## 概述

### 相关插件

核心插件：

◆Drill\_CoreOfInput 系统 - 输入设备核心

◆Drill\_CoreOfWindowAuxiliary 系统 - 窗口辅助核心

◆Drill\_CoreOfSelectableButton 系统 - 按钮组核心

◆Drill\_CoreOfGlobalSave 管理器 - 全局存储核心

主要插件：

◆Drill\_SceneGalleryA、B 面板 - 全自定义画廊A、B

◆Drill\_SceneGalleryC、D 面板 - 全自定义画廊C、D

你可以使用画廊插件，来设计游戏中的 单立绘展示功能 或 收藏列表功能。

### 快速区分

插件的功能如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **名称** | **部件** | **特殊功能** |
| 全自定义画廊A | 1个选项窗口 + 1个按钮组 + 1个文本描述窗口 + 1个完成度窗口 + 1个缩略图 + 1个原图查看器 | 可全局存储 |
| 全自定义画廊B | 1个选项窗口 + 1个按钮组 + 1个文本描述窗口 + 1个完成度窗口 + 1个缩略图 + 1个原图查看器 | 可全局存储 |
| 全自定义画廊C | 1个选项窗口 + 4个箭头 + 1个文本描述窗口 + 1个完成度窗口 + 1个缩略图 + 1个原图查看器 | 可全局存储 |
| 全自定义画廊D | 1个选项窗口 + 4个箭头 + 1个文本描述窗口 + 1个完成度窗口 + 1个缩略图 + 1个原图查看器 | 可全局存储 |

如果你觉得A、B同功能的两个插件太少了，还需要更多的面板插件，可以去看看后面的章节：[复制画廊插件](#_复制画廊插件) 。

### 插件关系

画廊插件之间的关系如下：



## 画廊

### 结构/流程

注意，**流程**是程序内部无法改变的固定业务逻辑结构，你可以换界面、换外皮，但是无法改变流程，除非新写插件。

#### 一般模式流程

一般模式关系了5个对象。流程中可看到的如下：

1).进入界面 > 选项窗口 + 描述窗口 + 缩略图 + 完成度窗口

2).选择一个选项 > 原图查看器

3).取消查看 > 返回流程1)

#### 单图模式流程

在单图模式下，流程中看到的如下：





1).进入界面 > 原图查看器

2).取消查看 > 退出界面

### 缩略图

**1）缩略图**

缩略图是指单独摆出来的一个缩略图贴图对象。

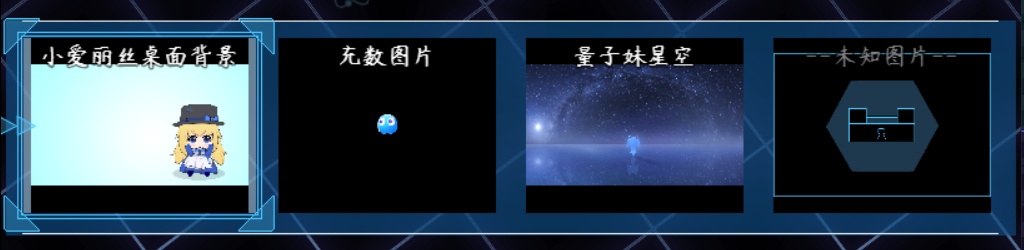
根据选项变化，会切换不同的图像缩略图。

**2）选项窗口中的小缩略图**

小缩略图需要在选项窗口中进行配置，需要注意的是，选项的列数和选项的高度 会影响小缩略图的高宽。





]

### 原图查看器

**1）按键拖动**

原图查看器中，可以通过鼠标拖动或键盘十字键在原图中移动镜头。



**2）自适应模式**

按w键，或者鼠标中键，可以将图片自适应为窗口的高宽。



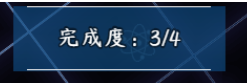
注意，如果你的 原图的高宽 比 窗口的高宽 都要小，则无法控制拖动。

自适应模式也没有效果。

### 完成度窗口

注意，完成度窗口的显示信息，是以 ”未锁定且显示的图片 / 显示的图片” 而定的。

也就是说，如果你隐藏图片，是不会被统计到完成度中的。



## 从零开始设计（DIY）

### 灵感提示

#### 1）纯菜单设计

纯菜单设计顾名思义，即在主菜单界面或者标题界面，开启一个画廊按钮。

点击画廊按钮后，进入画廊列表，以供玩家查看。



#### 2）单图模式+地图事件 设计

由于画廊可以直接用单图模式表示。

你可以设计一面放有画框的大墙，玩家接近后，可以进入画廊界面，查看绘画细节。





|  |
| --- |
| **关于审美：**  经过群友提醒，作者我才注意到，设计出来的框架可能【不好看】。  这是因为作者我编写文档时，是以一个开荒者的角度思考问题的。开荒者关注的侧重点是一个满足功能的框架和一个完整的教程说明，美感是次要因素，所以自然显得难看。  作为读者的你们，更多要关注的是游戏的细节和UI的设计。所以，千万不要把我的拙劣的美术当成UI的能力上限。希望你们能在此教程基础上设计出更漂亮的UI。 |

### 画廊C

#### 1. 设置一个目标

首先要想明白自己想创建一个什么样的画廊展示，这一点非常重要。

注意必须是 静态的、固定的 面板展示，展示画作内容为主。

这里，我想模仿百度的图片查看器，这种横向滚动画布选择查看的画廊。

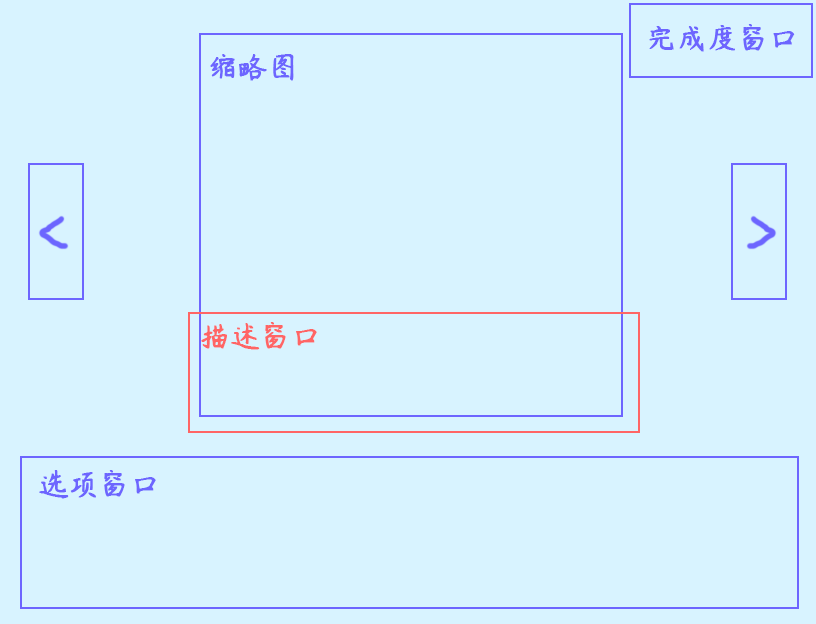
（百度这两个左右按钮，害我又挖了坑，写了C、D，原先都没想要加新画廊插件）



#### 2. 结构规划/流程梳理

根据设计灵感，我考虑设计这样一个窗口，如下图：

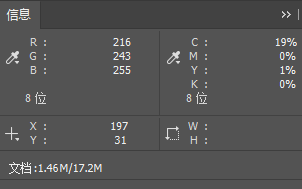
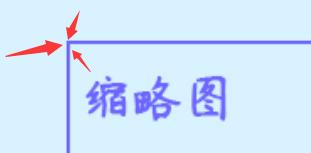
（原先没有考虑到箭头，使用的是画廊A，后来改用了画廊C，把箭头功能加上。）



#### 3. 配置窗口

**a）确定部件位置**

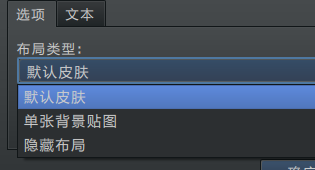
确定了位置后，在ps中，查看这个像素点的信息，确定缩略图的xy和高宽。





**b）显示窗口皮肤**

描述窗口、选项窗口、完成度窗口 都把皮肤开了，方便查看窗口规划的高宽。



**c）箭头**

箭头只要左右箭头，上下箭头设置y1000以上看不见即可。

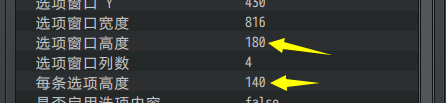


**d）开启选项窗口小缩略图**

开启前，先把选项的高度给增高。

注意，窗口高度和选项高度相差40像素左右比较合理，（窗口有18像素内边距）

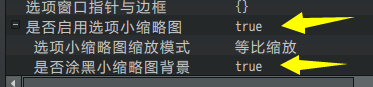
不然选项比窗口还高，会很突兀。



太高会变成下图样子：



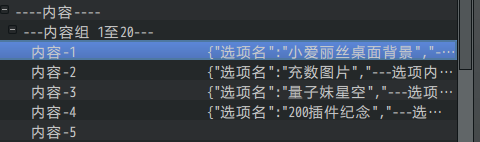
开启小缩略图。



**e）内容添加**

添加方式就不赘述了。

不过，添加时要注意 内容是选项窗口的，还是描述窗口的，不要填错参数位置了。



#### 4. 初步测试

配置了大概的布局后，打开面板看看效果：





初步的效果最好先截个图。

经过初步判断，缩略图和箭头的位置正好，但是描述窗口宽了，完成度窗口还需要靠边。

选项窗口高了点，需要设置5列。

#### 5. 布局调整

确认要调整的地方后，根据截的图片，进行位置微调。

把选项窗口改成5列，调小每个选项的高度，得到下面的图像：



确认最终效果后，隐藏 选项窗口的布局 和 描述窗口的布局。



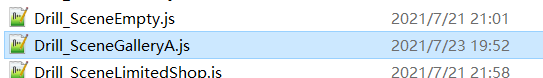
### 复制画廊插件

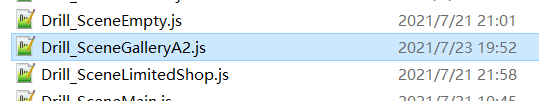
所有 自定义画廊 插件都遵循统一独立函数名的规则。

通过这个规则，你可以通过脚本字符串替换，把 画廊A 变成 画廊 A1，A2，A3 等新插件。

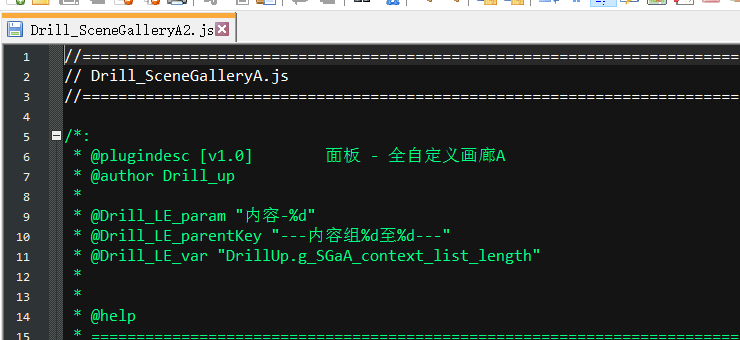
将面板A改为A2的方法如下：

1）选中一个信息面板插件，复制，改名为A2





2）用notepad++打开 A2插件

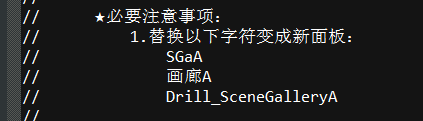


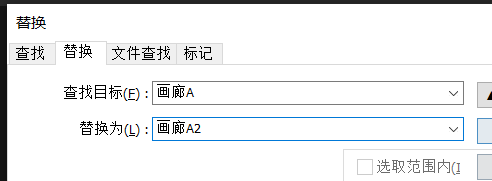
3）将插件全名 ”Drill\_SceneGalleryA” 整体替换为 ”Drill\_SceneGalleryA2”



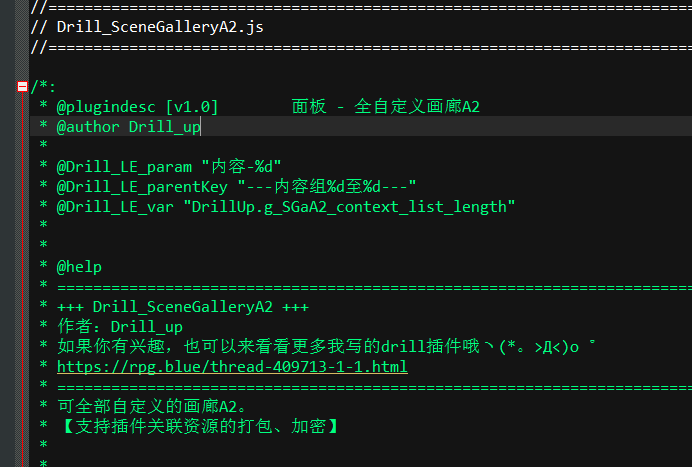
4）接下来替换下面两个关键字：”SGaA”和”画廊A”，

替换为”SGaA2”和”画廊A2”。





5）保存，插件 画廊A2 即完成



6）打开插件，可以看到所有 插件指令 与 配置 也都变为A2

（建议替换为A1，A2，而不是N、M单字母，因为后续更新可能会更新到这些单字母。）



## 常见问题（FAQ）

### 画廊一开始没锁定，后来锁不上

|  |  |
| --- | --- |
| **问题名称** | 画廊一开始没锁定，后来锁不上 |
| **问题图示** |  |
| **问题描述** | 1.画廊一开始没有锁定，后来改锁定后，游戏中仍然会显示。  2.但执行插件指令执行锁定后，却能够正常锁定。 |
| **原理解析** | 此问题非常常见，不管是显示还是锁定，都经常会出现无效的情况。  这是因为你开了插件的 **全局存储** 功能。  你可以去回顾一下 “21.管理器 > 关于全局存储.docx”。  这个问题产生的原因来自“21.管理器 > 数据更新与旧存档.docx”。  只要全局存储的存档在，任何时候打开游戏，插件中配置的初始值都会被覆盖掉。而使用插件指令，会更新全局存储的数据，因此插件指令是有效的。 |
| **解决方案** | 删掉save文件夹下的所有文件就可以了。  这时候系统会使用初始化的锁定配置。 |