**概述**

**插件介绍**

基础插件：

◆Drill\_CoreOfWindowAuxiliary 系统 - 窗口辅助核心

◆Drill\_CoreOfGaugeMeter 系统 - 参数条核心

◆Drill\_CoreOfGaugeNumber 系统 - 参数数字核心

◆Drill\_CoreOfSelectableButton 系统 - 按钮组核心

插件本体：

◆Drill\_SceneMain 面板 - 全自定义主菜单面板

◆MOG\_SceneMenu 面板 - 全自定义主菜单

扩展插件：

◆Drill\_WindowMenuButton 控件 - 主菜单选项按钮管理器

这里详细介绍 全自定义主菜单面板，mog插件的主菜单面板已被替代。

**插件关系**

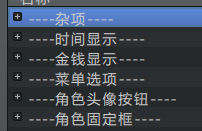
主菜单插件之间的关系如下：



## **主菜单**

**结构**

将插件中的树收起，有下列5个主要功能部件，详细可以见后面章节。



按钮窗口管理器 和 全自定义主菜单面板 可以相互独立，单独使用。

主菜单与相关插件的作用如下图所示：



**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。

#### Rmmv进入含角色的面板流程

进入含角色的面板流程中看到的窗口如下：

1).进入界面 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

2).点击 技能/装备/状态 按钮 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

3).选择一个角色 > 进入其他菜单界面

#### Rmmv进入一般菜单流程

进入一般菜单流程中看到的窗口如下：

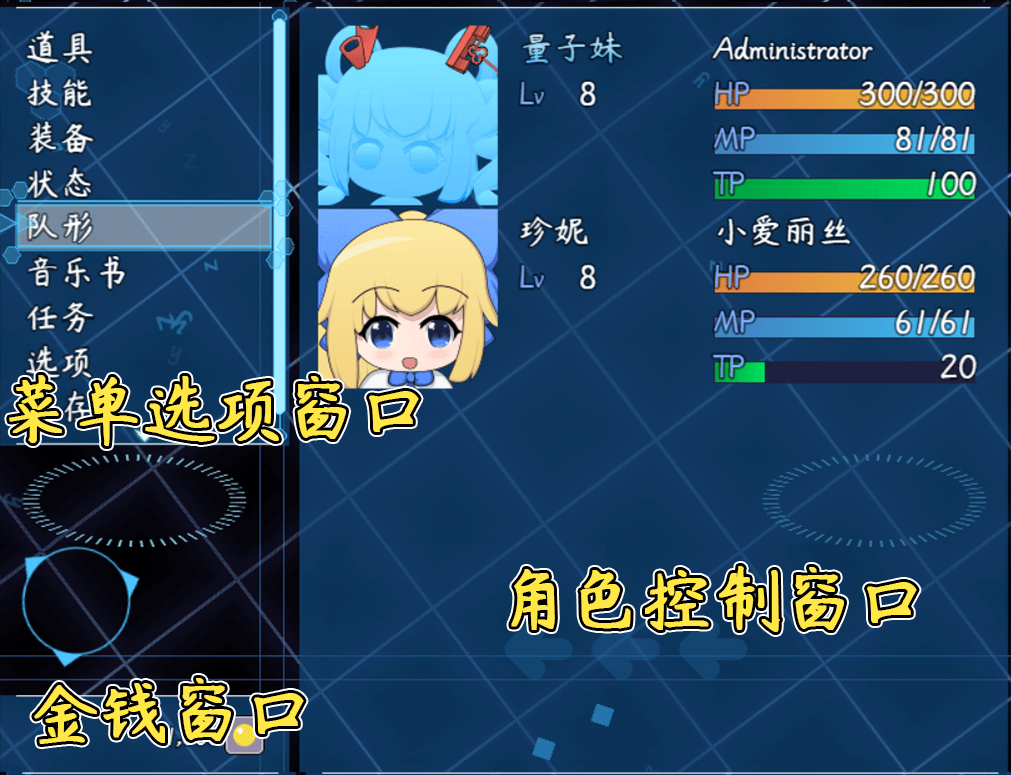
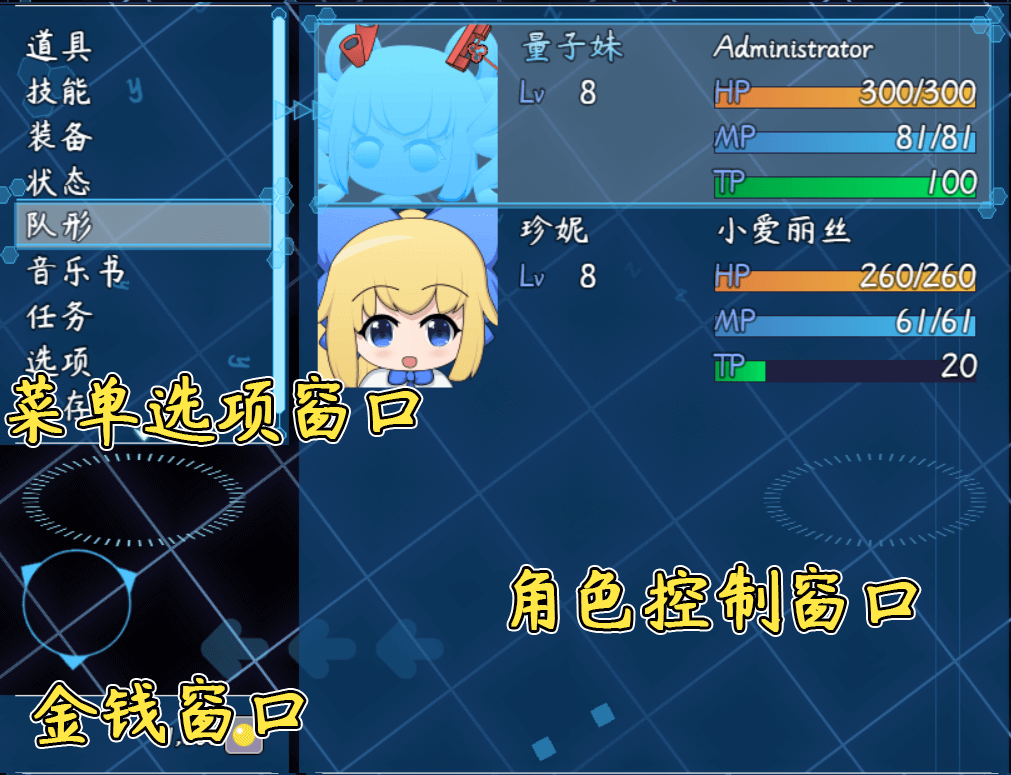


1).进入界面 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

2).点击一般菜单按钮 > 进入其他菜单界面

#### Rmmv控制队列流程

控制队列流程中看到的窗口如下：

1).进入界面 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

2).点击 队形 按钮 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

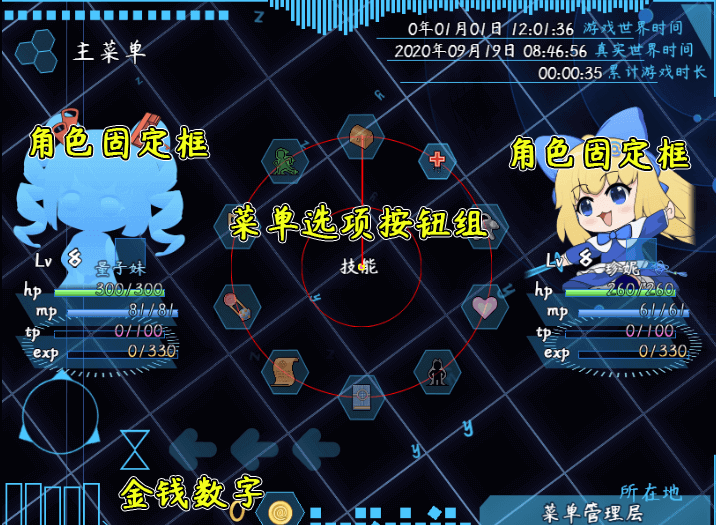
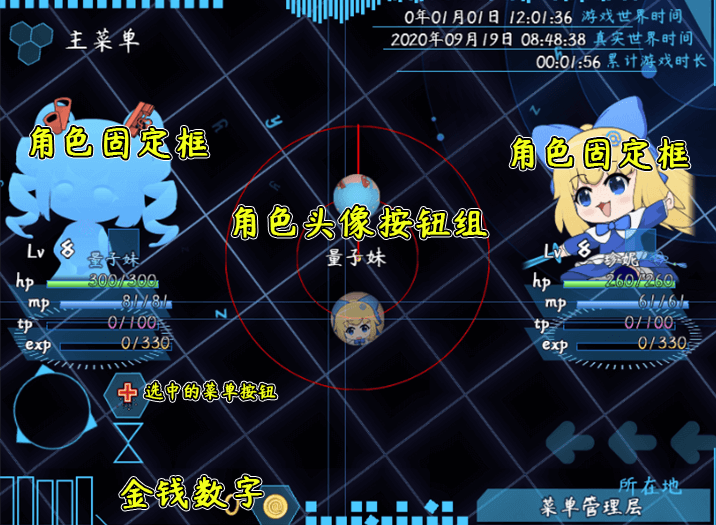
3).选择一个角色 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

4).选择另一个角色 > 菜单选项窗口 + 角色控制窗口 + 金钱窗口

5).交换位置完成 > 返回流程2)

#### 插件的进入含角色的面板流程

插件中，进入含角色的面板流程中看到的窗口如下：

1).进入界面 > 菜单选项窗口/菜单选项按钮组 + 角色固定框 + 金钱窗口/金钱数字

2).点击 技能/装备/状态 按钮 > 菜单选项窗口/菜单选项按钮组 + 角色固定框 + 角色头像按钮组 + 金钱窗口/金钱数字

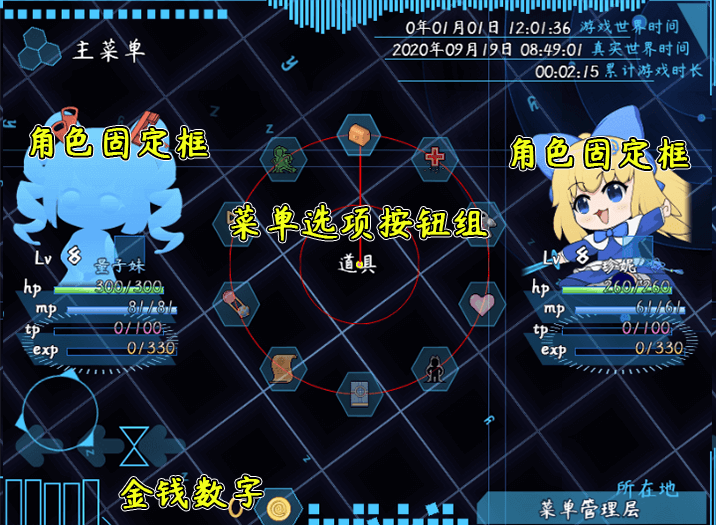
3).选择一个角色 > 进入其他菜单界面

插件另外提供了一个改变流程的功能，如果玩家队形只有一个人时，可以跳过流程2，直接进入其他菜单。



#### 插件的进入一般菜单流程

插件中，进入一般菜单流程中看到的窗口如下：

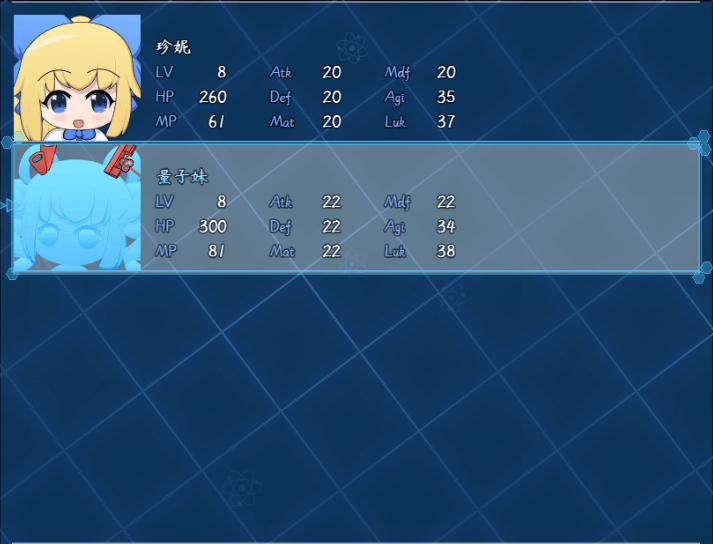
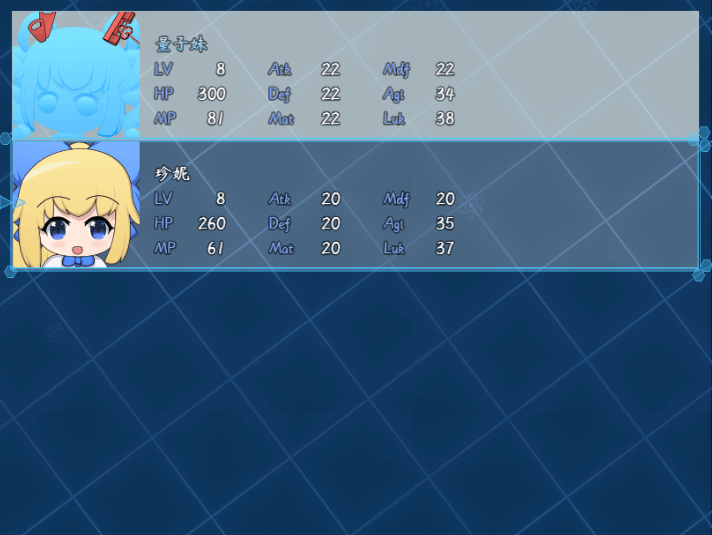
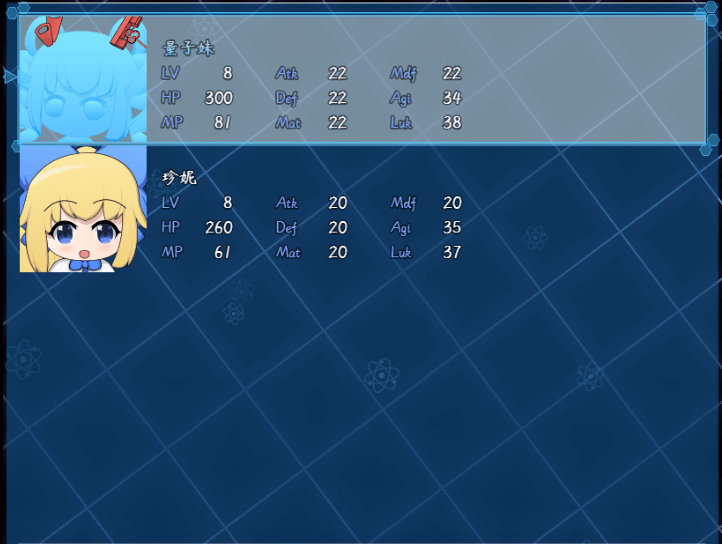
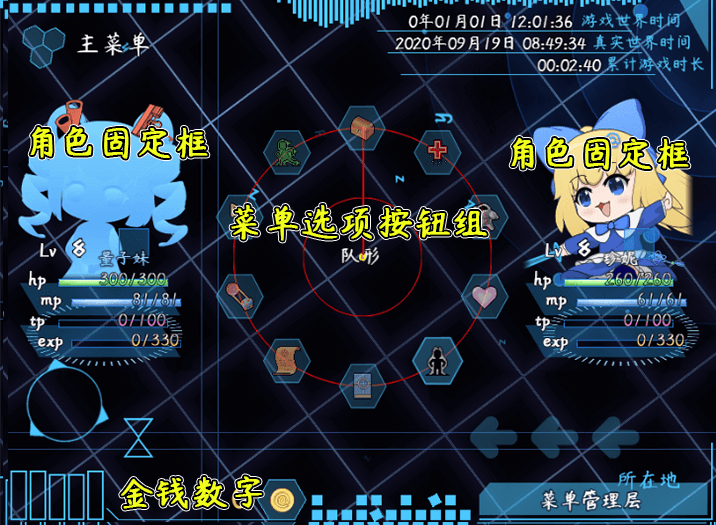


1).进入界面 > 菜单选项窗口/菜单选项按钮组 + 角色固定框 + 金钱窗口/金钱数字

2).点击一般菜单按钮 > 进入其他菜单界面

#### 插件的控制队列流程

插件中，控制队列流程中看到的窗口如下：



1).进入界面 > 菜单选项窗口/菜单选项按钮组 + 角色固定框 + 金钱窗口/金钱数字

2).点击 队形 按钮 > 队形界面（窗口、界面不可编辑）

3).选择一个角色 > 队形界面（窗口、界面不可编辑）

4).选择另一个角色 > 队形界面（窗口、界面不可编辑）

5).交换位置完成 > 返回流程2)

由于主菜单插件中内容过多，所以将队列流程的特殊情况进行了简化。

单独规划了一个极简的队形界面配置。后期可以通过其他插件覆盖该界面，实现队列界面配置。

**按钮管理**

该部分主要讲解 菜单选项按钮 功能/控制方面 的内容。

#### 按钮启用/禁用

Rmmv编辑器默认提供了菜单按钮的启用与禁用，如下图。

注意，如果你去掉勾选，那么游戏中不再出现指定的按钮。



#### 菜单选项按钮管理器

Drill\_WindowMenuButton 控件 - 主菜单选项按钮管理器

你可以添加该插件，加强对主菜单按钮的管理。主要功能如下：

**1）分配按钮顺序**

使得你可以设置各个按钮的优先级，优先级越高，越排在前面位置。

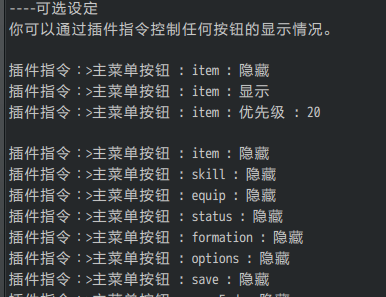
具体去看看Drill\_WindowMenuButton的插件说明。



**2）显示/隐藏指定按钮**

使得你可以通过插件指令控制按钮显示情况，隐藏不等于禁用。

具体去看看Drill\_WindowMenuButton的插件说明。



**3）自定义执行公共事件的按钮**

你可以直接自己定义新的按钮关键字，并绑定公共事件。

具体去看看Drill\_WindowMenuButton的插件说明。

但是必须确保按钮关键字独一无二。全自定义主菜单中设置的按钮与关键字，将与你的新按钮对应上。

下图中的自定义按钮默认隐藏，在 物体管理层>迷宫 关卡中，通过插件指令开启显示。



## **功能部件**

**按钮组 - 菜单选项**

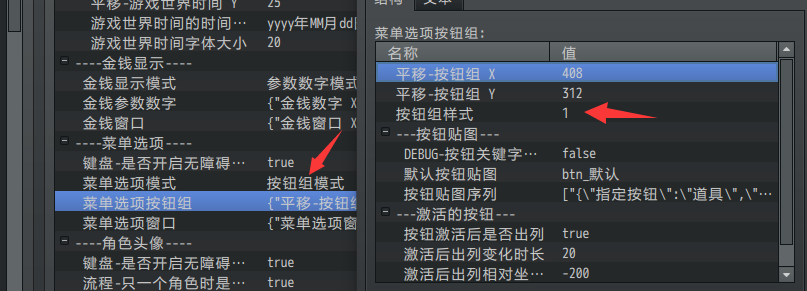
该部分主要讲解 菜单选项按钮 动画/布局方面 的内容。

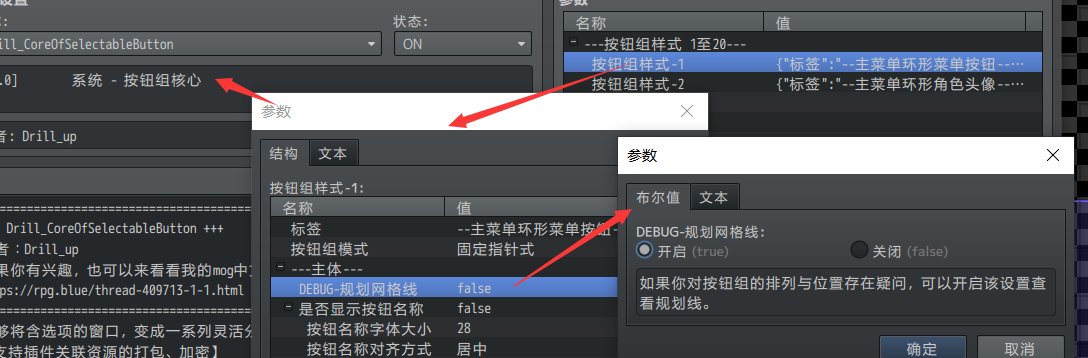
**1）查看按钮排列轨迹**

菜单按钮组的样式在 按钮组核心 中配置。

你可以在 按钮组核心 中，开启debug规划轨迹，看到红线。

按钮组详细配置说明可以去看看”关于按钮组核心.docx”。





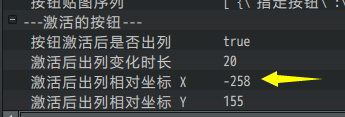
开启后如右图所示：

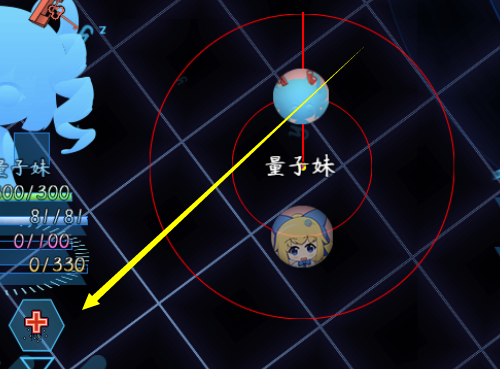
菜单选项按钮组的 排列、动画 效果主要都在 **按钮组核心** 中配置。

**2）激活的按钮出列**

根据前面 流程章节 中提及的 “进入含角色的面板流程”，按钮组有一个激活后状态，你可以控制按钮激活后，出列到指定的位置。



需要注意的是，激活出列用的是绝对坐标，(0,0)表示贴在左上角。

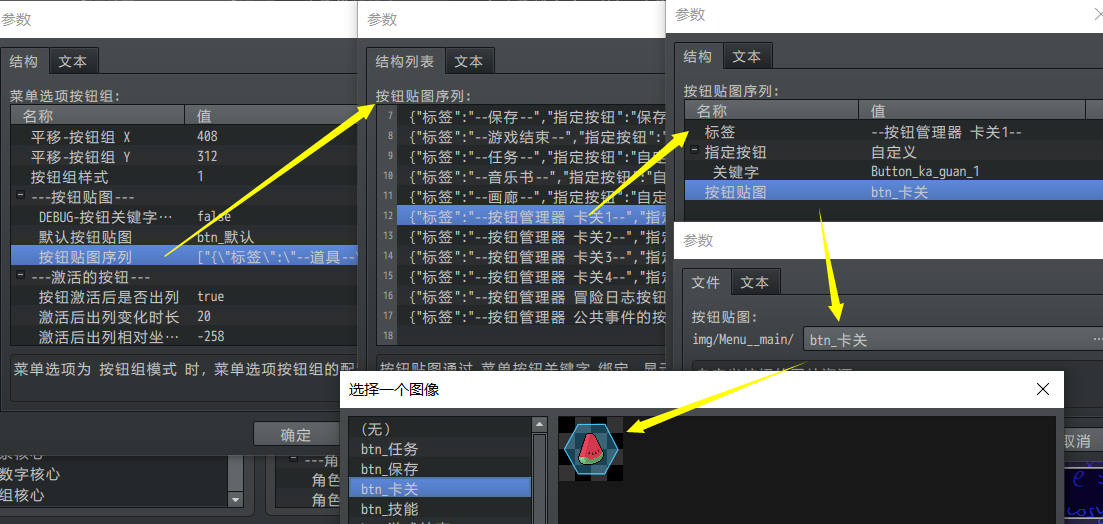


**3）按钮关键字**

菜单选项的按钮贴图序列中，需要根据 关键字 来控制一一对应。如果关键字没有对应上，则使用默认的贴图。序列中的编号没有先后顺序意义。

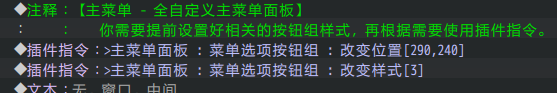
（可以去看看”关于按钮组核心.docx”中的”按钮关键字对应”）

下图中，关键字 Button\_ka\_guan\_1 的贴图，对应了 主菜单选项按钮管理器 插件中的自定义按钮ka\_guan\_1。



**4）插件指令切换按钮组样式**

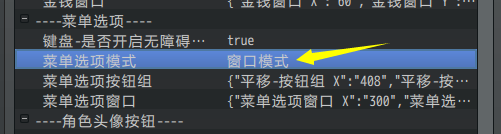
你可以通过插件指令，在游戏中切换按钮组的样式。





**5）菜单选项 窗口模式**

插件并没有完全抹去原rmmv的窗口结构，如果你比较喜欢原装的窗口设计，可以切换回窗口模式：



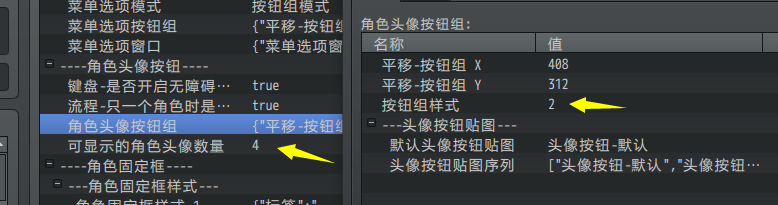


**按钮组 - 角色头像按钮**

**1）按钮数量**

角色头像按钮与 菜单选项按钮 配置相似。

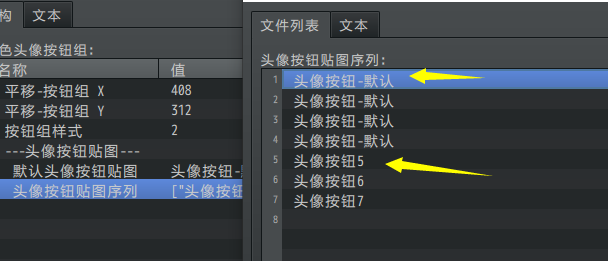
角色头像按钮比菜单选项按钮的 排列 小了一圈，是因为配置了不同的按钮组样式。



需要注意的是，由于可能出现60个以上角色都在队伍中，所以这里固定了最大显示的角色头像数量，超过了数量可以继续往后翻。只是显示的按钮的数量一直保持4个。

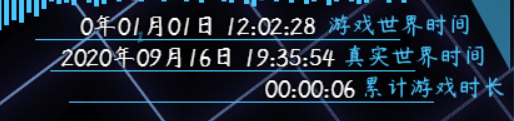
**2）头像贴图序列**

头像的序列，是与角色id一一对应的。序列中如果有空的角色，你需要用默认按钮补足使其对应上。



**时间显示**

时间显示即主菜单面板中提供的相关时间的信息。



**1）时间类型**

**游戏世界时间：**游戏世界里的时间，需要MOG\_TimeSystem地图UI-时间系统插件支持。

注意，只有在地图界面中，游戏世界时间才会运行，而战斗界面、菜单界面中，时间都是暂停的。

**真实时间：**即真实世界中的时间，取值与电脑的时间一样。

**累积游戏时长：**即从你开始新游戏起计时，所消耗的累积游戏时间。



**2）时间格式**

相关时间信息会将格式中”yyyy”，”MM”，”dd”等字符串进行相应的替换，区分大小写。具体可以 双击格式参数 查看详细说明信息。

中间符号可以完全自定义。

比如格式：”计时表：HH - mm - ss”，将会显示为”计时表： 19 - 47 - 04”。

只是一般用来显示时间的格式都为 HH:mm:ss 而已。

**角色固定框**

#### 结构

由于菜单界面中含有多个角色固定框，并且每个固定框都绑定于不同的角色，所以这里将角色固定框分为三个结构：固定框样式、固定框组、角色框设置。



#### 固定框样式

固定框样式的配置与 Drill\_GaugeForBoss高级BOSS生命固定框 插件相似。

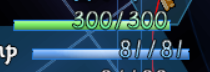


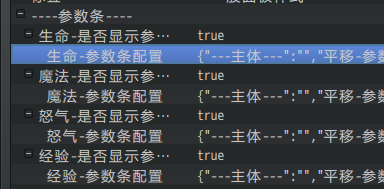
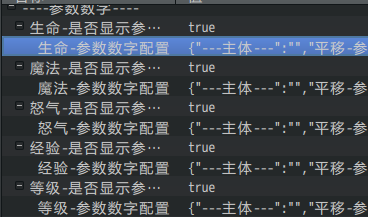
主菜单中参数条的部分参数是固定的。以生命条为例，生命条固定段数为1，段上限为生命上限。也就是说无法多段显示。

参数条详细配置说明可以去看看”关于参数条.docx”。

主菜单中参数数字的部分参数是固定的。以生命数字为例，参数数字的 额定值 即为生命上限的值，固定满血视作为"达到条件"。

参数数字详细配置说明可以去看看”关于参数数字.docx”。



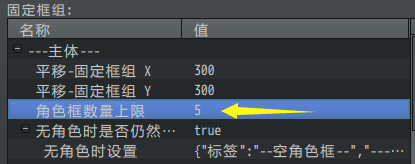
 

另外注意，角色固定框 与 角色头像 是两个完全不同的结构，前者是多层贴图，后者是按钮组结构。所以资源分别在不同的地方配置。

#### 固定框组

**排列：**排列的配置关系与 按钮组核心 的排列方式一样，可以去看看”关于按钮组核心.docx”的排列章节。

**无角色配置：**菜单中显示的角色面板数量有剩余时，插件会自动把空角色的配置加上，空角色配置是可以添加 前视图 的，比如用黑影人来表示还未加入的人物。



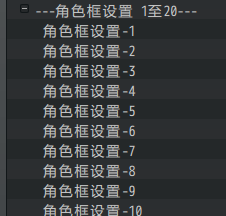


#### 角色框设置

不过，角色框设置与角色id相对应，设置中你可以配置角色固定框中的前视图。

角色前视图可以是单张图片，也可以为多张形成的gif。

（我知道你们都想弄动态的立绘╭(°A°`)╮……很多人都问过，旧版本的解决方案解决方案是用多层菜单gif，只是比较麻烦。）



角色设置中可以绑定不同的 固定框样式 。

举个例子，设计两种固定框样式：有怒气条的框 与 没有怒气条的框。这样就能根据角色的职业来展示不同类型的固定框。



需要注意的是，角色前视图的中心锚点在左上角。

背景/前景和前视图的坐标都为（0,0）时，是挤在一起的。



**队形界面**

队形界面是插件的特殊流程，目前不提供编辑修改支持。

流程关系可以见前面章节：[插件的控制队列流程](#_插件的控制队列流程)。

队形界面与原来mog主菜单插件一样，是一个单独的新面板，这个面板被固定了结构，无法编辑，只能进行基本的队伍替换功能。

（实际上这是一个嵌入了主菜单界面的自定义界面，后期会写队形界面插件替换该界面）



虽然这个队形界面不能配置，但是你可以通过背景和粒子插件改变其背景和粒子。

Mog主菜单的队形界面关键字为：Scene\_Party

Drill主菜单的队形界面关键字为：Scene\_Drill\_SMa\_Formation

更多相关关键字可以去看看 ”菜单关键字.docx”。

## **从零开始设计**

**整体界面**

#### 1. 设置一个目标

首先要明确自己想要什么样的主菜单，设计时注意不要为了复杂而复杂，有的主菜单简单干净，反而会比复杂的菜单观感更好。



当然，中规中矩的菜单也是个不错的选择，保持统一的颜色，会使得画面干净许多：（群友ReIris的一个作品）

![C:\Users\lenovo\Documents\Tencent Files\1355126171\Image\Group\6{)](T~JHQH(%XLR($7)@WO.jpg](data:image/jpeg;base64,)

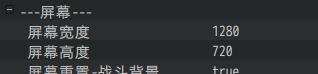
#### 2. 结构分解，规划区域

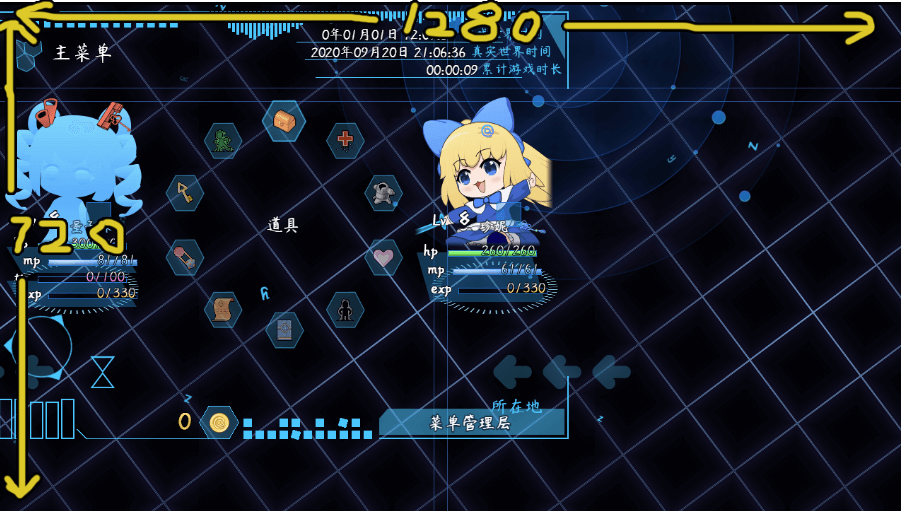
**1）分辨率规划**

设计时需要注意，**先锁定游戏分辨率，再进行ui布局**。

示例中使用的是默认分辨率（816x624），如果你修改分辨率为1280x720，那么明显会发现布局都需要重新规划：

（屏幕分辨率在 系统-引擎核心 插件中修改。）

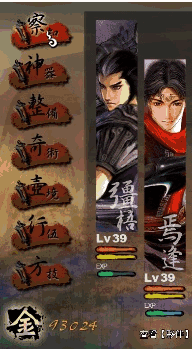




**2）按钮规划**

按钮不一定要圆形，按钮可以是长方形的，按钮也可以只是图片文字。

(#>д<)ﾉ 不要被我的模板的按钮给限制想象力了哦。







另外，前文提及过关于布局的查看，你可以在 按钮组核心 中开启debug规划网格线设置，辅助显示你想要的排列方式：

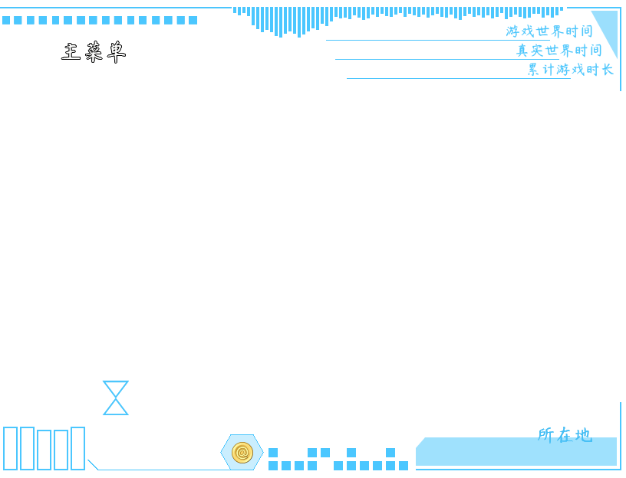
 

#### 3. 起草资源

适当给菜单周围加上一些花边，可以有不错的效果。

由于示例中以科技/网络风格为主，所以都是一些透明块与长条。

如果你制作的是小清晰风格，右边的风格或许是不错的选择。



#### 4. 配置实例

需要注意的是，示例中的有部分是通过多层背景、粒子、魔法圈插件实现的。相关配置需要去看看菜单背景。

比如，如果你在新工程中单独使用菜单面板插件，看到的是下图的样子：



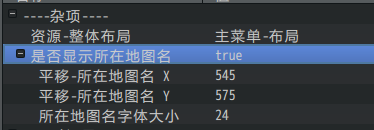
**由于缺少菜单背景，再加上地图背景混乱的颜色，会使得ui变得非常难看。你需要注意设计一致的游戏颜色与风格。**

#### 5. 细节调整

调整xy坐标时，需要注意：

> 地图名 是固定居中对齐的。

> 累积游戏时长、真实时间、游戏世界时间 是固定右对齐的。



> 金钱数字可以设置左对齐、右对齐与居中。

> 菜单选项按钮组、角色头像按钮组 需要注意样式的 排列方式 与 中心点 位置。

> 角色固定框需要注意 排列方式 与 中心点 位置。

**角色固定框**

#### 1. 设置一个目标

角色固定框是一个可有可无的信息面板，设计时可以使用极简风格，也可以使用中规中矩的角色排布。

由于角色固定框的内容比较多，这里提出一个章节来说明。

示例中提供了有tp条的固定框与无tp条的固定框两种。

#### 2. 结构分解，规划区域

角色固定框的内容比较多，有背景、前景、姓名、状态、4个参数条、5个参数数字。

各个内容层级如下图所示，注意，先后顺序为硬性规定，无法修改。

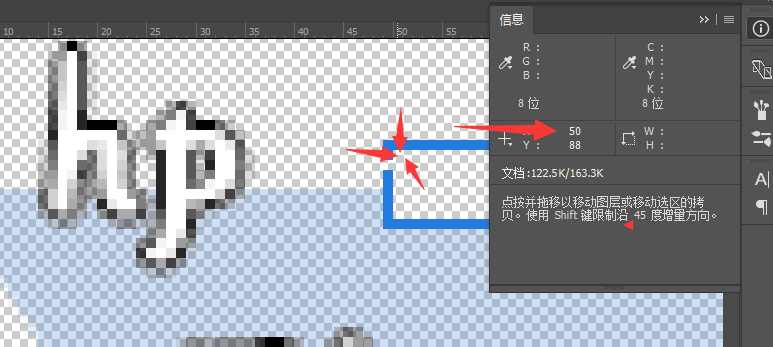


#### 3. 细节调整

将固定框背景、角色前视图、名称、参数条简单配置一下，会得到下面的图，由于中心点都在左上角，所以调整位置时，需要注意分配位置。



参数条与参数数字需要使用ps对坐标点的方式，对齐并嵌入框内。



**配置表**

待填坑。