**概述**

**插件介绍**

基础插件：

◆Drill\_CoreOfWindowAuxiliary 系统 - 窗口辅助核心

相关插件：

◆Drill\_TitleScene 面板 - 全自定义标题界面

◆Drill\_TitleBootScene 面板 - 启动界面

标题界面之所以与一般菜单界面要区分开来，是因为标题具有全局存储的特性。你可以去看看“关于全局存储.docx”。

**插件关系**

插件之间的关系如下：



## **启动界面**

**流程**

注意，**流程**是程序内部无法改变的固定业务逻辑结构，你可以换界面、换外皮，但是无法改变流程，除非新写插件。

**启动界面流程**：启动界面如下。

1).进入界面 > 开始阶段1

2).阶段 > 依次进入阶段2、3、4……

3).到达末尾阶段 > 结束流程

点击 跳过键 可以**跳阶段**，如果遇到了 ”当前阶段至少播放时长” 的阶段，跳阶段的功能会暂时无效。

如果2、3、4的 ”当前阶段至少播放时长” 为0，则会一路跳至末尾阶段。 结束流程后，可进入标题界面。

**结构**

启动界面，在Rmmv原有的结构中，为：Scene\_Boot场景。

该界面这是一个检查数据载入的临时界面。

如果缺少游戏必要文件，会显示黄色报错信息。

如果通过了数据检查，则直接转到下一个界面。

启动界面插件能够将原功能扩展，加入logo以及初始视频播放的功能。

如果你不想要启动界面，直接把启动界面的插件关闭就可以了。

## **标题界面**

**流程**

**标题界面流程**：标题界面如下。

标题界面只有一个流程，但是经过**换皮**，可以做出看起来像3个完全不同的界面：

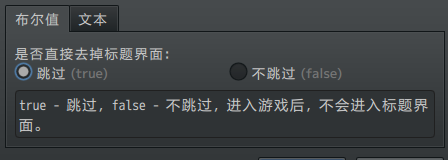
1).进入界面 > 标题贴图 + 选项窗口

2).选择一个跳转项 > 结束流程

换皮的操作可以去示例中的初始点，”变化的标题”小爱丽丝下方的事件看看。

**去掉标题流程**

直接在全自定义标题界面的参数中勾选就可以了，勾选后，标题界面的所有内容都可以不用配置了。



|  |
| --- |
| 去掉界面后，将切断下面两个路线：  **启动界面 -> 标题界面 -> 新游戏**  **游戏结束界面 -> 标题界面 -> 退出游戏**  变为：  **启动界面 -> 新游戏**  **游戏结束界面 -> 退出游戏** |

另外注意：

1.**标题界面的”继续”功能会进入读档界面**，如果去掉标题，那么按照流程，游戏只能保存，不能读取存档。你可以把保存按钮去掉，或者在游戏中通过脚本进入读档界面。

2.去掉标题后，你需要去 数据库>用语 中修改"回到标题"的字符串。因为回到标题的功能已经变成直接退出游戏。



**标题选项**

新游戏、继续、选项的三个按钮的顺序是固定的。

全局介绍（面板-全自定义选项面板B）、制作组（标题-制作组）、退出 的三个选项，是根据**插件顺序**排列的。

如果你要在标题界面中添加按钮，需留意面板插件中“是否在标题窗口中显示” 的功能。

可见：“菜单关键字.docx”的 按钮关键字-标题面板 章节。

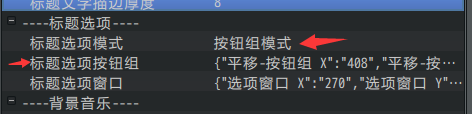


如果你的面板B面板C都加了标题选项，并且想要C选项在B选项的上面，交换插件顺序就可以了。

**标题按钮组**

你可以使用按钮组核心将每个按钮都对应到每个标题按钮的选项，将窗口选项变成一排独立可选的按钮。

标题按钮资源对应方式可见 ”菜单关键字.docx”。

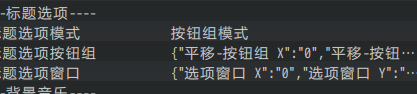


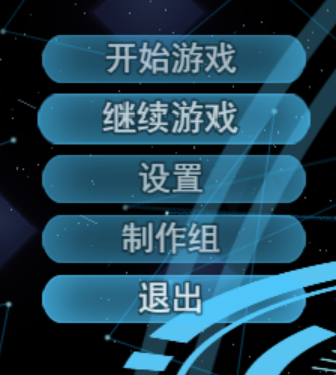
## **其它说明**

**修改参数不生效**

许多群友经常重复出现这个问题：

修改按钮组的x和y，没有变化，改成0也不行。





这是因为，选项按钮组的位置，是存储到**全局参数**中的，

要解决也非常简单：**删除旧存档** 即可。

另外，位置参数也可以由下面的插件指令控制：

“>标题界面 : 标题选项按钮组 : 改变位置[608,312]”

修改后，永久有效，且跨存档。