

PixelbearQuickUIS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。

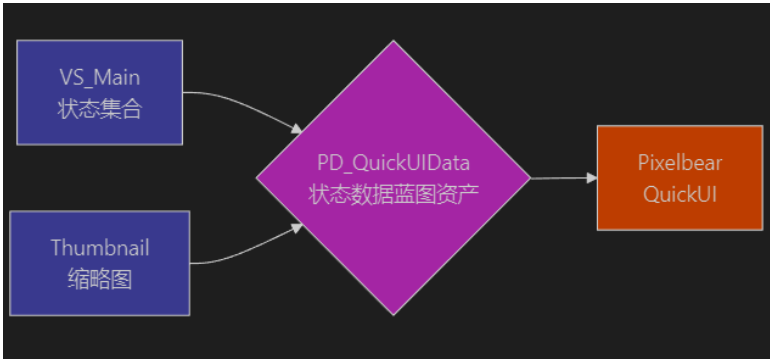
相比于复杂的UMG界面开发，设计师只需要简单的配置便可以使用极具动感的UI，为你的交互提供更生动的界面交互。

项目结构

```
.
├── Content
│   ├── PixelBear/
│   │   ├── ProductAssets/
│   │   │   ├── ART/
│   │   │   ├── Levels/
│   │   │   ├── Main.umap
│   │   │   └── VS_Main.uasset //场景对应的VariantSet资源
│   └── 文件
│       ├── ProductConfig/
│       │   ├── Blueprints/
│       │   │   ├── BP_ConfigGameMode.uasset
│       │   │   ├── BP_Configurator.uasset //UI核心配置蓝图(勿删)
│       │   │   ├── BP_PlayerPawn.uasset
│       │   │   ├── WBP_MenuBar.uasset //UI配置蓝图(勿删)
│       │   │   └── Input/
│       │   ├── DataAssets/
│       │   │   ├── DataTemplate/
│       │   │   └── PD_QuickUIData.uasset //UI图标数据管理器(勿删)
│       │   ├── QuickUI/
│       │   │   ├── Data.ui //UI核心文件(勿删)
│       │   │   ├── Textures/
│       │   │   └── Icons/ //Thumbnail缩略图导入目录
```

核心概念

数据传递流程参考下图：



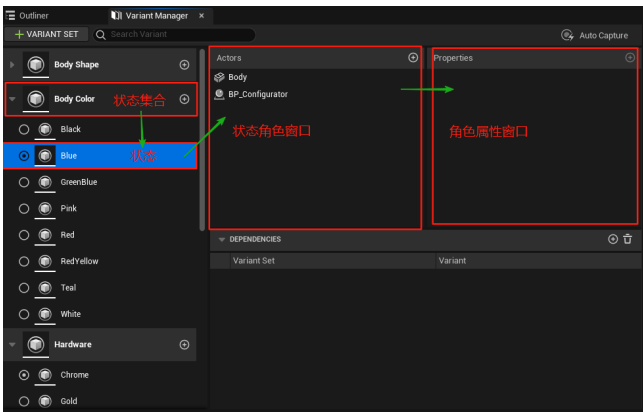
```
Error parsing Mermaid diagram!

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。



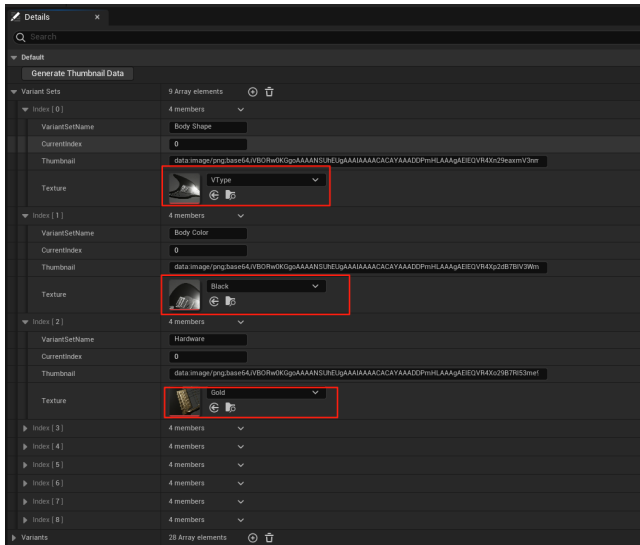
如上图所示：

- 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)

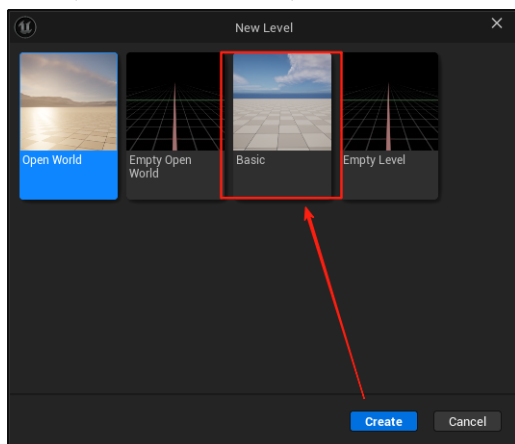
对应文件：/PixelBear/ProductConfig/DataAssets/PD_QuickUIData.uasset
(这个文件只对应一个交互应用)



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。

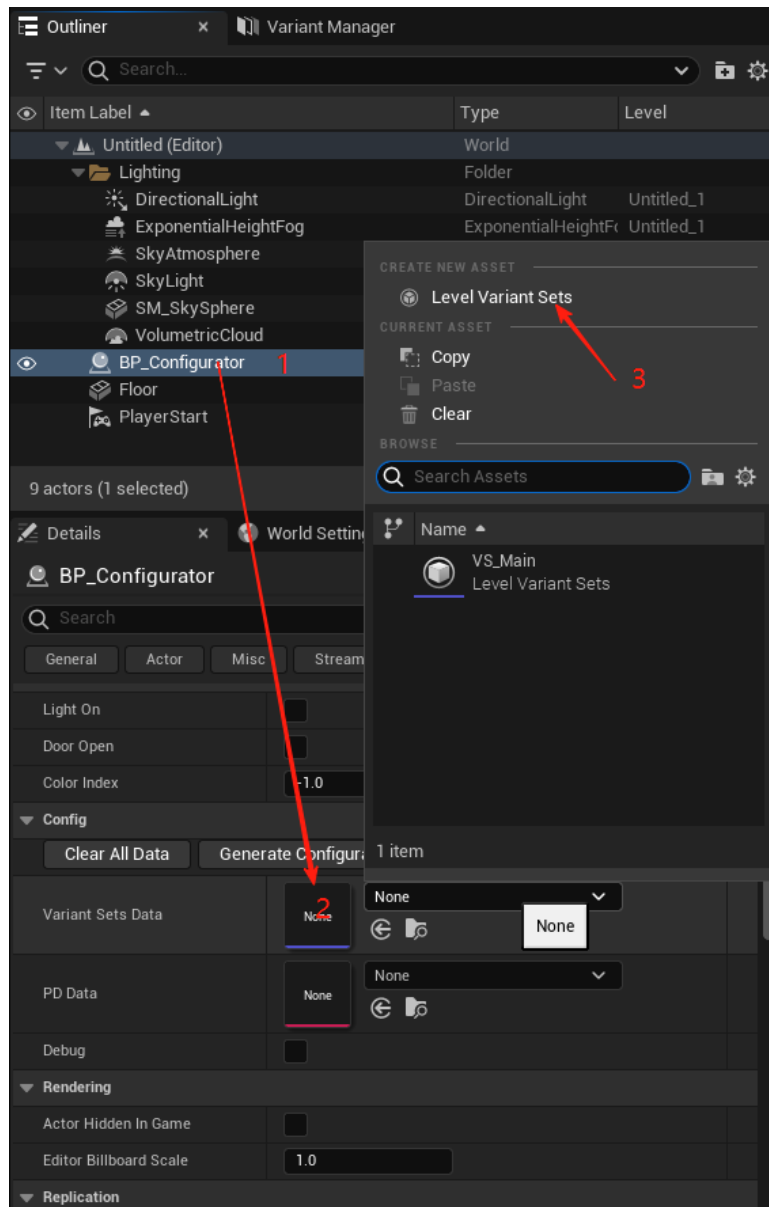
快速开始

- 1. 创建一个Basic场景



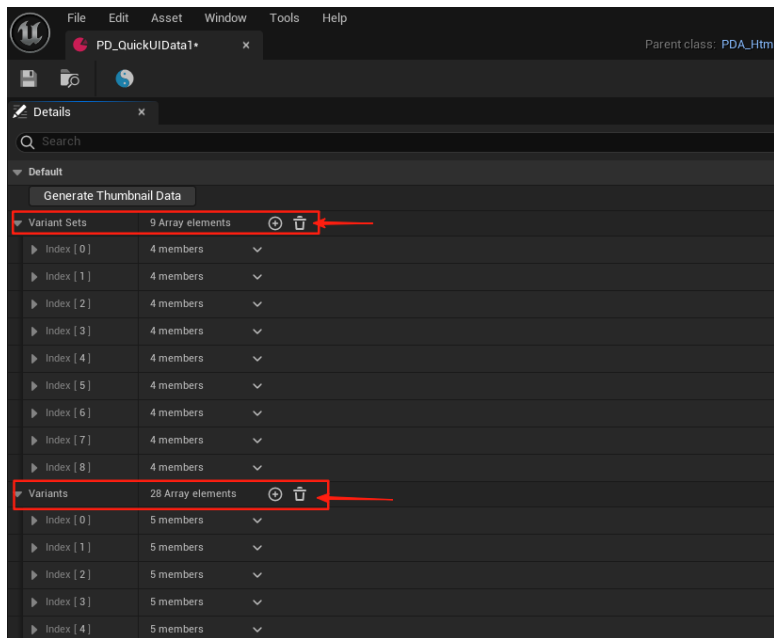
- 2. 拖拽 /PixelBear/ProductConfig/Blueprints/BP_Configurator.uasset 到场景中。
- 3. 在关卡的场景大纲中选择BP_Configurator，参考下图创建对应的Level VariantSets 资源

(Level VariantSets资源功能参考下面视频教程了解)



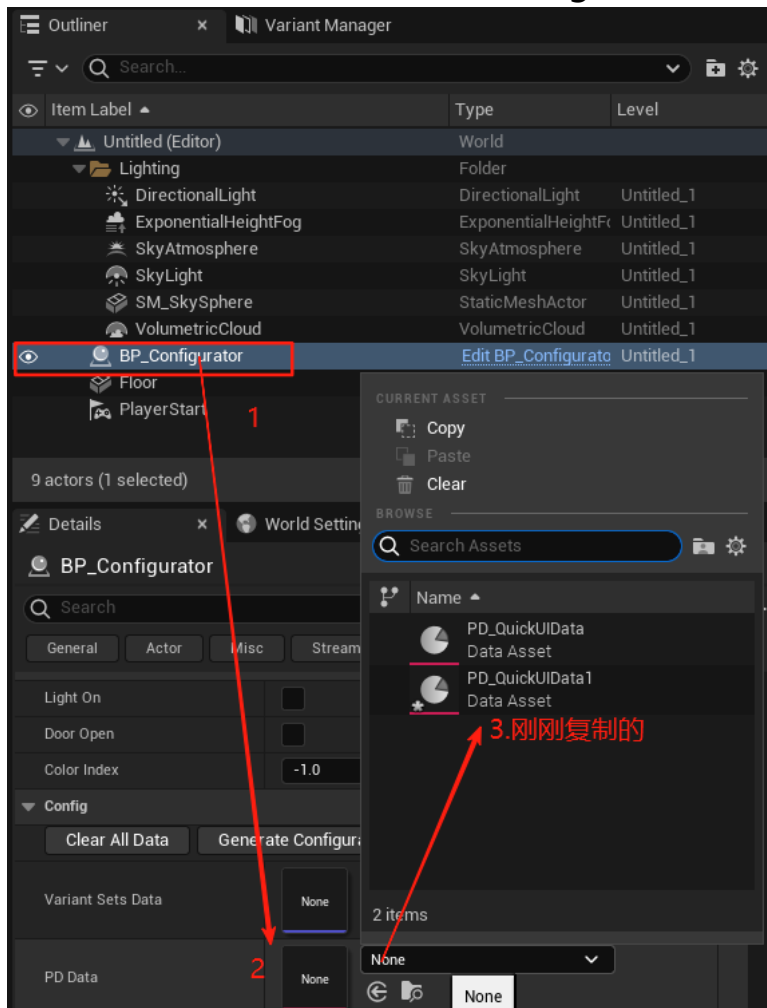
4. 复制

/Content/PixelBear/ProductConfig/DataAssets/PD_QuickUIData.uasset
并打开如下图：

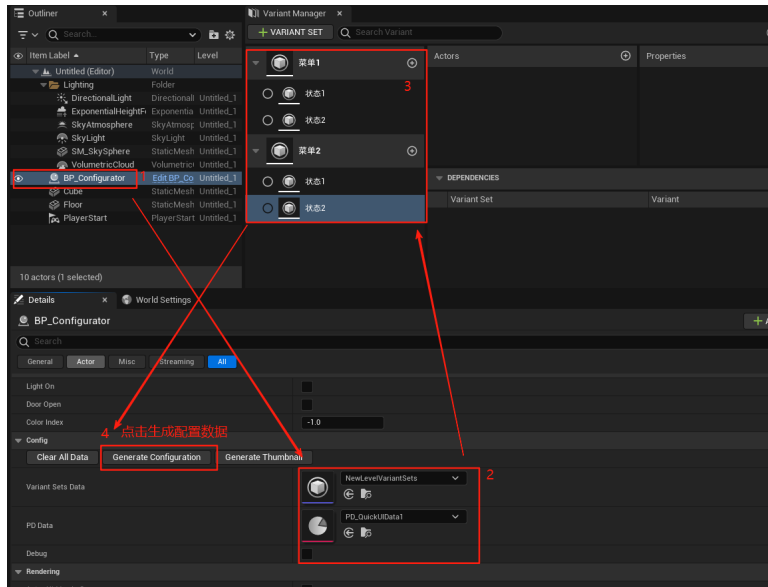


在对应的 VariantSets和Variants 数据集下，点击情况按钮，点击保存

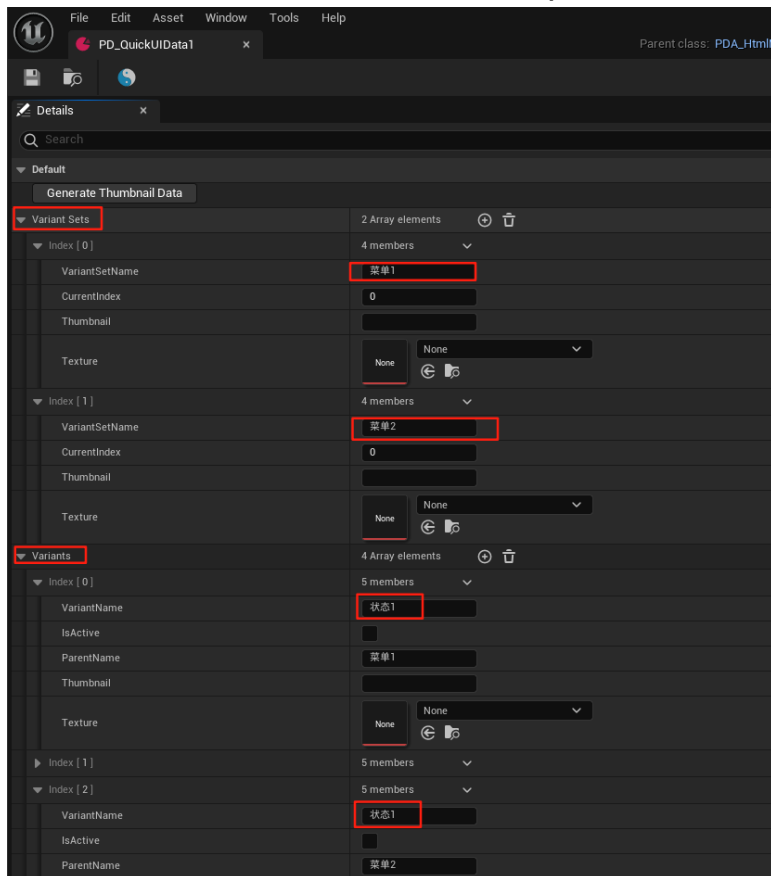
- 5.在回到场景大纲中选择BP_Configurator，进行如下图操作



- 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



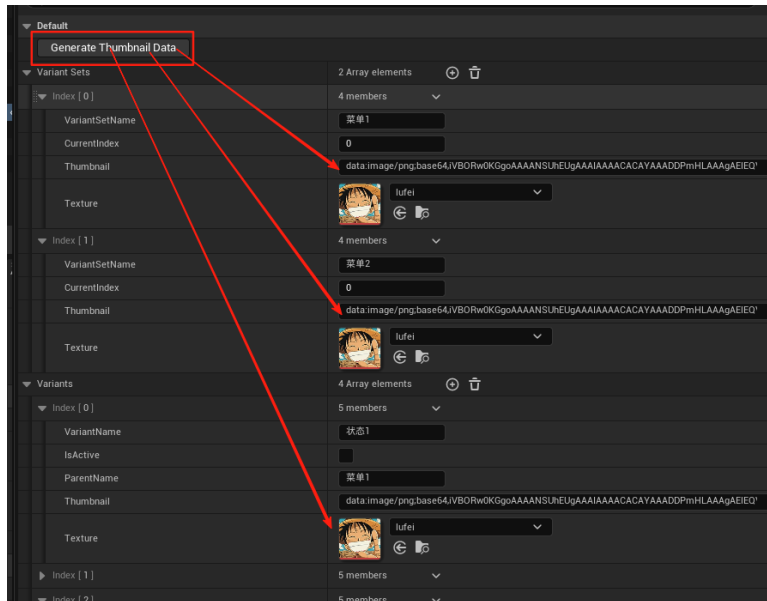
- 7. 查看 PD_QuickUIData1.uasset （也就是第4步复制的那个资产文件）



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：

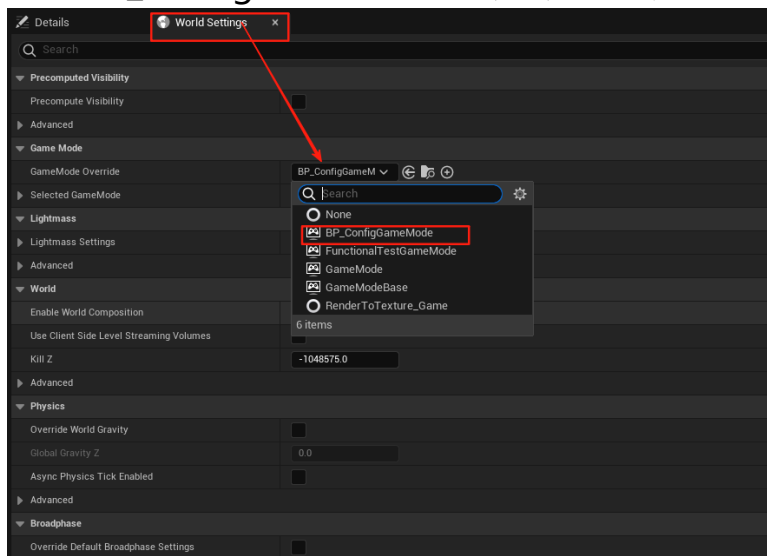
- VariantSets:
 - VariantSetName：即当前一级菜单名称（自动生成）
 - Thumbnail：缩略图数据（自动生成）
 - Texture：缩略图引用，（用户指定）
- Variants:

- 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Thumbanail数据便完成

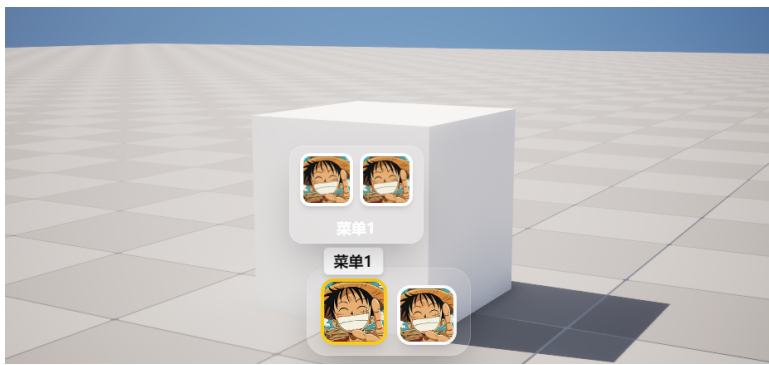


- 9.最后我们打开"World Settings"面板 (编辑器顶部 Window=>World Settings)

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?](#)

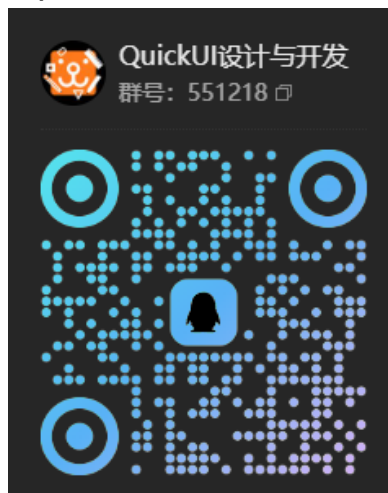
[哔哩哔哩 bilibili](#)

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