## 插件介绍

以下是与参数条有关的插件：

◆Drill\_GaugeForBoss.js UI – 高级BOSS生命固定框

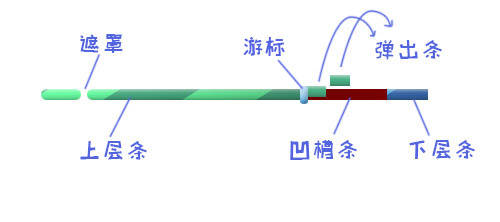
◆Drill\_GaugeForVariable.js UI – 高级变量固定框

参数条可以表示许多东西，不仅仅表示生命，还可以表示魔法、怒气、变量值。

**参数条只包含条自己的结构、数据，只展示条的内容及效果。**不包含外框的任何信息。外框独特的设置数据，参数条无法触及。

## 参数条基本结构

参数条的基本结构如下：



**上层条**：多层级时，处在上层显示的生命条。

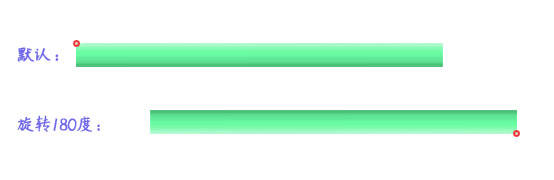
**下层条**：多层级时，处在下层显示的生命条。最后一个层级时，下层条是空的透明的。

**遮罩**： 能掩盖参数条，使其变成透明的部分。与ps的蒙版一样，黑色区域完全透明，白色区域完全不透明，灰色区域半透明。

**凹槽条**：生命值被打出空缺时，处在中间层的凹槽结构。过一段时间会自己消失或缩短。

**弹出条**：受到伤害时，直接被切出一小段的动画效果的生命条。

（其中， 遮罩 和 凹槽条 需要配置相应的图片资源，你需要注意条是否流动，流动的条，需要配置与参数条资源的三分之一的长度。）

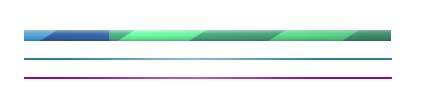
****

需要注意的是，参数条可以整体进行旋转，如果你要做竖直的条，或者向反方向扣除生命的条，最好在其它参数全部配置好之后，再进行旋转。（条资源需要反的配置）

## 多个参数条与外框的关系

以多层BOSS生命固定框为例子，图中有三个参数条：生命条、魔法条、怒气条。





**生命条**：5个层级 + 流动 + 凹槽条效果 + 弹出条效果。

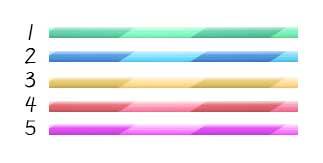
**魔法条**：1个层级 + 流动

**怒气条**：1个层级 + 流动

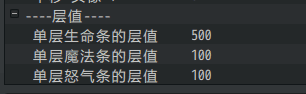
**图片资源与设置关系，可以使得三个参数条看起来有天壤之别，实际上他们属于同一类。**

## 层级

层级可以分为很多种，以生命条为例子，



**每个层级含有的量，需要靠层值来定义。一般插件会在将这个参数划分在外面单独定义，比如boss的生命层值，不同的boss层值可以不一样。**



比如boss生命值为1200，单层的层值为500。

那么1200除以500，等于2余200。

boss就会有 绿色和蓝色 两层条的生命，再加上多出200的黄色条生命。

**如果你只想要boss为一层生命，设置层值等于boss的最大生命值就可以了。**



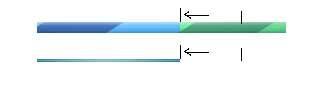
另外，层级可以**循环使用**，来表现超级多血量的boss，或者设置比较低的层值，给玩家一种扣巨量生命的成就感。

层级还不仅限于生命条，你还可以作用于其它条的显示，比如时间、变量、魔法等。

## 缩短效果

缩短有两种方式，瞬间缩短 和 缓慢缩短。

一般情况下，这两个效果不明显，你仔细留意才会注意到，参数条有一个缩短的过程。

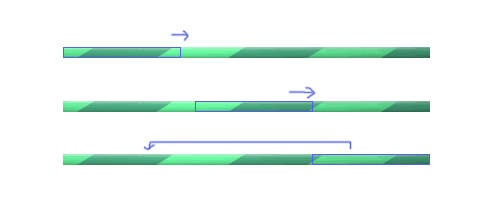


这个缩短过程可以配合后面的 凹槽条、弹出条 来设置。

## 流动效果

**流动参数条的长度是资源图片长度的三分之一**。

如果开启了参数条流动，那么参数条的图片会分成3等份，第1份和第3份要一模一样，第2份是第1份和第3份的过渡。



之所以这样表示，是因为图像从第1部分到第3部分时是连贯性的循环效果，框架到达第3部分时，会瞬间回归第1部分，进入新一轮的循环。

如此往复，能制造出无限流动的感觉。

另外，如果速度为负数，上述的原理会以相反的情况运行。

## 凹槽条

参数条缩短后，会留下红色的痕迹，这部分为凹槽条。



凹槽条有延迟时间，一般情况下，连续收到攻击，凹槽条会一直留着，可以比较直观地看出你这次连续猛烈的攻击下，造成了什么程度的伤害。

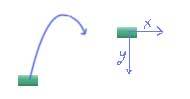
需要注意的是，你有多层的参数条时，如果一整层被你打掉了。凹槽条会立即结束计算，从下一层开始重新计算红色区域。

## 弹出条

弹出条有两个方向，x轴速度，与y轴速度。

X正数向右，负数向左。

Y正数向下，负数向上。



要形成一个抛物线的模式，公式可以为：

x： 2.5

y： -9 + time \* 0.9

这里有两个参数可以使用，time和ran。

ran表示弹出条的初始速度可以在一个随机范围内出现。ran\*10 表示速度在[0,10)之间。

time的单位为帧，1秒60帧，即：速度初始为-9，那么半秒后（30帧）速度为18。

**根据抛物线原理，速度从负数转为正数一瞬间的位置，是抛物线的最顶端位置，你可以通过这种方式判断抛物线高度，来写速度公式。**

另外，你也可以设置xy速度都为0，设置为白色块。

这样可以形成另一个有趣的效果。

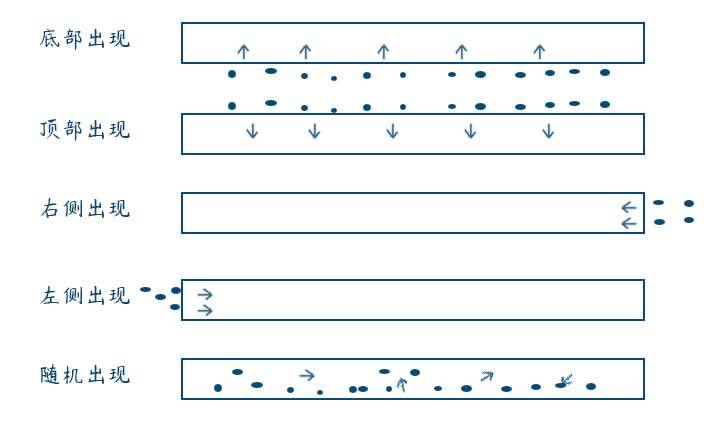
## 粒子效果

粒子效果，是在参数条内部散发播放的粒子效果。

常见的有生命条中的云雾效果、生命血的气泡效果等。



下图为粒子的出现模式：



**需要注意的是，xy速度要根据你的出现位置进行调整**。

底部出现，y速度使用负数。

顶部出现，y速度使用正数。

右侧出现，x速度使用负数。

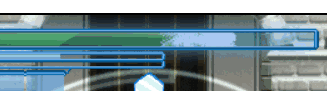
左侧出现，x速度使用正数。

随机出现，x、y速度可以设置0。

**另外，粒子出现与消失，与参数条的长度有联系。**

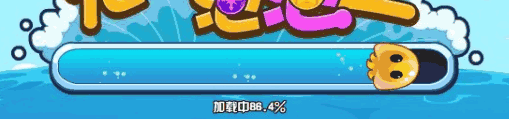
空的部分，将不会出现粒子，并且，由于出现的范围越来越短，20个粒子会越来越密集地挤在一起。

随机分布缩短时：

右侧出现缩短时：

## 游标

游标是跟随当前条进度移动的一个贴图。可以是单张贴图，也可以是gif贴图。



比如图中的黄色章鱼为游标。



再比如图中的白色亮光，也是游标。

单层情况下，游标根据加满的情况浮动，而多层情况下，你需要考虑游标是一直处在满的情况，还是重置浮动，根据新层的位置浮动。

游标有许多特殊的显示方式：

**光亮模式**：游标在条的两侧时，透明度最低，中间的透明度最高。

（有时候游标就是一个圆形的渐变光，最经典的例子，就是win7配置界面）



**闪烁模式：**游标周期性地闪烁。

**受伤模式**：在数值降低时，突然显现游标，随后消失。

**增量模式**：在数值增加时，突然显现游标，随后消失。

**变化模式**：在数值增加/降低时，突然显现游标，随后消失。

**一直显示：**游标不做任何处理。