

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：2022/3/16 9:57:42 版本号：V3

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overTMP（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。V3版本启用了数字表达式。

```
[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=overTMP
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=True
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。

更新介绍

V3版本

启用数值表达式

修改配置文件的 `TemplateAllNumberAway=False` 改为 `True` 使得数字表达式启用。

新获取到的文本中的任何数字都将被双层半角大括号中夹杂大写字母取代。

例子：（这个角度值会不停地变（几千个值））

Angle:{{A}} degrees=角度：{{A}} 度

本段内容由葛菽提供，感谢大佬的分享！

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！