## **概述**

**插件介绍**

◆MOG\_SceneMenu 面板 – 全自定义主菜单

◆Drill\_WindowMenuButton 控件 - 按钮窗口管理器

如果你要修改主菜单横向、纵向或者环形设置，请查看文档最后的配置表。

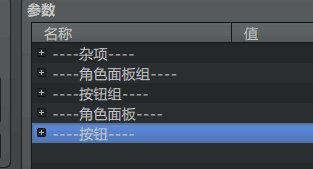
**如果你要隐藏某些数值或条，设置y1000让玩家看不到就可以了。**

## **主菜单界面**

**结构**

插件分成4个部分：角色面板、按钮组、队形界面、杂项数据

（队形界面目前无法配置）其中还有组的概念，角色面板组用于配置窗口的排布。

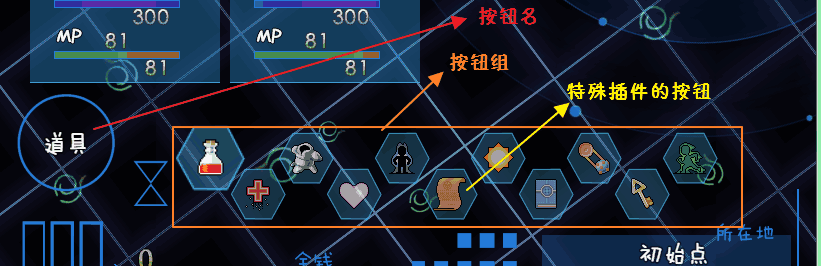


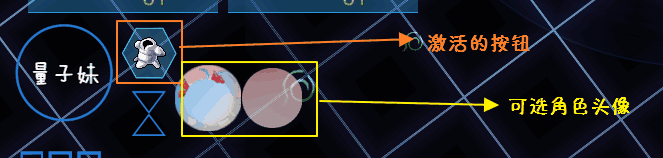
点击旁边的小按钮可以将它们收起。

**按钮组**

**按钮组**是控制按钮的排布方式和位置的。而**按钮**是控制单个按钮的具体内容的。

按钮组的结构如下：



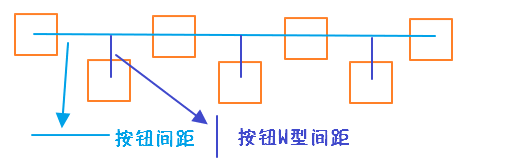


其中，按钮是根据原主菜单的选项来分配的，一个选项对应一个按钮。

如果你使用了插件去掉了”保存”选项，那么保存按钮将不会出现。

如果你添加了一个选项但是没有配置，那么将会出现一个使用默认值的按钮。

按钮的顺序也与原菜单的选项顺序一致。



按钮的间距情况如上图，位置是以按钮组xy坐标为基准的。按钮组起点xy坐标是进入主菜单时的动画效果用的。

如果设置W间距为0，那么按钮将会排成一条直线。

另外，**固定按钮位置，是直接无视上述规划的位置，而直接指定的位置的方式。**

固定位置是按**第n个按钮**来控制的。



上图中，设置第3个按钮的坐标，可以看出，只有第三个偏移了规划，而其他的按钮仍然在自己的规划位置中。

当然，**如果你确定你的游戏菜单数量不再变化（比如固定10个），你就可以直接指定所有菜单的坐标，使得它们形成你自己想要的任何形状。**



另外，你可以设置当前选中的按钮的效果，比如缩放效果、左右浮动效果等。

(按钮的效果相互独立，开一个就好，全开会很怪异…)

**角色面板**

**主菜单的角色面板不能控制起点、高度、宽度、布局修正。**

**（原本这里定义为角色窗口，但后来发现底层并不是窗口，所以改为角色面板）**

角色面板的分配xy位置比较多，如下图所示：



如果你没有设置手动分配布局（自适应布局），那么，系统会根据窗口大小来分配布局的位置，1个角色则居中，2个角色则放居中靠左边和右边，以此类推。

角色前景图 和 面板 是根据布局位置来决定的，你可以单独设置它们的偏移位置，像下面那样：



3. 如果你把偏移都设置为0，前景图和窗口是靠在一起的，如下图。



4.如果你找不准xy坐标位置，那么，先把角色组的xy坐标设置成0，偏移也全0，把布局贴在左上角，判断是否是图片的大小对坐标有影响，确认无误后，再设置xy坐标。



**队形界面**

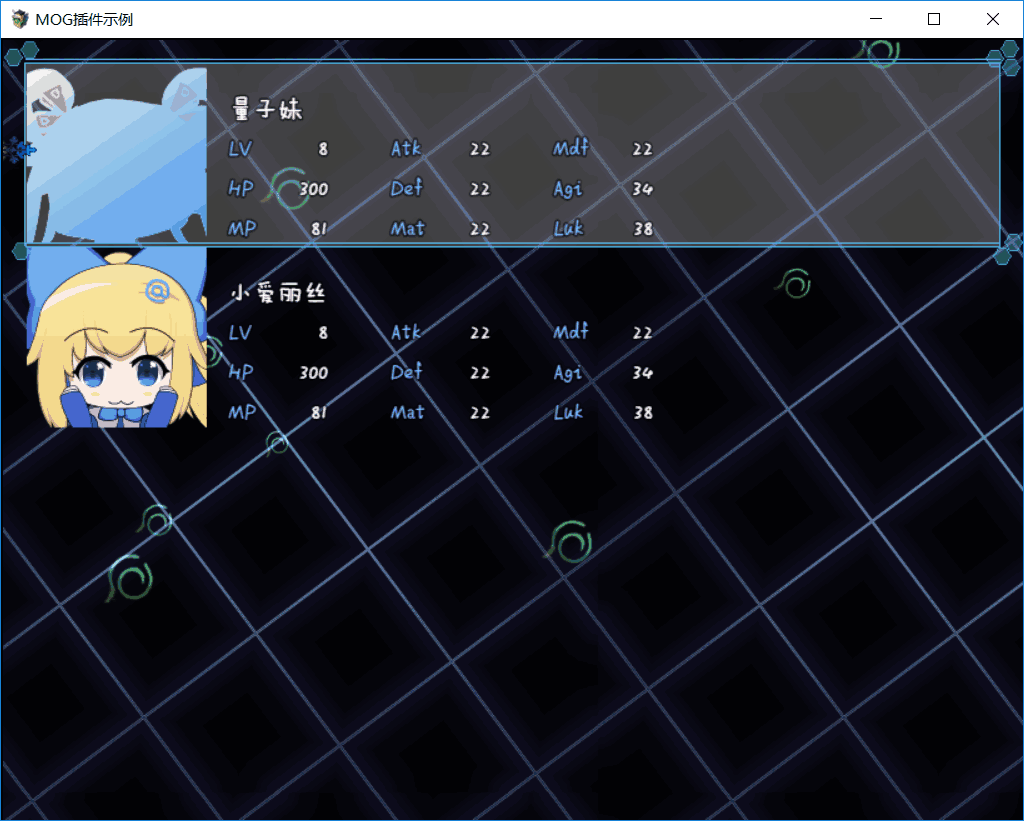
Rmmv默认的队形界面比较特殊，它是直接在主菜单上进行操作的。

也就是说，队形界面和主菜单的功能是嵌入在一起的。



下图为mog插件新建立的一个队形界面的操作。（也是嵌入在主菜单界面）

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。



## **按钮管理器**

**按钮去除/改变顺序**

如果你要去掉按钮，在这里去掉：（注意，这里是去掉，不是隐藏。）



菜单里面按钮窗口的顺序是被固定的。

**如果要修改按钮的先后顺序，可以使用 按钮管理器，调整优先级**。



**按钮关键字**

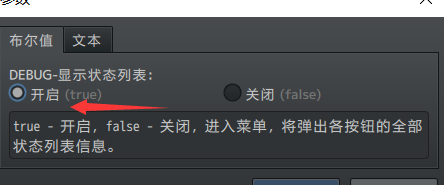
主菜单相关插件的作用范围如下图所示：

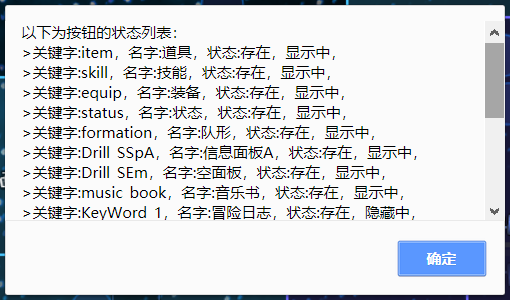


按钮关键字是菜单窗口中的按钮的标识，通过关键字，按钮窗口管理器 和 全自定义主菜单可以相互独立。具体可以去看看”菜单关键字.docx”中的按钮关键字列表。

**注意，如果你的关键字没对上那个菜单背景或者按钮，那么会插件使用默认的菜单按钮。要找到其关键字你可以开启主菜单插件的DEBUG设置，通过那个查看每个按钮的关键字。**如果默认的按钮也没有效果的话，那么就可能是插件自身的问题了。

你可以通过 按钮管理器 的debug查看功能，显示所有关键字，以及按钮的状态。





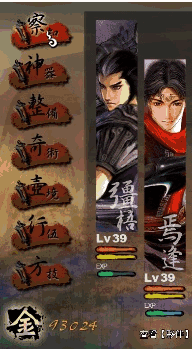
## **设计**

**按钮样式**

(#>д<)ﾉ 首先，你们不要被我的模板的按钮给限制了想象力，

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。

下面是几款别人游戏菜单的样式（只是参考，具体实现自己想哦）：





下面这个是ReIris的一个作品 (\*ˉ﹃ˉ) ，展开你无穷的想象力，插件几乎任何事情都可以做。

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

**配置表**

（1.41版本添加了怒气条和经验条，图中的示例为旧版本的ui，但是并不影响配置）

**（游戏中 运动、漂浮、旋转 的物体不在这里配置，去看看 菜单背景,粒子,魔法圈.docx ）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类型 |  |  |  |
| 角色排布模式 | 水平布局（true）  （可设置自适应）  手动： xy坐标（20,220）  间距200  清空 ”固定角色面板位置” | 垂直布局（false）  （可设置自适应）  手动： xy坐标（250,30）  间距140  清空 ”固定角色面板位置” | 固定角色面板位置：   1. 16,250 2. 600,250 3. 1000,1000 4. 1000,1000 |
| 角色面板 | xy坐标（0,0） | xy坐标（0,0） | xy坐标（0,0） |
| 角色前视图 | xy坐标（0,-120） | xy坐标（0,230） | xy坐标（0,-120） |
| 角色名 | xy坐标（20,0） | xy坐标（140,30） | xy坐标（20,0） |
| 按钮组 | xy坐标（210,490）  起点xy坐标（0,490）  水平排布（true）  间距48  W间距36  清空 ”固定按钮位置” | xy坐标（162,136）  起点xy坐标（162,0）  垂直排布（false）  间距 30  W间距 -54  清空 ”固定按钮位置” | 起点xy坐标（0,490）  固定按钮位置：（不要填入括号）  1 (408,131) 2 (492,160)  3 (542,232) 4 (542,318)  5 (492,390) 6 (408,416)  7 (324,390) 8 (274,316)  9 (274,230) 10(324,160) |
| 按钮名 | xy坐标（16,460）  起点xy（-100,0） | xy坐标（16,460）  起点xy（-100,0） | xy坐标（358,300）  起点xy（0,50） |
| 激活的按钮 | xy坐标（151,455） | xy坐标（151,455） | xy坐标（408,275） |
| 可选角色头像 | xy坐标（210,500）  水平排布（true）  清空 ”固定可选头像位置” | xy坐标（80,145）  垂直排布（false）  清空 ”固定可选头像位置” | 固定可选头像位置：   1. 300,275 2. 520,275 |