

UI 최적화 가이드

- Panel, Atlas Depth 영역대 설정 가이드

개요

1. 필요성
2. Panel 설정
3. 한 Panel 안에서 아틀라스별 위젯 영역대 설정.
4. 관련 Tool

History

업데이트 일자	작성자	내용
2017/08/01	박정민	기본 가이드 정리.
2017/08/02	박정민	주 사용 Font영역대 변경 툴 사용법 추가

1. 필요성

- UI DrawCall 최소화.
- 클라 <-> 아트 Depth 설정 부분에서 충돌 이슈 최소화.

2. Panel 설정.

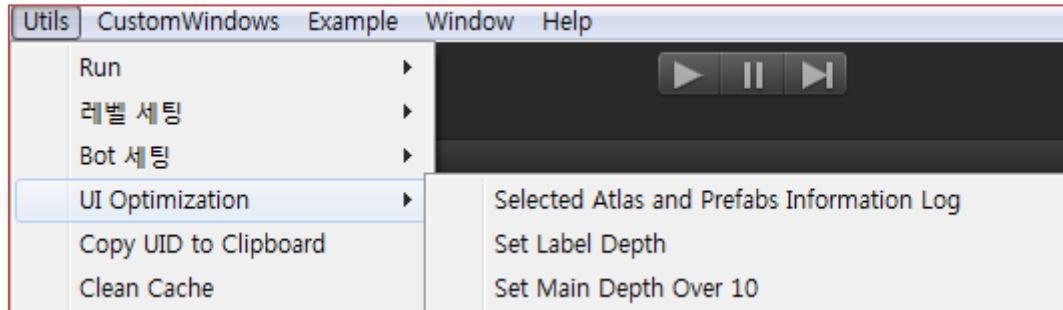
- 가급적 한 UI에는 하나의 패널로 설정.
- 특히 스크롤뷰에 들어갈 UI에는 패널 삭제.
 - 스크롤뷰에 패널이 이미 존재함.
 - 클리핑, 추가 depth 등은 지양. 다른 방식으로 해결.
- Panel Depth 영역대 구분.
 - 기본 UI보다 아래 보이는 UI
 - ◆ Ingame상에 UI3dPivot에 위치
 - ◆ Panel 제거.
 - 기본 UI
 - ◆ 루트에 있는 Panel제거.
 - ◆ 스크롤뷰, 추가 패널은 6~9 사이에 설정.
 - 팝업 UI
 - ◆ 10~19사이 사용.
 - 최상단에 위치하는 UI(loading, simplemessage, 공용, Error Popup 등)
 - ◆ EternalPivot에 위치.
 - ◆ 20 : UILoading, 30 : SimpleMessage, 35 : ErrorPopup
 - ◆ 20이상으로 위 영역대에 알맞게 적용.

3. 한 Panel 안에서 아틀라스별 위젯 영역대 설정.

Atlas (아래에서 위로)	영역대	비고
	900~	아틀라스 상관없이 Dialogue Depth설정
Font2 (FjallaOne-Regular)	830~859	
Font1 (notosans_m)	800~829	
Main	600~799	가급적 사용 지양
Font2 (FjallaOne-Regular)	530~559	가급적 사용 지양
Font1 (notosans_m)	500~529	가급적 사용 지양
기타 atlas	390~499	(IMG_atlas 외 폴더에서 사용하는 atlas)
survivor	320~329	
item_icon	310~319	
device	300~309	
main	10~199	
BG (Texture를 위한 공간)	0 ~ 9	

- 기본적으로 Font는 800~860 영역대를 사용하며, 특수한 상황에서만 500~560 영역대를 사용.

4. 관련 Tool



- Prefab Information Log Tool.
 - 위치 : 상단메뉴 Utils/UI Optimization/Selected Prefabs Information Log
 - 현재 선택된 프리팹의 패널, 위젯, 폰트 등의 정보를 보는 로그 툴.
 - 문서파일(txt)파일로 저장되며, 해당 내용을 그대로 복사해서 엑셀로 붙여 넣기 시 정상적으로 노출.

- Set Label Depth
 - 위치 : 상단메뉴 Utils/UI Optimization/Set Label Depth
 - 현재 선택된 프리팹에 존재하는 모든 폰트를 800~860 영역대로 변경.

- Set Main Depth Over 10
 - 위치 : 상단메뉴 Utils/UI Optimization/Set Main Depth Over 10
 - 현재 선택된 프리팹에서 Main Atlas가 사용된 UISprite들의 Depth를 10씩 올려주는 툴.
 - 선택된 프리팹에 10이하의 Depth를 가진 UISprite가 없으면 동작하지 않음.