## 插件介绍

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

**该框的配置项非常多，需要花较长的时间耐心学习**。

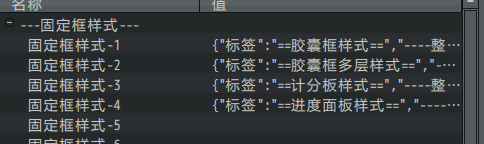
与该设计方式相似的插件，还有：

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

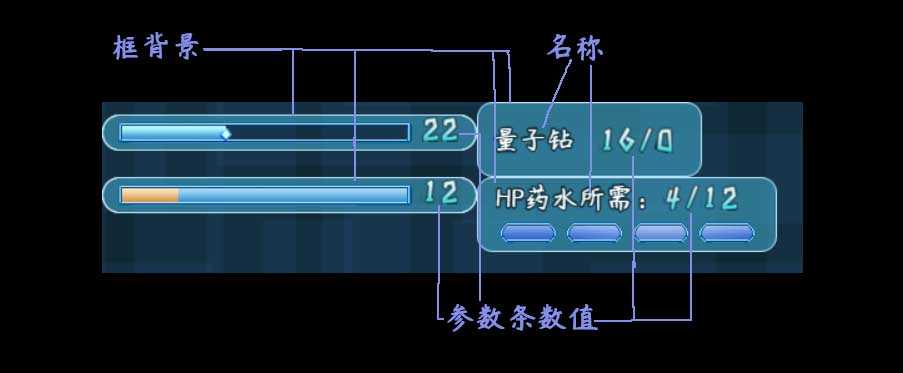
## 固定框样式

### 基本结构

你可以在插件中配置多个你自己设计的样式，并给不同的变量框使用不同的样式。



以这4个样式，大致结构如下：



**框自身包含的样式不多，主要亮点在于参数条**，参数条内部可以变出非常多的花样，比如图中的 游标、多层、遮罩、流动效果 等。

### 固定框与参数条

**参数条 与 变量固定框 是两个分离的大模块。**

参数条： 只负责显示条的各种特性。详细信息去看看”关于参数条.docx”。

所有资源都在gauge\_meter文件夹中。

C:\Users\lenovo\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\变量框样式4-参数条.png

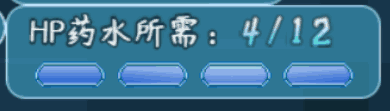
C:\Users\lenovo\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\变量框样式4-参数条遮罩.png

变量固定框： 负责显示数值、名称等混合信息。

所有资源都在gauge\_variable文件夹中。



组合后形成：



一个变量框只含有一个参数条。

而参数条可以根据自身的遮罩，适应上图的圆矩形的填充框。

### 数值显示

变量框使用的数值，会将配置的图片文件分成12份。

H:\rpg mv 箱\mog插件中文全翻译(Drill_up)v1.65\插件集合示例(mv1.6版本)\img\gauge_boss\多层Boss生命固定框-生命数值.png

分别表示：0123456789 / x

用于表示最大参数（100/100）和参数层级（x10）。

数值的对齐方式效果如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 左对齐 | 右对齐 |
| 1000/10  100/10  1/10 | 1000/10  100/10  1/10 |

**需要注意的是，参数条的最大值，需要在绑定中配置。与层值相似。**

层值用于控制参数条的层级显示。

自定义最大值用于控制数值显示的最大值。



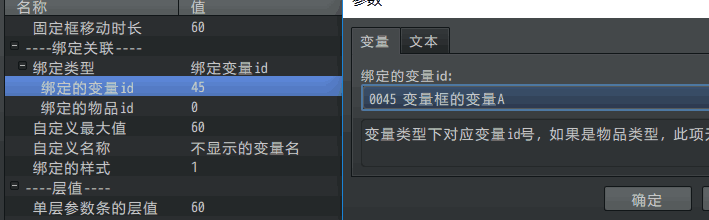
## 变量框绑定

### 绑定关联

变量 –> 样式 是一对一 关系， 样式 -> 变量 是一对多 关系。

物品 –> 样式 是一对一 关系， 物品 -> 变量 是一对多 关系。

也就是说，样式可以对应给多个物品/变量，而每个物品/变量只能对应一个样式。



**由于可以设置多个变量框，你需要合理分配位置，使得变量框、boss框、菜单ui不会拥挤在一起。**

### 整体关系

整体关系如下图所示：



一个样式只对应一个参数条，如果你想要做多个条的框，则需要设置多个样式，并最好区分命名为：“xxx样式A部分”、”xxx样式B部分”。

### 参数条的层值

层值是比较特殊的参数，属于参数条的设置。

变量框中的层值一般表示上限，你也可以像生命条那样，设置成五颜六色的多层条。

这里被分离出来，每个变量/物品都可以配置自己的层值。

参数层级数 = 当前参数值 / 层值

\* 100的值，100的层值，则显示为:"x1"。

\* 99的值，100的层值，则显示为:"x0"。

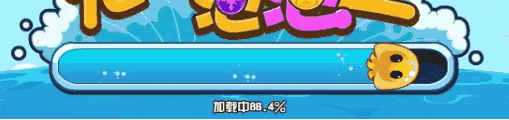
## 设计参考

**变量框的设置非常多，由于与变量直接关联，只要你有想法，都可以模仿实现出来**。

以下是一些游戏的变量框参考：

《qq宠物》的无敌泡泡王，加载条。

结构为： 背景 + 参数条（1个层级 + 不流动 + 粒子效果 + 游标）



《星露谷物语》 的体力条

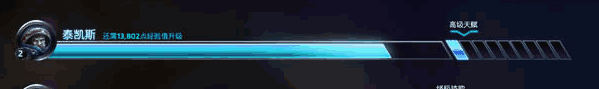
结构为：背景 + 参数条（1个层级 + 不流动 + 旋转90度 + 弹出条）



《星际争霸2》 的经验条

结构为：背景 + 参数条（1个层级 + 不流动 + 游标）

这里的游标，是非常亮的那一圈光线。（后面的格子条做不了……）



《魔兽争霸3》的任务计分板

结构为：背景 + 数值显示



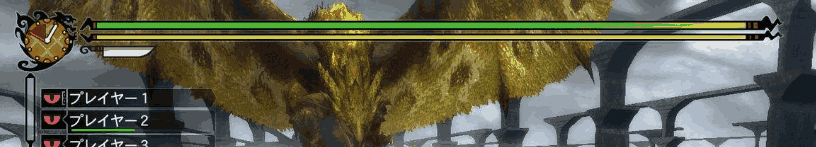
《火炬之光2》的某魔法buff的持续时间显示框

结构为：背景 + 参数条（一个层级 + 不流动）



《怪物猎人》的耐力条。

结构为：背景 + 参数条（一个层级 + 不流动）

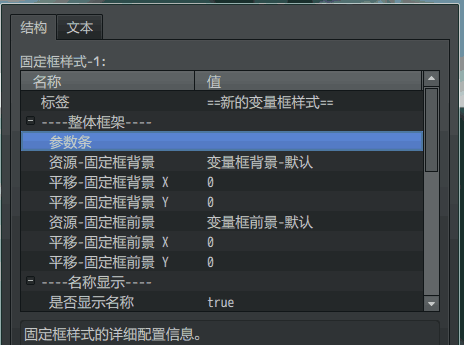


## 开始设计一个变量框

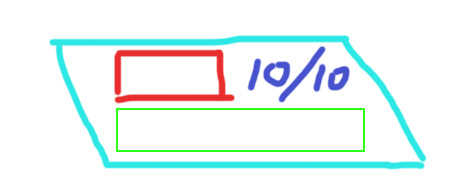
### 1.从默认设置开始，规划区域

整体框架中，需要配置背景、参数条等内容。

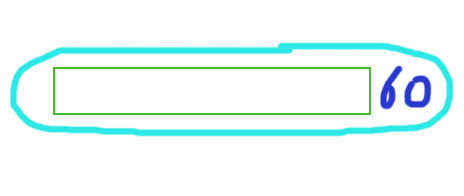
固定框背景是主体结构，**首要目标就是把固定框的布局规划完毕**。



先建立一个初稿：



或者：

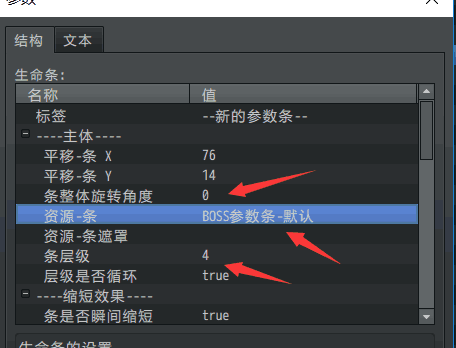


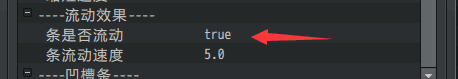
图中，绿色表示参数条框，红色表示名称信息，蓝色表示数值显示。

变量框的使用情况，比生命固定框的范围要灵活得多。不需要拘泥于同一种类型的样式。

### 2.设计一个基本功能参数条

点进参数条，注意4个主要参数：旋转角度、条资源、条层级、条是否流动。



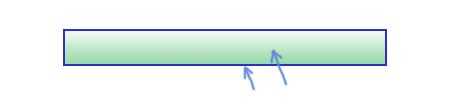


**旋转角度**：考虑一下你的参数条是否要竖直，或者完全相反的结构（旋转180度）。

如果你的生命条是旋转180度，那么你要设计所有的图片资源，都是旋转了180度的。

**条资源**：图片长度直接影响显示的长度，满血时，就是图片满长度。

你需要注意条与框之间的关系，你需要调整框的大小能正好完整容纳生命条。



（如果你需要配置遮罩，先不着急，这一步可以留在步骤4之后做。）

**条层级**：**直接影响实际高度。**先保证一条血能被完整容纳进框中，我们这里将4改成1。

4个层级实际上会只显示原图片高度的四分之一，如果你忘了，你会发现实际出来的生命条超级细，那是因为分层了。

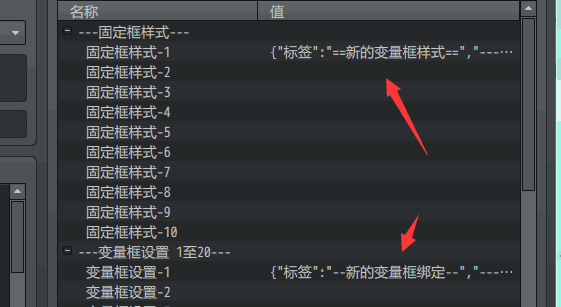
**条是否流动**：**直接影响实际宽度**。流动为三分之一，不流动为原宽度。

### 3.调整测试，校准基础效果

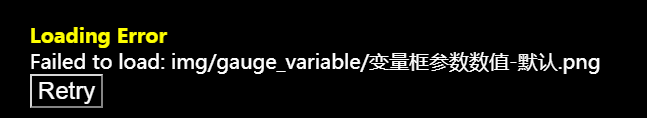
由于分别配置图片不能非常直观地看到效果，所以，需要进行初步测试，反复调整。

**主要目的是，比例协调 + 使得参数条与框背景完美拼合**。

初步完成了样式后，添加一个绑定，使用默认参数，。



测试前，把需要资源的设置**设为空**，不然默认的资源没有，会报找不到文件的错误：



假设这里指定了变量的id，在战斗界面或者地图中，给变量赋值，**确保值是满的**。

即 **层值 = 变量值**。

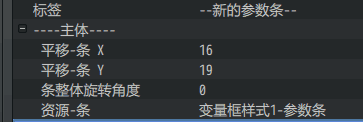
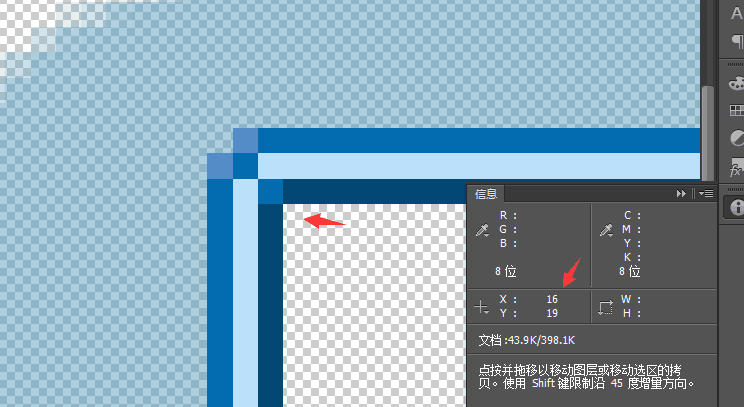




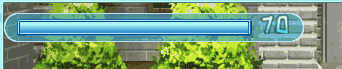
在地图、战斗界面中，查看框的显示情况。下图有许多内容需要微调。



你可以通过ps的信息查看，确定参数条的基本坐标，然后设置条的位置。



**这些都需要花时间调整，并且在这个框架基础上，精雕细琢。**



### 4.完善参数条的其它效果

完成了基础的规划，生命条还可以附加其它效果：

**层级、缩短效果、流动效果、凹槽条、弹出条、粒子效果、游标**。

具体效果去看”关于参数条”，这里不再赘述。

在战斗boss生命框中，游标的作用不大，而相对于变量框来说，游标的作用相对就比较大了。因为变量框中，最大值都比较小，比如收集10个蘑菇，蘑菇数量增减时，需要一个比较明显的动画效果、或者直接用游标，来提示玩家已完成了任务的一小部分。

### 5.完善绑定以及剩余设置

每个配置参数的地方，**都最好过一眼**，即使你已经关闭了这个效果。

另外，你需要留意 自定义最大值 和 层值 的区别。

一个用于控制显示的数值，一个用于控制参数条层级。