

# 1. 文本的命名规则

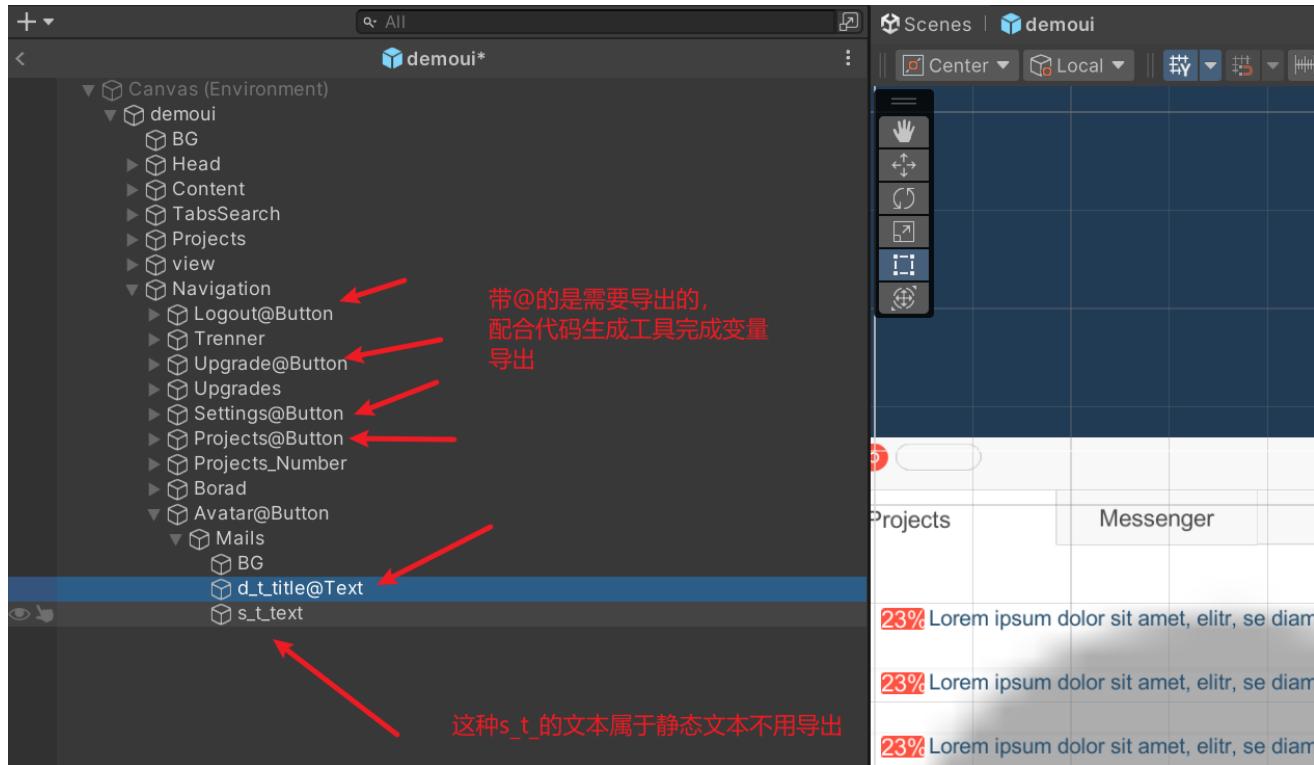
unity的psd插件可以自动识别到text文本属性

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：



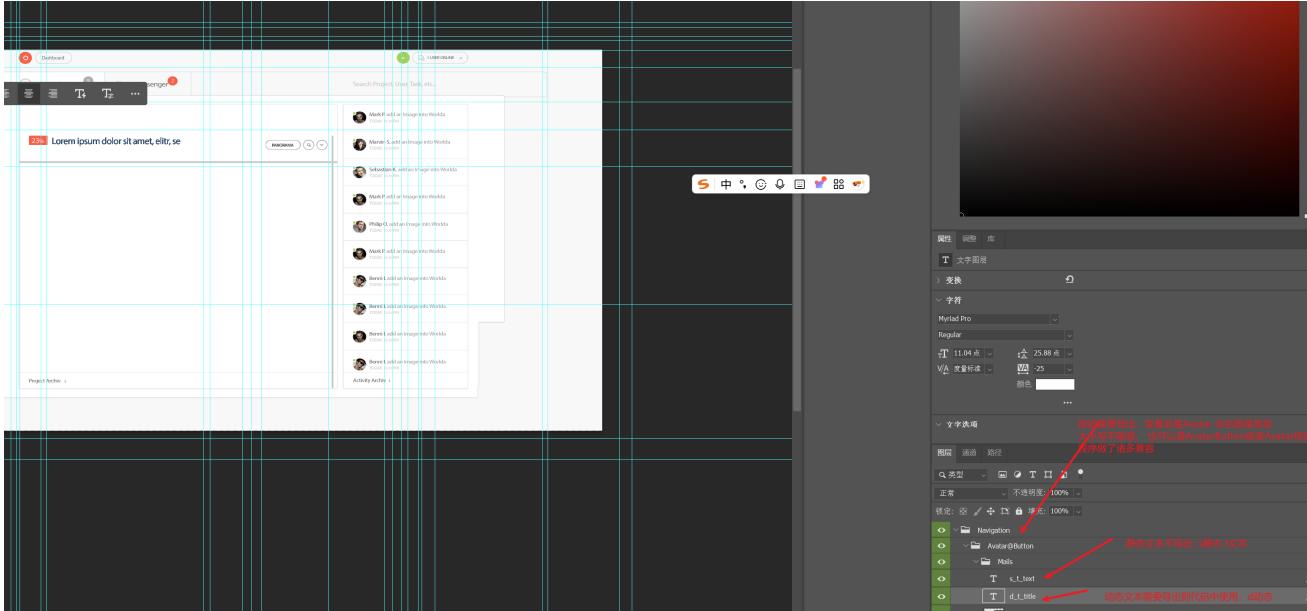
# 2. 按钮的命名规则

**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：

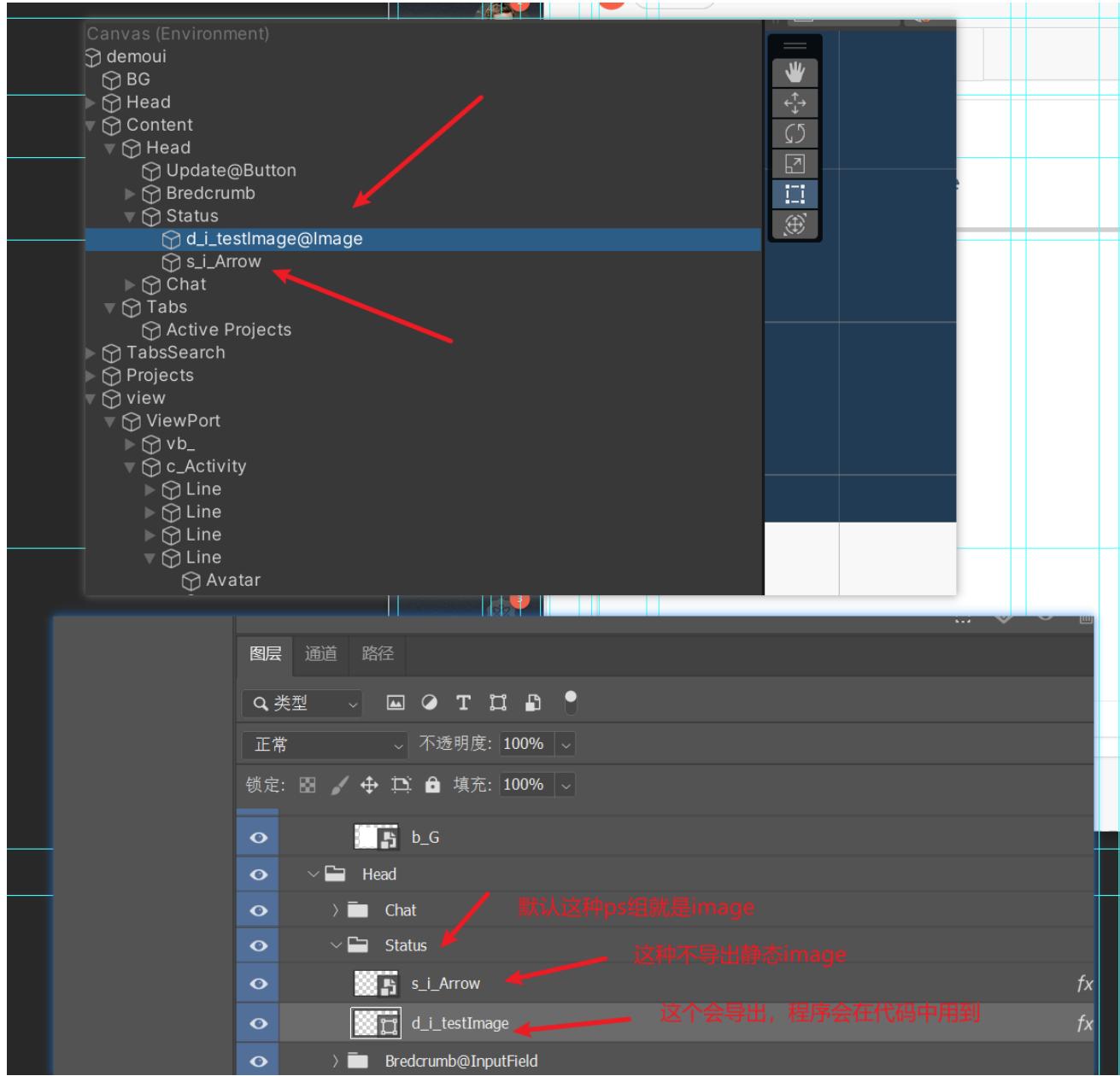


### 3 image的命名规则

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