

GIAO DIỆN CHUYÊN NGHIỆP

# BÌNH THƯỜNG TRÒ CHƠI



# 01 Mô tả gói



- Các tài sản được tối ưu hóa cho nền tảng di động.
- Các cảnh demo được thiết kế ở độ phân giải 2560x1440.

Ma

- Hình ảnh Sprite UI được cung cấp theo dạng 9 lát cắt ở độ phân giải gốc.
- Một số hình ảnh mẫu có kích thước lớn được cung cấp ở chế độ thu nhỏ.
- PictoIcons, ItemIcons và RuneIcons được cung cấp ở nhiều kích cỡ khác nhau, với giá kích thước ban đầu của chúng và bội số của 2.
- Các biểu tượng khác được cung cấp ở kích thước gốc như được sử dụng trong cảnh demo.

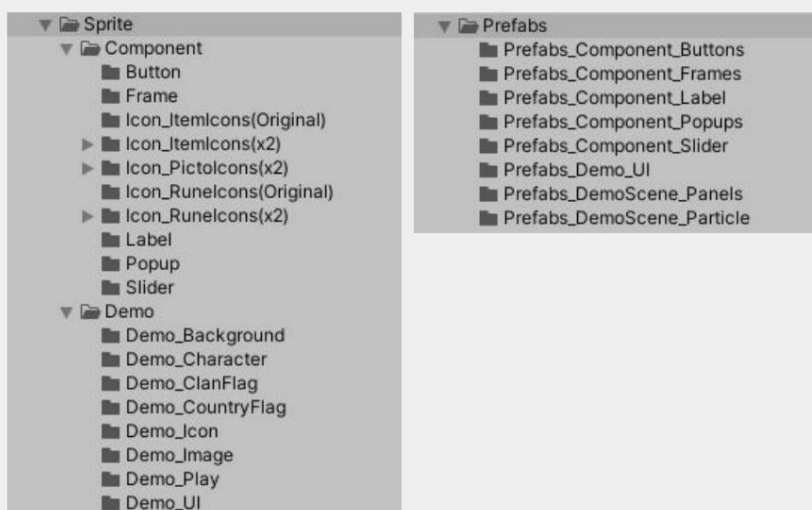
Phông chữ

- Phông chữ được tạo bằng TextMeshProUGUI.
- Đã thay đổi thành phông chữ Lilitha One kể từ v1.2.0 (Phông chữ đã được thay đổi thành phông chữ toàn cầu hơn và phông chữ tinh tế.)
- Phông chữ miễn phí đã được sử dụng trong các cảnh demo.
  - Vui lòng thận trọng trước khi sử dụng.

Điều cần thiết là phải tuân thủ bản quyền của người tạo phông chữ, vì vậy hãy đảm bảo xác nhận bản quyền của tác giả gốc trước khi sử dụng.

## cập nhật v2.0

Trong v2.0, bạn đã di chuyển tệp nguồn sprite & Prefab để phù hợp với thành phần.

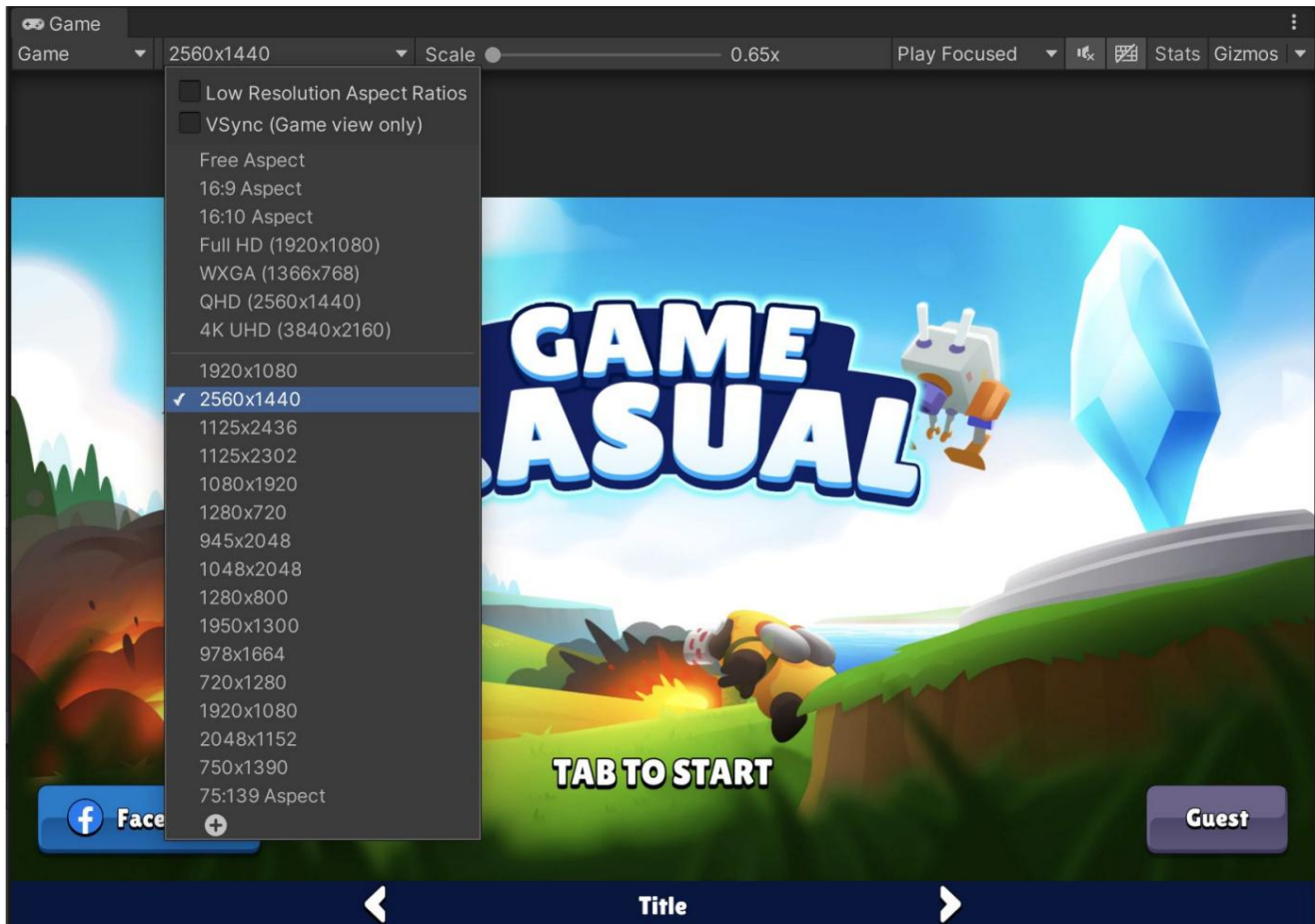


## 02 Thiết lập cơ bản

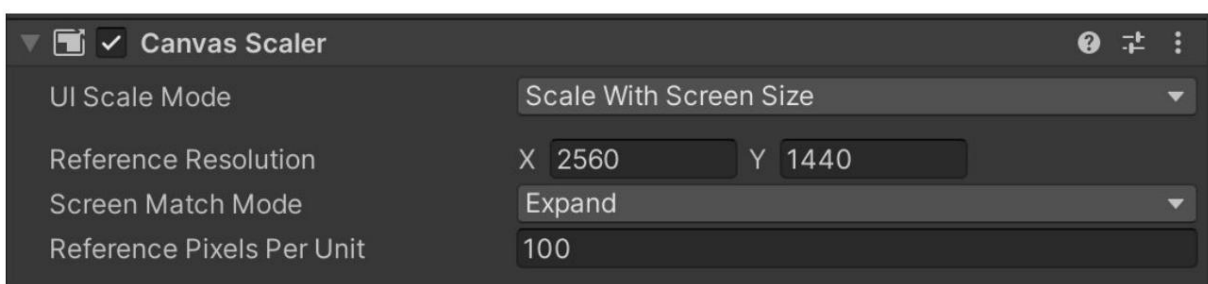


### 1. Thiết lập độ phân giải GameView

Nếu bạn đặt độ phân giải mong muốn trong chế độ xem trò chơi, bạn có thể xem trước.



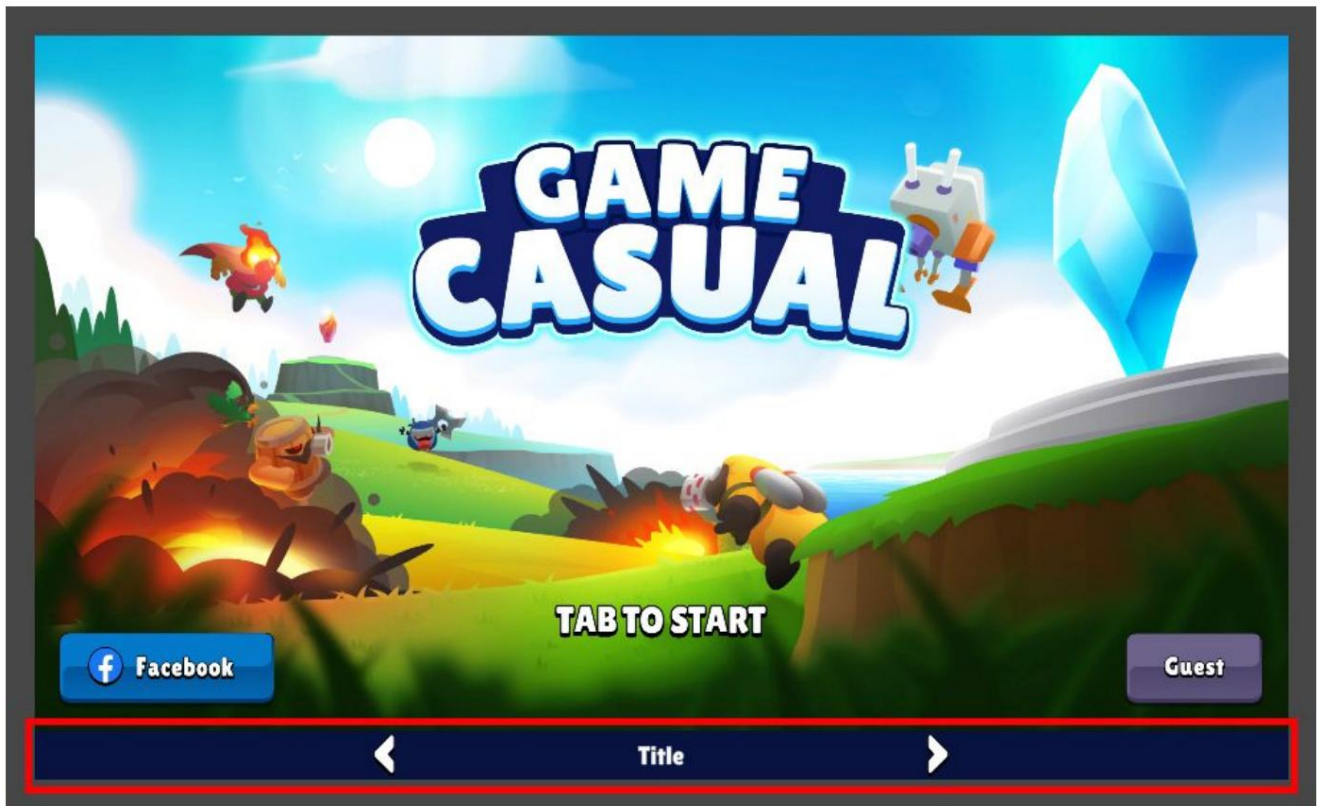
### 2. Cài đặt Canvas Scaler



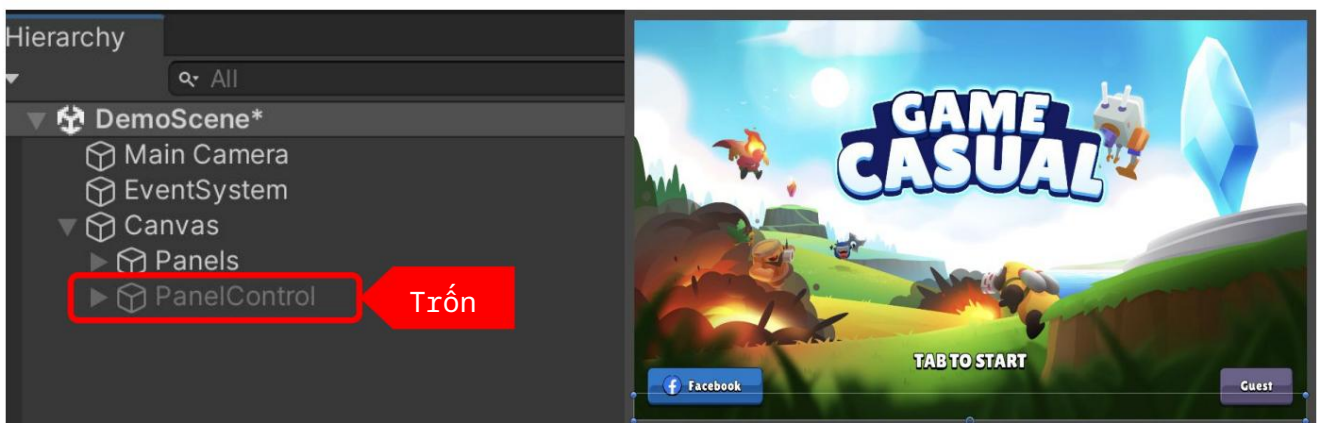
## 03 Bảng điều khiển



Có PanelControl trong bản demo.



bạn có thể ẩn nó đi để thuận tiện hơn.

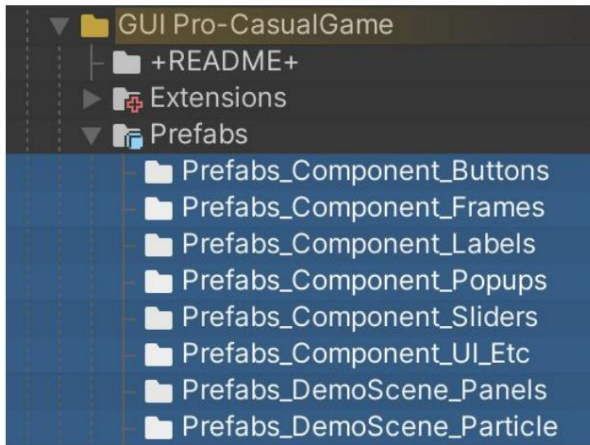


## 04 Nhà lắp ghép

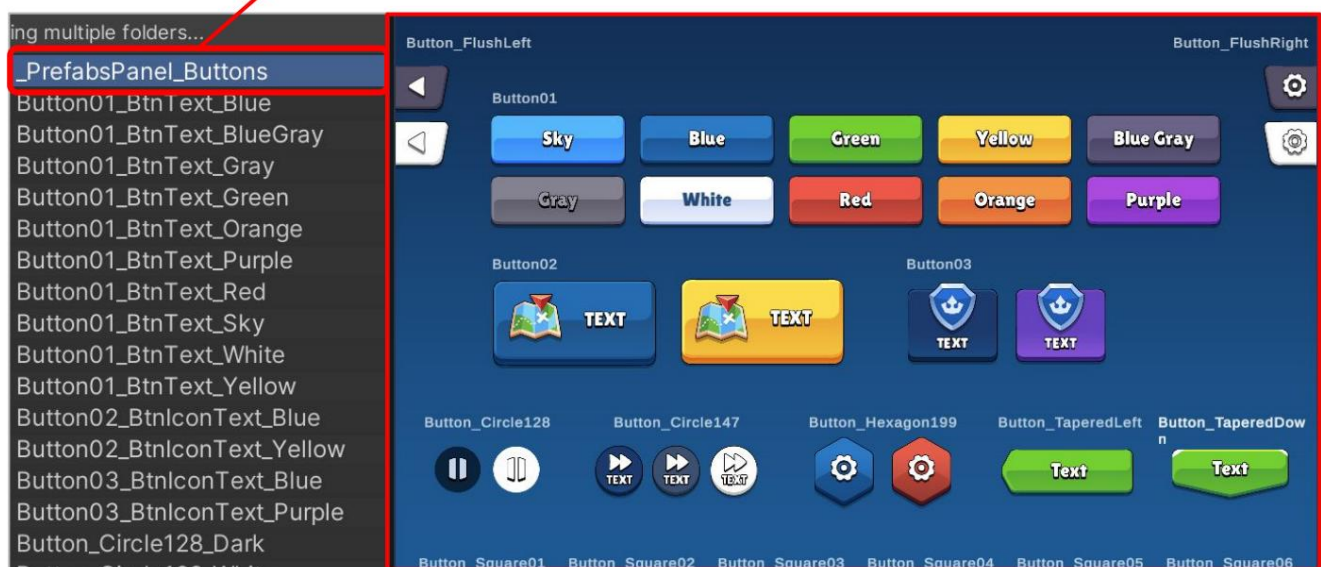


Tất cả các giao diện người dùng được xây dựng sẵn đều nằm ở đường dẫn bên dưới.

- Các thành phần được phân loại thành các nút, khung, nhãn, cửa sổ bật lên, thanh trượt và UI\_etc và được lưu dưới dạng bản dựng sẵn.
- Mỗi cảnh demo được lưu dưới dạng bản dựng sẵn trong DemoScene\_Panels.



Nhấp đúp vào “\_PrefabsPanel\_xx” để xem nhanh danh mục các nhà lắp ghép đã thu thập được.



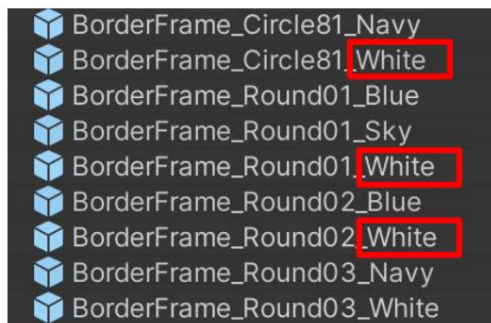


## 05 Prefabs White Elements

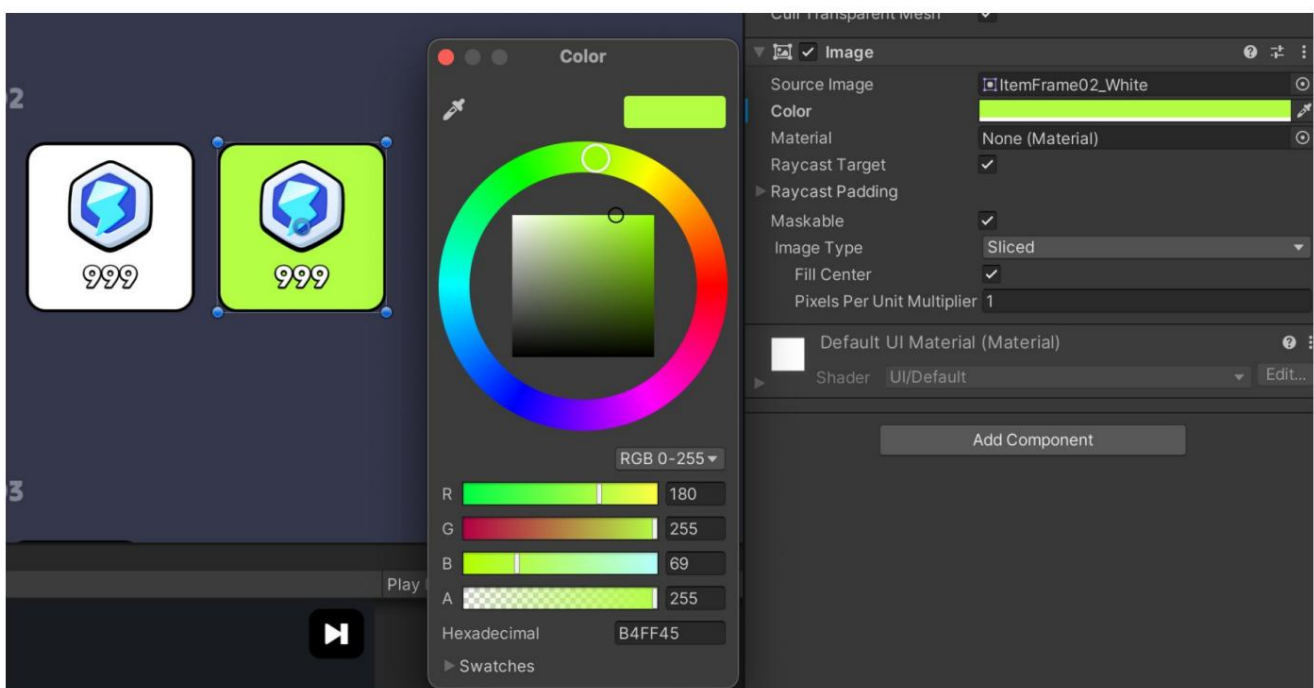


Ngoại trừ một số giao diện người dùng được thiết kế chi tiết, các họa tiết phẳng có thể được thể hiện bằng màu trắng đã được thay đổi hoặc thêm vào màu trắng.

Các thành phần prefabs có màu sắc được chỉ định và các phiên bản màu trắng có thể tùy chỉnh theo để trình diễn các cảnh. (Ngoại trừ một số thành phần UI được thiết kế cẩn thận.)



Bạn có thể tùy chỉnh màu sắc bằng các họa tiết màu trắng.

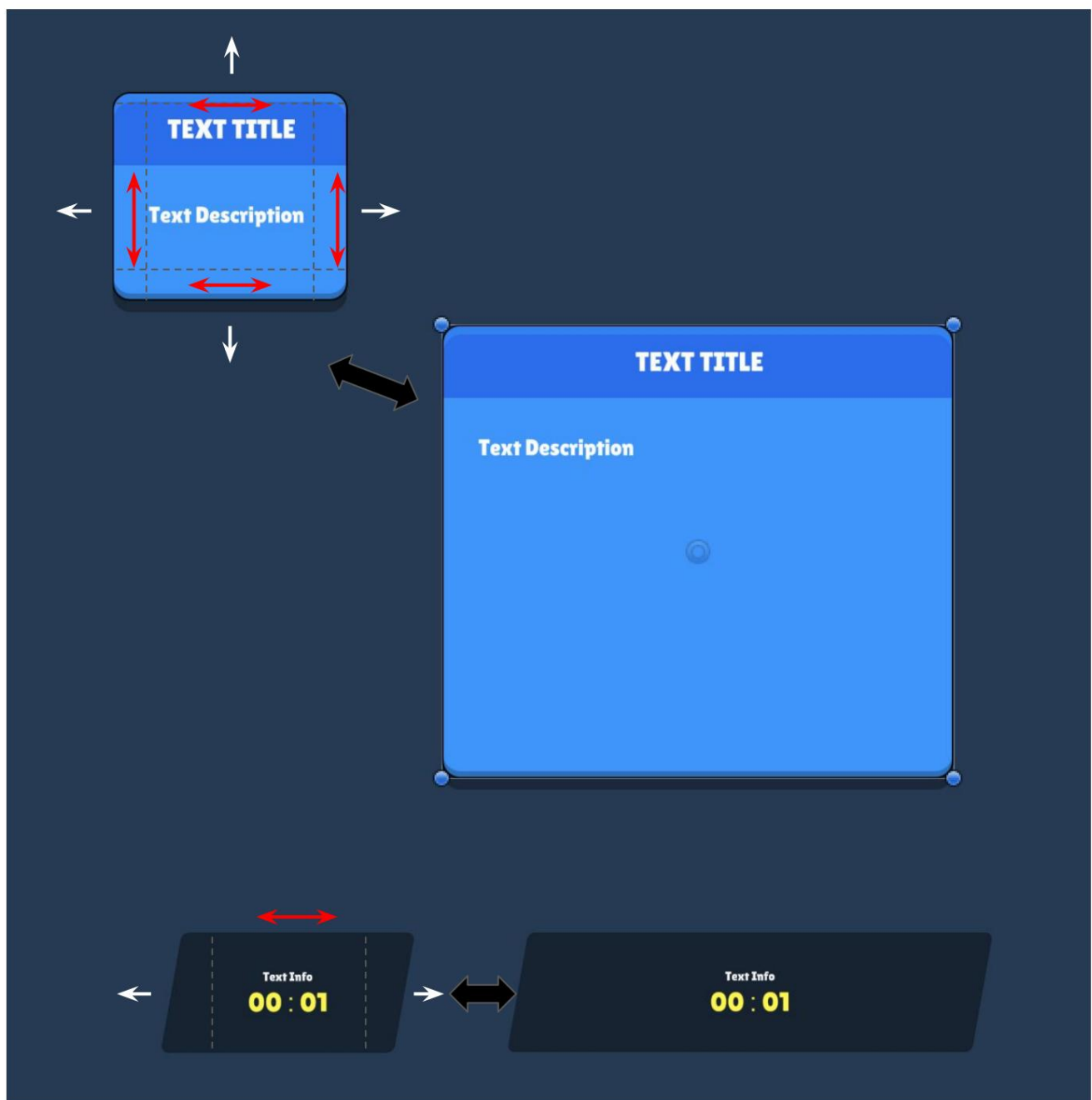


## 06 Sprite 9-Bản vá



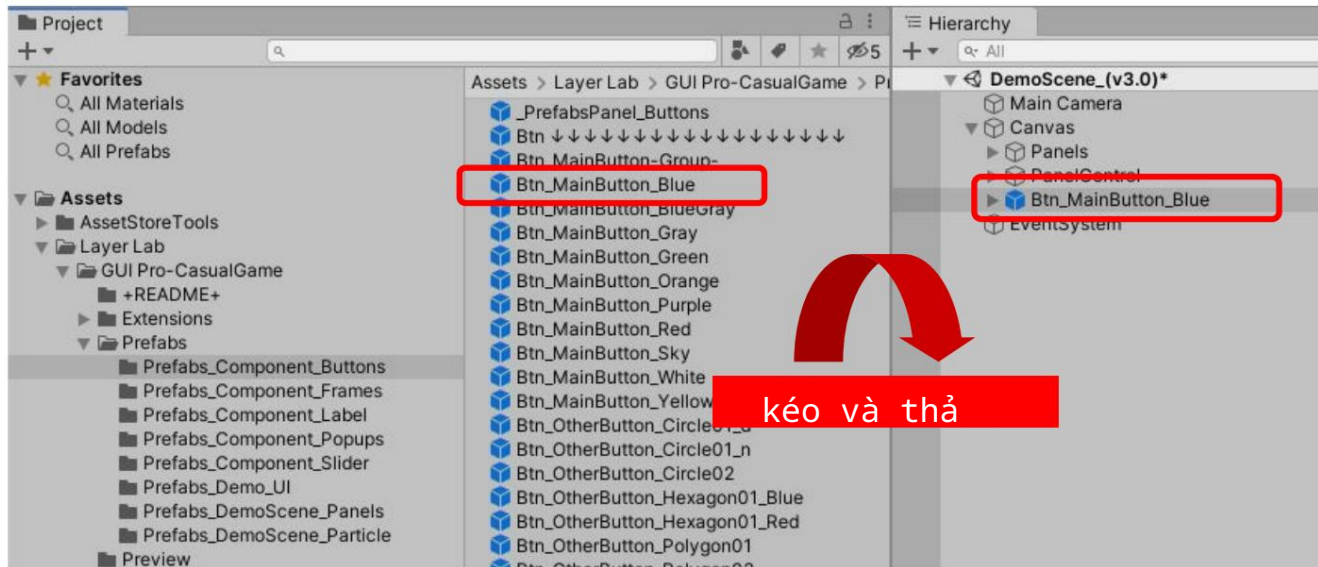
Các thành phần Sprite ngoại trừ một số đã được cắt lát và có thể thay đổi kích thước.

- Một số thành phần UI chỉ có thể mở rộng theo chiều ngang tùy thuộc vào thiết kế.
- Không thể sử dụng 9 miếng vá cho các thiết kế phân cấp phức tạp.
- Một số thành phần có kích thước tối thiểu tùy thuộc vào thiết kế, chẳng hạn như bảng, biểu ngữ và khung bật lên.



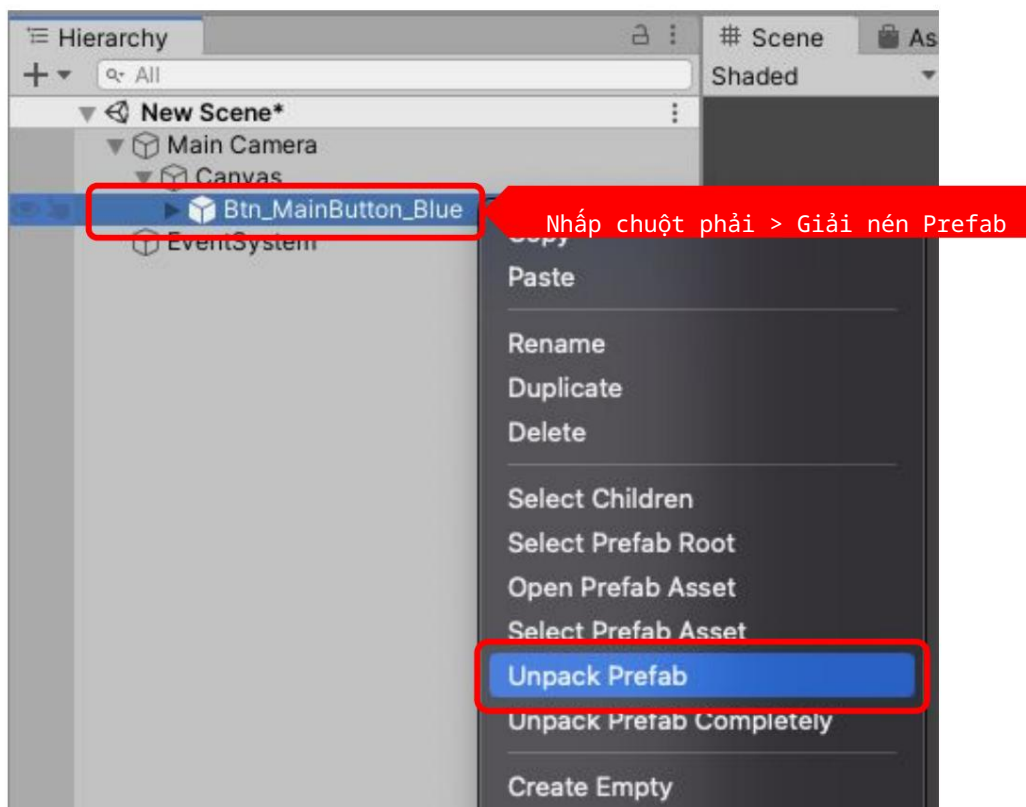
## 07 Cách sử dụng Prefabs

1. Kéo và thả Prefab để nhập vào canvas của hệ thống phân cấp.



2. Đem nó ra canvas và sử dụng unpack prefab.

Điều này sẽ giữ nguyên bản gốc. Và sửa đổi nó theo ý muốn và sử dụng nó.





## 08 Mẫu Phong Chữ Phác Thảo



### 1. Phác thảo phong chữ

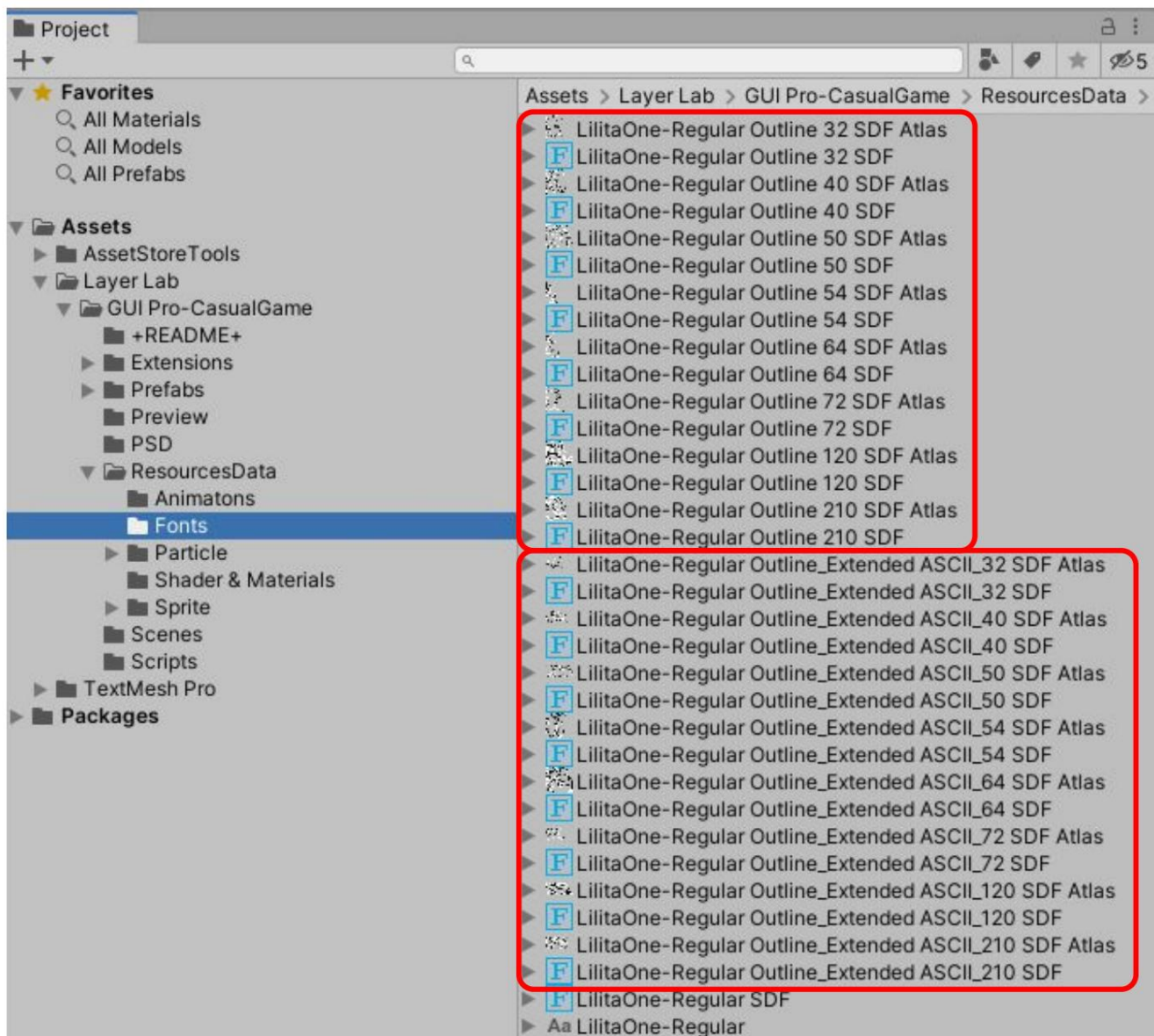
Vì phong chữ phác thảo được tạo thành từ bitmap nên kích thước văn bản lớn hơn có thể dẫn đến chất lượng kém.

Vì vậy, chúng tôi sản xuất và cung cấp theo nhiều kích cỡ khác nhau.

Số được viết sau tên phong chữ là cỡ chữ (32,40,50,54,64,72,120,210).

Phong chữ có cùng tên chỉ khác nhau về kích thước và bảng chữ cái và ký hiệu đi kèm đều giống nhau.

Vui lòng chọn và sử dụng kích thước phù hợp cho văn bản bạn đang soạn thảo.

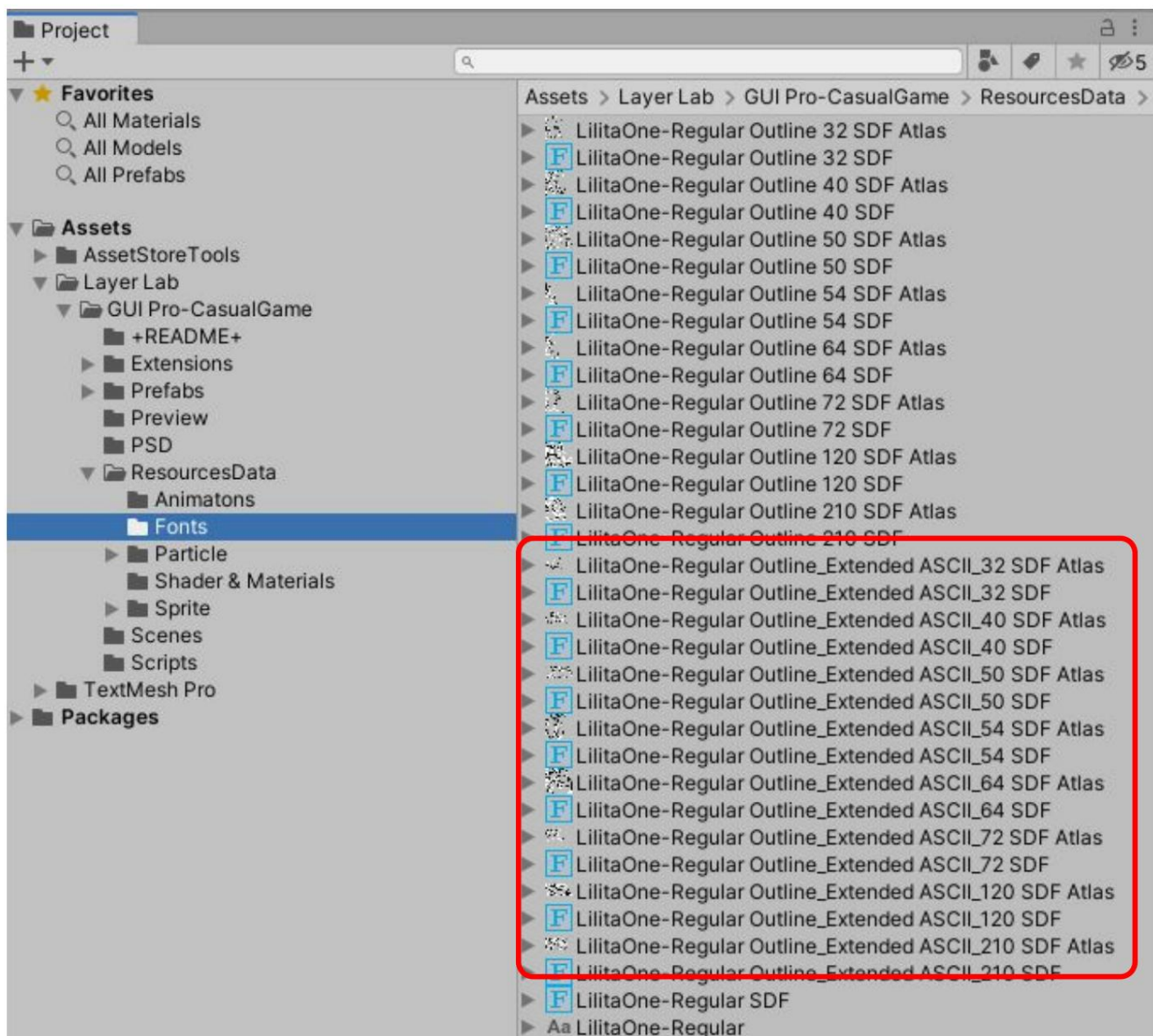
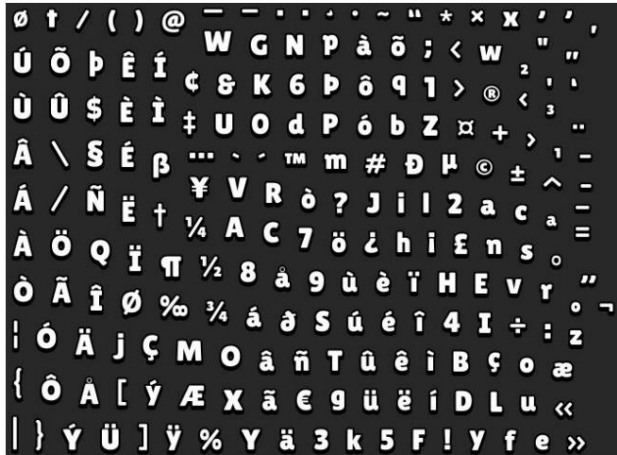


## 09 Mẫu Phong Chữ Phác Thảo



### 2. Outline\_Mở rộng Kiểu ASCII

Phông chữ ASCII mở rộng có các phong chữ có dấu như â, ñ, Ê, ÿ, v.v.



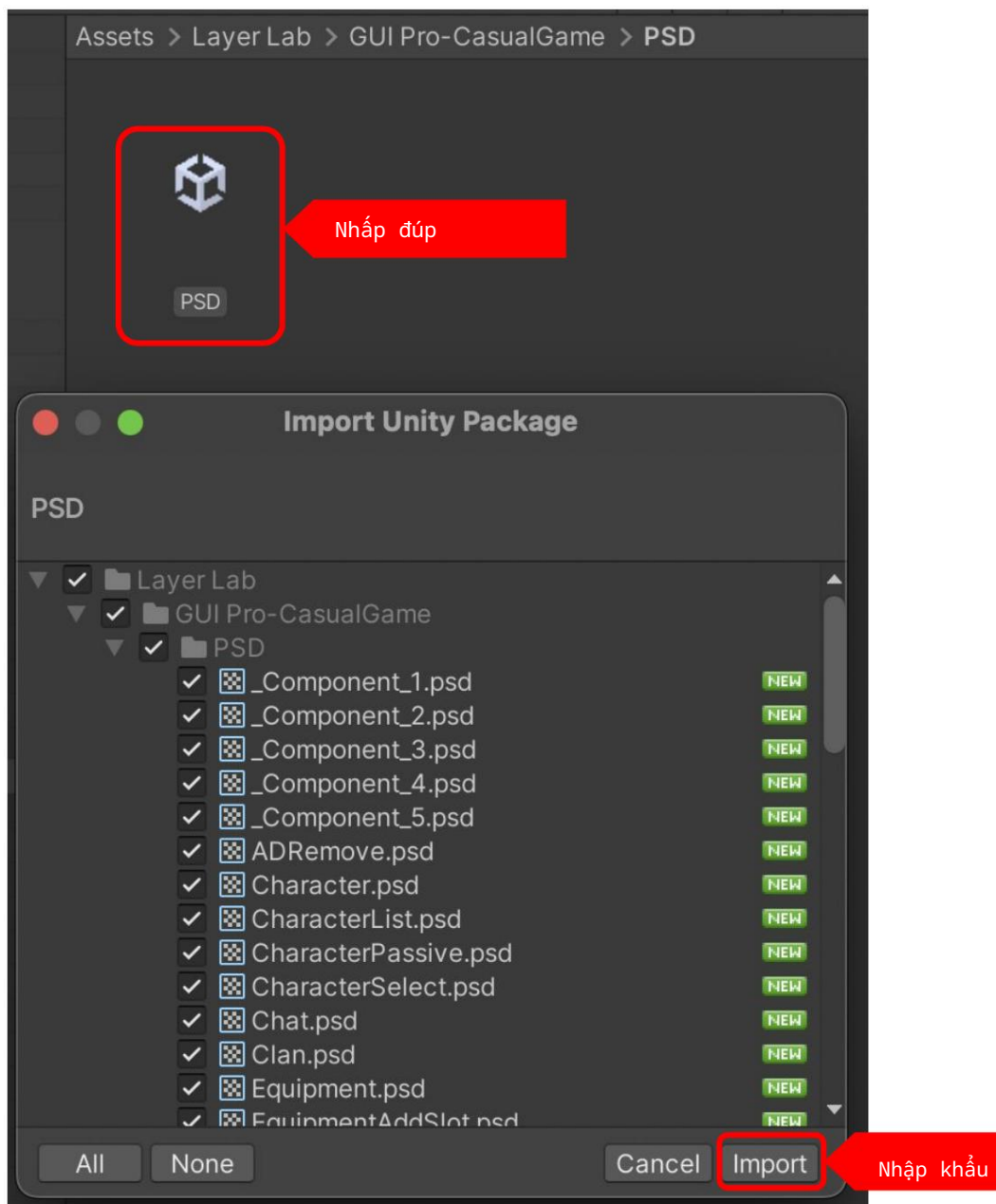
## (+PSD) Hướng dẫn sử dụng gói



PSD được đóng gói.

Các tệp PSD đã được đóng gói để tăng tốc độ nhập.

Bạn có thể nhập tệp đã đóng gói bằng cách nhấp đúp vào tệp đó.





## Hỏi & Đáp 1

Để thay đổi màu sắc được chỉ định của một phần tử



H. Tôi muốn thay đổi màu được chỉ định của phần tử.



A. Bạn có thể chỉnh sửa nó trong Photoshop. (Chỉnh sửa PSD)

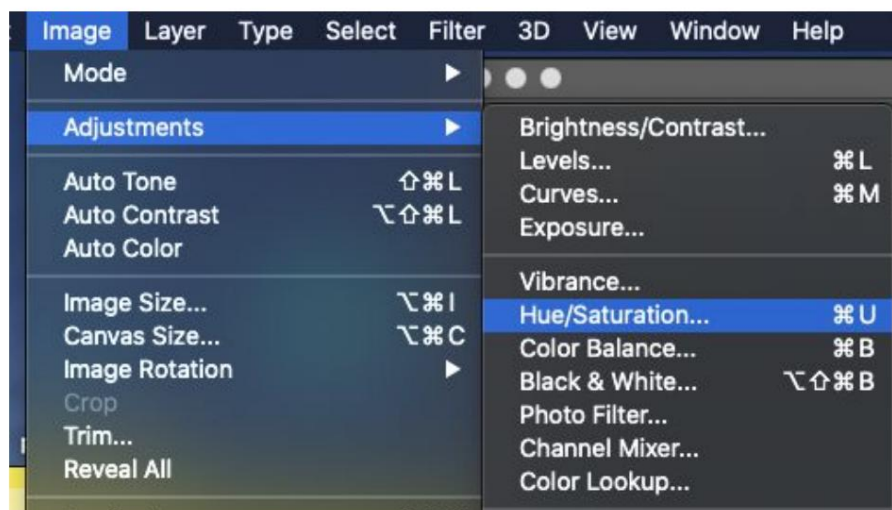
Để chỉnh sửa thiết kế và xuất lát cắt, bạn cần biết cách sử dụng Photoshop.

Sẽ rất hữu ích khi biết khái niệm về lớp và học cách sử dụng các công cụ cơ bản, cách sử dụng 'lớp kiểu' và cách 'xuất png'.

Bằng cách đó, bạn có thể chỉnh sửa nó thành chất lượng cao và bạn có thể làm 9 lát cắt theo ý muốn. Và điều đó sẽ giúp bạn phát triển.

### 1) Cách dễ dàng để thay đổi màu sắc

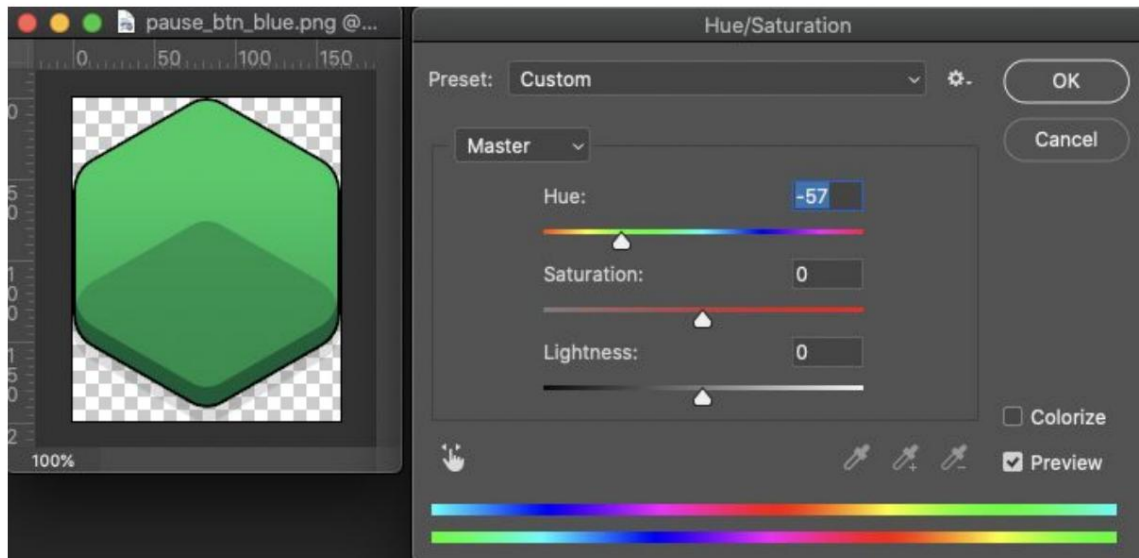
- Mở tệp PNG trong Photoshop và điều chỉnh bằng cách sử dụng 'Image > Adjustments > Hue/Saturation'.





## Hỏi &amp; Đáp 1

Để thay đổi màu sắc được chỉ định của một phần tử

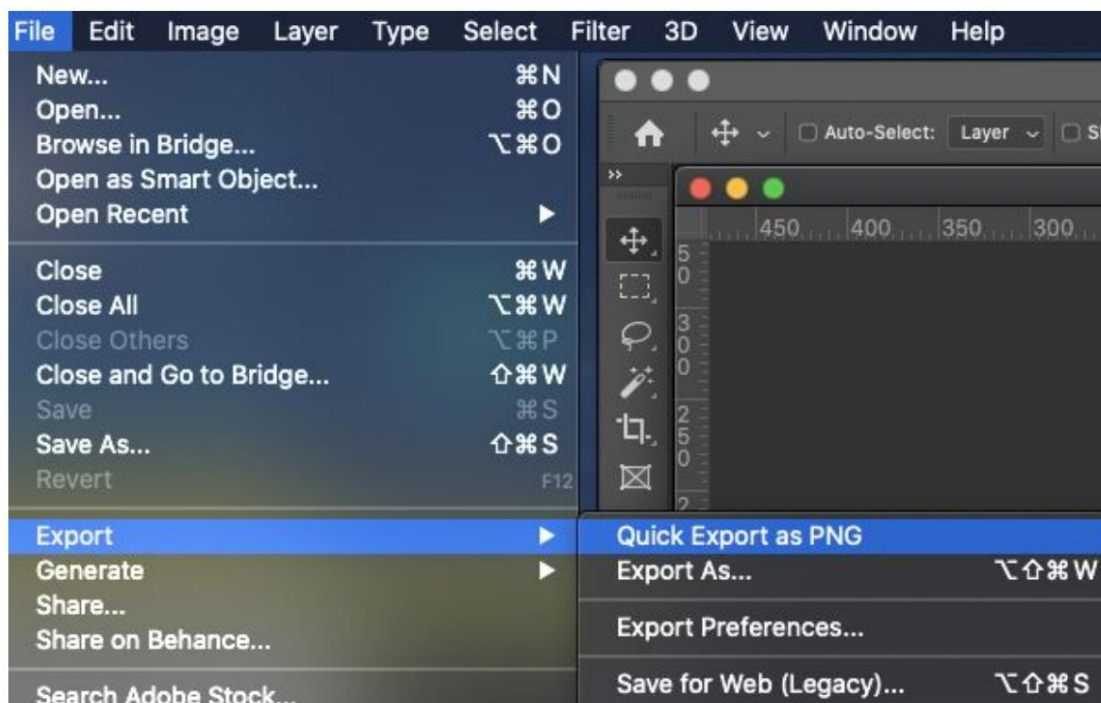


- Bạn có thể thay đổi màu sắc của thành phần một cách đơn giản.
- Tuy nhiên, bạn không thể điều chỉnh chi tiết hoặc thiết kế chất lượng cao, vì vậy hãy tham khảo

Nó.

## 2) Xuất sang PNG

- Cách đơn giản để lưu trữ PNG(9 lát cắt) là 'Xuất' bằng 'Xuất nhanh dưới dạng PNG'.





## Hỏi & Đáp 2

Người dùng trước v1.2.0 / Để thay thế phông chữ đã thay đổi



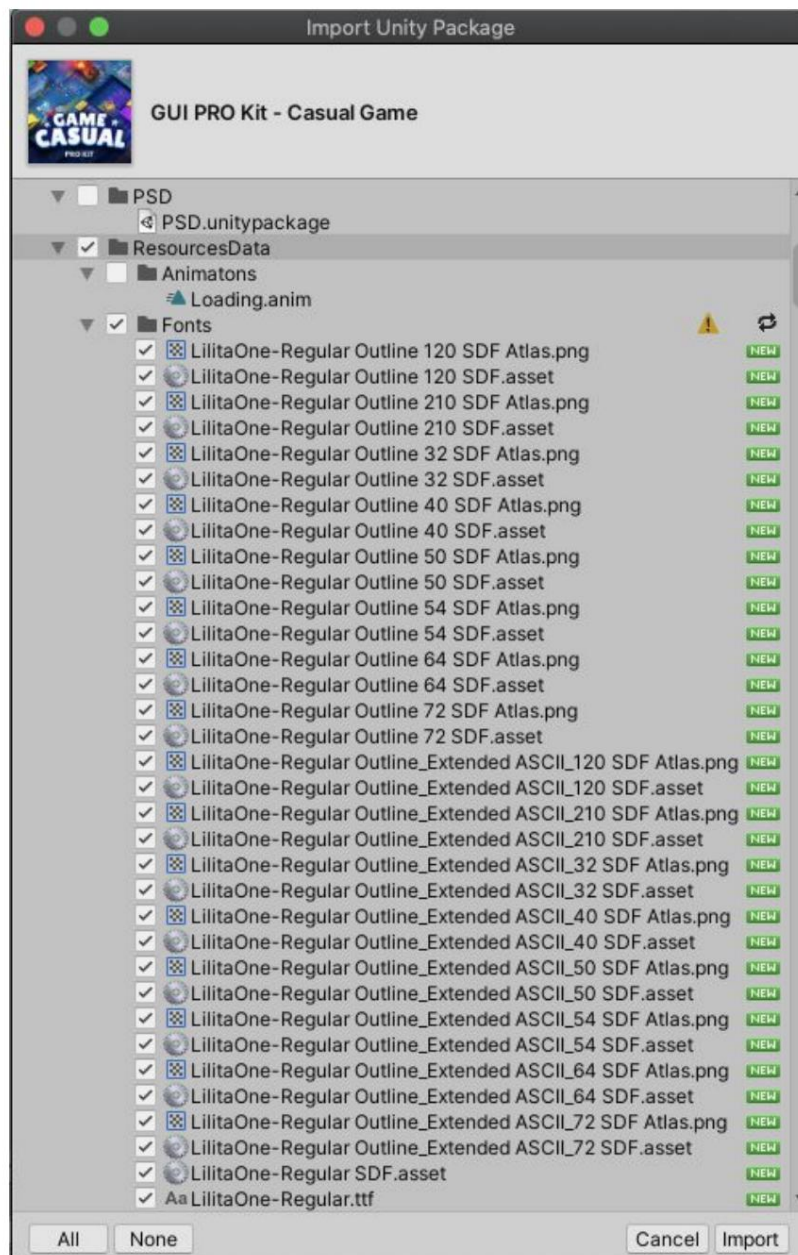
Q. Người dùng trước v1.2.0

Làm sao tôi có thể thay đổi phông chữ một cách dễ dàng? Có mẹo nào để thay đổi phông chữ nhanh chóng không?

A. Sau đây là cách thay thế phông chữ.

< Phông chữ hiện có (A) / Phông chữ mới (B) >

1) Nhập phông chữ mới (B)



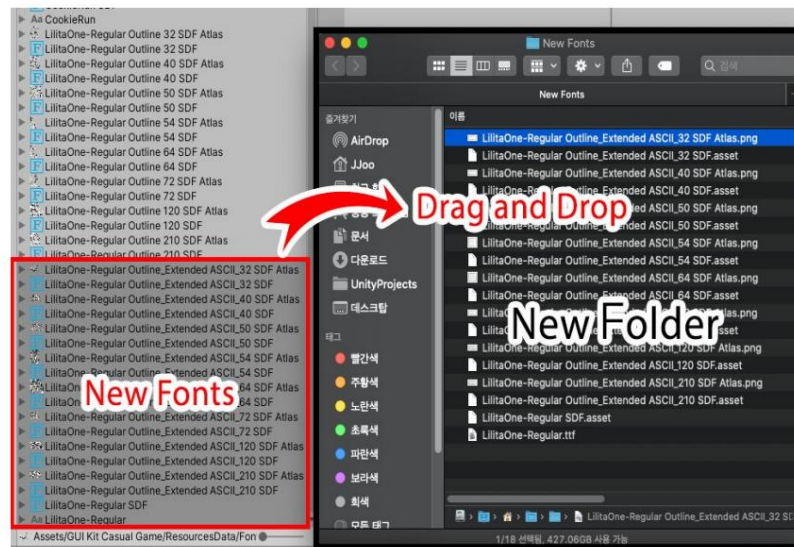
## Hỏi & Đáp 2

Người dùng trước v1.2.0 / Để thay thế phông chữ đã thay đổi



2-1) Tạo một thư mục mới trên màn hình nền.

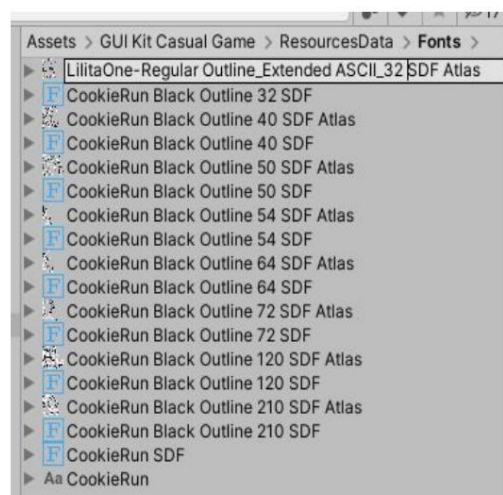
2-2) Di chuyển Phông chữ mới (B) vào thư mục mới trên màn hình nền.



3) Sau khi xác nhận rằng Phông chữ mới đã được di chuyển, hãy xóa Phông chữ mới khỏi Cửa sổ Dự án Unity.

4) Trong cửa sổ "Dự án" của Unity Editor,

Đổi tên tất cả Phông chữ hiện có (A) bằng cách ghép chúng với Phông chữ mới (B).



(Ví dụ)

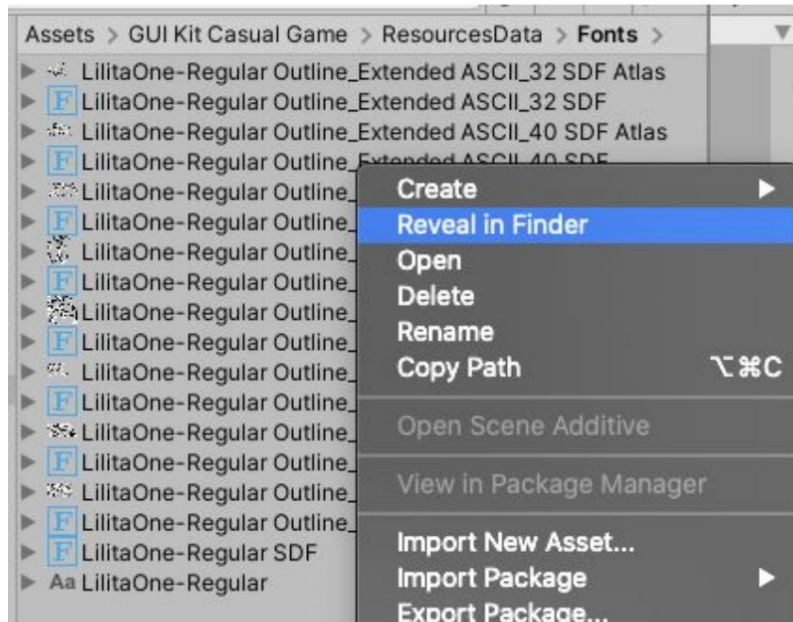
- CookieRun Black Outline 32 SDF Atlas -> LilitaOne-Regular Outline\_Extended ASCII\_32 SDF Atlas
- CookieRun Black Outline 32 SDF -> LilitaOne-Regular Outline\_Extended ASCII\_32 SDF

## Hỏi & Đáp 2

Người dùng trước v1.2.0 / Để thay thế phông chữ đã thay đổi

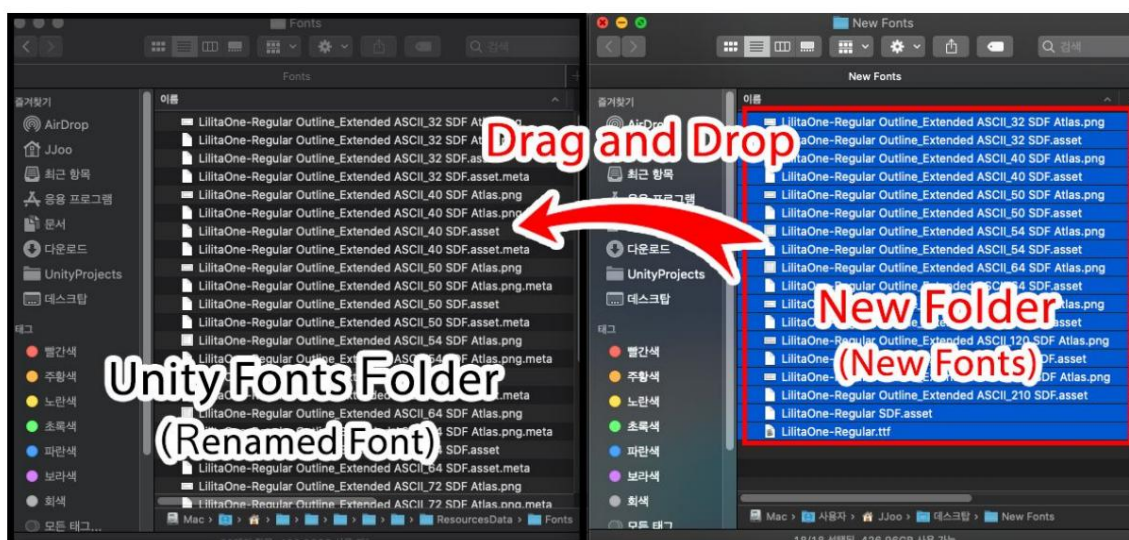


5) Mở thư mục Phông chữ hiện có (A).



6) Mở thư mục Phông chữ mới (B).

7) Ghi đè Phông chữ mới (B) bằng cách kéo nó vào thư mục Phông chữ hiện có (A).



**\*Cẩn thận**

"Ghi đè từ thư mục này sang thư mục khác" phải được thực hiện.

Không di chuyển phông chữ mới được thêm vào (B) trực tiếp vào trình chỉnh sửa Unity!

## Hỏi & Đáp 3

Khi nó trông giống như một giao diện người dùng thông thường/shader mặc định

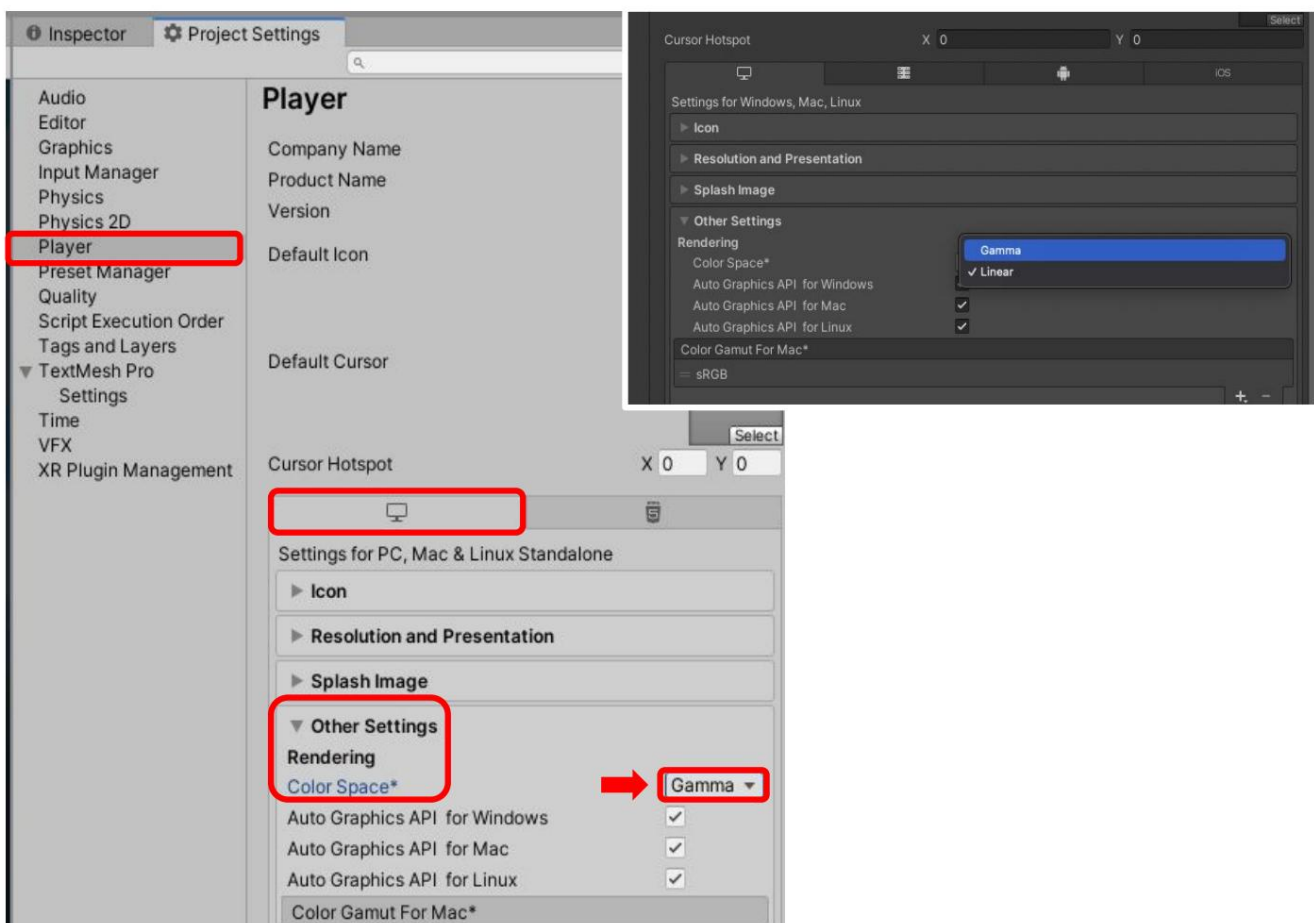


H. Material UI Didiarte không hoạt động bình thường, trông giống như UI/Shader mặc định thông thường.



A. Thiết lập kết xuất, không gian màu thành gamma.

Cài đặt dự án > Trình phát > Cài đặt cho PC, Mac & Linux độc lập > Cài đặt khác > Kết xuất, Không gian màu > Chọn Gamma





## Hỏi & Đáp 4

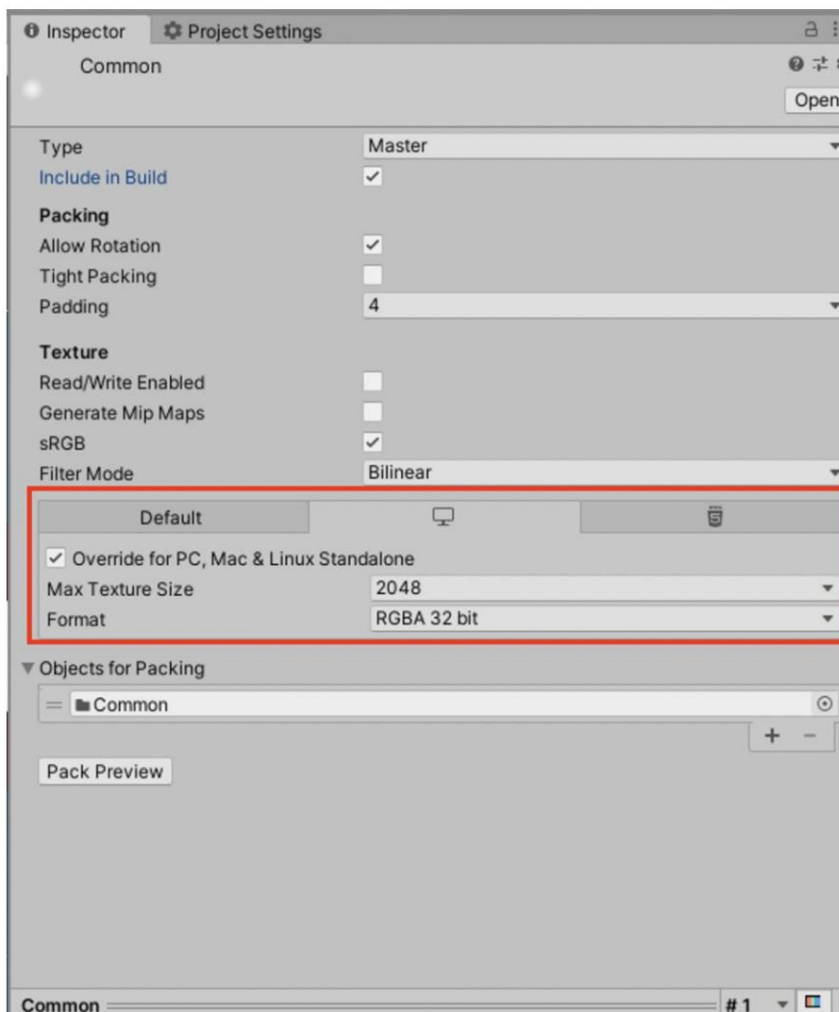
Khi chất lượng hình ảnh có vẻ như đang xấu đi



H. Chất lượng hình ảnh trong cảnh này có vẻ thấp.



A. Hãy thử thay đổi định dạng của Sprite Atlas để phù hợp với nền tảng của bạn.

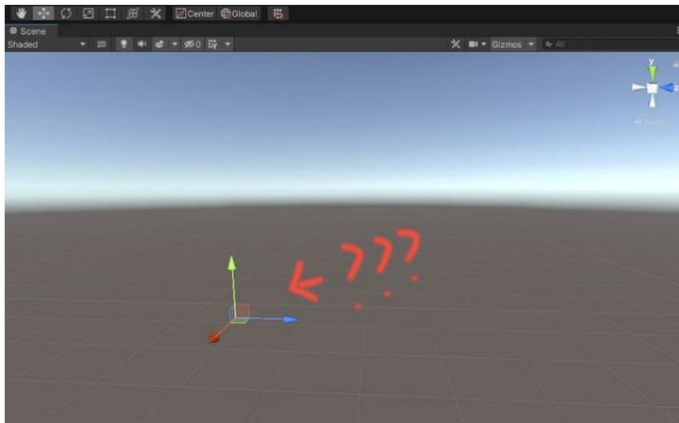


## Hỏi & Đáp 5

Đã xóa phần dựng sẵn, nhưng khi tôi không thể nhìn thấy nó trong cảnh của trình biên tập



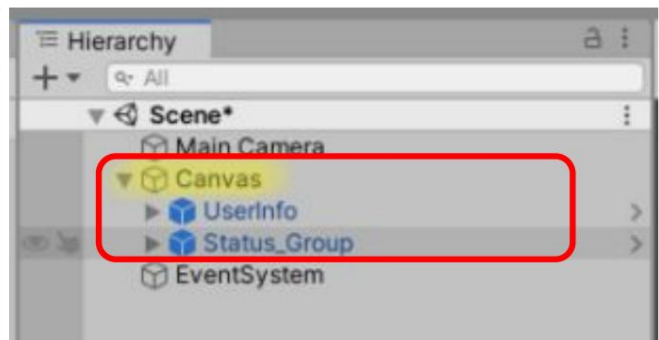
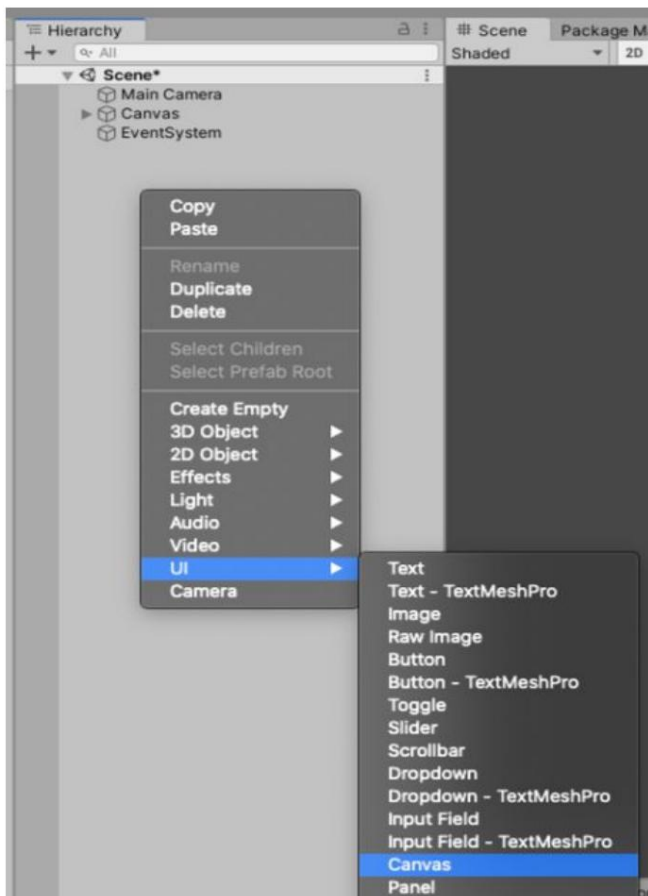
H. Tôi đã kéo ra một số Prefab, nhưng tôi không thể nhìn thấy chúng trong chế độ xem Unity Editor. Tôi có cần các thiết lập khác để sử dụng tài sản không?



A. Tất cả giao diện người dùng phải nằm trong Canvas.

Trong cửa sổ Phân cấp, nhấp chuột phải vào > Tạo Canvas.

Sau đó di chuyển phần dựng sẵn đến phần con của canvas và đặt nó vào.







CẢ M ƠN  
BẠN