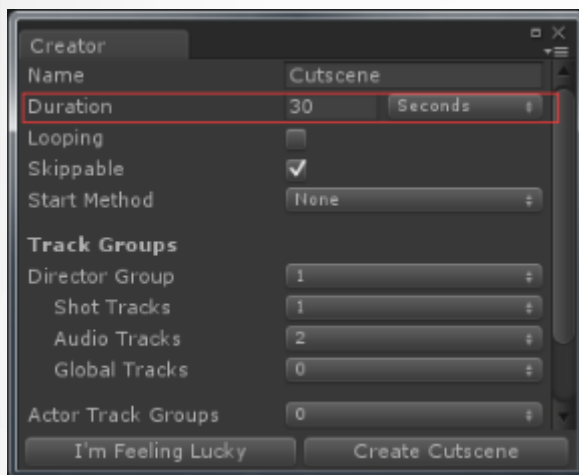


如何新建一个空的**Cutscene**

1.首先找到窗口左上角

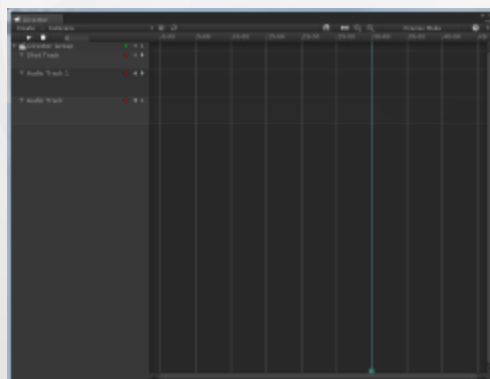


2.点击**New Cutscene** 后得到此窗口



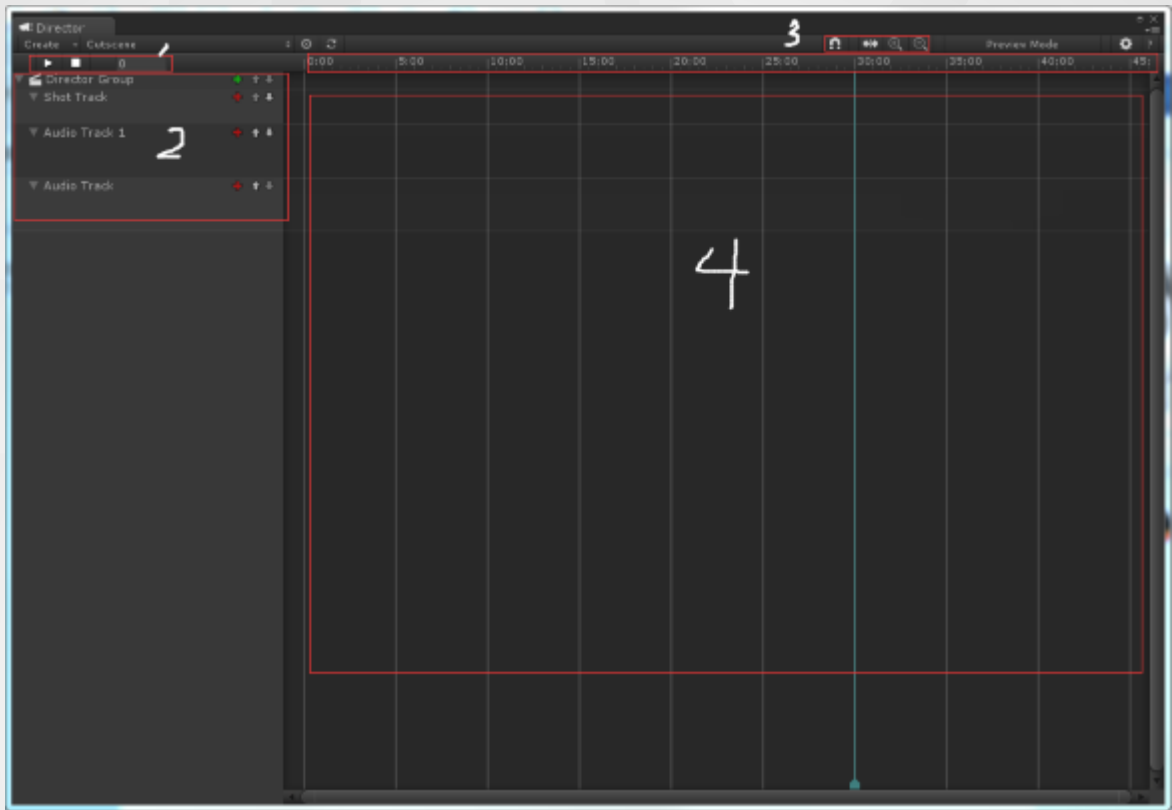
最有必要修改的就是整段**Cutscene**的时长，由于时长随时可以更改，所以这里的所有选项都可以不管，直接点击**Create Cutscene**

3.新建成了一个空白**Cutscene**



由于上一步设置成时长**30s**，新建的**Cutscene**容量只有**30s**，蓝色的线就是终点。

Cinema Director 界面布局



1: 分别是播放、停止、和当前帧。是使用最频繁的按键。

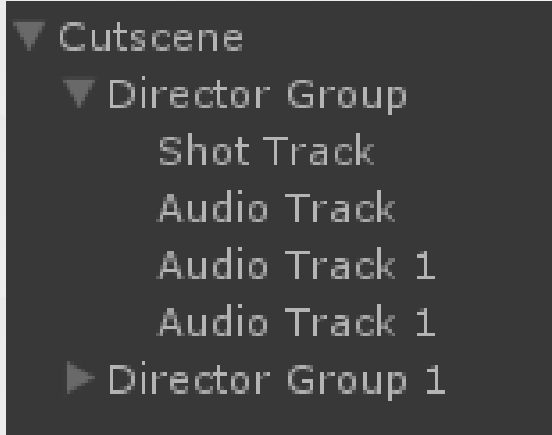
2: 控制物体行为的轨道，一个物体可以同时拥有多条轨道，在轨道里可以实现物体的颜色、大小、位置等变化。轨道可以随时被删减，也可以被复制，被重命名。

3: 磁铁工具：使箭头自动贴合曲线块的边缘。其他三个都是对轨道进行大小缩放，用于方便观看。

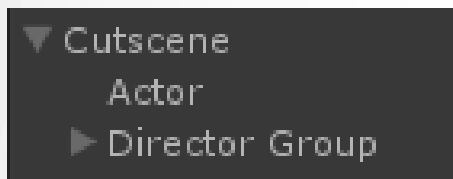
4: 时间轴是编辑器的主体，所有行为的曲线、选择箭头、与脚本的互动等都被展示在这里，从左至右以时间先后排序。上方轴体区域可以点击，用来快速到达某一时间点。所有变化都在场景里表现。

其他准备工作

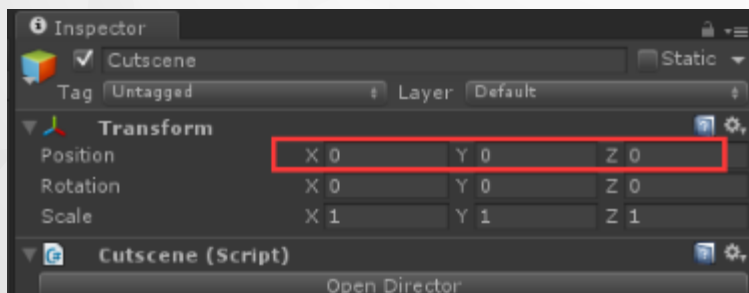
1.在Unity工作面板上的准备



新建的**Cutscene**会在**Hierarchy**里显示
Director Group是自带的，主要控制整个
Cutscene的效果，现在暂时用不上



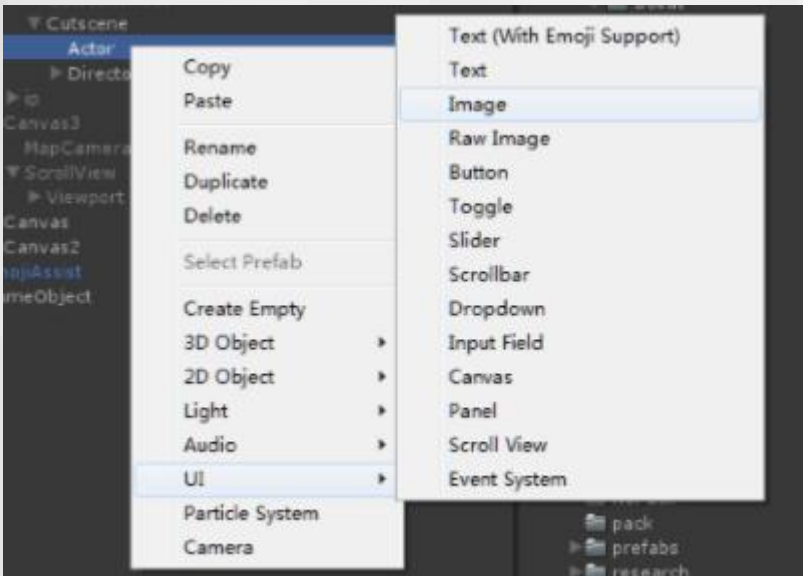
为了方便日后文件管理，可以
新建一个节点，专门存放所有
演出物件，这里名为**Actor**



保证**Cutscene**在摄像机的位置

如何添加物体进入编辑器

- 1.首先在**Actor**目录下添加要用的物体
(这里以一般图片为例)

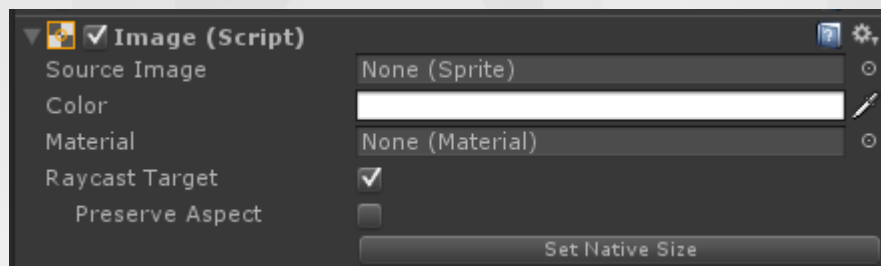


右键**Actor**，选择添加**Image**格式的空
白图片

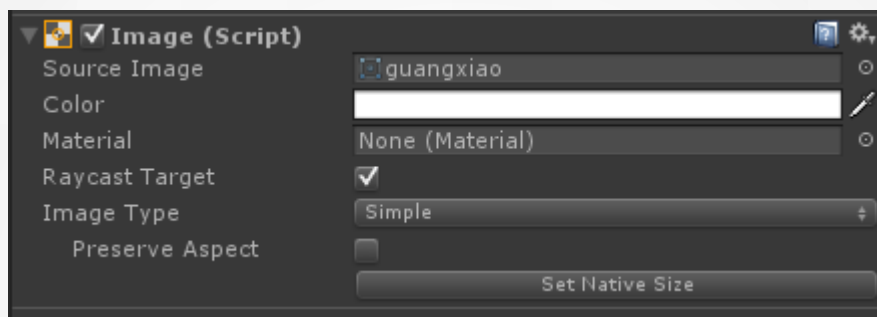


场景里出现了一个白色物体，这就
是刚刚添加的空白图片

2.运用图片精灵



暂时是空白的。由于初始设置是白色，图片暂时也就显示白色。

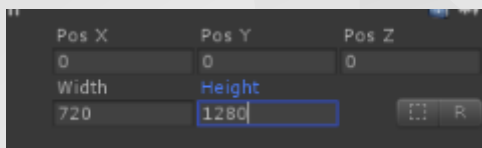


从project里找到想要用的图片，拖入Source Image



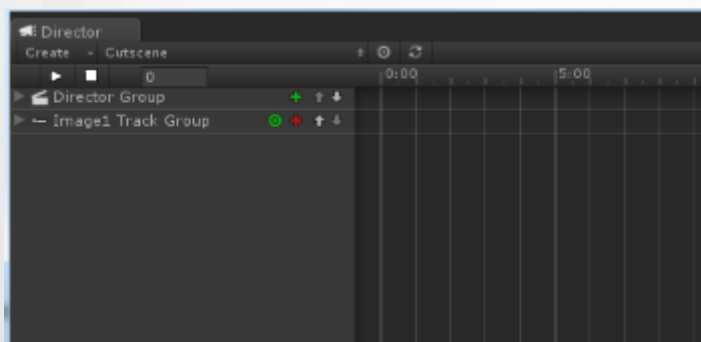
场景里就出现了刚刚选择的图片

3.设置图片大小



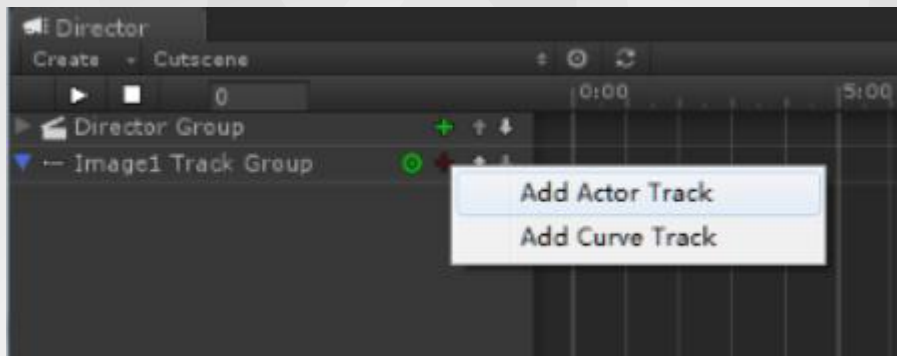
如果是用作背景图，那么图片大小可以设置为比屏幕尺寸稍大，防穿帮。调整大小后，场景成了这样。

4.将图片拖进编辑器

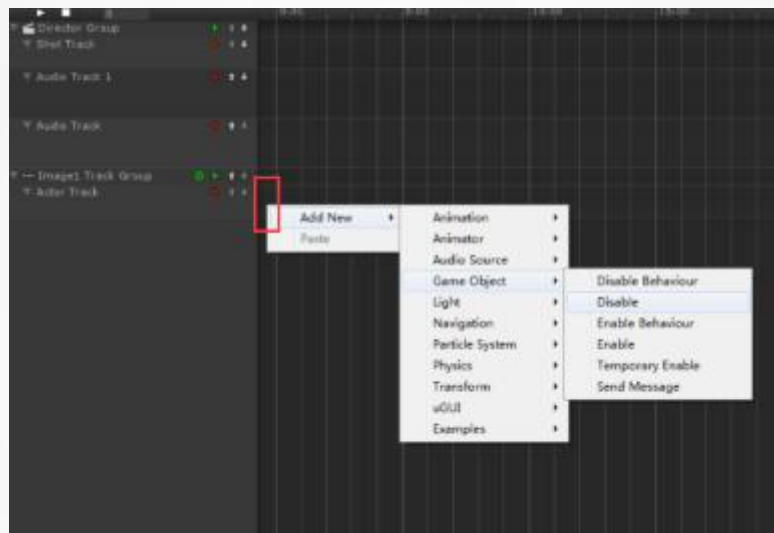


点击**Actor**目录下的**Image1**文件，拖入编辑器轨道区，自动生成了一条专门控制此文件的轨道：**Image1 Track Group**

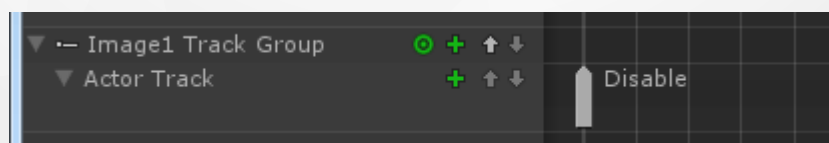
5.创造基本行为



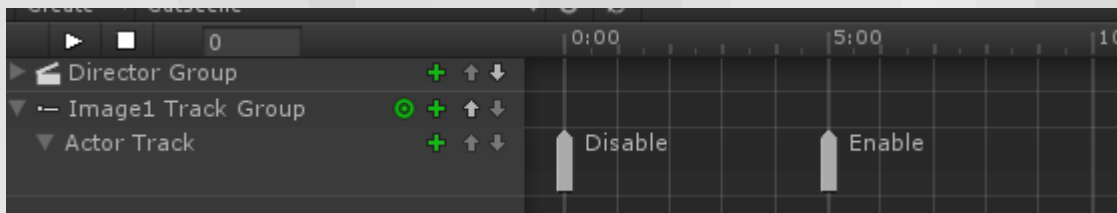
点击+增加一条行为轨道：**Add Actor Track**，用来控制出现、消失、开始、结束等。




在时间轴**0:00**之前（红色区域）点击右键，即可在最开头快速添加行为。如果不想让背景一开始就出现，就在最开头添加一个**Disable**。




添加完成后，**Disable**指令就成了一个路标一样的东西，代表时间指针到这里后执行消失指令。



如果想让图片在第五秒出现，那么就在第五秒的位置添加
Enable路标（方法和**Disable**一样）

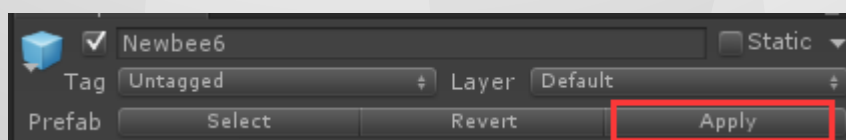
然后点击 

就能够看到图片在第五秒的时候才出现

时间轴走完了之后会自动回到0: 00，点击 
也能直接回到0: 00

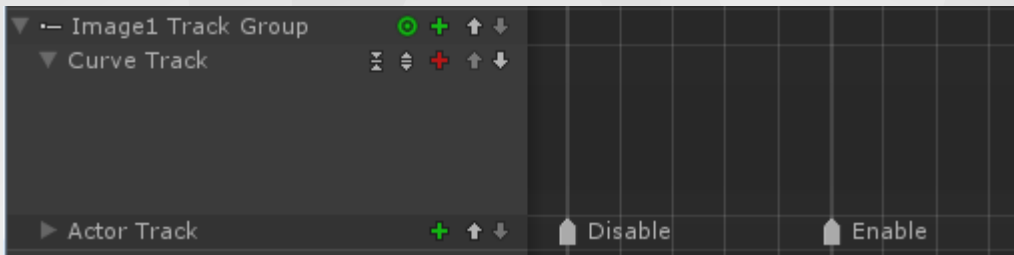


做好了的**Cutscene**在**Hierarchy**里，拖到**project**窗口里生成预制，也就是在工程文件夹里生成预制。往后要改的话就将预制直接拖到摄像机下，做完后千万别忘了**Apply**。

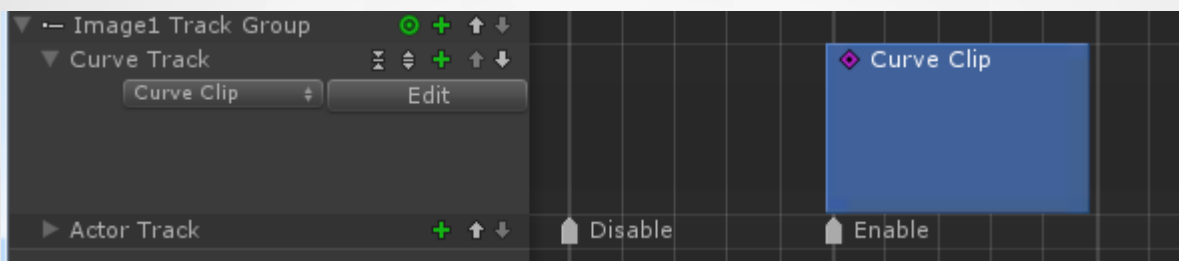


其他效果的实现途径

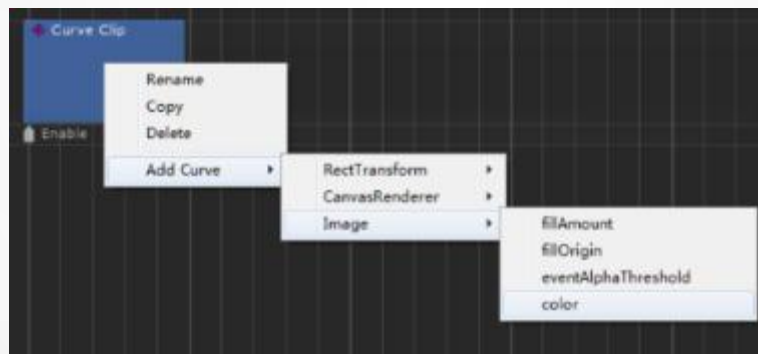
1. 淡入淡出



淡入淡出属于颜色渐变，属曲线轨道控制，所以要先增加一条曲线轨道（按照观看习惯，**Actor**轨道放在**Curve**轨道之下更好）



点击+之后，生成了一个曲线块，把它拖到自己想要发生变化的地方，块的长短可以通过拖动边缘来控制



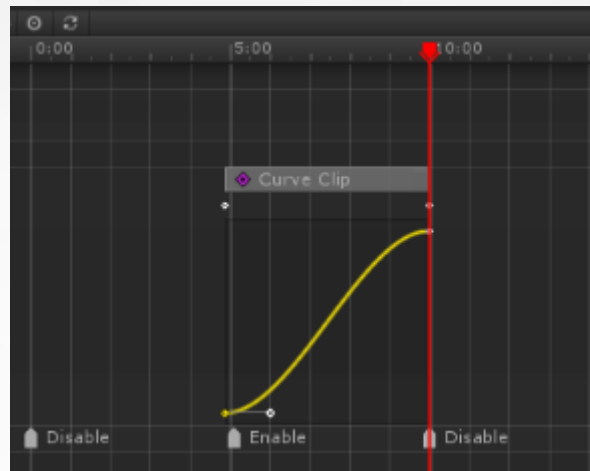
右键曲线块，通过层层目录找到颜色选项，点击添加颜色曲线



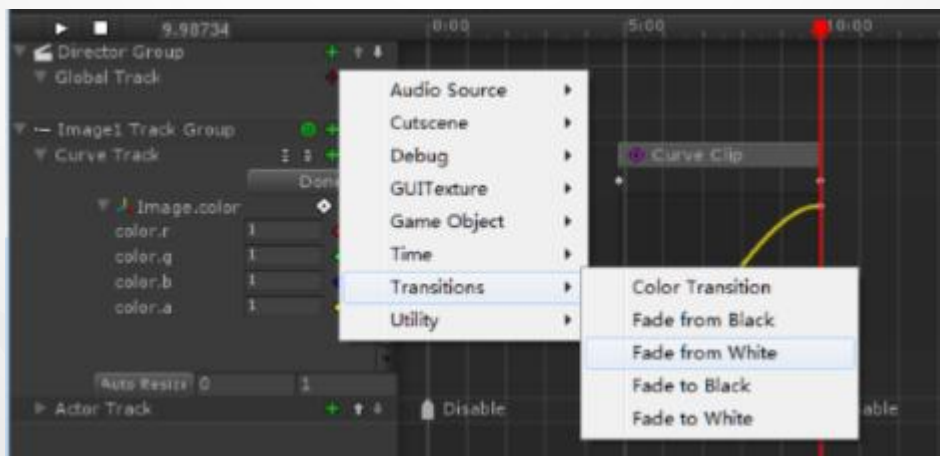
双击曲线可在左边轨道区域打开编辑模式。点击四种颜色的小块可以控制四种曲线的分别显示与否。这里如果只想要控制透明度，就关闭掉除了 α 曲线的其他曲线显示



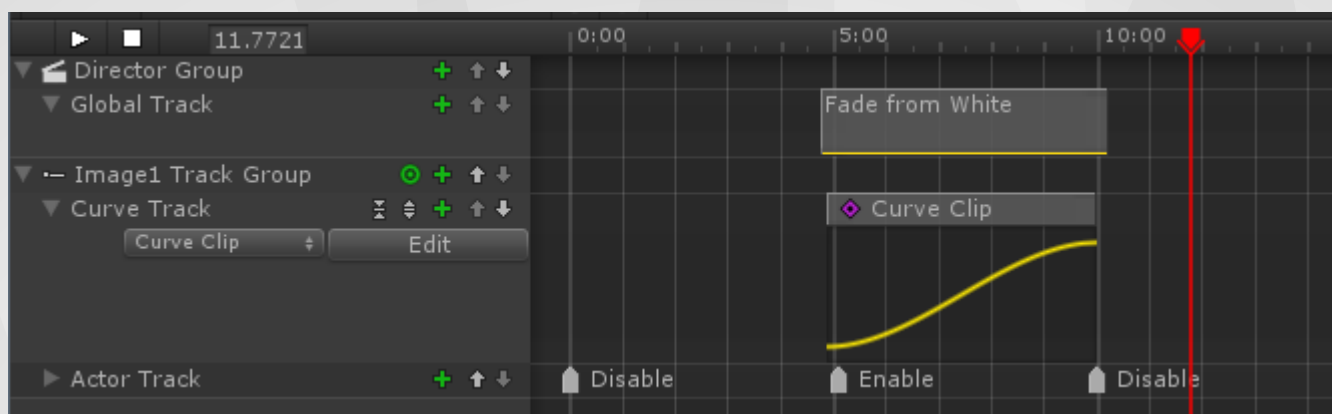
把数值浮动区间规定为0~1



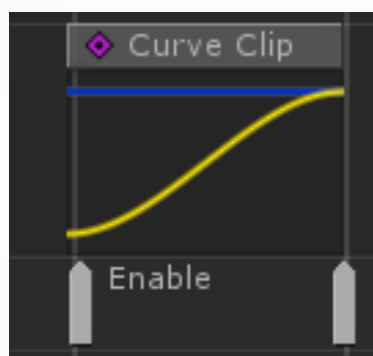
然后在时间轴里通过拖动曲线的一头一尾和路标来设定选定图片在5:00的时候开始出现，直到10:00的时候出现完毕并且消失。



直到这一步还不能达到颜色变化效果，需要在**Director Group**里添加**Global Track**,并右键找到**Fade from White**。这个算是整个**Cut**的颜色控制器，没有它就不能完成颜色变化。（其实亲测这几个**Fade**的效果区别不大，一般都能用）



点击**Done**完成此曲线的编辑，把**Fade**效果拖到想要发生颜色渐变的上方，宁超勿少

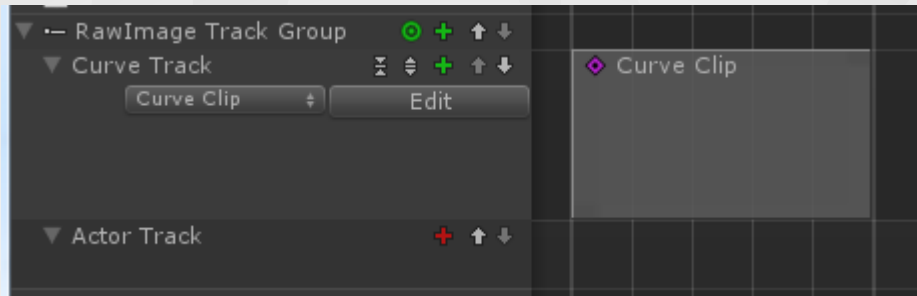


要尤其注意这种地方，如果**Enable**发生在曲线之前，那么图片会先直接完全体出现，然后再从无到有走曲线。所以**Enable**最好放在曲线开始之后一点点。

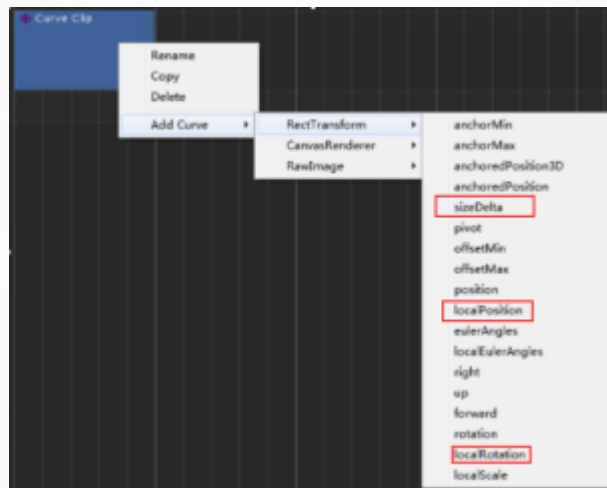
在**Enable**和**Disable**同在的情况下，没有到达**Enable**的时候物体绝对不会出现，在**Disable**之后物体也绝对不会再出现。除非你在同一条轨道又新加了一个**Enable**路标

如果要淡出效果就弄一个反向曲线，想要做其他颜色的渐变也可以用这种方式！

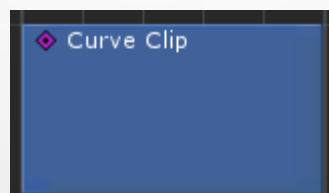
2.位移及缩放



准备工作：和所有效果一样，把需要控制的物件拖到轨道区，添加**Curve Track**和**Actor Track**，然后在时间区新建一段曲线。



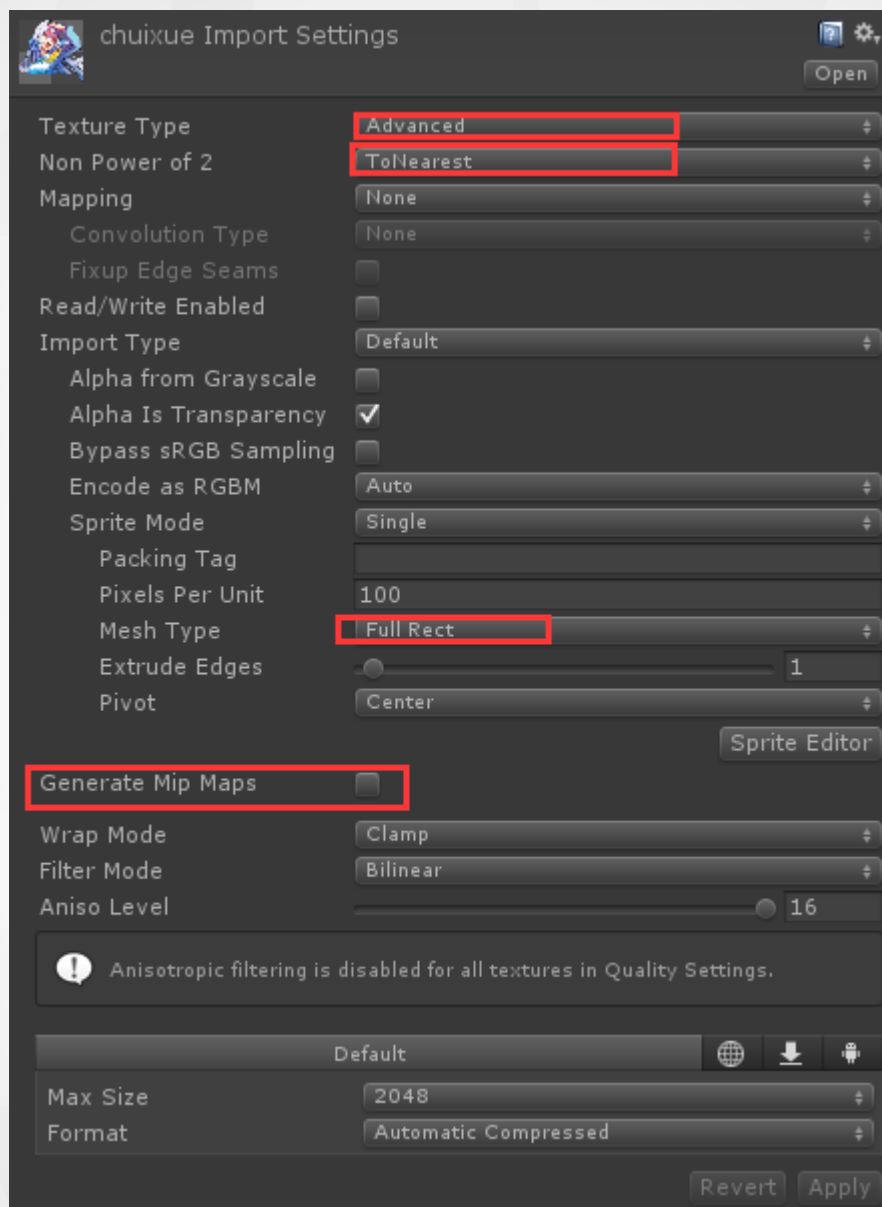
从上往下是尺寸、位置、旋转变化，是比较常用的变化效果



经验之谈：时间轴里面只支持复制单个曲线块或单个路标（**Enable/disabled**），并不支持整体选定前移后移，改起来特别麻烦！

3.压图

为了节省内存，通常将Image格式的图片
压为Raw Image



以这张图片为例，只要在四个地方修改就行了，改完应用就算压图了

4.添加音效步骤

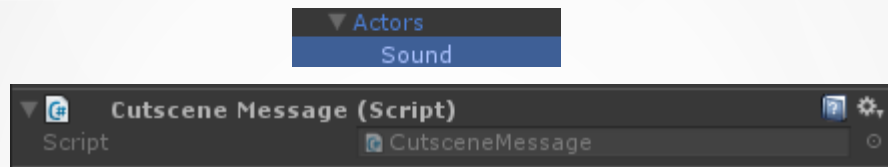
1.准备工作：制造一个可调用的音乐/音效文件

生成预制（与音乐/音效文件一一对应）→选中预制进行
Nmaemynname to AB →打包全套流程→音乐可调用

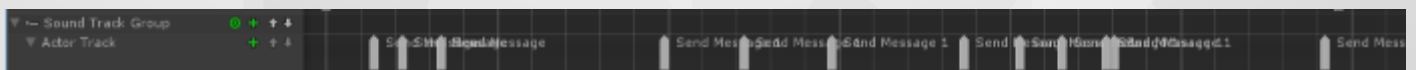
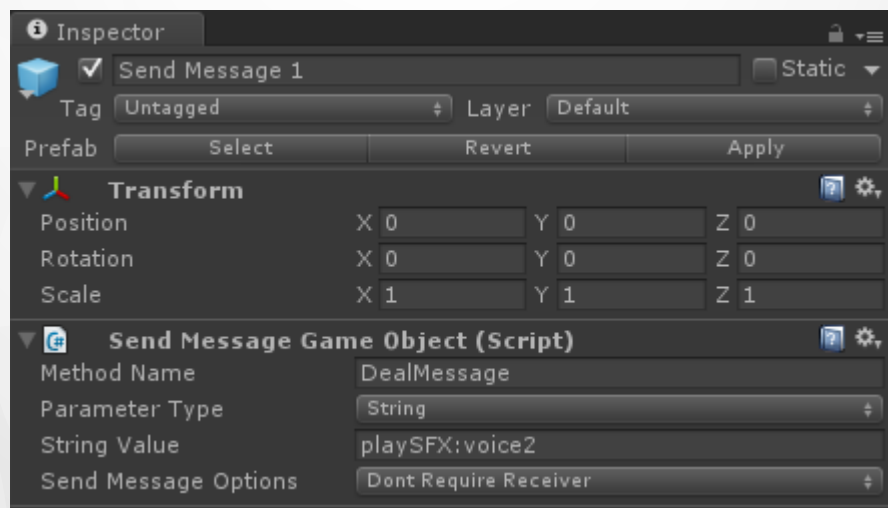
2.如何调用一个音乐/音效文件

为任意**Object**添加**Cutscene Message** 脚本

（这里为新建一个**Game object**,命名为**Sound**,方便管理）



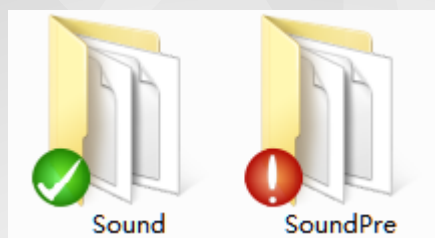
拖进**Cutscene Director**→**Send Message**→为**Send Message** 添加脚本
本值：**playMusic**:文件名 或 **stopMusic** 或 **playSFX**:文件名



示例

Tip:在编辑器中放置完毕后，要打包完后才能听到

音乐文件存放位置



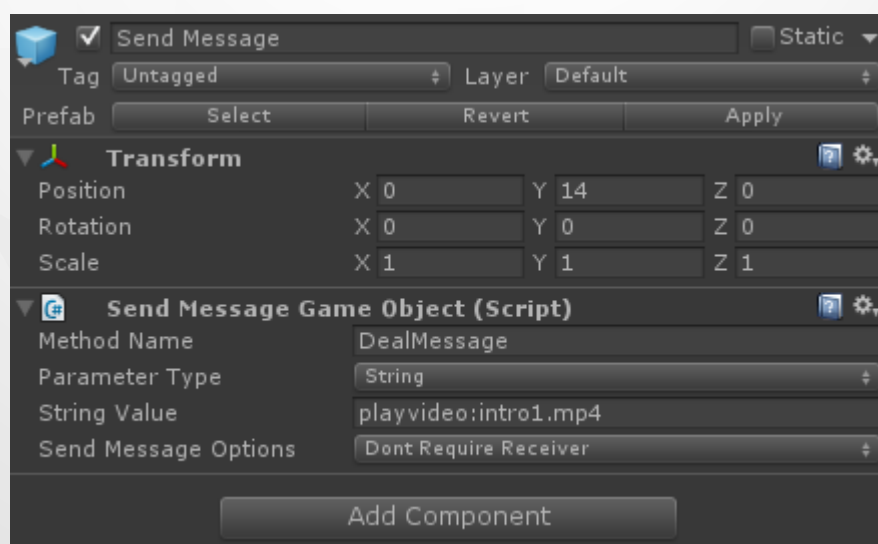
音乐源文件夹和预制文件夹

5.在Cutscene里插入视频

视频文件存放位置：

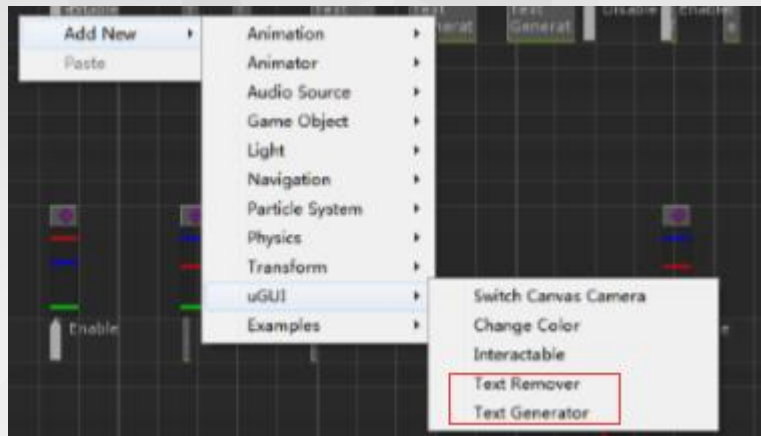
zhanjian_client ▶ client ▶ Assets ▶ StreamingAssets ▶

操作

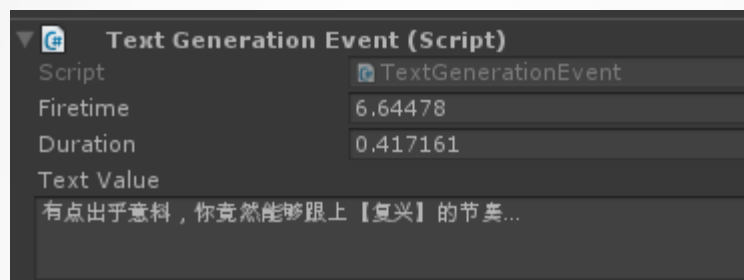


操作和添加音乐/音效一样，唯一有区别的是脚本值

6.添加文字



和其他效果不同的是，文字工具在**Actor Track**, 分别有文字移除工具和文字出现工具



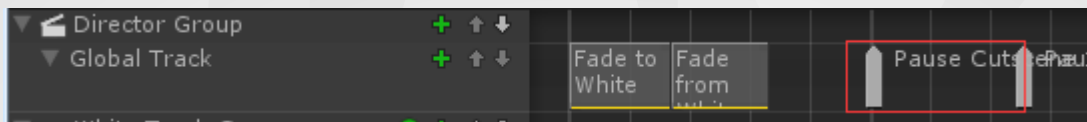
这里能够直接编辑出现的文字



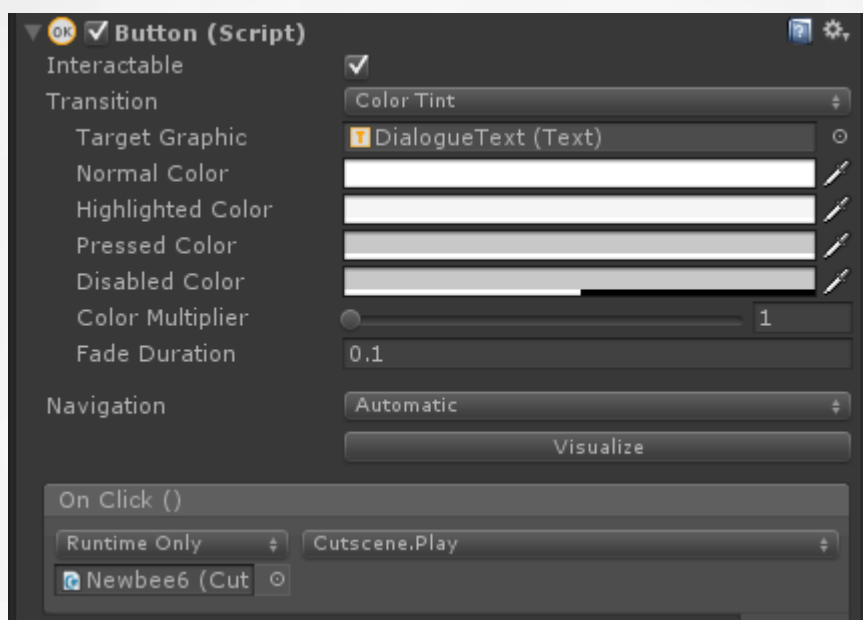
也可以为你的文字出现块添加一个**Translate Text**组件，可直接引用**T**表的位置

7.Galgame 的元素

① 点击进入下一句

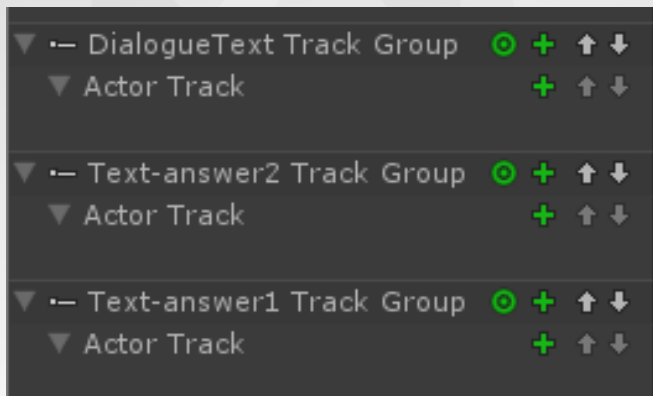


在**Global Track**中添加 **Pause**，这样当时间轴走到这里后会自动暂停



让**Cutsce**继续走下去的方法就是在界面中的某个元素里添加一个**Button**组件，效果设置为“当点击此按钮时，播放此**Cutsce**”这里推荐挂**Button**的对象为对话文本框，这样玩家点击对话框就能够继续播放，直到下一句对话暂停了

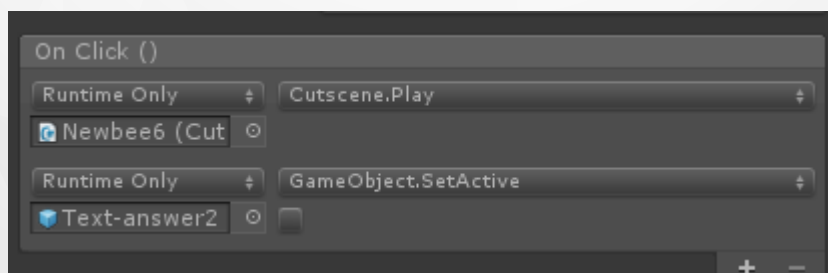
② 选项分支



有几个选项就分几条轨道，让选项和答案和对话文本轨道全部分开，这样才方便控制。控制出现和消失的方式也是用按钮的方式。



比如在场景里选中选项**1**的文本框



添加按钮组件，让这个按钮在点击时

1.继续播放本Cutscene

2.同时消失掉选项2的答案

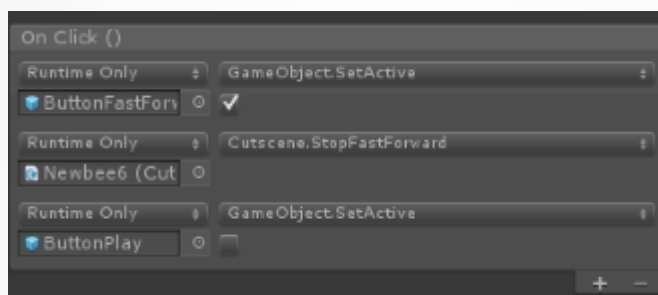
这样就能做到点了选项**1**，只播放选项**1**对应的答案了（当然，一直占用着文本框位置的普通对话轨道应该提前消失掉了，这样才能确保一次只出现一条轨道的文字。要验证也只能打包之后才能看到）

③ 快进

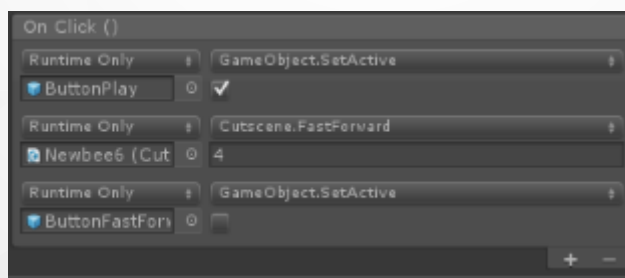
ButtonPlay
ButtonFastForward



当然，快进键的美术资源要提前准备
然后分别给这两张图片添加按钮组件



这是正常速度按钮的设置



这是快进按钮的设置

把加速的按钮放在正常播放按钮上层。总的来说，这种设置就是要做到点击加速按钮之后，**1.**使正常播放按钮出现**2.**四倍速播放本**Cutscene** **3.**消失掉加速按钮。这三步都是同时出现的，就能达到加速效果。如果点击正常播放按钮，则反过来。

③添加动画/特效



（这是美术爸爸妈妈们提供的动画资源）

注意！拖进场景之后不能直接拖动动画更改位置，不然动画的时间轴里的位置曲线会被自动保存，变得乱七八糟的！

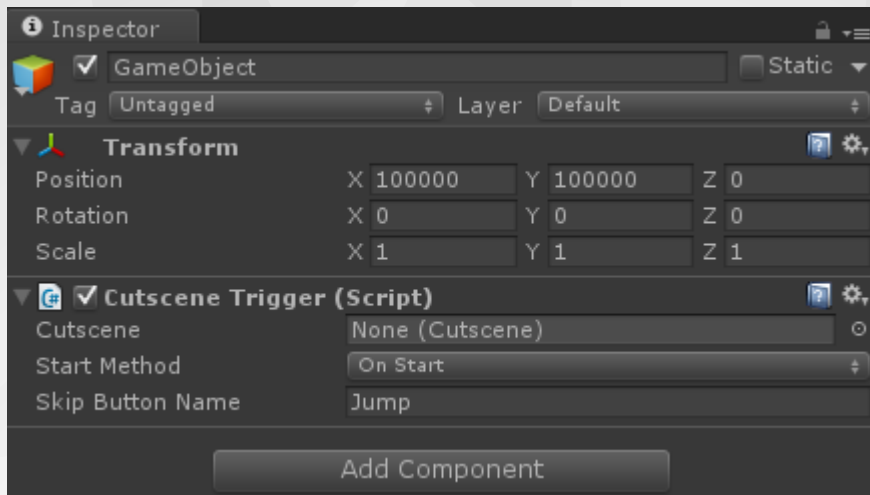


所以可以新建一个节点，将动画拖进节点之下，通过改变此节点的位置/大小来控制动画的位置/大小

结果也是要打包了才能看到

其他事项

1.

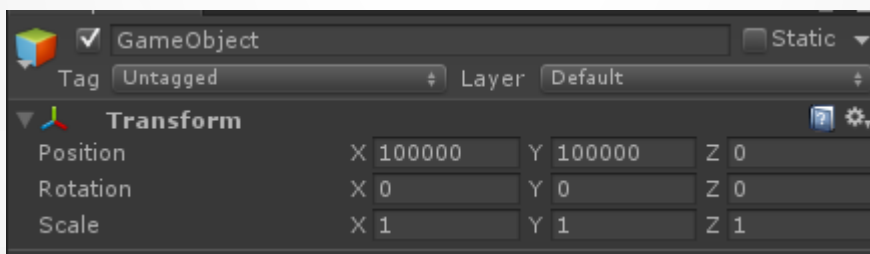


新建一个**Game object**,挂一个脚本组件：**Cutscene trigger**，然后将想要单独播放的**Cutscene**拖入 **None (Cutscene)**

再将**Game object**放入摄像机下

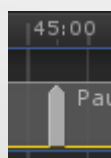
然后点击**Unity**的开始游戏按钮，就能够在**Loading**界面单独播放**Cutscene**（跟在编辑器显示的预览不同，这是游戏运行时的画面，可用来验证各种只有在运行时才能看到的效果）

2.



新建的物体一般都默认坐标为**100000, 100000,0**，改成**(0, 0, 0)**（摄像机的中心坐标）后再拖入使用更好

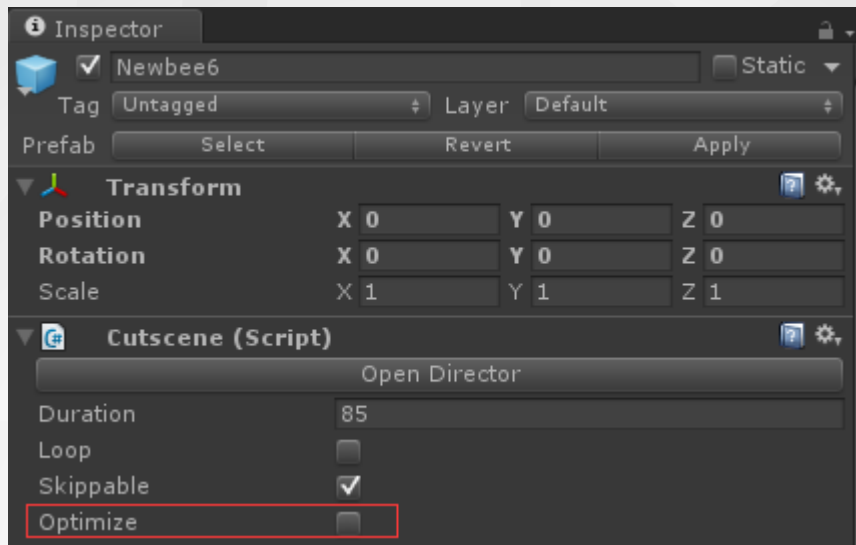
3.



编辑器里由于帧数低，**pause**经常不能停在该停的位置，会有点偏差，实际结果按照运行起来为准

玄学之不得不信类

1.Cutscene 设置



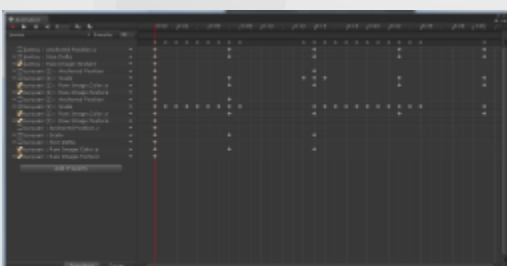
这个东西勾不得，勾了以后编辑器里的出现消失会偶尔出现问题

2.视频出现位置

视频出现位置千万不要选在**Cutscene**的最开头，会重复播放两次！

3.动画编辑器

千万不要碰动画编辑器，也不要直接移动动画位置，它会自动保存，无法撤消！！！！



←就是这个