

1.文本的命名规则

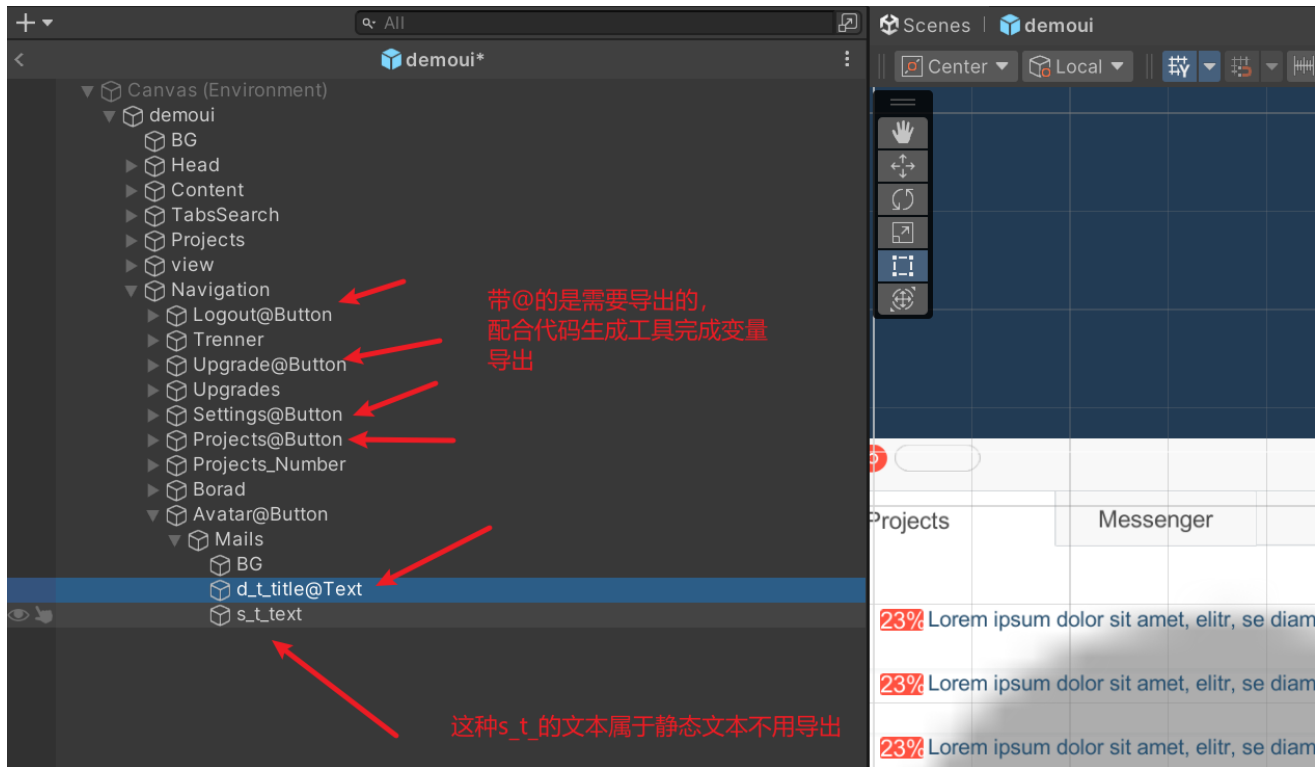
unity的psd插件可以自动识别到text文本属性

但是为了项目开发方便 这里提供2个命名思路 **注：s静态 t文本 d动态**

静态文本 s_t_misc s_t_desc s_t_title

动态文本 d_t_time d_t_name d_t_coinNum 之类

psd转ugui导出截图：



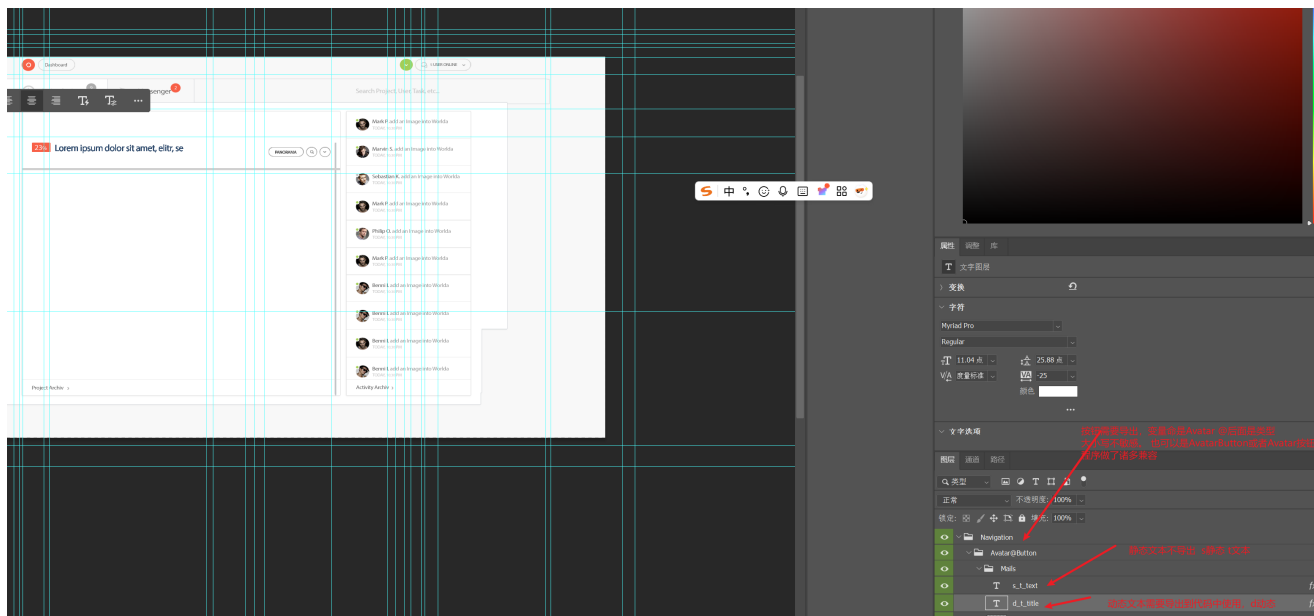
2.按钮的命名规则

xx@button (也可以是中文 关闭按钮 确定按钮之类 也可以仅仅就是xxButton 大小写均可 这里我搞了一堆兼容) 注意：xx指代任意命名

子节点信息 命名随意 例如如果是背景可以命名为bg b_g 之类

如果子节点信息是文本 命名参考文本命名规范

示意图：

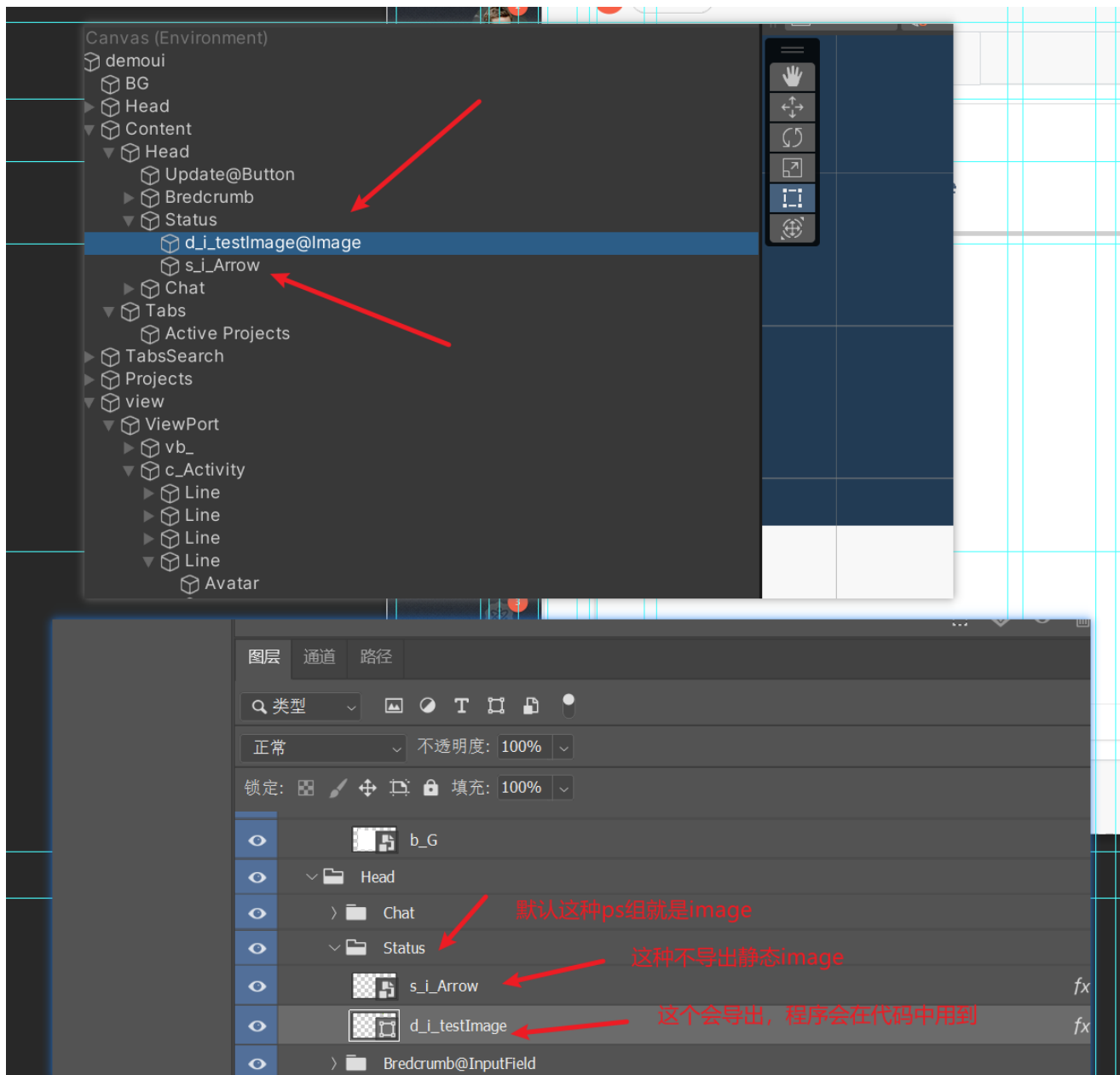


3 image的命名规则

1静态image(不变的，程序也不需要引用), s_i_xx 亦或者任意命名 默认就是不导出 以及显示为image 注:是image还是text psd的插件可以区分

2动态image(程序导出给代码使用) d_i_xx

示意图：



H2

4.命名是一个繁琐的工作

目前只给3件套 (Image\Text\Button) 给了命名规则，后续如果还有新的命名规范无外乎就是各种添加参数，后面再看，目前这套插件是支持多数组件的，我们先用这3套