**PlayableExtensions**

class in UnityEngine.Playables

**Description**

适用于实现 [IPlayable](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.IPlayable.html) 的所有类型的扩展。

扩展方法属于静态方法，可以像调用扩展类型上的实例方法那样调用它们。

**Static Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [AddInput](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.AddInput.html) | 创建新的输入端口并将其连接到给定 Playable 的输出端口。 |
| [ConnectInput](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.ConnectInput.html) | 将 Playable 的输出端口连接到其中一个输入端口。 |
| [Destroy](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.Destroy.html) | 销毁当前 Playable。 |
| [DisconnectInput](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.DisconnectInput.html) | Disconnect the input port of a Playable. |
| [GetDelay](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetDelay.html) | 返回可播放项的延时。 |
| [GetDuration](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetDuration.html) | 返回 Playable 的持续时间。 |
| [GetGraph](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetGraph.html) | 返回拥有此 Playable 的 PlayableGraph。Playable 只能在用于创建它的图中使用。 |
| [GetInput](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetInput.html) | 返回给定输入端口索引处连接的 Playable。 |
| [GetInputCount](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetInputCount.html) | 返回 Playable 支持的输入数量。 |
| [GetInputWeight](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetInputWeight.html) | 返回给定输入端口索引处连接的 Playable 的权重。 |
| [GetLeadTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetLeadTime.html) | 返回 Playable 前置时间（以秒为单位）。 |
| [GetOutput](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetOutput.html) | 返回给定输出端口索引处连接的 Playable。 |
| [GetOutputCount](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetOutputCount.html) | 返回 Playable 支持的输出数量。 |
| [GetPlayState](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetPlayState.html) | 返回 Playable 的当前播放状态。 |
| [GetPreviousTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetPreviousTime.html) | 返回 Playable 的上一个本地时间。 |
| [GetPropagateSetTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetPropagateSetTime.html) | 返回此 Playable 的时间传播行为。 |
| [GetSpeed](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetSpeed.html) | 返回应用于当前 Playable 的速度乘数。 |
| [GetTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetTime.html) | 返回 Playable 的当前本地时间。 |
| [GetTraversalMode](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.GetTraversalMode.html) | Returns the propagation mode for the multi-output playable. |
| [IsDelayed](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.IsDelayed.html) | 返回指示 Playable 是否存在延迟的值。 |
| [IsDone](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.IsDone.html) | 返回指示可播放项已完成操作的标志。 |
| [IsNull](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.IsNull.html) | Returns true if the Playable is null, false otherwise. |
| [IsValid](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.IsValid.html) | 返回当前 Playable 的有效性。 |
| [Pause](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.Pause.html) | 发出暂停 Playable 的通知。 |
| [Play](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.Play.html) | 开始播放 Playable。 |
| [SetDelay](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetDelay.html) | 设置可播放项开始播放之前的延时。 |
| [SetDone](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetDone.html) | 更改指示可播放项已完成操作的标志。 |
| [SetDuration](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetDuration.html) | 更改 Playable 的持续时间。 |
| [SetInputCount](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetInputCount.html) | 更改 Playable 支持的输入数量。 |
| [SetInputWeight](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetInputWeight.html) | 更改连接到当前 Playable 的 Playable 的权重。 |
| [SetLeadTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetLeadTime.html) | 设置 Playable 前置时间（以秒为单位）。 |
| [SetOutputCount](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetOutputCount.html) | 更改 Playable 支持的输出数量。 |
| [SetPropagateSetTime](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetPropagateSetTime.html) | 更改此 Playable 的时间传播行为。 |
| [SetSpeed](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetSpeed.html) | 更改应用于当前 Playable 的速度乘数。 |
| [SetTime](file:///D:\\BaiduNetdiskDownload\\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\\UnityDocumentation_2019.1\\ScriptReference\\Playables.PlayableExtensions.SetTime.html) | 更改 Playable 的当前本地时间。 |
| [SetTraversalMode](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\Playables.PlayableExtensions.SetTraversalMode.html) | Sets the propagation mode of PrepareFrame and ProcessFrame for the multi-output playable. |