**PSD UGUI 说明文档**

**2021-5-23**

目录

[PSD UGUI 说明文档 1](#_Toc11535)

[脚本安装与运行 2](#_Toc30463)

[资源导入工程与模板生成： 2](#_Toc9734)

[注意事项： 6](#_Toc17054)

[命名规则与关键字及说明： 6](#_Toc16190)

[特殊关键字 7](#_Toc9173)

[目前支持的控件类型 7](#_Toc12703)

[1. 文本 7](#_Toc13510)

[2. 图片 7](#_Toc18479)

[3. 按钮控件@BT @Button 8](#_Toc4103)

[4. 容器控件@BC @BindableContainer 8](#_Toc26674)

[5. 输入控件@Input @InputField 9](#_Toc28365)

[6. 复选框控件@toggle @ckb @checkbox @Toggle 9](#_Toc4891)

[7. 无限循环列表控件@lsv @LoopScrollView 9](#_Toc3456)

[8. 滑动条控件@Slider 10](#_Toc31059)

[9. 用户自定义模板 name#mobanName 10](#_Toc12805)

[10. 字体模板 10](#_Toc11228)

[Ui prefab与代码模板生成 11](#_Toc18750)

# 脚本安装与运行

1. 打开脚本目录Assets\Third\PSD2UGUI\JSCode
2. 修改所有\*.bat中的set photoshopPath="C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CC 2019\Photoshop.exe" 为本机photoshop.exe 路径。
3. 打开一个psd文件。
4. 双击bat文件即可导出资源。
5. bat文件说明：

Export Current PSD png.bat （导出当前psd的切图）

Export Current PSD xml.bat (导出当前psd的xml布局文件）

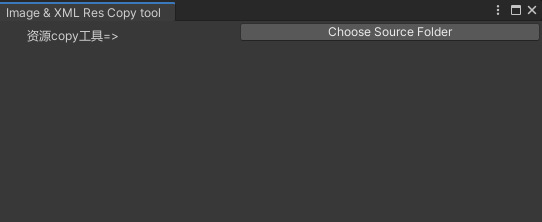
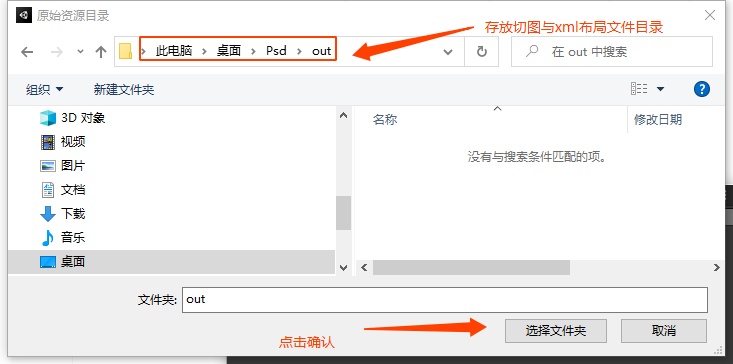
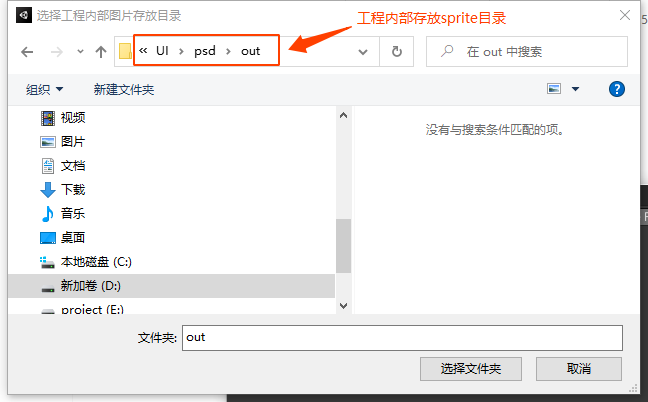
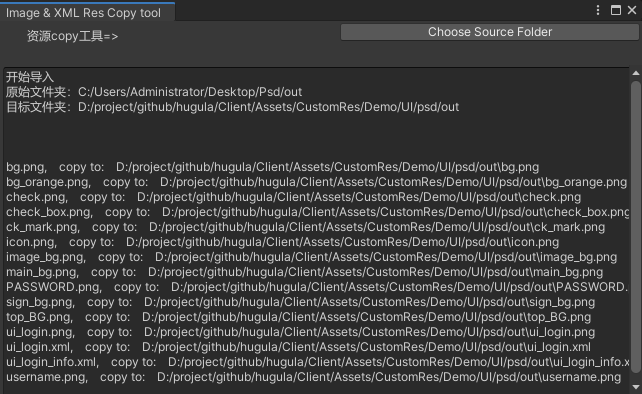
Choose Folder Export XML.bat (导出选中文件夹的所有psd文件的xml布局文件)

Choose Folder Export png.bat (导出选中文件夹的所有psd文件的切图)

**资源导入与模板生成：**

**全量导入**

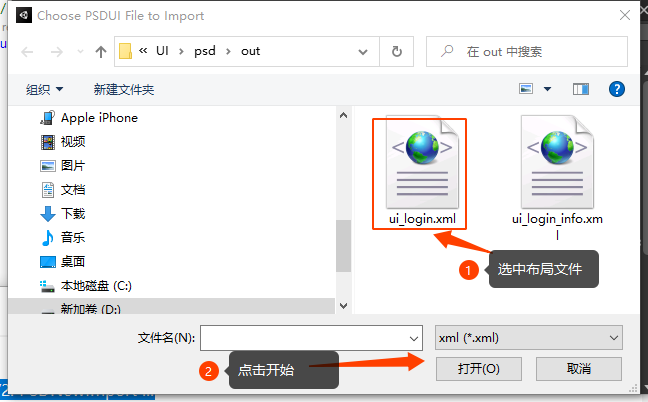
对比文件夹导入所有未导入资源

1. QuickTool/1. PSD2UGUIResCopyTool 打开导入面板 
2. 点击Choose Source Folder按钮 选择资源原始目录 
3. 选择工程内部sprite存放目录 
4. 信息面板出现导入日志 

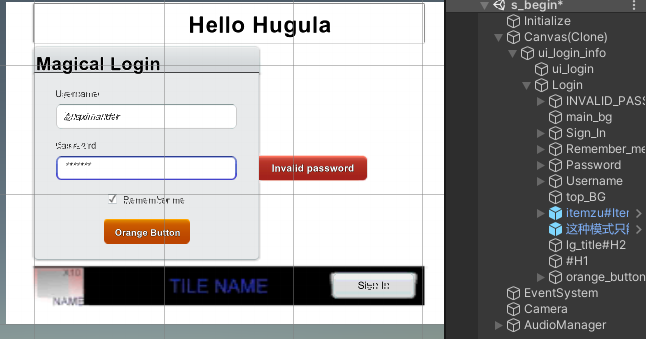
导入资源完成。

**生成模板**

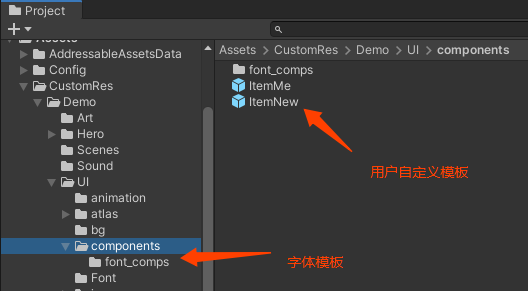
1. 点击QuickTool/2. PSDNew Generate Ugui 选中目标布局文件打开



1. 稍等片刻ui自动生成

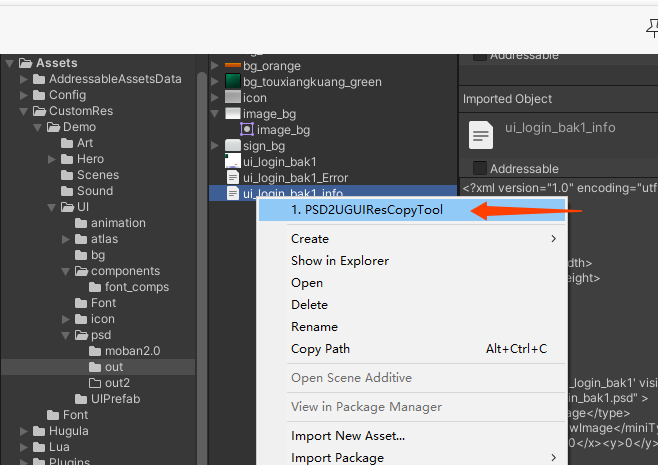


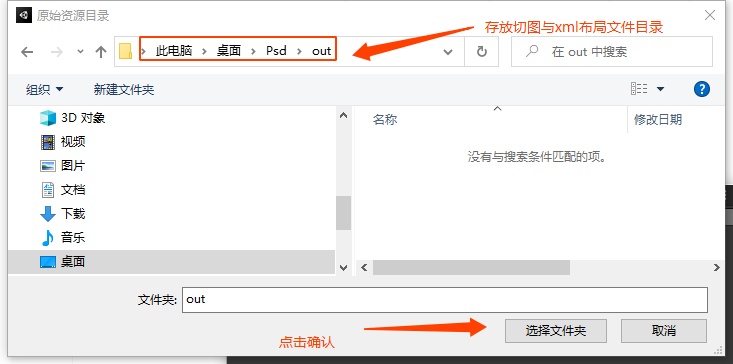
自定义组件和文本模板也一并生成



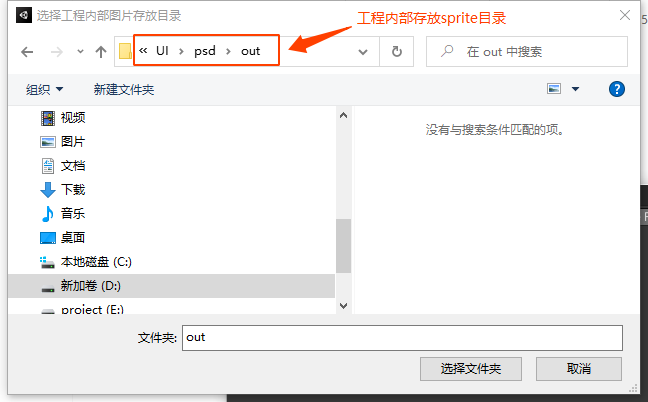
**按需导入**

只会导入xml中包含的png图片

1. 选中项目中的xml布局文件右键呼出菜单选中 
2. 选择资源原始目录



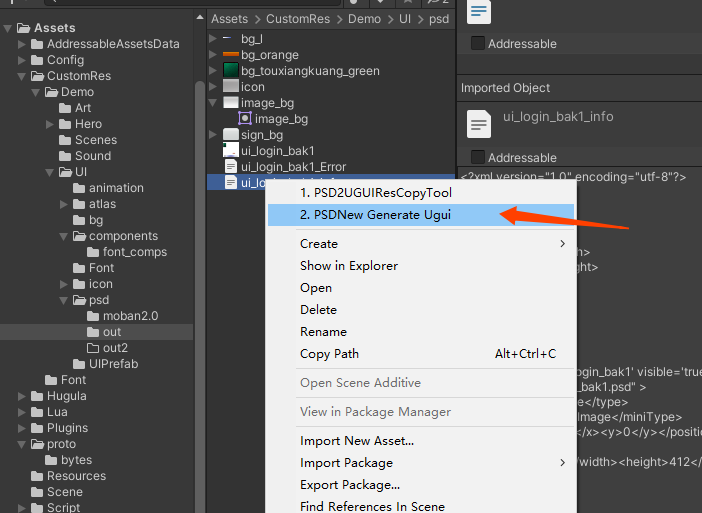
1. 选择工程内部sprite存放目录



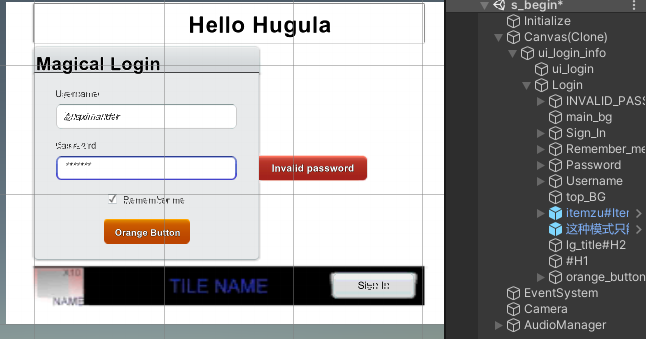
资源导入完成后会在Assets/tmp目录下生成日志文件PSD2UGUIResImport\_selected\_Log.txt

**右键生成模板**

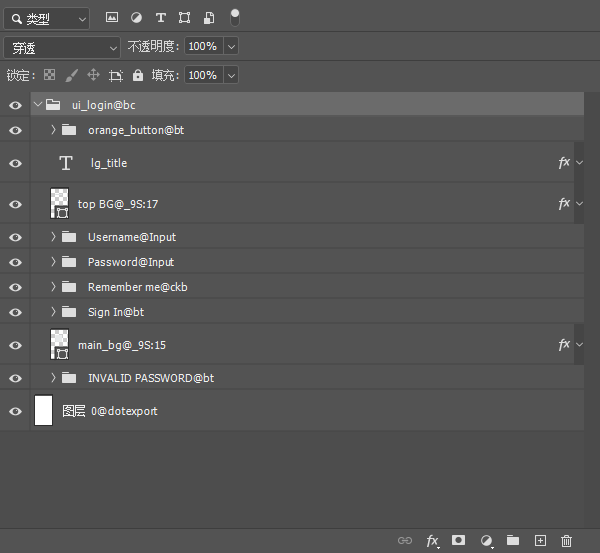
1. 右键目标xml布局文件



1. 稍等片刻ui自动生成



**注意事项：**

Psd文件的结构需要注意：最好是一个父图层组下面包含不同子图层组和图层，如图(注1)

# 命名规则与关键字及说明：

[psd中的信息如何与unity中控件对应呢？在psd中我们利用关键字来标记控件，这里规则如下，所有控件对应psd中一个组(文件夹)，组名@符号后面的关键字我们认为它是控件的具体类型,比如”btn\_close@Button”这里Button对应Template/UI/Button.prefab](mailto:psd中的信息如何与unity中控件对应呢？在psd中我们利用关键字来标记控件，这里规则如下，所有控件对应psd中一个组(文件夹)，组名@符号后面的关机字我们认为他是控件的具体类型,比如\”btn_close@Button\”这里Button对应Template/UI/Button.prefab) 组件。

Text与普通图片层不需要指定类型它们会默认导出为Text和Image类型。

[如果组不指定@关键字它会默认导出Default类型，对应组件为Template/UI/Empty.prefab](mailto:如果组不指定@关键字它会默认导出Default类型，对应组件为Template/UI/Empty.prefab)

@ 标记用于命令标记(尺寸，模板)。

# 缩放的模板 #后面紧跟模板名。

!# 不可以缩放模板。

从”QuickTool/PSD2NewUGUISettingWizard/自定义模板加载路径配置” 中读取

# 特殊关键字

@\_Size 标明此图层作为控件的sizeDelta属性，优先级最高。

@\_Hide 标明此图层只作存储信息用不会导出图片资源，通常与\_Size一起使用。

@\_Dynamic 需要程序动态设置一般放在文本与图片后。

@\_DotExport 不需要导出，xml信息也不会导出。

@\_New 不作为控件的属性，新建立一个对象。

@\_Bg @\_Normal 背景图片或者通用图片层 标记在图片层。

#H1 文本组件#后面表示引用的模板

#mobanName layset引用模板

如果psd组内没有标记@\_Bg @\_Normal层，则以最后一张没有 @组件属性类型 标记的图片为背景图片。

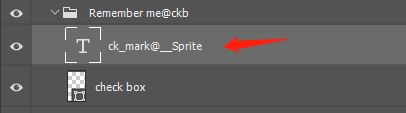
对应容器组件如果没有@\_Size标记大小，则以最后背景图片作为容器size.

# 目前支持的控件类型

1. 文本

关键字 @\_sprite 将文本转换成sprite图片

自动导出文本字体，字号，颜色，透明度，发光，阴影，描边(与阴影不能同时)等信息。



1. 图片

关键字 @\_9S:10 @\_9S:left:top:right:bottom 九宫格信息，注意九宫格如果剪裁到空白区域导出会报错，设置参数的时候需要多加小心



1. 按钮控件@BT @Button

关键字 @\_Bg @\_Normal 表示为按钮的 Button.targetGraphic

@\_Highlighted 高亮图片Button.spriteState.highlightedSprite

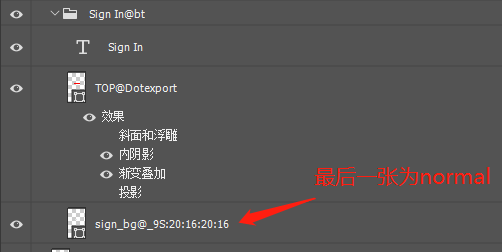
@\_Pressed 按下图片Button.spriteState.pressedSprite

@\_Selected 选中图片 Button.spriteState.selectedSprite

@\_Disabled 不可用图片Button.spriteState.disabledSprite

以上关键字可选，标记优先，如果都没标记则按照规则生成。

psd中组名必须加@BT或者@Button才能被识别为按钮



按钮控件的一些约定

第一个文本为按钮文本，如果没有文本则会删除按钮文本。

如果组内没有标记@\_Bg@\_Normal则默认最后一个没有@以上关键字 标记的图片为按钮本身图片。

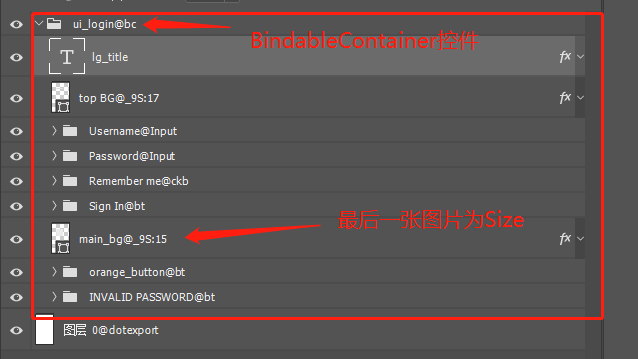
如果组内多张图片都没有标记 @\_Highlighted @Pressed @Selected @Disabled 且没有标记@New 则按照顺序从上往下依次被设置为按钮属性。

1. 容器控件@BC @BindableContainer

关键字 @\_Size 标记容器大小

@\_Bg @\_Normal 容器背景，如果没有@\_Size此背景就是容器大小。

如果以上关键字都没有标记则以最后一张图片为背景和容器size

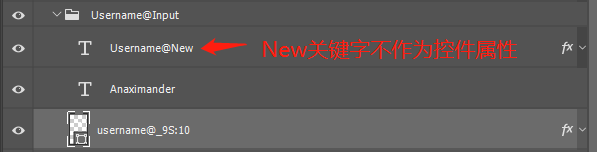


1. 输入控件@Input @InputField

关键字 @\_Bg @\_Normal 容器背景

第一个Text为 InputField.textComponent

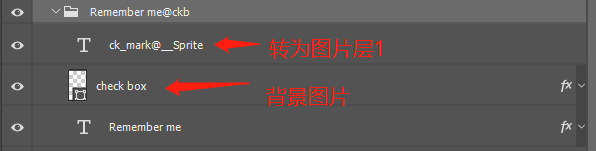
第二个 Text 为 InputField.placeholder



1. 复选框控件@toggle @ckb @checkbox @Toggle

关键字 @\_Bg @\_Normal 容器背景 为Toggle.targetGraphic 属性

1第一张图片为 Toggle.graphic chek mark图片



1. 无限循环列表控件@lsv @LoopScrollView

关键字 @\_Bg @\_Normal 容器背景 为LoopScrollView.Image属性

第一个组（需要是@BC控件）LoopScrollView.itemSource 属性

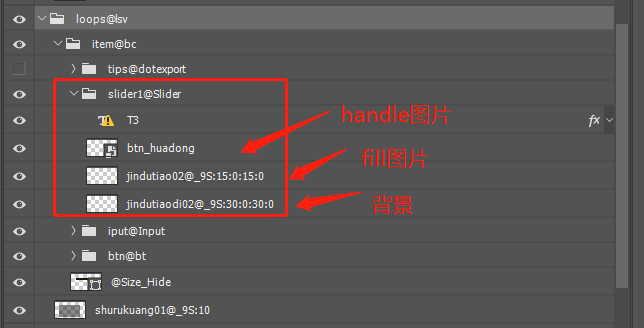


1. 滑动条控件@Slider

关键字 @\_Bg @\_Normal为容器背景

@\_Fill 填充图片

@\_Handle 拖动图片

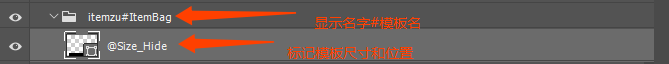


1. 用户自定义模板 name#mobanName

layerSet情况：

layerSetName#模板名

以@Size\_Hide来位置和尺寸放置模板



Image情况:

ImageName#模板名

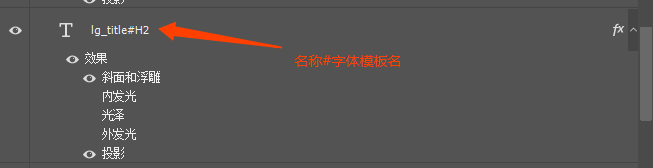
以当前image位置和尺寸放置模板



1. 字体模板

必须为文字图层 name#mobanName

以当前文本位置和尺寸对位



# Ui prefab与代码模板生成

1 打开 QuickTool/1. PSD2UGUIResCopyTool 面版导入图片和xml

2 打开unity工程 QuickTool/PSDImport ...菜单

3 选则 psd导出的xml文件

4 自动生成prefab文件，按照需求调整prefab。

5 选中生成的prefab文件

6 利用菜单 Hugula/Data Binding/CodeGen Window 打开模板窗口

7 点击Generate ViewModel 按钮。

8 点击 Save File保存按钮。

9 将保存的lua文件末尾两行 copy至vm\_config.lua中