

PixelbearQuickUI说明文档

概述

PixelbearQuickUI是一个UE5引擎下快速搭建产品交互的UI模板，适用于产品、家居等行业展示。

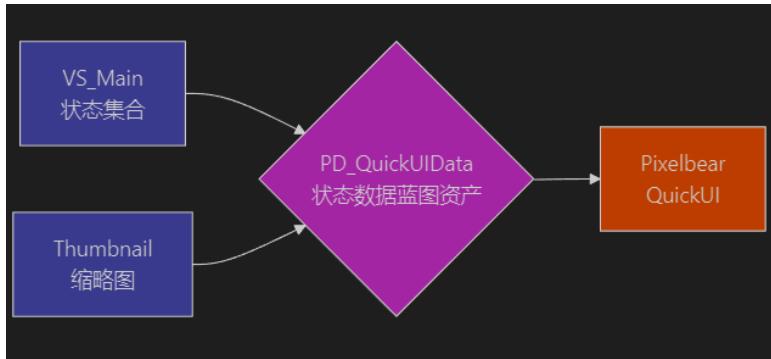
相比于复杂的UMG界面开发，设计师只需要简单的配置便可以使用极具动感的UI，为你的交互提供更生动的界面交互。

项目结构



核心概念

数据传递流程参考下图：



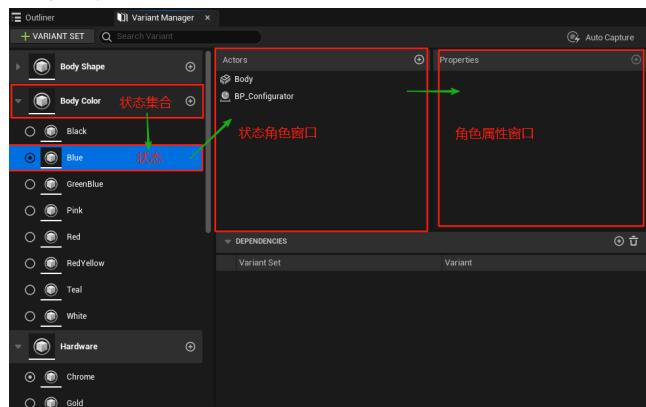
Error parsing Mermaid diagram!

Cannot read properties of null (reading 'getBoundingClientRect')

VariantSet (状态集合)

对应文件：/PixelBear/ProductAssets/Levels/VS_Main.uasset
(只对应关联关卡)

注意：虚幻引擎的VariantSet来管理交互状态，是本模板实现是交互UI自动配置的关键。



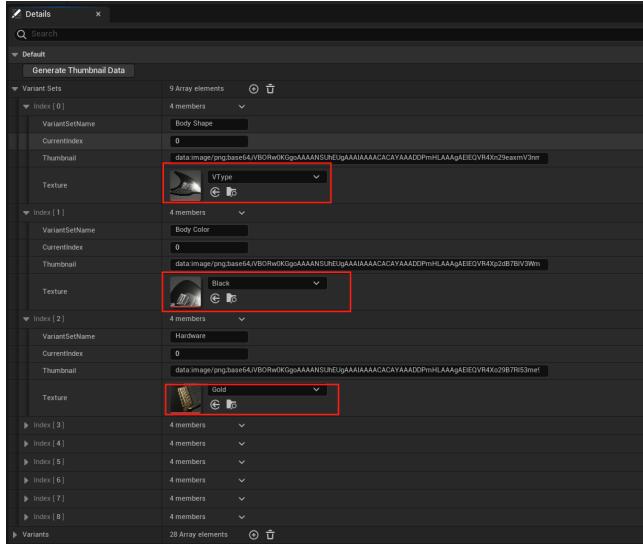
如上图所示：

- 状态集合：对应的UI界面上的一级菜单
- 状态：组成状态集合的最小单位，对应二级菜单下面具体的功能项。
- 状态角色窗口：每个状态下，用于增删和管理其所属角色的窗口。
- 角色属性窗口：每个状态的角色下，增删和管理其属性的窗口

这里用户的交互过程就是用户点击选择不同状态，从而引发场景中不同角色的属性发生改变的过程

Thumbnail (缩略图)

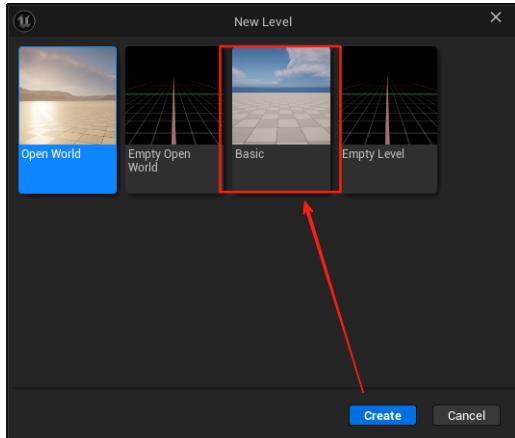
对应文件：/PixelBear/ProductConfig/DateAssets/PD_QuickUIData.uasset
(这个文件只对应一个交互应用)



参考上图：用需要户自定义UI中的一级菜单、二级菜单图标数据，通过在PD_QuickUIData资产中配置。

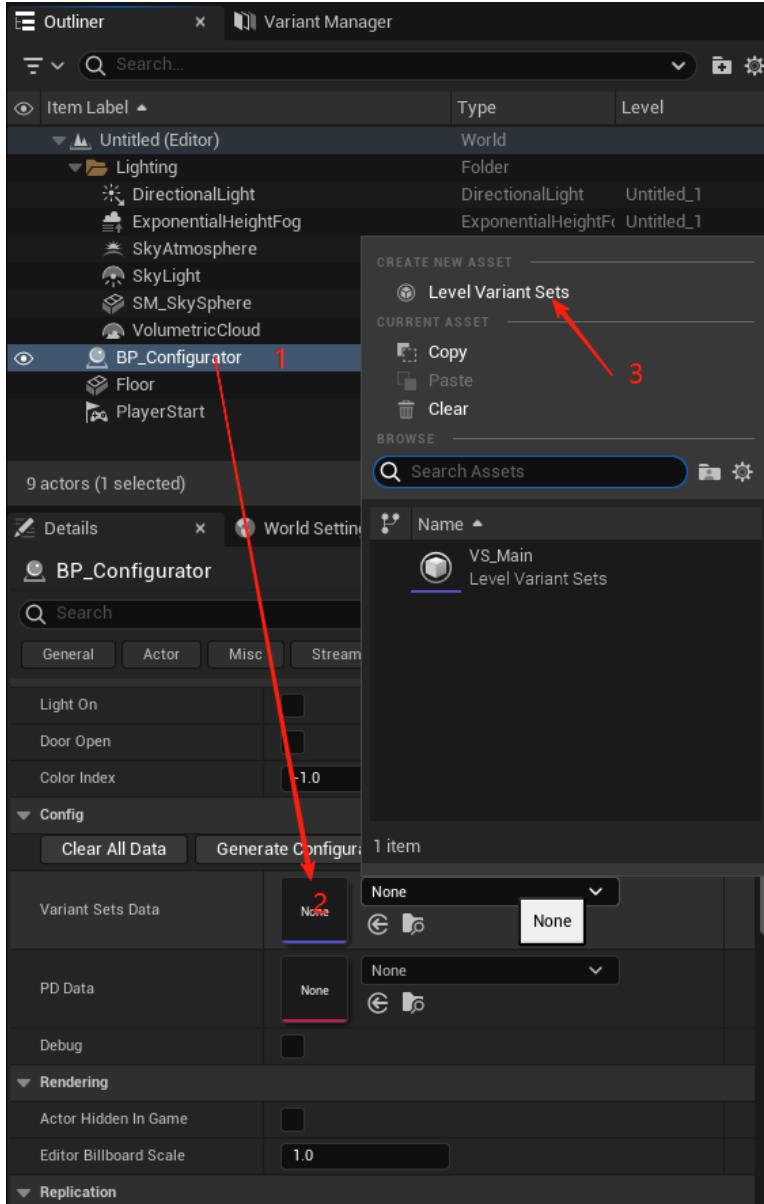
快速开始

- 1. 创建一个Basic场景



- 2. 拖拽 /PixelBear/ProductConfig/Blueprints/BP_Configurator.uasset 到场景中。
- 3. 在关卡的场景大纲中选择BP_Configurator，参考下图创建对应的Level VariantSets 资源

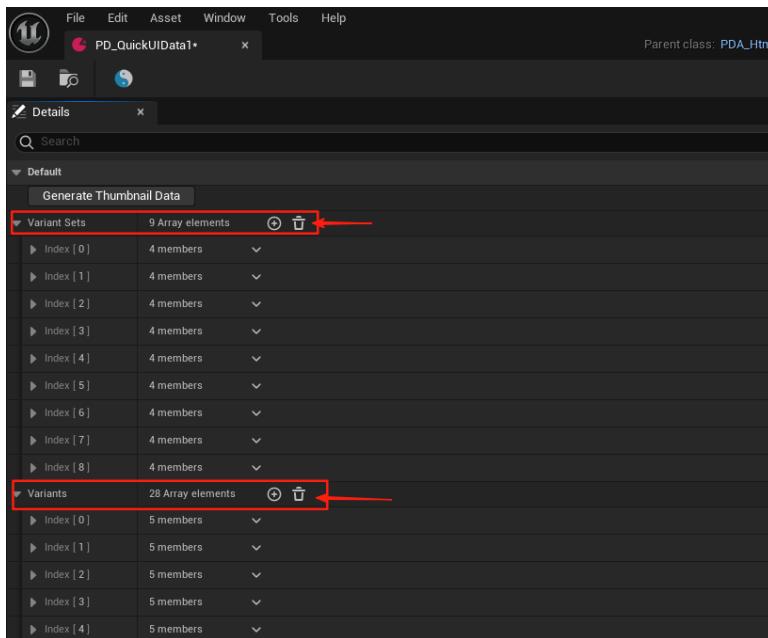
(Level VariantSets资源功能参考下面视频教程了解)



4. 复制

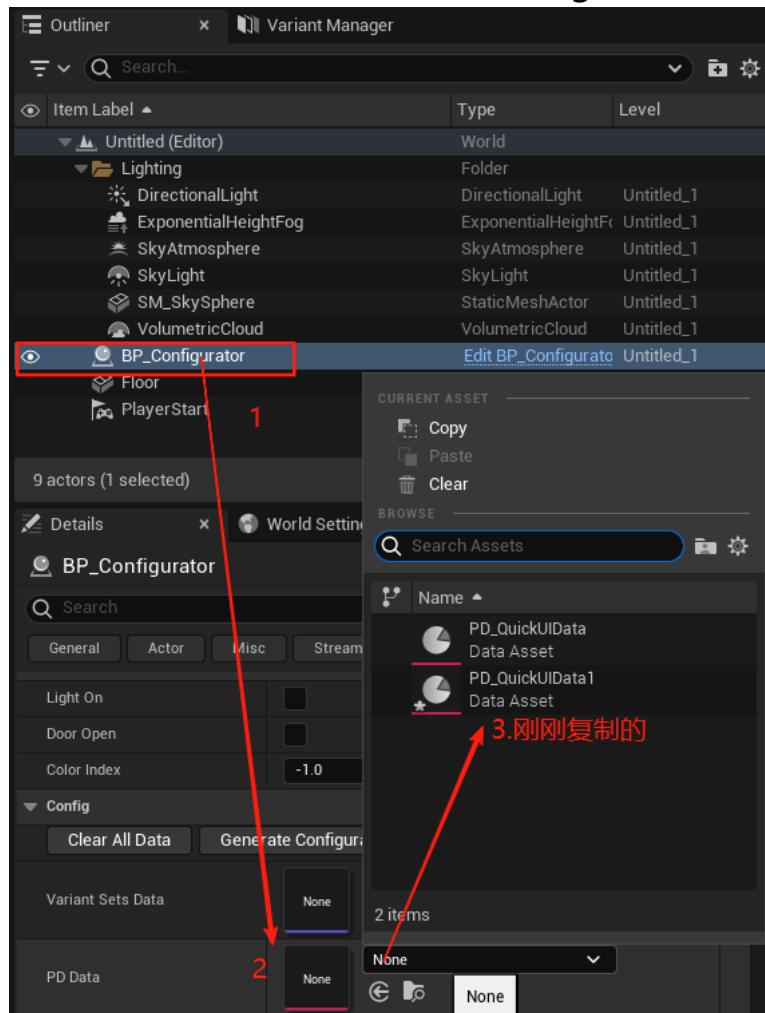
/Content/PixelBear/ProductConfig/DateAssets/PD_QuickUIData.uasset

并打开如下图：

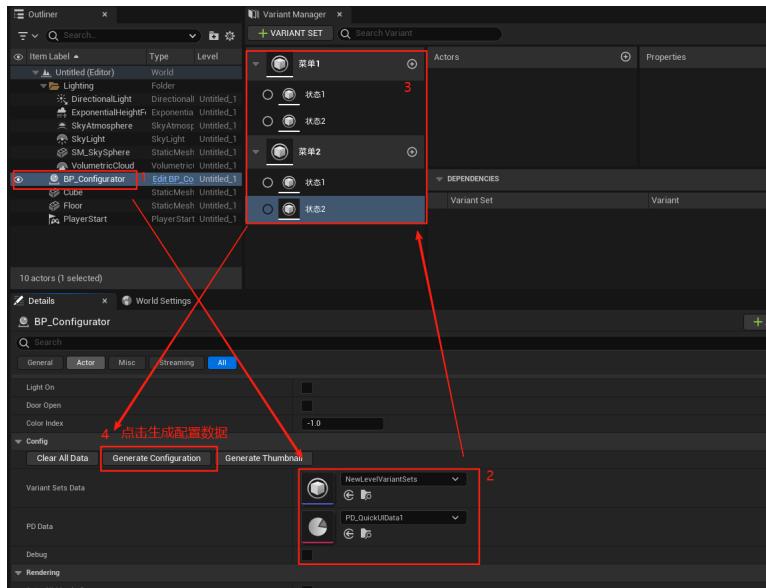


在对应的 VariantSets 和 Variants 数据集下，点击情况按钮，点击保存

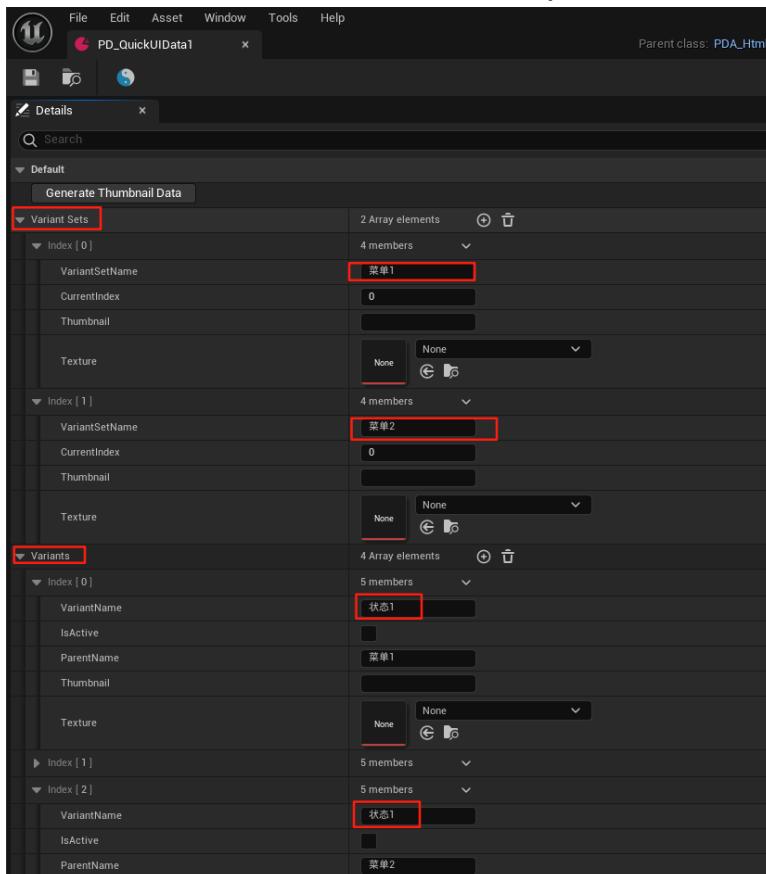
- 5. 在回到场景大纲中选择BP_Configurator，进行如下图操作



- 6. 打开VariantSets资源，在确保下图配置无误的情况下，点击生成配置数据



- 7. 查看 PD_QuickUIData1.uasset (也就是第4步复制的那个资产文件)



会发现根据VariantSets 生成对应的菜单名称和状态名称，但是有部分内容空缺，这里统一介绍一下：

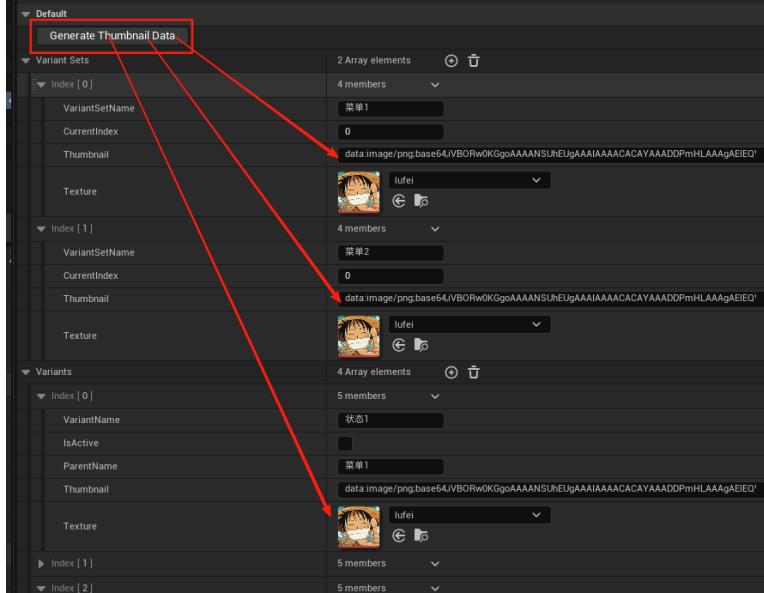
- VariantSets：

- VariantSetName：即当前一级菜单名称（自动生成）
- Thumbnail：缩略图数据（自动生成）
- Texture：缩略图引用，（用户指定）

- Variants：

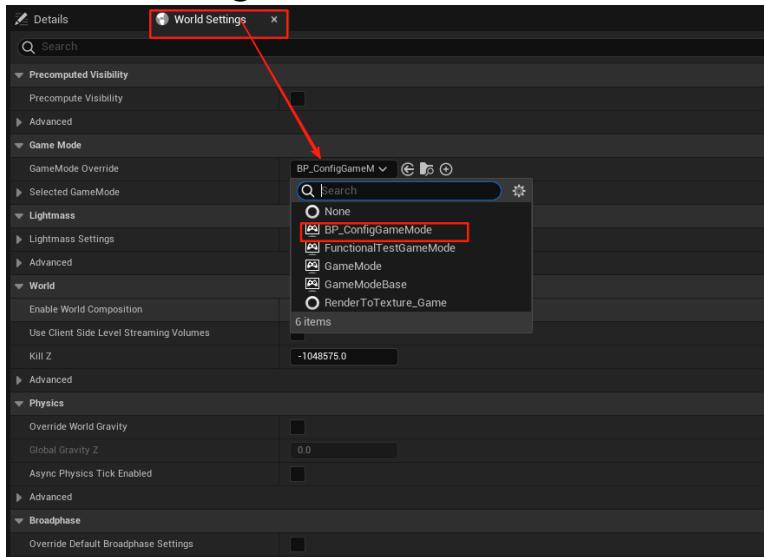
- VariantsName：状态名称，即交互具体的功能对应的UI名称（自动生成）
- IsActive: 一般来说每个菜单的第一个状态勾选，UI识别为默认状态（用户指定）
- ParentName: 当前状态所属的一级菜单（自动生成）
- Thumbnail: 缩略图数据（自动生成）
- Texture: 缩略图引用，（用户指定）

● 8.配置完成后点击"Generate Thumbnail Data",生成Thumbnail数据便完成



- #### ● 9.最后我们打开“World Settings”面板（编辑器顶部 Window=>World Settings）

指定BP_ConfigGameMode作为场景的游戏模式即可



- #### 10. 点击运行，模板配置完毕，基本交互UI已经配置完毕，后续只要在 VariantSet框架下，完善每个状态的具体功能和属性设定即可



也可以看我录制的使用视频更为清晰明了

[四步即可完成交互功能设计！QuickUI是如何帮助设计师快速完成交互设计的？](#)

[哔哩哔哩 bilibili](#)

后期会陆续更新插件使用小技巧视频欢迎关注。

沟通与交流

感谢您的支持，为了更好的使用资源，请加入我们的技术交流群。

(加入时告知来意和您的订单号)



或者添加我的QQ号： 277924771

如何绑定相机热点？

1. 创建热点状态

- 隐藏状态模式——使用“_”作为前缀的状态集合不会显示在菜单中

2. 布置热点

- 使用“BP_HotPrint”蓝图，
PixelBear/ProductConfig/Blueprints/Tools/BP_HotPoint.uasset
- BP_HotPrint 参数说明与介绍

3. 关联热点状态

- 自定义变量注册介绍
- HotPointChange_Int 属性填写

- 使用依赖模式将其关联到其他状态下