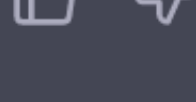


SA

我在unity中使用visual effects graph制作了一个vfx, 接下来我想用脚本控制它在人物动画完毕后,在人物位置处生成和人物朝向显示。



可以在脚本中使用 `GameObject.Instantiate()` 方法在人物位置处生成 VFX。可以使用 `GameObject.transform.position` 和 `GameObject.transform.rotation` 设置 VFX 的位置和朝向。在人物动画完成后, 可以使用 Unity 的 Animation Event 在特定帧调用脚本中的方法来生成 VFX。



SA

我使用的是visual effects graph, 能详细一点告诉我怎么操作吗



使用 Visual Effects Graph 制作 VFX 时, 可以使用 Playable VFX 节点来控制 VFX 的播放。可以在脚本中使用 `PlayableDirector.Play()` 或 `PlayableDirector.Stop()` 方法来控制 VFX 的播放。



要在人物位置处生成 VFX, 可以在脚本中获取人物 `GameObject` 的 `Transform` 属性, 并将其赋值给 VFX 的 `transform` 属性。

为了让 VFX 朝向人物, 可以在脚本中使用 `GameObject.transform.LookAt()` 方法, 并将人物 `GameObject` 的 `Transform` 属性作为参数传入。

在人物动画完成后, 可以使用 Animation Event 在特定帧调用脚本中的方法来生成 VFX。

需要注意的是, 使用 VFX Graph 制作的 VFX 将会比使用 Particle System 制作的 VFX 更为复杂, 需要对 VFX Graph 有一定的了解。

SA

Playable VFX 节点加在哪个地方



Playable VFX 节点应该加在 Visual Effects Graph 中。



在 Unity 中打开 Visual Effects Graph 窗口, 在 Graph 界面中点击右键, 选择 "Add Node", 搜索 "Playable VFX" 并选择它。

接下来, 可以将预先制作好的 VFX Graph Asset 拖放到 Playable VFX 节点的 "VFX" 属性中。

使用 Playable VFX 节点来控制 VFX 的播放, 可以在脚本中使用 `PlayableDirector.Play()` 或 `PlayableDirector.Stop()` 方法来控制 VFX 的播放。

如果需要更多的控制, 可以使用 `PlayableDirector` 来访问 `PlayableGraph`, 并使用它来控制 VFX 的播放。

SA

我没有搜索到"Playable VFX" 节点



对不起, 我之前给您的信息是错误的。事实上, 在 Unity 的 Visual Effects Graph 中并没有 Playable VFX 节点。



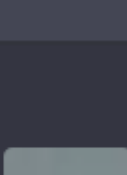
在 Visual Effects Graph 中创建 VFX 时, 可以使用 Spawn 类型的节点来在指定位置生成粒子。如果您想要在特定时刻生成 VFX, 可以使用脚本来控制这些节点的激活和停止, 来控制 VFX 的生成和终止。

您可以在编辑器中选择VFX graph资源, 在其上点击"play"按钮来播放VFX,在脚本中可以使用 `PlayableDirector.playOnAwake = true` 来自动播放VFX,并使用 `PlayableDirector.Stop()` 方法来停止它。

您可以使用 `Transform` 属性设置 VFX 的位置和朝向, 并在 Animation Event 中调用脚本方法来在特定帧生成 VFX。

SA

意思是控制spawn节点?



是的, 您可以使用 Spawn 类型的节点来生成 VFX, 然后使用脚本来控制这些节点的激活和停止, 以控制 VFX 的生成和终止。



您可以在脚本中使用 `PlayableDirector.playOnAwake = true` 来自动播放VFX,并使用 `PlayableDirector.Stop()` 方法来停止它。

您还可以通过脚本直接访问VFX Graph中的节点, 在其上设置参数来控制VFX的效果, 或者通过触发事件来控制VFX节点的激活和停止, 以实现更复杂的控制。

SA

给个代码参考



以下是一个简单的示例代码, 该代码在脚本中使用 `PlayableDirector` 来控制 VFX 的播放:



```
using UnityEngine;
using UnityEngine.Playables;

public class VFXControl : MonoBehaviour
{
    public PlayableDirector playableDirector;

    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        playableDirector.playOnAwake = false;
    }

    public void PlayVFX()
    {
        playableDirector.Play();
    }

    public void StopVFX()
    {
        playableDirector.Stop();
    }
}
```

在这个例子中, 我们定义了一个 `PlayableDirector` 变量, 该变量应该在 Unity 编辑器中链接到对应的 VFX Graph。使用 `Start()` 函数将 `playOnAwake` 设置为false。我们也定义了两个函数 `PlayVFX()` 和 `StopVFX()` 使用 `Play()` 和 `Stop()` 方法分别控制 VFX 的播放和停止。

在其他脚本中, 您可以使用 `GameObject.GetComponent<VFXControl>().PlayVFX()` 或 `GameObject.GetComponent<VFXControl>().StopVFX()` 来控制 VFX 的播放和停止。

请注意, 这只是一个简单的示例, 您可能需要根据您的项目需求进行更深入的控制。

SA

PlayableDirector 变量在 Unity 编辑器中怎么链接到对应的 VFX Graph。



在 Unity 编辑器中链接 `PlayableDirector` 变量到对应的 VFX Graph 需要以下步骤:



1. 创建一个新的 `GameObject`。
2. 添加 `PlayableDirector` 组件到 `GameObject` 中。
3. 在 `PlayableDirector` 组件的 "Graph" 属性中选择您要控制的 VFX Graph 资源。
4. 将刚才创建的 `GameObject` 拖放到您的脚本的 "Playable Director" 变量中。
5. 编写脚本来控制 VFX 的播放和停止。

请注意, 在脚本中使用 `PlayableDirector.playOnAwake = false;`将 `playOnAwake` 设置为 false,这样VFX不会在场景加载后自动播放。

如果您需要在特定帧触发VFX,可以使用 Animation Event, 它可以在动画播放过程中调用函数。

SA

我将VFX Graph 资源拖入不进去



如果您无法将 VFX Graph 资源拖放到 `PlayableDirector` 组件的 "Graph" 属性中, 可能是因为没有正确创建 VFX Graph 资源。



VFX Graph 资源应该使用 Unity 的 Visual Effects Window 创建, 并在创建时选择 "Visual Effect Graph" 类型。

同时, 您可以在编辑器中查看 VFX Graph 资源是否正确, 如果是空白的或者显示异常, 可能是因为没有正确设置资源或者资源损坏。

您可以尝试重新创建 VFX Graph 资源或者导入新的 VFX Graph 资源试试。

如果问题仍然存在, 请提供更多的信息和代码以便更好地了解您的问题, 我会尽力协助您解决问题。

SA

我是使用的visualEffect创建的啊



对不起, 我之前给您的信息有误。如果您使用的是 Unity 的 Visual Effect 组件来创建 VFX, 那么 `PlayableDirector` 组件并不能直接用来控制 VFX 的播放。



您可以使用 Visual Effect 组件的 `Play()` 和 `Stop()` 方法来控制 VFX 的播放和停止。

例如:

```
using UnityEngine;

public class VFXControl : MonoBehaviour
{
    public VisualEffect visualEffect;

    public void PlayVFX()
    {
        visualEffect.Play();
    }

    public void StopVFX()
    {
        visualEffect.Stop();
    }
}
```

在这个例子中, 我们定义了一个 `VisualEffect` 变量, 该变量应该在 Unity 编辑器中链接到对应的 VFX。我们也定义了两个函数 `PlayVFX()` 和 `StopVFX()` 使用 `Play()` 和 `Stop()` 方法分别控制 VFX 的播放和停止。

在其他脚本中, 您可以使用 `GameObject.GetComponent<VFXControl>().PlayVFX()` 或 `GameObject.GetComponent<VFXControl>().StopVFX()` 来控制 VFX 的播放和停止。

如果您需要在特定帧触发VFX,可以使用 Animation Event, 它可以在动画播放过程中调用函数。

希望这些

SA

这个VFXControl 脚本需要挂载到哪了



这个 VFXControl 脚本应该挂载到您要控制 VFX 的 `GameObject` 上。



您需要将这个脚本挂载到包含 `VisualEffect` 组件的 `GameObject` 上, 并将该 `GameObject` 的引用赋值给 VFXControl 脚本的 "visualEffect" 变量。

在游戏运行时, 您可以在脚本中调用 `PlayVFX()` 和 `StopVFX()` 方法来控制 VFX 的播放和停止。

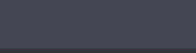
如果您需要更细粒度的控制VFX,您可以在脚本中访问 `VisualEffect` 组件的其他方法和属性, 如 `SetFloat()` 和 `SetVector3()` 方法来设置 VFX 的参数。

SA

"如果您需要在特定帧触发VFX,可以使用 Animation Event, 它可以在动画播放过程中调用函数。"详细教我一下这一步



使用 Animation Event 在特定帧触发 VFX 的步骤如下:



1. 创建一个动画并编辑该动画。
2. 在动画编辑器中, 选择需要触发 VFX 的帧。
3. 在选中的帧上右键单击并选择 "Add Event"。
4. 在 "Function Name" 中输入脚本中用于控制 VFX 的方法的名称 (例如 `PlayVFX()`) 。
5. 在 "Object" 中选择包含 VFXControl 脚本的 `GameObject`。
6. 在 Unity 编辑器中运行游戏, 您应该能够在动画播放到特定帧时看到 VFX 被触发。

请注意, 这只是一个简单的示例, 您可能需要根据您的项目需求进行更深入的控制。您可以在动画事件中访问