

# 程序化 UI 工具快速入门指南

版本 2.0 | 作者 : Roluplay | 西班牙语

## 1. 什么是程序化 UI 工具？

程序化 UI 工具是一款 Unity 工具，可让您快速轻松地为 UI 组件（例如图像和 RawImage）添加视觉效果。告别创建复杂图像的烦恼；使用此工具，您可以直接从 Unity 编辑器程序化地应用边框、圆角和填充颜色。

该系统非破坏性，高效的并自动与渲染管道集成内置 和 区域规划项目。

## 2. 快速入门：60 秒内打造您的第一个效果

1. 打开工具：进入菜单窗口 > 程序 UI 工具 > 效果窗口。
2. 创建 UI 元素：在您的场景中，创建一个新的图像对象（GameObject > UI > Image）。
3. 选择它：确保在层次结构中选择了新的图像对象。
4. 开始预览：在程序 UI 工具窗口中，单击按钮开始预览您会看到场景中的图像发生了变化。
5. 修改参数：玩转部分中的值“效果设置”。在“角半径”部分更改“全局半径”，或在“边框设置”中调整“宽度”和“颜色”。所有更改都将实时反映。
6. 应用效果：对结果满意吗？点击应用至选定项。这将创建一个新的效果概况在您的项目中并将其永久分配给您的图像。

完成！您已经创建了第一个程序化 UI 效果。

## 3. 了解关键组件

该工具有两个主要功能：

- 程序化UI组件：这是添加到游戏对象的组件。它负责获取效果配置文件并将其渲染到屏幕上。
- **ProceduralUIProfile**：这是一个脚本对象（项目中的资产）存储效果的所有设置：角半径、边框颜色等。优点是您可以重复使用相同的配置文件跨越数十个对象来保持一致的视觉风格。

## 4. 探索效果窗口

特效窗口是您的中心。它分为几个主要部分：

### 实时预览

- 允许您实时查看任何选定 UI 对象的变化。这是无需进入“播放”模式即可进行设计和实验的最快方式。

## 效果设置

这是定义视觉方面的地方。

- 圆角半径：
  - 单元：在像素(固定值)或百分比(适应对象大小的值)之间进行选择。
  - 个人角落：激活此选项可为四个角分别赋予不同的圆角。如果禁用，则使用“全局半径”。
- 边框设置：
  - 定义边框的宽度和颜色。
  - 启用进度边框：将边框变成圆形进度条。非常适合用于加载栏、头像等。
    - 进步：填充值(从0到1)。
    - 起始角度：进展开始的点(0在右边)。
    - 方向：填充方向(顺时针或逆时针)。
- 填充设置：
  - 填充颜色：定义元素的背景颜色。

## 行动

- 应用于选定项：将当前设置保存为新的 ProceduralUIProfile 并将其应用于选定的对象。
- 重置设置：将窗口中的所有值返回到其初始状态。
- 保存预设/加载预设：允许您将当前配置保存为可重复使用的配置文件或加载现有配置文件进行编辑。

## 5. 性能和优化

此版本的工具经过高度优化。圆角和边缘圆润效果极其轻量，即使在移动设备上也不会对应用的性能产生明显影响。

## 6. 常见问题 (FAQ)

- 为什么我的 UI 在构建中是粉红色的？
  - 如果 Unity 在构建过程中排除了着色器，就会发生这种情况。要解决此问题，请前往“项目设置”>“图形”，并将 ProceduralUITool/RoundedBorder\_Builtin 和 ProceduralUITool/RoundedBorder\_UPR 着色器添加到“始终包含的着色器”列表中。

○

## 7. 支持和联系

如果您有任何疑问、发现错误或有任何建议，请随时联系：

邮箱:coldagsala@gmail.com