

# 基本使用方式

打开“行动牌.xls”，一行一张牌地填写卡牌信息（填写方式参照后文）。填写完后一定要保存，否则程序生成的是保存前的版本。随后运行程序“七圣召唤 DIY 生成器.exe”，在询问是否运行的框上点击是，稍等片刻弹出弹窗说明完成，请点击确认。生成的卡牌图片被保存在 output 文件夹中。

## 元素代号

元素代号用于设置元素骰消耗、在描述上着色等有一定用处。我采用了以下元素代号：

元素类型	代号
白色	BS
黑色	HS
风	F
岩	Y
雷	L
火	H
水	S
冰	B
草	C
充能（颜色为天赋牌中技能名的颜色）	CN

这些代号都是拼音首字母（BS=BaiSe=白色，F=Feng=风，C=Cao=草），注意要大写。

# 行动牌设计相关参数

## 卡牌编号

可以自行填写，生成卡牌时作为文件名。

## 卡牌名称

自行填写，注意在 10 个汉字以内，否则生成时效果可能有问题

## 消耗

请使用“1HS”和“1F”这种数值+元素代号的形式填写。数值必须是一位数！，元素代号输错默认黑费。多种骰子直接用井号隔开，例如 2HS#1C。骰子类型最好不要超过 5 种。

## 父类

卡牌的大类。必须选择“装备牌”“支援牌”或“天赋牌”的一种，有下拉框，可以直接选择。自行输入会报错，这是因为七圣召唤已经说明了行动牌只有这三种卡牌。

## 子类

装备牌下方的一个小类，可以不填写，但装备牌和支援牌应该填写类型。可以自定义，也可以使用下拉框提供的类型。但不应该超过 5 个字，否则生成时效果可能有问题。

## 描述

自行填写，需要时请使用高级语法。但请注意：因为英文自身紧凑且字宽不一，**不要使用连续的英文字母**，否则会显得很怪。（单独以一个 X、Y 之类的可以接受，但不要出现单词）

下图是英语字体问题案例：



但单个英文字母不容易出现错位问题：



以下是高级语法：

- 1) 一般情况下字体是灰色，在元素相关和需要强调的字眼中，需要使用不同的颜色，使用不同颜色的语法是：<元素代号#XXX>。例如：<S#水元素伤害>。请注意，万能元素和无色元素的描述都是白色，包括强调内容等，使用的是白色，例如：<BS#结束阶段：>。
- 2) 下划线的语法是 <U#元素代号#XXX>，例<U#BS#护盾>，元素代号不可省略，如果要用灰色字体，元素代号使用 HS。（下划线在颜色前）
- 3) 字体下划线代号不对，如<QAQ#AAA>，默认为<BS#AAA>，故白色可以简写为<#XXX>
- 4) 添加图标的语法是[XXX]（英文状态下的方括号，XXX 是图标名，参考下一页的说明，自定义图标请将图片加入到 icon 文件夹里，XXX 是文件名（不带后缀），图标必须是 png 格式！）
- 5) 换行的符号是\$，虽然会自动换行，但有时需要手动换行，就输入这个（英文模式 Shift+4）

使用高级语法时，请[严格按照语法书写](#)，不按照语法填写导致程序出错不是我的锅 qwq

## 卡牌图片

填文件名（带后缀），会打开 pictures 文件夹中的图片，所以添加图片请添加到 pictures 文件夹。

图片会被自动缩放为卡牌大小，所以请尽量截取竖图！

## 隐藏加入按钮

选择是否，选择是的效果：



选择否的效果：



### 可携带数量

如果隐藏了加入按钮，该参数无用；未隐藏，不填写，默认为 2。该参数会改变已加入数量的上限

# 图标名表格

所有可用图标在 icon 文件夹中，自行添加图标必须是 png 格式，图标名即文件名

图标类型	图标名	图标类型	图标名
水元素	S	雷元素	L
火元素	H	冰元素	B
风元素	F	岩元素	Y
草元素	C	无色骰子（黑色骰子）	HSTZ
白色骰子	BSTZ	万能骰子	WNTZ
水元素骰子	STZ	雷元素骰子	LTZ
火元素骰子	HTZ	冰元素骰子	BTZ
风元素骰子	FTZ	岩元素骰子	YTZ
草元素骰子	CTZ	圣遗物	SYW
武器	WQ	料理	LL
场地	CD	长柄武器	CBWQ
单手剑	DSJ	法器	FQ
弓	G	双手剑	SSJ
物理（伤害）	WL	天赋	TF

这些图标名都是拼音首字母（CBWQ=ChangBingWuQi=长柄武器，STZ=ShuiTouZi=水骰子，SYW=ShengYiWu=圣遗物），注意要大写。

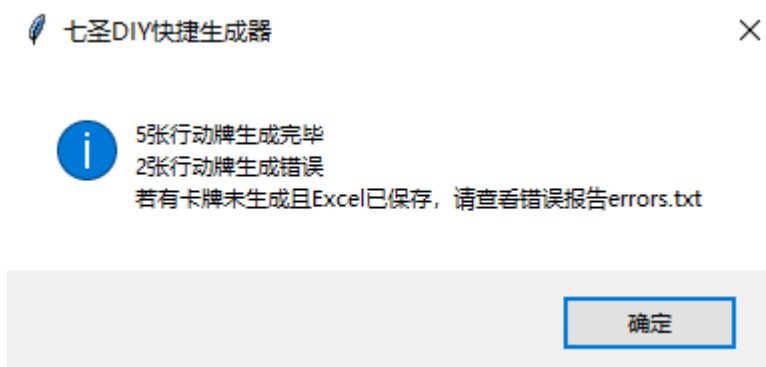
## 卡牌描述示例：

将此牌置入敌方的手牌中。\$<#结束阶段>：若在你的手牌中，造成 1 点[WL]<U#BS#物理伤害>。\$（此牌不可用于元素调和，当牌组中包含此牌时，无法进行冒险挑战对局）

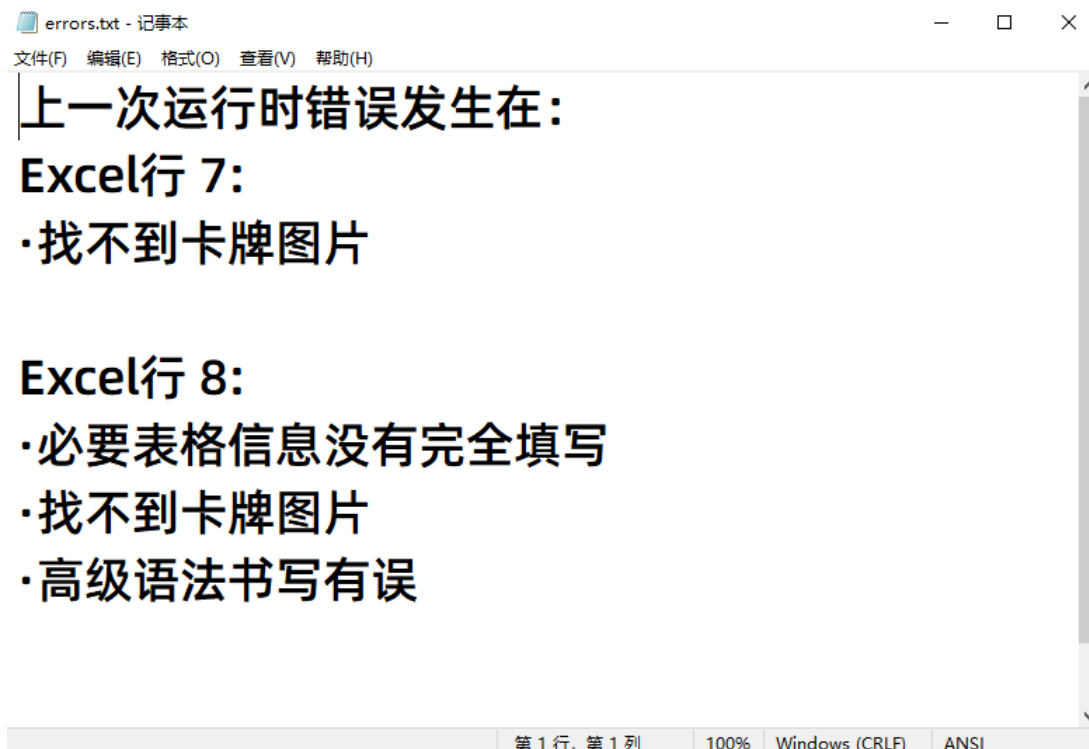
将此牌置入敌方的手牌中。  
结束阶段：若在你的手牌中，造成1点🗡️物理伤害。  
（此牌不可用于元素调和，当牌组中包含此牌时，无法进行冒险挑战对局）

## 自动错误检查

程序运行结束后会提供一定的错误检查功能，如果出现行动牌生成错误，会进行提醒。



打开文件夹中的 errors.txt 文件，会将错误按条列出。出错的卡牌不会进行生成。



注意：部分高级语法出错检查不到，如果出卡的效果与你预期不符，请检查高级语法是否正确使用！