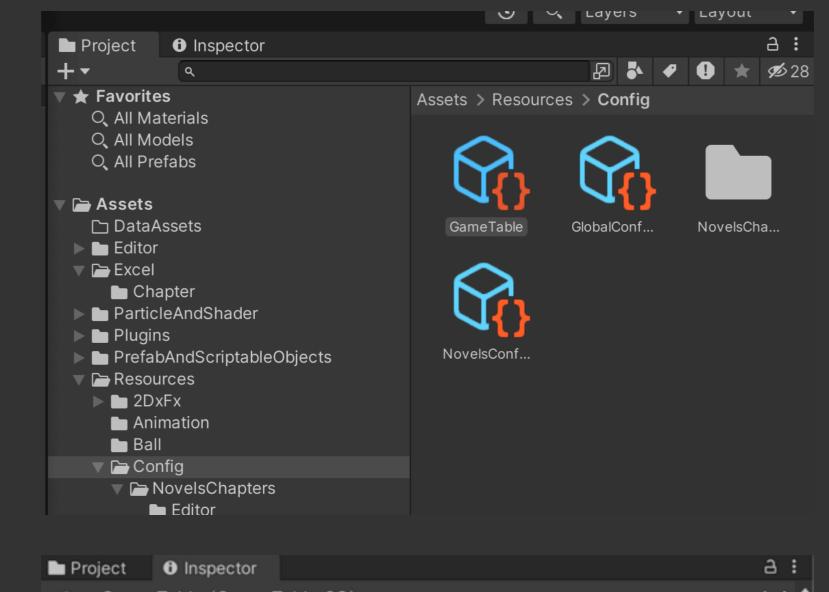
剧情编辑器使用说明

- 剧情本地xls表
 - 根据xls生成的可视化数据文件
- 一.导入本地语言表

在Unity编辑器的Project文件目录下,右键->本地化表导入。

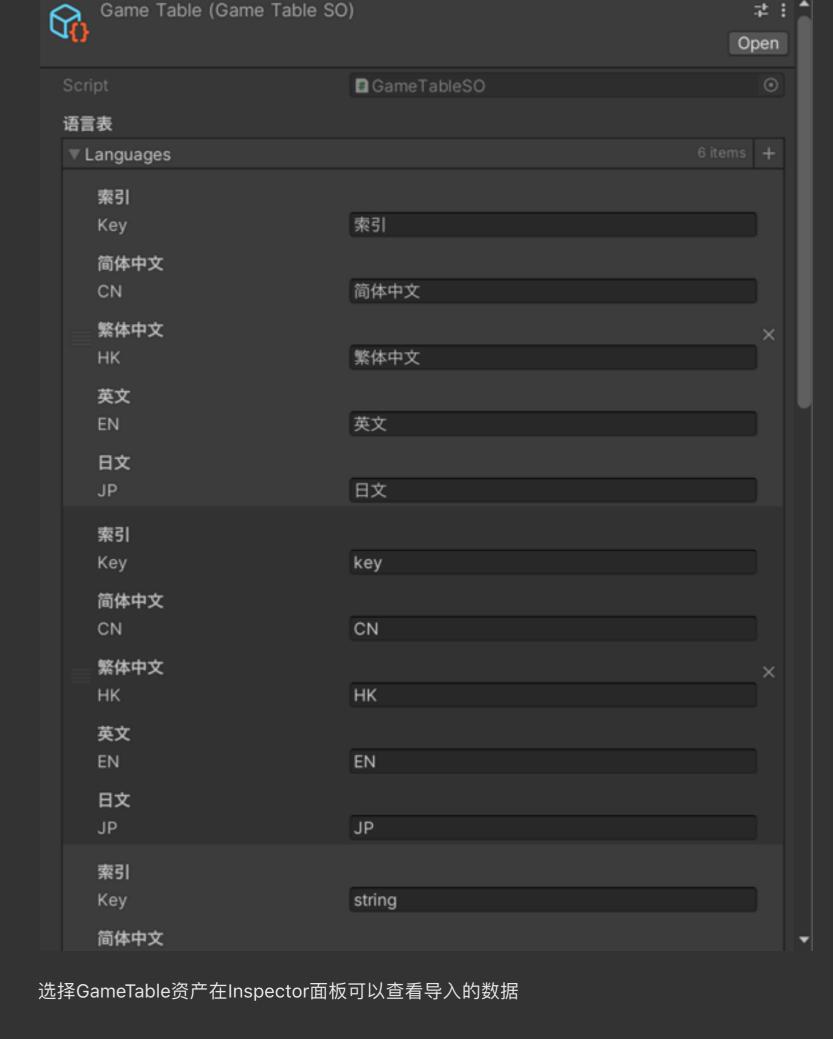
它会把数据导入Assets/Resources/Config/GameTable.asset资产中

● 剧情本地语言表 (文件路径: Assets/Excel/Localization.xlsx)



▣

Ð



Q All Materials

▼ ★ Favorites

剧情模版参考:

二.剧情内容的编写

Q All Models Q All Prefabs

Chapter

第三列-第N列: 剧情组件所需要的参数

Q All Prefabs

DataAssets

Chapter ParticleAndShader

PrefabAndScriptableObjects

▼ Assets

▶ ■ Editor ▼ Excel

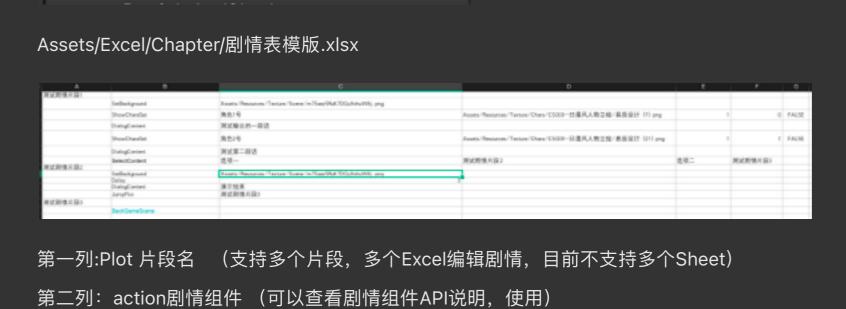
▶ ■ Plugins

Resources

支持2套编辑模式: 1.xls表格导入剧情

DataAssets

▶ ■ Editor ▼ Excel



Assets > Excel > Chapter

Editor

测试剧情...

立绘设置

/ 0

5 Q Layers

▼ Layout

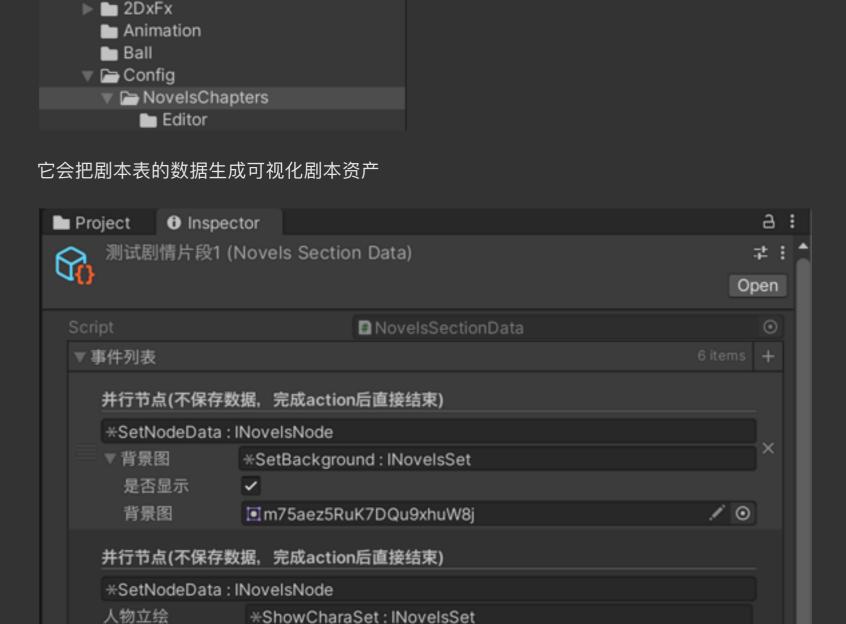
a :

测试剧情...

剧情表模版

▼ ★ Favorites Assets > Resources > Config > NovelsChapters Q All Materials Q All Models

在Unity编辑器的Project文件目录下,右键->导入剧本。选择想生成剧情的xls,导入生成。



基础设置

显示

角色1号

| ■ 易辰设计 (7)

图片效果

立绘纹理

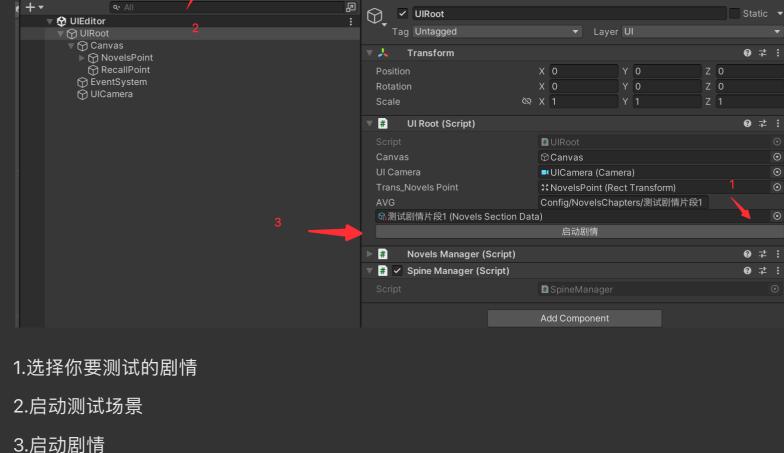
立绘名字

文本节点(保存回忆数据,需要点击才能继续)

*NovelsNodeData: INovelsNode 文本段落 对话 *DialogueContent : IContent 展示内容 文本设置 功能设置 测试输出的一段话 内容文本 Fresh Item 并行节点(不保存数据,完成action后直接结束) *SetNodeData: INovelsNode 源数据可以直接修改编辑 2.直接创建源数据编辑剧情(应用于对话少,想快速出效果的场景) 在Assets/Resources/Config/NovelsChapters目录下,右键项目创建剧情片段。(也可以直 接复制CV已经有的剧情资产) **≵** : New Plot (Novels Section Data) Open ■ NovelsSectionData 事件列表

三.测试编辑的剧情内容 Unity导航栏->快速场景->编剧->进入剧情测试

生成一个空的数据容器,直接往里面编辑剧情。



Project 1 Inspector

PS: 支持RunTime时候,直接修改剧情资产里的内容。