

UI原则

zengfeng75@qq.com

2018-11-21

UI原则

- 文字别用描边
- 字体不要超过2个：1个正文字体、1个加粗标题字体。
- 不要用遮罩
- 内容背景不要渐变, 纯色清爽一些
- 尽量别用圆角，如果要用背景是圆角就行，内容尽量直角矩形。(因为图标类型分大小，那么你的圆角也要调整，资源图片就适应不了，你就要加遮罩。MD就坑了)
- 资源形状统一，不要又圆角又矩形。
- 会缩放、伸缩的UI，要用规则化（尽量矩形）
- 资源统一，别出现多种冗余样式
- 字体、按钮、图标等。要设置样式。别每个界面随意调大小、颜色。
- 按钮、图标等能点击的UI。需要考虑状态样式。Up(普通), Down（按下）, SelectUp(选中), SelectDown(选中按下), Disable(不可点击)
- 图片固定后，不要去UI里设置透明度
- 结构尽量简单，复杂了不好拼界面而且销毁大可重复利用性底
- 要清爽，不要过多装饰。

图标样式

- 图标分大小。设置样式后。拼UI只能用样式里的规格。不可以随意调大小。
- 比如:



大: 120 x 120



中: 50 x 50



小: 20 x 20

- 图标样式一般由以下决定:
 - 大小
 - 边框、背景: 是否考虑选中状态
 - 是否有标题文字
 - 是否有数字文字: 状态颜色

按钮样式

- 按钮样式一般有以下决定：
 - 颜色
 - 大小
 - 有图标
- 要考虑状态：Up(普通), Down（按下）, SelectUp(选中), SelectDown(选中按下), Disable(不可点击)

文本样式

- 样式一般有以下决定：
 - 颜色
 - 大小
 - 字体
- 你可以参考World文档样式

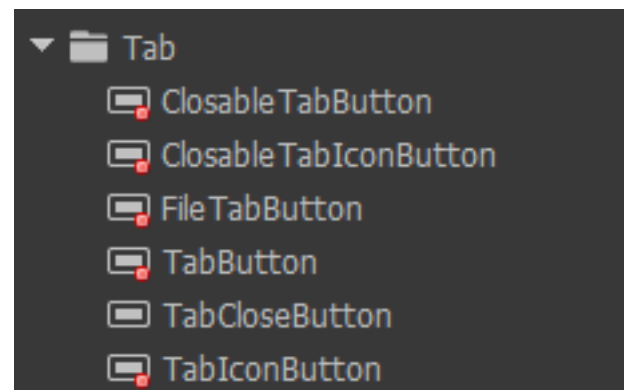
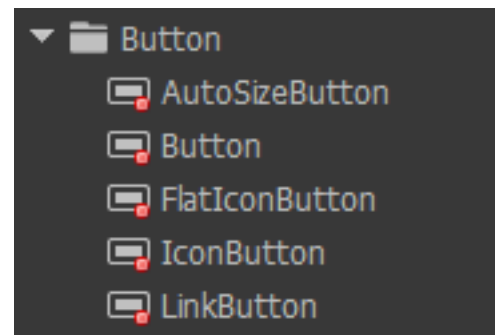
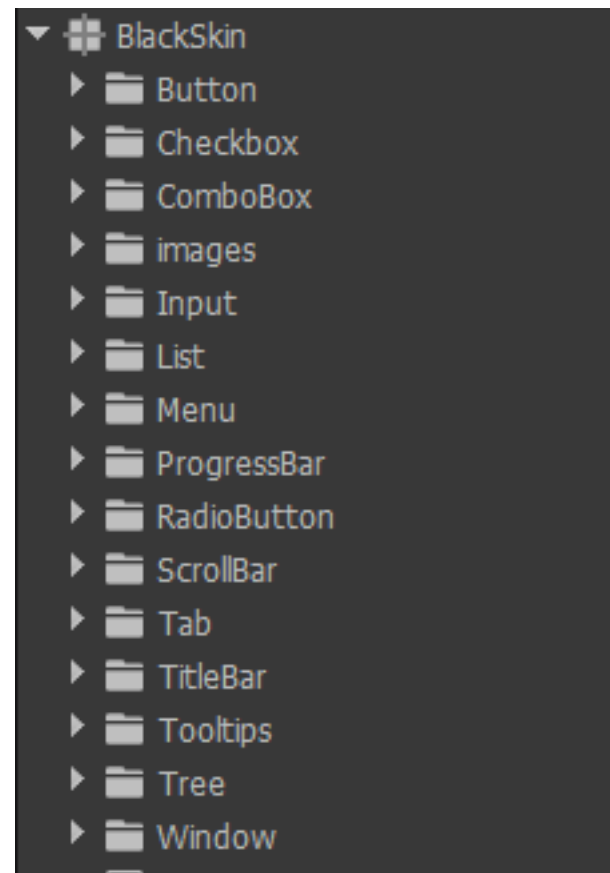


窗口样式

- 窗口一般有以下几种类型：
 - 对话框类型
 - 窗口类型:尽量少用，会叠加 将增加calldraw
 - 全屏类型
- 对话框和窗口类型的样式不要过多风格样式，一般各一个样式。
- 全屏的背景：尽量公用，不要透明度
- 所有窗口内容部分的背景不要透明度，不要看到下面的东西，否则叠加后排版显得混乱

基础组件

- 基础组件尽量一套，有哪些组件可以参考FGUI



UI

- 屏幕自适应
- 性能消耗方面
- FairyGUI 在Laya中需要注意的点
- 资源规范
 - 减少资源冗余
 - 资源命名
 - 包的依赖关系
 - 建立文本样式

命名规则

- `()`: 必填
- `[]`: 可选
- 包: `(包类型)(名称)`
- 图片: `(类型)_(名称)_[状态]`
- 组件: `(名称)(组件类型)`

包命名--前缀

- Common: 公共资源和组件
- Game: 游戏系统级别
- Module: 游戏模块级别
- SystemModule: 游戏系统模块级别
- Lang: 多语言
- __Style: 样式, 不会被程序直接引用

命名规则--包

- (包类型)(名称)
- 比如:
 - 背包: ModuleBag
 - 登陆: ModuleLogin

包命名--常用

- CommonBase: 公共组件和资源
- CommonFx: 特效
- CommonNumber: 美术数字
- GameGM: 游戏GM
- GameLaunch: 游戏启动时用到的UI组件（一般只有加载界面）
- GameSystem: 游戏系统组件(各种对话框)
- GameMenu: 菜单按钮
- Lang: 多语言最外层组件
- Lang_zh-cn: 多语言图片资源--中文简体
- Lang_zh-tw: 多语言图片资源--中文繁体
- Lang_en: 多语言图片资源--英文

- ModuleLogin: 模块--登录
- ModuleSetting: 模块--设置
- ModuleShop: 模块--商城
- ModuleBag: 模块--背包
- ModuleEmail: 模块--邮件
- ModuleRank: 模块--排行榜
- SystemModuleTask: 系统模块--任务
- SystemModuleGuide: 系统模块--引导
- SystemModuleHome: 系统模块--主界面

命名规则--图片

- 原则：只要好认，好区分就行
- 规则：前缀_名称_状态.png
- 比如：
 - 黄色按钮：
 - 普通： btn_yellow_up.png
 - 按下： btn_yellow_down.png
 - 选中普通： btn_yellow_selectup.png
 - 选中按下： btn_yellow_selectdown.png
 - 不可点击： btn_yellow_disable.png

命名规则--图片文件夹

- _images_ui: UI图片,会合成图集
- _images_pic: 非UI图片,不会合成图集
- __images_tmp: 临时图片, 将会删除
- __style: 样式, 只是为了样式统一, 创建方便

命名规则--图片前缀

- btn_：按钮
- bar_：进度条
- icon_：图标
- flag_：标志图标
- num_：数字图片
- bg_：背景图片
- star_：星星
- checkbox_：多选框
- radio： 单选框

命名规则--图片后缀

- 状态
 - 普通: up
 - 按下: down
 - 禁用: disable
 - 选中普通: selectup
 - 选中按下: selectdown

命名规则--组件

- 规则：名称(组件类型名).png
- 比如按钮：
 - 黄色按钮: YellowButton
 - 绿色按钮: GreenButton
 - 黄色图标按钮: YellowIconButton
- 比如输入框：
 - 通用输入框: TextInput
 - 随机名输入框: RandomNameTextInput
 - 密码输入框: PasswordTextInput
 - 数字输入框: NumberTextInput

命名规则--常用组件名后缀

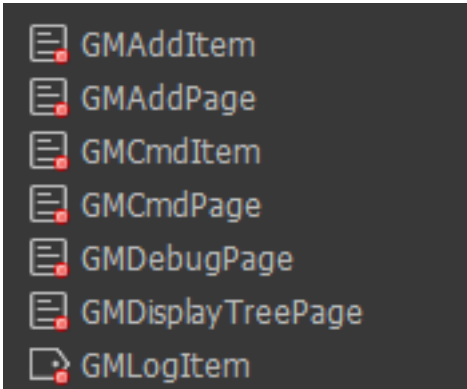
- Button: 按钮
- TabButton: 页签按钮
- Checkbox: 多选框
- RadioButton: 单选框
- TextInput: 输入框
- TextArea: 多行文本输入框
- ProgressBar: 进度条
- ScrollBar: 滑动条

物品图标组件

- 因为物品图标可能会有不同大小，显示不同的属性(名称、数量、品质)。所以会有多种样式出现
- ItemIcon120x120
- ItemIcon50x50

模块组件

- 主窗口：(模块名)Window
- 其他面板：(名称)Panel
- 有的组件最好自己加个前缀
 - 比如：

- 
 - GMAddItem
 - GMAddPage
 - GMCmdItem
 - GMCmdPage
 - GMDebugPage
 - GMDisplayTreePage
 - GMLogItem

GameSystem

- 等待膜：用来等待响应等情况
 - GlobalModalWaiting: 全屏
 - WindowModalWaiting: 某个窗口,基本不用
- SystemAlertMessage: 1个按钮的对话框
- SystemConfirmMessage: 2个按钮的对话框
- SystemToastMessage: 浮动框消息
- AwardsDialog: 获取奖励对话框

包的依赖关系

- GameLaunch: 因为是游戏入口加载界面，不可以依赖任何包
- Common前缀的包：不能以来依赖Module、SystemModule、Game等全缀的包，因为这些包会有可能卸载
- Module、SystemModule、Game等全缀的包不能互相依赖，只能依赖Common前缀的
- $\text{CommonBase} < \text{CommonFx} < \text{CommonGame} < \text{CommonNumber} < \text{ModuleXXX}$

FGUI中不支持Laya的点

- 图形(圆角矩形): 要转位图, 否则到laya那边显示会有问题
- 图片不支持修改颜色
- 图片不支持变灰,(变灰实现方式是滤镜, 比较耗, 所以干脆没支持)
- 文本换行需要用 `
`

性能消耗方面

- 尽量不要用遮罩
- 尽量不要用描边
- 尽量不要用滤镜和混合
- 尽量不要调透明度
- 组件结构尽量简洁

屏幕自适应

- 设计UI时要考虑
 - iPhoneX等手机的齐刘海
 - 平铺列表，不同屏幕宽度
 - 宽度100%区块（比如顶部的货币栏，底部的菜单栏）

样式

- __Style: 样式包，不会被程序引用。主要做样式查看，快速复制。
- __Style/Text: 文本样式，游戏中用到的所有文本样式都会放到这里。要用的话直接从这里拷贝。以免出现偏差