

新版UNITY游戏（IL2CPP类型）使用内嵌型机器翻译插件XUnity.AutoTranslator的食用方法

文档更新时间：2022/3/10 19:19:45

1.前置使用条件

- 网络具备访问github.com的能力
- 能够进行网页翻译的浏览器（用来查看官方的说明文档），以及耐心
- 网络能够访问机器翻译服务（谷歌等），如果使用百度需要注册百度API账户
- 游戏和插件路径不能出现中文！！
- 此翻译插件与其它插件共用可能会引发冲突（例如基于BepInEx的去码补丁等）
- 推荐使用notepad++进行配置或翻译文件修改（非必需）

2.所需文件下载

1. 带有IL2CPP字段的基于BepInEx管理器的XUnity.AutoTranslator
2. 选择后面说明为BepInEx Unity IL2CPP for Windows以及对应游戏版本位数的 BepInEx6
3. XUnity.AutoTranslator发行页签中的字体文件TMPFontAssetBundles.zip

3.安装

1. 将安装包解压后汇总到一起，TMPFontAssetBundles.zip中两种字体如果只需选择一种并将其改名为arialuni（不建议文件名中有类似_ - , . 等符号）。如果您有其它TMP字体文件，同样可以使用，文件名只需与配置文件中配置的字体文件名相同即可。
2. 将解压汇总后的文件以及文件夹放于游戏根目录，BepInEx文件夹与字体文件与游戏直接启动程序位于同一个目录。
3. 运行游戏程序，插件会连接github.com进行资源的下载更新。（检测到游戏版本变动也会进行更新）（注意！此时若未开启BepInEx的日志窗口，则什么都不会显示，之后会直接进入游戏）
4. 等待至游戏启动后，如果未发生错误，插件已经安装完毕，可在文件夹 BepInEx\config 中修改配置文件。

问题报告：使用该字体后有可能仍会出现标点符号变成'口'的问题，请考虑更换TMP字体解决，可尝试2018字体而不是2019字体，或者寻找其它TMP字体并替换。 问题报告2：目前BUG汇报量最少的字体为微软雅黑

4.修改配置文件

可以使用记事本或者notepad++等文本编辑软件修改

BepInEx.cfg（BepInEx插件配置文件）

注意！该文件可能需要先运行一次游戏才会出现！！

如果您的插件安装有问题，可以打开BepInEx的日志窗口

1. 搜索 [Logging.Console]
2. 修改 [Logging.Console]下的内容为 Enabled = true

AutoTranslatorConfig.ini（机翻插件配置文件）

修改翻译语言（ja为日语，zh为中文，en为英语）

```
[General]
Language=zh
FromLanguage=en
```

修改翻译结点（官方说明文档翻译器部分链接） Passthrough为跳过结点用

```
[Service]
```

```
Endpoint=GoogleTranslate
FallbackEndpoint=Passthrough
```

请覆盖以下内容到插件中对应位置

注意：此阶段中包含对插件使用的外置字体文件相关配置的修改，此段中默认选用最稳定的配置方式。更多配置信息请参考后面标题为6.本插件的字体配置介绍的部分。

```
[TextFrameworks]
EnableIMGUI=False
EnableUGUI=True
EnableNGUI=True
EnableTextMeshPro=True
EnableTextMesh=False
EnableFairyGUI=False

[Behaviour]
MaxCharactersPerTranslation=1000
IgnoreWhitespaceInDialogue=False
MinDialogueChars=100
ForceSplitTextAfterCharacters=0
CopyToClipboard=False
MaxClipboardCopyCharacters=2500
ClipboardDebounceTime=1.25
EnableUIResizing=True
EnableBatching=True
UseStaticTranslations=True
OverrideFont=
OverrideFontSize=
OverrideFontTextMeshPro=
FallbackFontTextMeshPro=arialuni
ResizeUILineSpacingScale=
ForceUIResizing=False
IgnoreTextStartingWith=\u180e;
TextGetterCompatibilityMode=False
GameLogTextPaths=
RomajiPostProcessing=ReplaceMacronWithCircumflex;RemoveApostrophes;ReplaceHtmlEntities
TranslationPostProcessing=ReplaceMacronWithCircumflex;ReplaceHtmlEntities
RegexPostProcessing=
CacheRegexPatternResults=False
CacheRegexLookups=False
CacheWhitespaceDifferences=False
GenerateStaticSubstitutionTranslations=False
GeneratePartialTranslations=False
EnableTranslationScoping=True
EnableSilentMode=True
BlacklistedIMGUIPlugins=
EnableTextPathLogging=False
OutputUntranslatableText=False
IgnoreVirtualTextSetterCallingRules=False
MaxTextParserRecursion=1
HtmlEntityPreprocessing=True
HandleRichText=True
EnableTranslationHelper=False
ForceMonoModHooks=False
InitializeHarmonyDetourBridge=False
RedirectedResourceDetectionStrategy=AppendMongolianVowelSeparatorAndRemoveAll
OutputTooLongText=False
TemplateAllNumberAway=False
ReloadTranslationsOnFileChange=False
DisableTextMeshProScrollInEffects=False
CacheParsedTranslations=False
```

如果您申请并拥有了[百度翻译API](#)，可以将配置文件中对应部分改成如下形式：

```
[Service]
```

```
Endpoint=BaiduTranslate  
FallbackEndpoint=BaiduTranslate
```

```
[Baidu]  
BaiduAppId=您的百度翻译ID  
BaiduAppSecret=您的百度翻译Secret  
DelaySeconds=1
```

5.翻译文件说明

\BepInEx\Translation\zh\Text文件夹下为翻译成中文的文本对应关系TXT文件 可以在这里面修改翻译的各种文本

将本项目的文件覆盖这些文件即可。

6.本插件的字体配置介绍

在插件配置文件中的[Behaviour]类别下：

```
OverrideFont=  
OverrideFontSize=  
OverrideFontTextMeshPro=  
FallbackFontTextMeshPro=
```

这四行用于设置外部字体。

目前测试的两种字体替换方式如下：

1. 仅**FallbackFontTextMeshPro**：理论上最稳定，只使用外部字体替换游戏内部字体中没有的部分（例如：出现“口”的位置）。缺点是外部字体可能与内部字体不同而导致形状、大小等出现不统一的情况。
2. 仅**OverrideFontTextMeshPro**：使用外部字体替换全部游戏内可替换文本，缺点是可能会让游戏原文本相关的特效（如：闪烁）或者颜色失效（颜色全变成白色，或者出现字体显示不正常的问题）。

以上两项配置均针对游戏使用TextMeshPro来显示文本的情况。

本项目仅供学习交流使用，如果侵犯了您的权益，请联系所有者删除！