**概述**

### 插件介绍

相关的插件如下：

Drill\_MenuCursor 主菜单 - 多样式菜单指针

Drill\_MenuCursorBorder 主菜单 - 多样式菜单选项边框

Drill\_MenuScrollBar 主菜单 - 多样式菜单滚动条

指针和边框作用于所有含选项的窗口，部分drill插件中的窗口可以提供指针和边框的相关控制。

该文档不对mog的指针和mog的边框进行说明，因为这两个插件已经完全被取代。

### 插件关系

插件之间的关系如下：



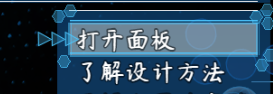
**菜单指针**

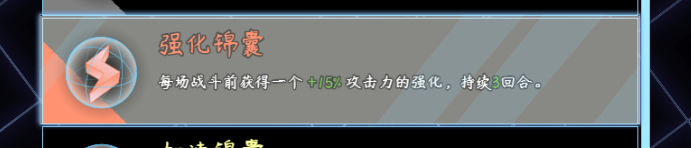
### 设计

从本质上说，指针就是一个贴图。

可以是圆环，可以是指向标，可以是大外框，还可以配置成gif。

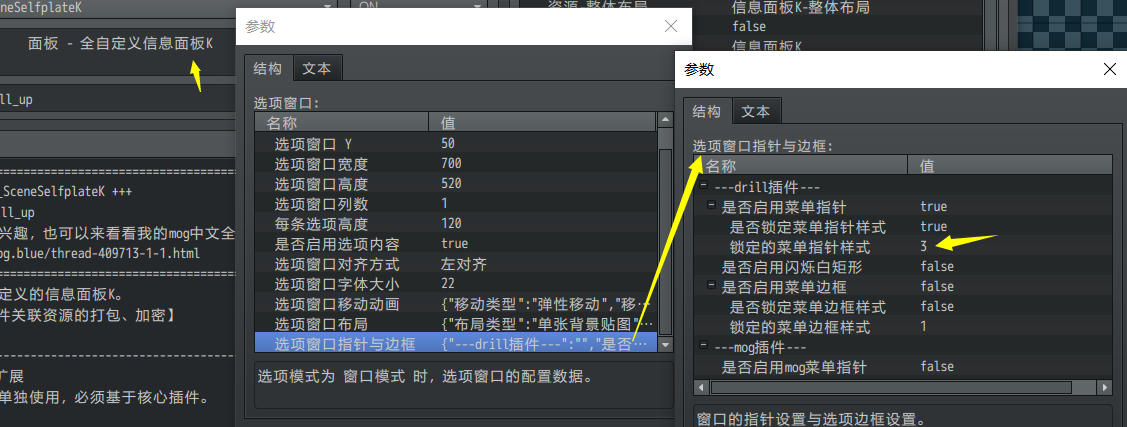
考虑到指针的多变性，菜单指针中你可以自定义多个不同的指针样式。





部分插件的窗口支持指针与边框的设置，你可以通过该方式，定制你的菜单界面的指针样式。（drill插件以外的窗口都还不能配置，后期会一一推翻并加上该功能）

比如下图为选项面板k的选项窗口，锁定菜单指针样式为3的配置。



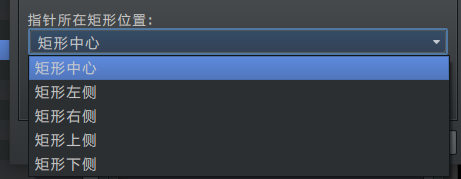
注意，按钮组由于没有矩形区域，所以只支持菜单指针，不支持选项边框。

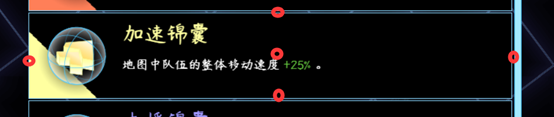
### 所在矩形位置

指针可以处于矩形的五个位置：中心、左侧、右侧、上侧、下侧。

分别对应下图中的五个红圈。

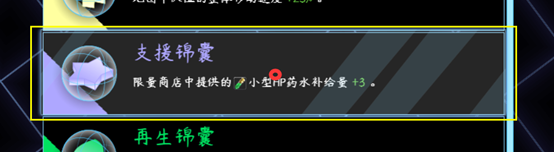
（如果指针指向按钮组，这五个红圈都是在中心，没有区别）

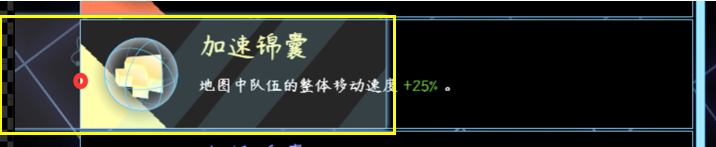




需要注意的是，指针贴图的 锚点 固定在中心。

如果在左侧，则中心点也会对应到左侧。



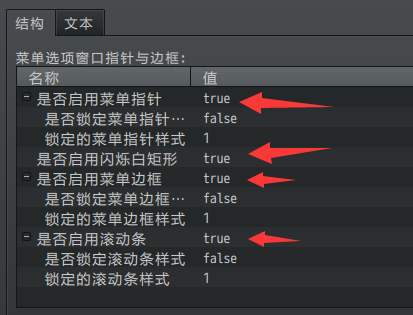


如果你有需要将指针转移到更特殊的地方（比如左上角的位置），直接设置指针的偏移即可。

### 多样式

所有最新drill面板插件都提供了”指针与边框”的属性，点开后，你可以手动锁定这个选项边框的 菜单指针、菜单边框、滚动条 等功能。

使得该窗口单独使用特定的指针、边框、滚动条。

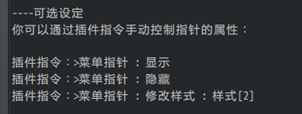


如果未锁定，则使用默认的指针、边框、滚动条。



你可以使用插件指令修改默认的指针样式，作用于 所有 含选项的窗口。

具体看指定插件提供的插件指令。



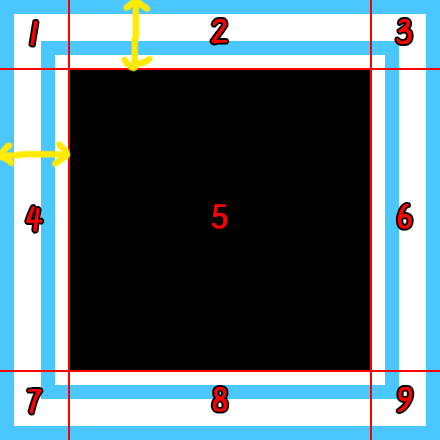
**菜单选项边框**

### 资源划分

**1) 边框结构**

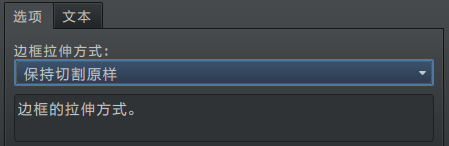
下图中，黄色箭头为边框划分的厚度，根据厚度，资源图片将会被划分成9个部分。

图中也可以不是正方形，可以是任意大小的边框资源。



其中，5号区域是没有任何用处的，所以可以涂黑。2、4、6、8区域分别对应边框矩形的上左右下侧，其拉伸方式可以自定义，见 [边框拉伸方式](#_边框拉伸方式)。

你可以将边框拉伸方式设置为”保持切割原样”，这样就可以看到未经缩放拉伸处理的资源图片结构。





**2) 边角结构**

边角结构也需要单独配置图片资源，该图片一共分成4个部分。



四个边角分别对应到对话框矩形的 左上、右上、左下、右下 的边角位置。



### 边框拉伸方式

拉伸方式如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **原图** |  |  |
| **保持切割原样** |  |  |
| **缩放拉伸** |  |  |
| **循环平铺** |  |  |

表中的资源为32x32像素的边框。

你也可以设计其他大小的资源边框，资源大小能够影响上述的拉伸、平铺效果。

### 多样式

设置方法与指针一样，见[多样式](#_多样式)，这里不赘述。

**菜单滚动条**

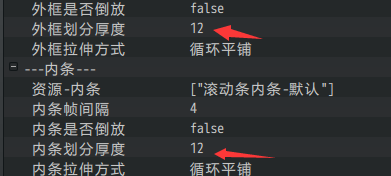
### 资源划分

下图中，黄色箭头为边框划分的厚度，根据厚度，资源图片将会被划分成3个部分。

图中的宽度和高度都没有限制，厚度只是用来划分滚动条的头部和尾部，剩余部分自动表示中间部分。

外框和内条都是一样的划分方式。单位像素。



### 滚动条拉伸方式

拉伸方式与菜单选项边框一样，分为：保持切割原样、缩放拉伸、循环平铺。

可见 [拉伸方式](#_拉伸方式)。

### 多样式

设置方法与指针一样，见 [多样式](#_多样式)，这里不赘述。