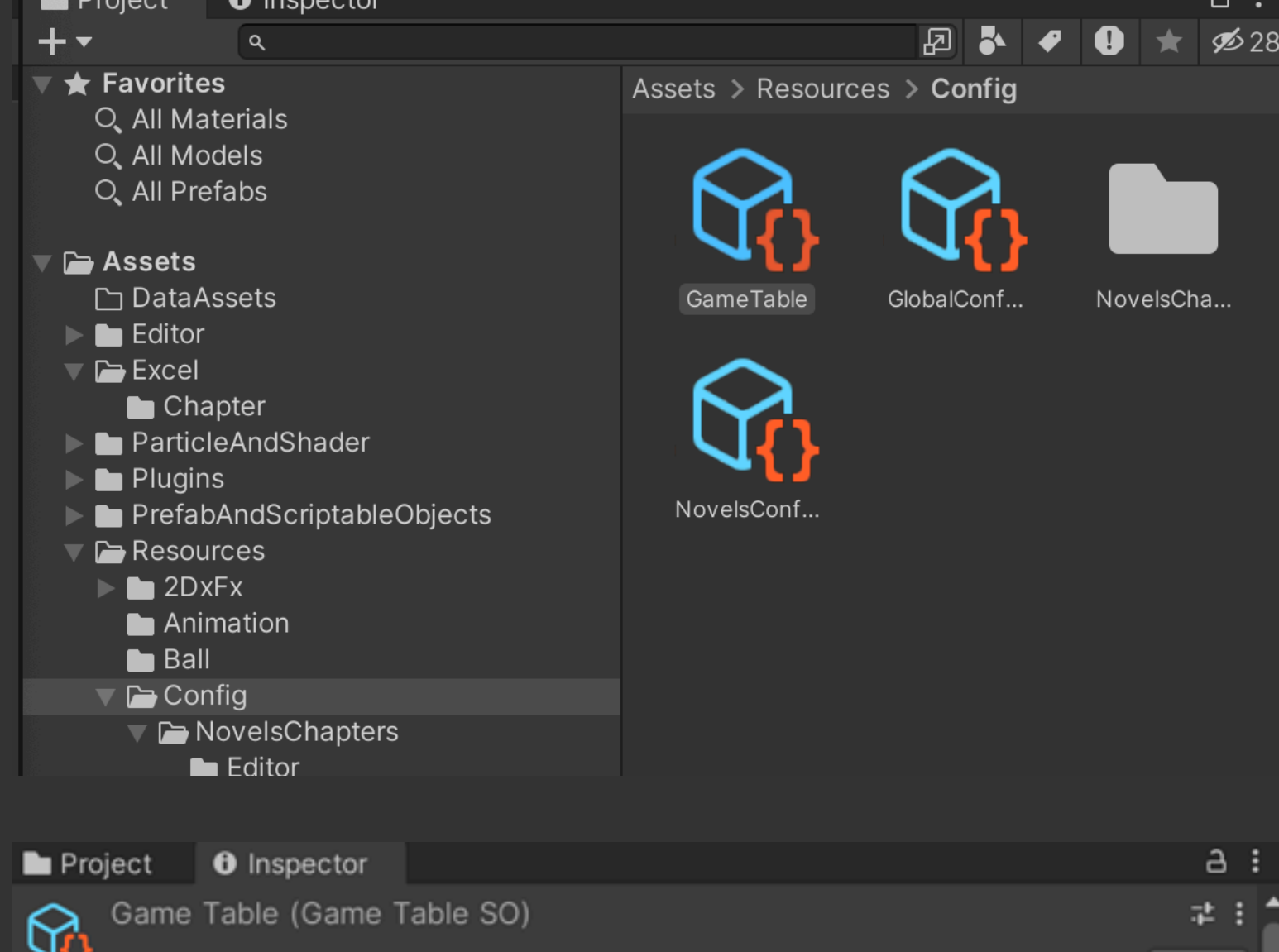


## 剧情编辑器使用说明

- 剧情本地语言表 （文件路径：Assets/Excel/Localization.xlsx）
- 剧情本地xls表
- 根据xls生成的可视化数据文件

在Unity编辑器的Pr

它会把数据导入Assets/Resources/Config/GameTable.asset



选择CameraTab页，在Inspector面板可以查看导入的数据。

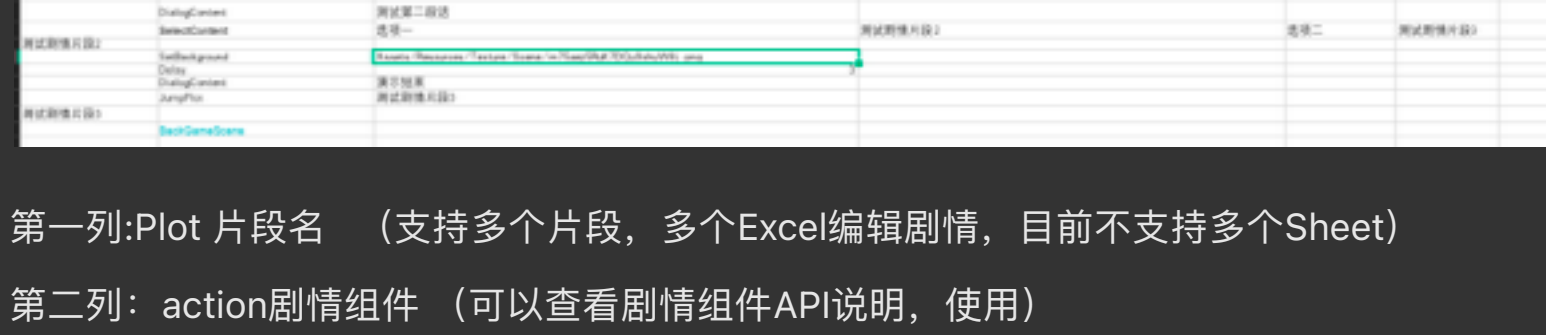
支持2套编辑模式：

剧情模版参考：

▼ ★ Favorite



背景图路径	inBackground	Assets/Resources/Texture/Scene/In/Map/Wall/00000000
显示字符	ShowCharSet	黄色1号

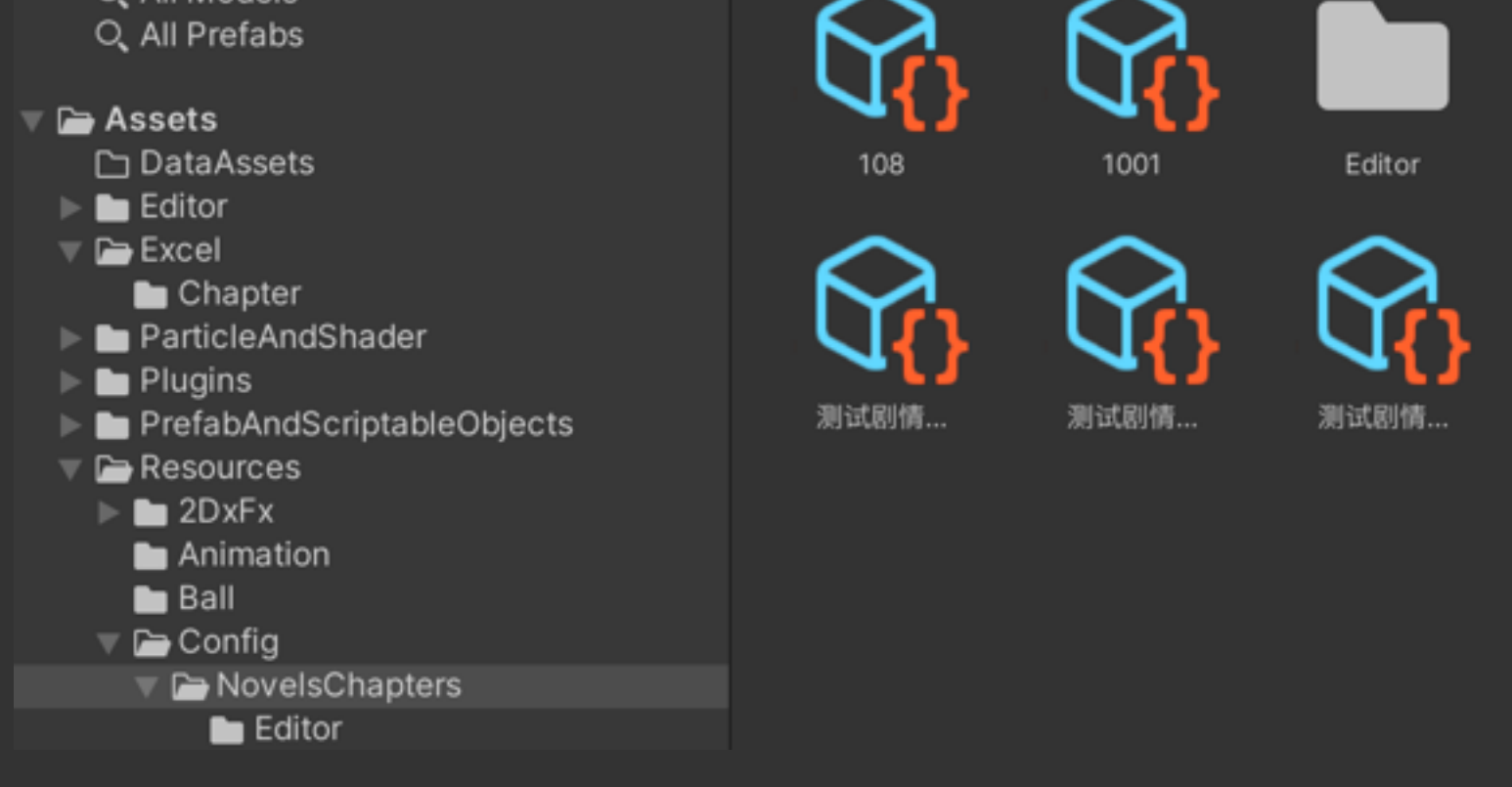


第二列~第N列: 剧情组件所需要的参数

右击：压缩机的D:\1\文件目录下，右键，鼠\别击，选择根

在Unity编辑器的Project文件目录下，在

Assets > Resources > Config > NovelsChapter 1



已公开剧本表的数据生成可优化剧本页



源数据可以直接修改编辑

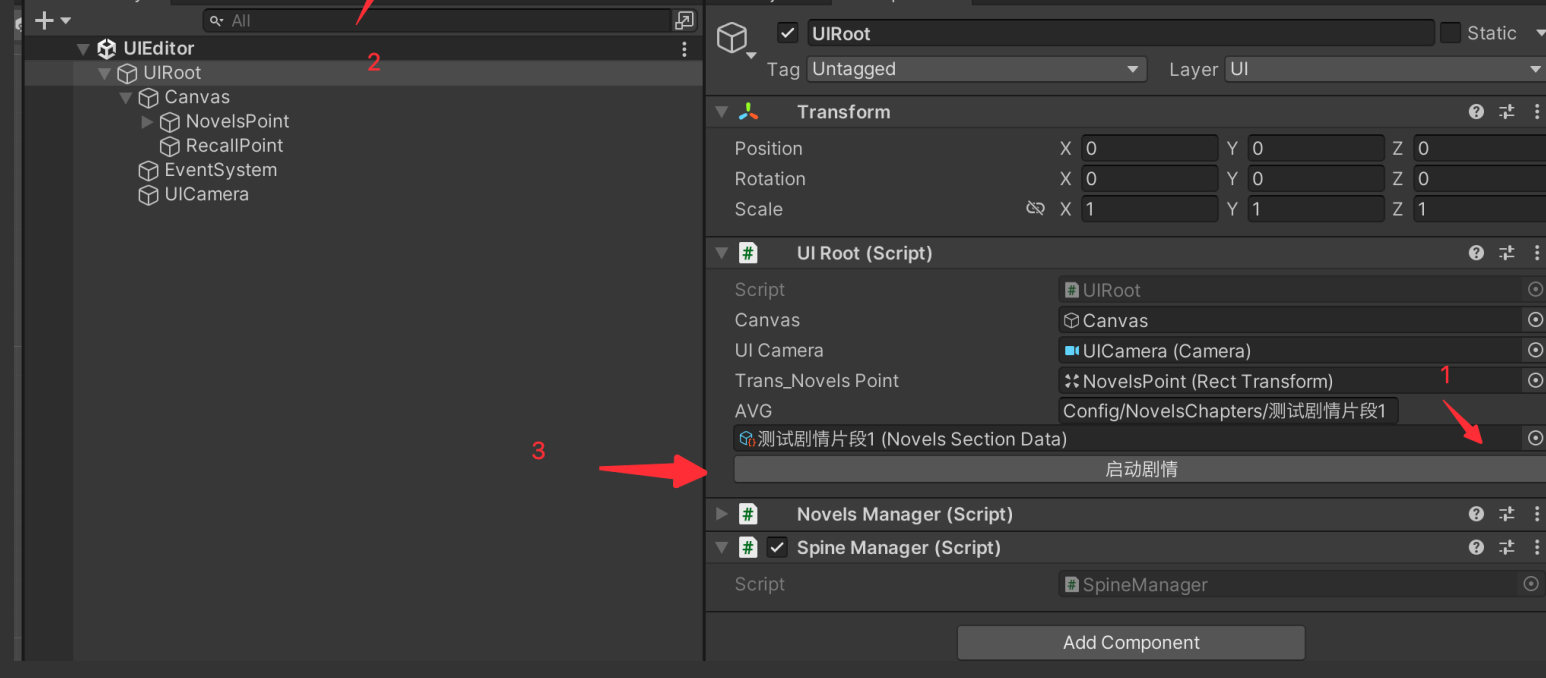
在Assets/Resources/Config/NovelsChapters目录下，右键项目创建

接复制CV已有的剧情资产)

New Plot (Novels Section Data)

生成一个空的数据容器，直接往里面编辑剧情。

## Unity导航栏->快速场景



- 1.选择你要测试的剧情
- 2.启动测试场景

07/11/2019 11:53