

# UE 蓝图节点

1	Set Visibility .....	8
	(一) 静态网格物体隐藏节点 .....	8
	(二) 粒子隐藏节点 .....	8
2	DestroyActor .....	9
	(一) 销毁节点 .....	9
3	Delay .....	9
	(一) 延迟节点 .....	9
4	SpawnActor Kai Shi .....	9
	(一) 生成 Actor 类到场景里面 .....	9
5	Get All Actors Of Class .....	10
	(一) 获得 Actor 类节点 .....	10
6	序列 .....	10
	(一) 添加引脚节点 .....	10
7	Apply Damage .....	11
	(一) 伤害应用节点 .....	11
8	Play Sound 2D .....	11
	(一) 声音节点 .....	11
9	Actor 节点 .....	12
1 0	Set Blackboard Value as Enum .....	12
	(一) 设置黑板的枚举值 .....	12
1 1	Set Blackboard Value as Object .....	13
	(一) 设置黑板值节点 .....	13
1 2	Set Animation Mode .....	13
	(一) 设置动画模式节点 .....	13
1 3	Finish Execute .....	13
	(一) 完成执行节点 .....	13
1 4	Breach(IF) .....	14
	(一) 判断节点 .....	14
1 5	Get Player Character .....	14
	(一) 获得玩家角色的节点 .....	14
1 6	VectorLength .....	14
	(一) 向量的长度节点 .....	14
1 7	Run Behavior Tree .....	15
	(一) 运行行为树节点 .....	15
1 8	显示鼠标 .....	15
	(一) 设置鼠标节点 .....	15
1 9	Get Player Contronller .....	15
	(一) 玩家控制器 .....	15
2 0	Possess .....	16
	(一) 激活节点 .....	16
2 1	AddLocalRotation .....	16
	(一) 添加原地旋转节点 .....	16
2 2	GetworldTransform .....	16
	(一) Transform 节点 .....	16

2 3	SetWorldLocation .....	17
	(一) 获得世界的位置 .....	17
2 4	AttachTo .....	17
	(一) 绑定节点 .....	17
2 5	Set Active .....	18
	(一) 激活节点 .....	18
2 6	Play Animation .....	18
	(一) 播放动画节点 .....	18
2 7	SetRelativeTransform .....	19
	(一) 设置相对变化节点 .....	19
2 8	Get Hand Position and Orientation .....	19
	(一) 获得位置和姿势的节点 .....	19
2 9	Set worldRotation .....	20
	(一) 设置世界旋转节点 .....	20
3 0	Quit Game .....	20
	(一) 结束游戏节点 .....	20
3 1	创建控件节点 .....	20
3 2	Add to Viewport .....	21
	(一) 添加到窗口节点 .....	21
3 3	Set Global Time Dilation .....	21
	(一) 实现慢镜头效果 .....	21
3 4	Set Visibility .....	21
	(一) 设置可见度节点 .....	21
3 5	GetRotationXVector .....	22
	(一) 获得 X 轴的旋转向量节点 .....	22
3 6	DoOnce .....	22
	(一) 控制执行次数节点 .....	22
3 7	ToText .....	22
	(一) 文本节点 .....	22
3 8	Set Owner .....	23
	(一) 设置 Actor 所有者 .....	23
3 9	Get Owner .....	23
	(一) 获得 Actor 所有者 .....	23
4 0	Get Components by Class .....	23
	(一) 获得 Actor 类的组件节点 .....	23
4 1	Get Component by Tag .....	24
	(一) 获得 Actor 类组件的标签 .....	24
4 2	Get Actor Eyes View Point .....	24
	(一) 获得 Actor 视角的点 (获得 Actor 视角的世界位置) .....	24
4 3	Set Percent .....	24
	(一) 设置百分比节点 .....	24
4 4	Get User Widget Object .....	25
	(一) 获得用户控件对象节点 .....	25
4 5	Stop .....	25

(一) 停止一切骨架网格物体的行动 .....	25
4 6 Stop Anim Montage .....	25
(一) 停止动画蒙太奇 .....	25
4 7 Stop Jumping .....	26
(一) 停止跳的节点 .....	26
4 8 Stop Movement Immediately .....	26
(一) 立即停止角色运动 .....	26
4 9 Stop Broadcasting Game .....	26
(一) 停止播放游戏 .....	26
5 0 Gete .....	26
(一) 流程控制节点 .....	26
5 1 MultiGate .....	27
(一) 复式输出口 .....	27
5 2 Draw Debug Line .....	27
(一) 绘制射线节点 .....	27
5 3 LineTraceByChannel .....	28
(一) 射线检测 .....	28
5 4 Draw Debug Circle .....	29
(一) 射线检测在场景中画圆 .....	29
5 5 Play Dynamic Force Feedback .....	29
(一) VIVI 手柄震动节点 .....	29
5 6 AttachTo .....	31
(一) 绑定到的物体上 .....	31
5 7 Actor Has Tag .....	31
5 8 Component Has Tag .....	32
5 9 Does Implement Interface .....	33
(一) 判断一个 Actor 类是否继承了一个接口 .....	33
6 0 判断节点 (布尔值) .....	33
6 1 ABS .....	33
(一) 将输入进来的一个浮点或者整形值 转换为正数 .....	33
6 2 IsValid .....	34
(一) 判断一个 Object 类型的变量或者数组是否为空 .....	34
6 3 Open Level .....	34
(一) 关卡切换 .....	34
6 4 Set Simulate Physics .....	34
(一) 设置物体的物理模拟 (给物体添加重力) .....	34
6 5 Launch URL .....	35
(一) 网址节点 .....	35
6 6 Enable HMD .....	35
(一) VR 全屏切换 .....	35
6 7 Get Tracked Device Position and Orientation .....	35
(一) 得到跟踪设备位置 .....	35
6 8 Set Tracking Space .....	36
(一) 设置跟踪空间 .....	36

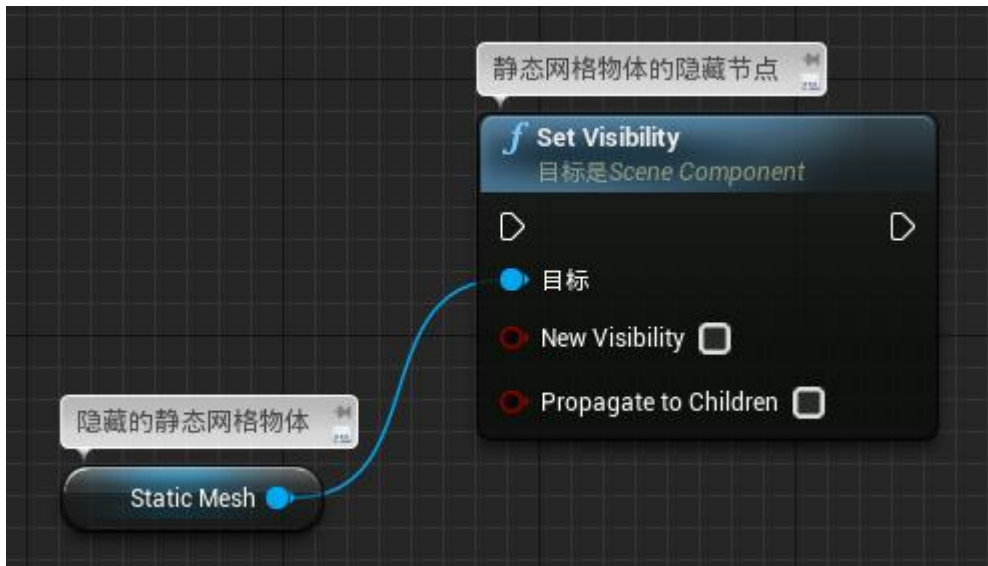
6 9 Get Hand Position and Orientation .....	36
LASTINDEX.....	36
(一) 获取数组最后一位数值 .....	36
7 0 Random Integer in Range .....	37
(一) 随机 .....	37
7 1 Get Component Bounds .....	37
(一) Actor 类的轴中心位置 和 XYZ 半径 .....	37
7 2 Append .....	38
(一) 将两个数组合并 .....	38
7 3 Shuffle .....	38
(一) 打乱数组的顺序 .....	38
7 4 CLEAR .....	39
(一) 清空数组 .....	39
7 5 Resize .....	39
(一) 设置数组的长度 .....	39
7 6 CONTAINS.....	39
(一) 检查数组里面有没有这个数值 .....	39
7 7 Find.....	39
(一) 查找某一值, 在数组 .....	39
7 8 Remove Index .....	40
(一) 删除指定数组中的 指定一个数值 .....	40
7 9 Remove .....	40
(一) 除了删除还有检测功能 .....	40
8 0 FilpFlop .....	41
8 1 TimeLine .....	41
(一) 时间轴 .....	41
8 2 Looping.....	42
(一) 此节点用于时间轴, 将时间轴设置为循环 .....	42
8 3 Set Play Rate .....	42
(一) 此节点用于时间轴, 作用是设置时间轴的播放速度 .....	42
8 4 Stop .....	43
(一) 此节点是时间轴中的 Stop .....	43
8 5 Play .....	43
8 6 Reverse .....	43
8 7 Reverse From End .....	44
8 8 Play from Start .....	44
8 9 Set New Time .....	44
9 0 Set Render Custom Depth .....	46
(一) 此节点的用于渲染 .....	46
9 1 Get Hit Result Under Cursor By Channel .....	47
(一) 鼠标点击检测 .....	47
9 2 Lerp .....	47
(一) 此节点配合时间轴使用 .....	47
9 3 Make Literal Name .....	48

(一) 此节点用于 GameInstance .....	48
9 4 Get Game Instance .....	48
(一) 得到一个游戏实例 .....	48
9 5 Set View Target with Blend .....	49
(一) 设置视角目标 .....	49
9 6 Get Location at Distance Along Spline .....	49
(一) 和 Actor 类里面的组件 Spline 共同使用 .....	49
9 7 Find Look at Rotation .....	50
(一) 由一个点朝向另一个点的旋转 .....	50
9 8 RInterpTo .....	50
(一) 一个角度和另一个角度的插值 .....	50
9 9 switch Has Authority .....	51
(一) 服务器上-在客户端上 .....	51
1 0 0 RotateVectorAroundAxis .....	51
(一) 以一个轴旋转一个向量 .....	51
1 0 1 Normalize .....	51
(一) 单位化一个向量 .....	51
1 0 2 MAX-MIN .....	51
1 0 3 Truncate .....	52
(一) 浮点值取整 .....	52
1 0 4 Fraction .....	52
(一) 取小数部分 .....	52
1 0 5 Fceil .....	52
(一) 返回大于或等于输入值的最小整数 .....	52
1 0 6 Clamp(int) .....	53
(一) 把输入值限制在[min, max]范围内 .....	53
1 0 7 Get Distance To .....	53
1 0 8 Get Vertical Distance To .....	54
(一) 获取两个物体间的垂直距离 .....	54
1 0 9 Get Horizontal Distance To .....	54
(一) 取两个物体之间的水平距离 .....	54
1 1 0 Get Squared Distance To .....	55
(一) 获取两个物体平方之间的距离 .....	55
1 1 1 dot .....	55
(一) 获取两个向量之间的点积 (点乘) .....	55
1 1 2 % .....	56
(一) 取余 .....	56
1 1 3 Power .....	56
(一) 输出输入值的平方 .....	56
1 1 4 Round .....	57
(一) 返回最接近于输入值的整数 .....	57
1 1 5 Sign .....	57
(一) 获取输入值的符号 (1, 0, -1) .....	57
1 1 6 Sqrt .....	57

(一) 获取输入值的平方根.....	57
1 1 7 Division(Whole and remainder).....	58
(一) 整除法.....	58

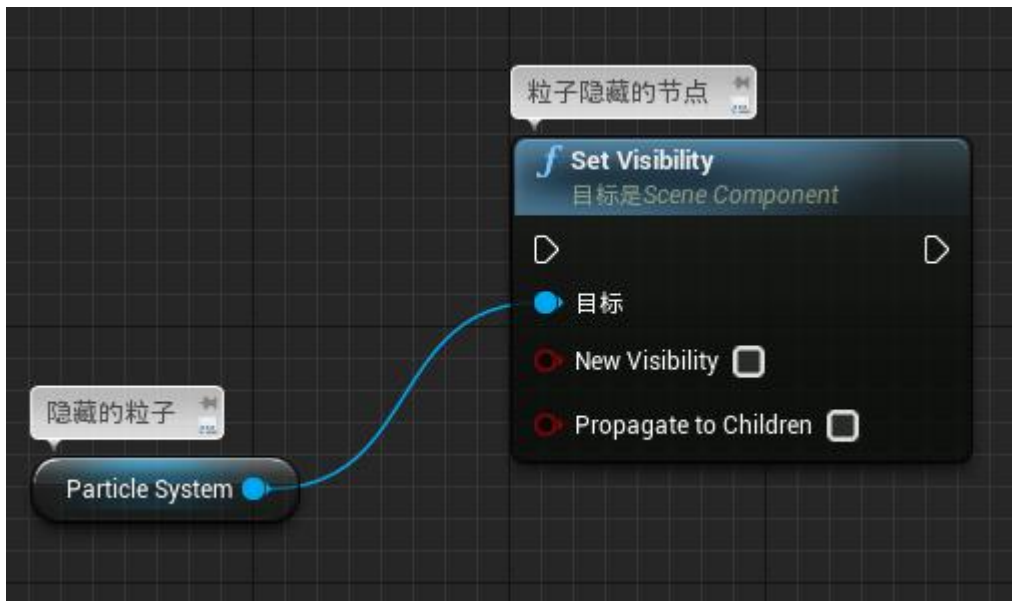
# 1 Set Visibility

## (一) 静态网格物体隐藏节点



new visibility 后面勾选 为激活这个静态网格物体，

## (二) 粒子隐藏节点



new Visibility 勾选上 如果默认粒子是隐藏的，则为激活该粒子



## 2 DestroyActor

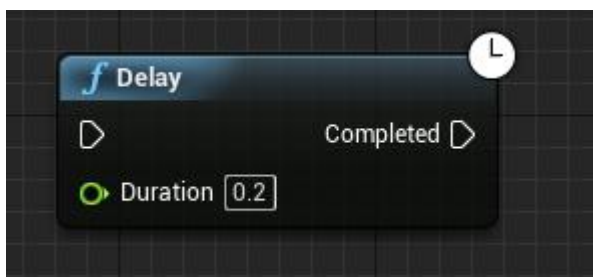
### (一) 销毁节点



目标：为销毁目标。此节点在 Actor 或者蓝图里面用，不连目标，则为销毁这个 Actor 或者你编写这个节点的蓝图，连上目标则为销毁单个组件或者 Actor，关卡蓝图除外

## 3 Delay

### (一) 延迟节点



延迟节点：作用延迟，Duration 为延迟数值

## 4 SpawnActor Kai Shi

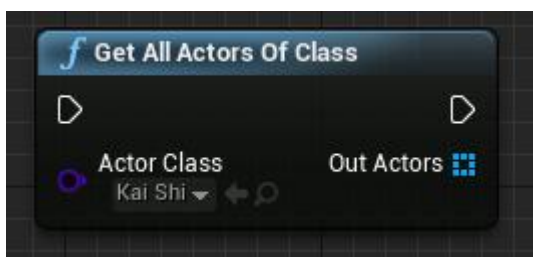
### (一) 生成 Actor 类到场景里面



此节点生成 Actor 类到场景里面  
Class 的含义是：要生成的 Actor 类  
Spawn Transform 的含义是：场景中的绝对坐标  
Return Value 的含义是：要生成的 Actor 类的引用  
collision handing override 的含义是：设置碰撞的值

## 5 Get All Actors Of Class

(一) 获得 Actor 类节点



此节点的含义：得到 Actor 类  
Actor Class 的含义是：你要得到的 Actor 类  
Out Actors 的含义是：你得到的 Actor 类的引用数组

## 6 序列

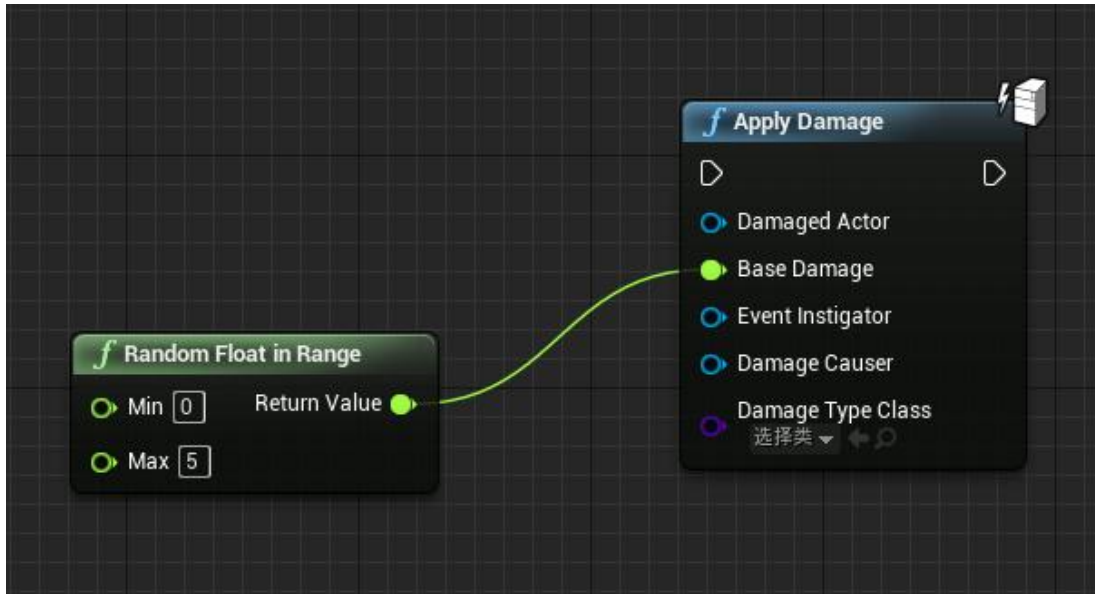
(一) 添加引脚节点



此节点的含义是：例如一个事件节点 在一个蓝图里面只能有一个输出，在某些情况我们需要几个这种节点，序列的作用就是增加一个节点的输出数量（也就是引脚），而且每个输出都同时执行。（Then0 和 Then1 同时执行）

## 7 Apply Damage

### (一) 伤害应用节点



左边的节点为：随机伤害

Min: 最小伤害

Max: 最大伤害

右边的节点为：随机伤害节点

Damaged Actor 的含义是：Actor 类的引用

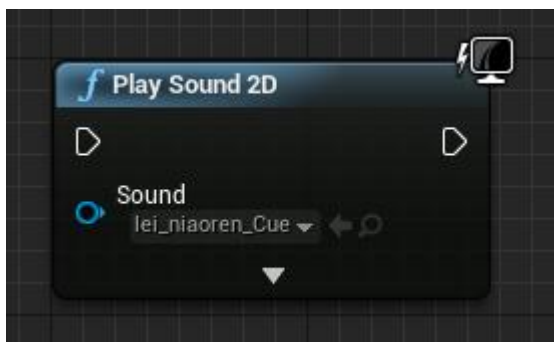
Event Instigator 的含义是：控制器的引用

Damage Causer 的含义是：伤害的引起者（也就是随造成的伤害）

Damage Type Class 的含义是：处理伤害的办法

## 8 Play Sound 2D

### (一) 声音节点



此节点的含义是：声音播放节点

Sound 是选择声音的

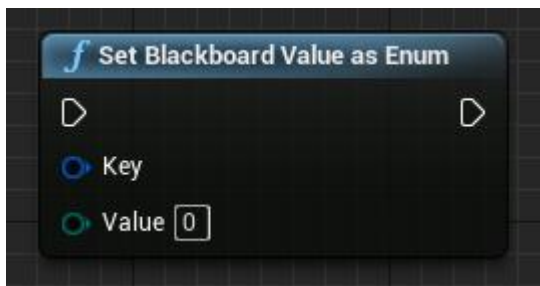
## 9 Actor 节点



- 1 节点的含义是：得到 Actor 向前的向量
- 2 节点的含义是：得到 Actor 的位置的值
- 3 节点的含义是：得到 Actor 的旋转的值

## 1 0 Set Blackboard Value as Enum

(一) 设置黑板的枚举值



- 此节点的含义是：设置黑板的枚举值
- Key 的含义是：结构体的引用
- Value 的含义是：枚举值的引用（值）



- 此节点的哈伊是：设置枚举值
- Enum 的含义：选择枚举值
- Return Value 的含义是：返回值（和上图中的 Value 连接）（两个节点基本同时使用）

## 1 1 Set Blackboard Value as Object

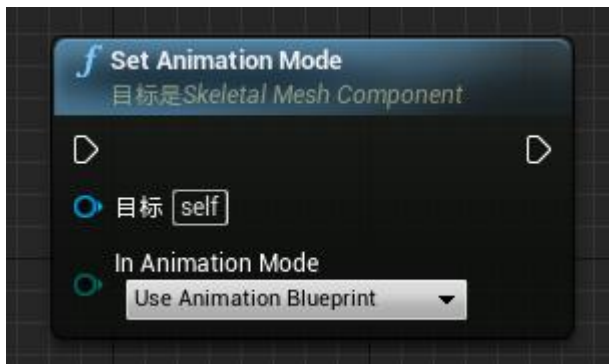
### (一) 设置黑板值节点



此节点的含义是：设置黑板值的对象  
Key 的含义是：结构体的引用  
Value 的含义是：Object 的引用

## 1 2 Set Animation Mode

### (一) 设置动画模式节点



此节点的含义是：设置动画模式  
In Animation Mode 的含义是：动画模式  
(在 AI 行为树中的含义为 重置 AI 动画)

## 1 3 Finish Execute

### (一) 完成执行节点



此节点的含义为：完成执行  
Success 的含义是：是否执行完毕（勾上为执行完毕，不勾选则反之）

## 1 4 Breach(IF)

### (一) 判断节点



此节点的含义是：判断节点（根据条件的真假决定输出的引脚）  
Condition 的含义是：判断的条件

## 1 5 Get Player Character

### (一) 获得玩家角色的节点



此节点的含义是：获得玩家的角色  
Return Value 的含义是：角色的引用（角色的返回值）  
Player Index 的含义是：整形（是有几个角色的含义）

## 1 6 VectorLength

### (一) 向量的长度节点



此节点的含义是：向量的长度  
A 的含义是：向量  
Return Value 的含义是：返回值

## 1 7 Run Behavior Tree

### (一) 运行行为树节点



此节点的含义是：运行行为树  
BTAsset 的含义是：选择行为树

## 1 8 显示鼠标

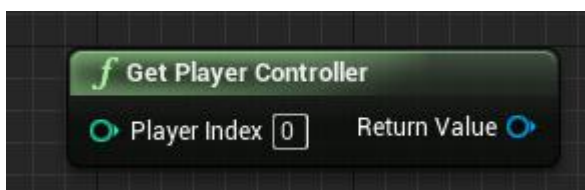
### (一) 设置鼠标节点



此节点的含义是：设置鼠标是否显示  
Show Mouse Cursor 的含义是：控制鼠标是否显示

## 1 9 Get Player Contronller

### (一) 玩家控制器



此节点的含义是：获得玩家控制器

## 2 0 Possess

### (一) 激活节点



此节点的含义是：为激活节点  
目标连接控制器

In Pawn 的含义是：激活的 Pawn 目标

## 2 1 AddLocalRotation

### (一) 添加原地旋转节点



此节点的含义是：添加 本地旋转（也就是原地旋转）  
目标是要旋转的目标

Delta Rotation 的含义是：旋转的方向角度

## 2 2 GetWorldTransform

### (一) Transform 节点



此节点的含义是：获得世界的 Transform  
目标是：是自身

Return Value: 变化返回值



## 2 3 SetWorldLocation

### (一) 获得世界的位置



new location: 新的位置

sweep: 扫描

sweep hit result: 扫描的结果

## 2 4 AttachTo

### (一) 绑定节点



此节点的含义是：绑定节点

目标是：绑定的目标（可以理解为子类）

In Parent 的含义是：要被绑定的目标（可以理解为父类）

In Socket Name 的含义是：插槽的名字

Attach Type 的含义是：绑定类型

weld simulated bodies 的含义是：相当于 把两个物体焊接起来（默认的）

## 2 5 Set Active

### (一) 激活节点



目标是：想要激活的目标  
New Active：勾选上是激活，不勾选是不激活  
reset 的含义是：重置

## 2 6 Play Animation

### (一) 播放动画节点



目标是：要播放的动画目标  
New Anim to Play 的含义是：要播放的动画  
Looping 的含义：勾选上是循环播放的动画，不勾选则不循环

## 2 7 SetRelativeTransform

### (一) 设置相对变化节点



new transform location 的含义是：变化后的位置

new transform rotation 的含义是：变化后的角度

new transform scale 的含义是：变化后的大小

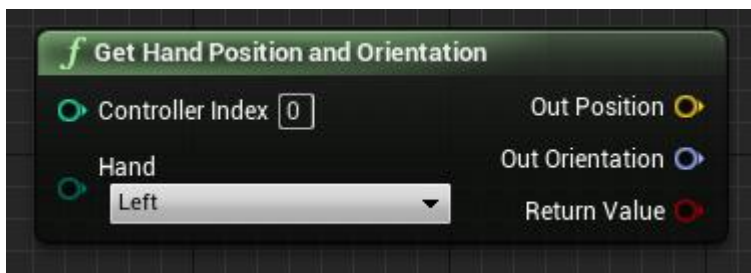
sweep 的含义是：扫描

sweep hit result 的含义是：扫描后的返回值

teleport 的含义是：是否传送值

## 2 8 Get Hand Position and Orientation

### (一) 获得位置和姿势的节点



controller index 的含义是：控制器的指数

hand 的含义是：手（用于 VIVE 手柄上的含义是选择手（比如右手））

out position 的含义是：输出的位置

out orientation 的含义是：输出的姿势

return value 的含义是：返回值

## 2 9 Set worldRotation

### (一) 设置世界旋转节点



new rotation x 的含义是：获得的 X 轴旋转

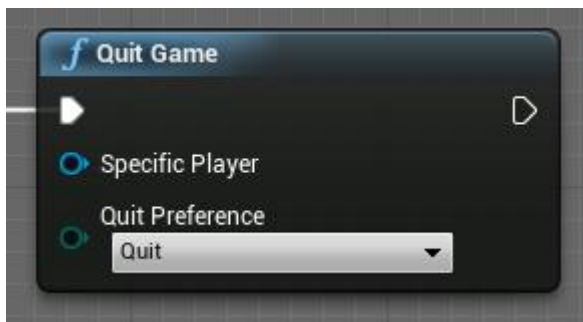
sweep 的含义是：扫描

sweep hit result 的含义是：扫描的结果

teleport 的含义是：是否传送值

## 3 0 Quit Game

### (一) 结束游戏节点



## 3 1 创建控件节点



class 的含义是：类（在这里就是选择你要创建的 UMG 控件）

owning player 的含义是：拥有的 player

## 3 2 Add to Viewport

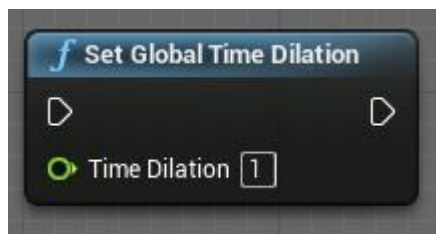
(一) 添加到窗口节点



目标：是你要添加到窗口的 UMG  
ZOrder 的含义是：添加到窗口的 Z 轴坐标  
幻灯片 34  
慢镜头节点

## 3 3 Set Global Time Dilation

(一) 实现慢镜头效果



此节点的含义是：放慢世界时间的速率，实现慢镜头效果  
Time dilation：放慢时间的速率  
(1 为正常世界速率 最低为 0 最高为 1)

## 3 4 Set Visibility

(一) 设置可见度节点



in visibility 的含义是：选择可见度  
此节点的目标是小部件（比如 UMG）

### 3 5 GetRotationXVector

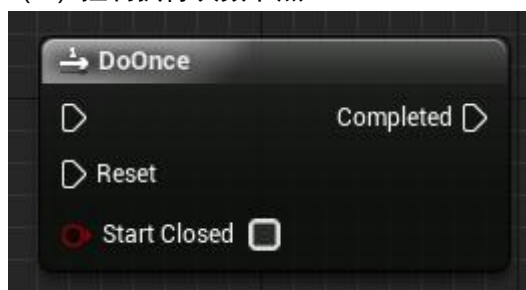
(一) 获得 X 轴的旋转向量节点



in rot 的含义是：旋转体（旋转的物体）

### 3 6 DoOnce

(一) 控制执行次数节点



此节点后面所有的操作 只执行一次

### 3 7 ToText

(一) 文本节点



value 的含义是：文本值

Minimum integral Digits 的含义：最小的 int 类型值

Maximum integral Digits 的含义：最大的 int 类型值

（也就是 int 类型的数字值在 1-324 范围里面包括 1 和 324）

### 3 8 Set Owner

(一) 设置 Actor 所有者



设置 Actor 所有者（指定 Actor）

目标：设置的 Actor 目标

new owner 的含义：新的 Actor

### 3 9 Get Owner

(一) 获得 Actor 所有者



获得 Actor 所有者

目标：Actor 目标

### 4 0 Get Components by Class

(一) 获得 Actor 类的组件节点



获得 Actor 类的组件节点

Component Class：选择 Actor 类的组件

## 4 1 Get Component by Tag

(一) 获得 Actor 类组件的标签



获得 Actor 类组件的标签

Component class: 选择 Actor 类的组件

tag 的含义: Actor 类的标签, 给选中的 Actor 类组件添加标签

return value: Actor 组件的引用数组

## 4 2 Get Actor Eyes View Point

(一) 获得 Actor 视角的点 (获得 Actor 视角的世界位置)



获得 Actor 视角的点 (获得 Actor 视角的世界位置)

目标: Actor

out Location 的含义: 输出 Actor 的位置

out Rotation 的含义: 输出 Actor 的旋转

## 4 3 Set Percent

(一) 设置百分比节点



set percent: 设置百分比节点 (比如进度条和血量的百分比)

目标: 要设置百分比的目标

in percent: 需要百分比的目标 (浮点型变量)



## 4 4 Get User Widget Object

(一) 获得用户控件对象节点



目标：widget 目标（比如 UMG）

此节点一般用于 在 Actor 类 或者别的蓝图类里面 获取 widget 的目标（比如 UMG 的目标）

## 4 5 Stop

(一) 停止一切骨架网格物体的行动



此节点的含义是：用于停止一切骨架网格物体的行动

目标：骨架网格物体的目标

## 4 6 Stop Anim Montage

(一) 停止动画蒙太奇



此节点的含义是：停止动画蒙太奇

anim montage：选择动画蒙太奇

## 4 7 Stop Jumping

(一) 停止跳的节点



停止跳的节点

## 4 8 Stop Movement Immediately

(一) 立即停止角色运动

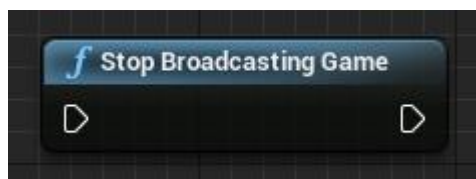


立即停止角色运动

目标: character movement

## 4 9 Stop Broadcasting Game

(一) 停止播放游戏



停止播放游戏

## 5 0 Gete

(一) 流程控制节点



节点的含义：输出口  
 open 的含义：公开的  
 close 的含义：结束  
 toggle 的含义：触发器

## 5 1 MultiGate

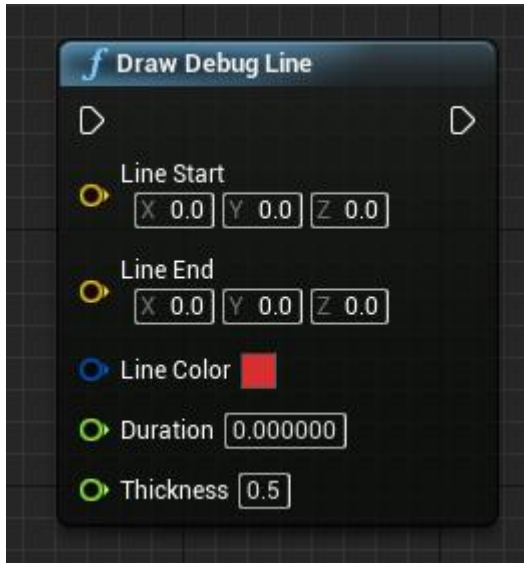
(一) 复式输出口



节点的含义：复式输出口  
 Reset 的含义：重置。重新设定  
 is Random 的含义：随机  
 loop 的含义：循环  
 start index 的含义：开始索引  
 out0: 输出口  
 out1: 输出口

## 5 2 Draw Debug Line

(一) 绘制射线节点



节点含义：画射线（用射线检测来动态生成一条线）

line start 的含义：线的起始位置

line end 的含义：线的结束位置

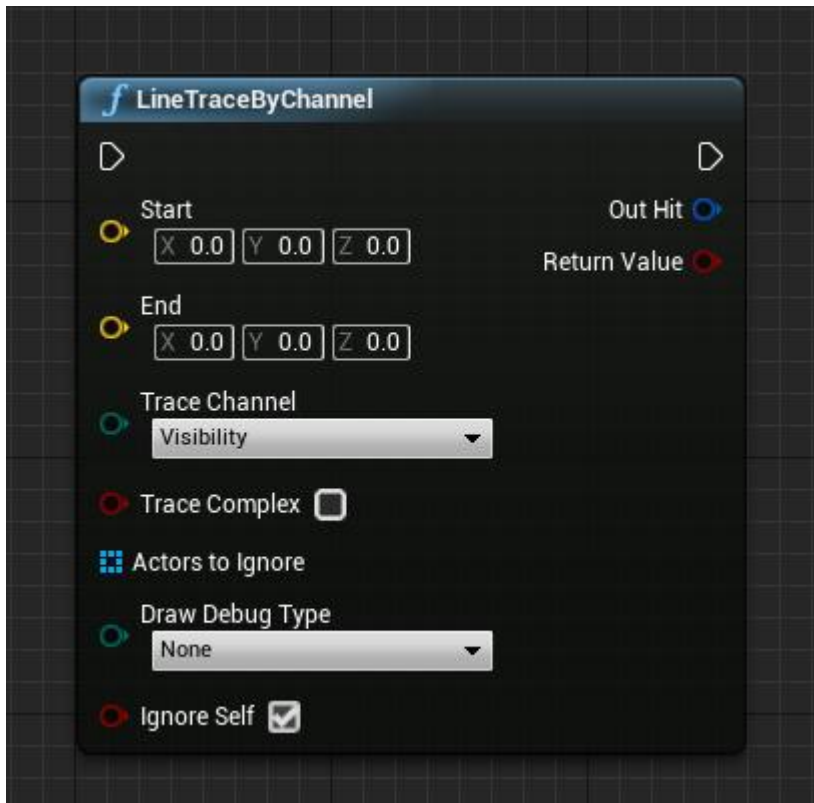
line color 的含义：线的颜色

duration 的含义：存在时间

thickness 的含义：线的厚度

## 5 3 LineTraceByChannel

(一) 射线检测



节点含义：射线检测

start 的含义：射线检测起始位置

end 的含义：射线检测的结束位置

trace channel 的含义：跟踪通道

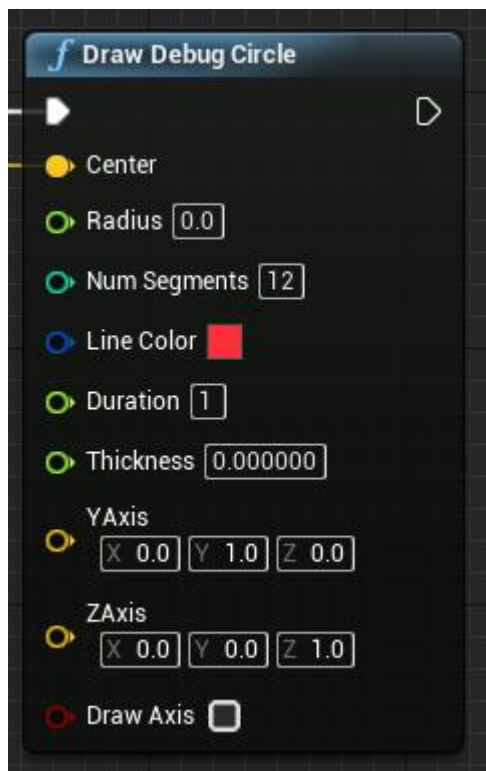
actors to ignore 的含义：要忽视的 actor 数组（比如你检测到你的人物的碰撞但是你需要忽视人物，这里直接加上人物的数组可直接忽视）

out hit 的含义：输出射线检测的碰撞

return value: 返回值

## 5 4 Draw Debug Circle

### (一) 射线检测在场景中画圆



节点含义：射线检测在场景中画圆

center: 圆的中心位置

radius: 圆的半径

line color: 圆的颜色

duration: 持续时间

thickness: 圆的厚度

draw axis: 是否画出轴

## 5 5 Play Dynamic Force Feedback

### (一) VIVI 手柄震动节点

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/288004066011006113>