**多语言相关**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| 杨靖 |  | 2021-10-26 | 创建文档 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 逻辑相关

## 多语言种类——按【iso 639】定

### 简体中文【zh\_CN】

### 繁体中文【zh\_TW】

### 英文【en】

## 多语言资源类型

### 图片资源

* 原则上所有的图片资源，都不做多语言化处理

### 动画资源

* 部分动画资源会进行多语言&本地化处理
  + 通过AnimationConfig【动画配置】表进行配置
* 实际制作时，需要考虑多份动画资源，带来的包体增大问题

### CV资源

* CV资源会进行多语言&本地化处理
  + 通过CVConfig【CV配置】表进行配置
* 实际制作时，需要考虑多份动画资源，带来的包体增大问题

### UI资源

* UI资源允许使用少量的带文字图片
* **UI资源的多语言标记**：带文字图片的命名方式为【XXXXX\_语言类型后缀】，如【Bar001\_en】
  + 同一张图片会有对应的多个语言版本文件
  + 程序根据游戏的语言版本，调用对应的语言版本图片进行显示

### UI控件

* **含图片的UI图片控件的多语言标记**：【ImageViewTranslate】
  + 控件的命名方式为【XXXXX\_IVT】，如【Button\_IVT】
* **含图片的UI精灵控件的多语言标记**：【SpiritViewTranslate】
  + 控件的命名方式为【XXXXX\_IVT】，如【Button\_SVT】
* **含文本的UI控件的多语言标记**：【TextTranslate】
  + 如果是【文本控件】，控件的命名方式为【XXXXX\_TT】，如【Title\_TT】
  + 如果是【输入框控件】，控件的命名方式为【XXXXX\_TNT】，如【Title\_TNT】
  + 在UIMultiLanguageConfig【UI多语言】录入对应项，以及相关文本内容
* **当语言环境为英文时，将文本类型控件中，非【\_O】尾缀的，使用en/font下的同名字体文件**
* **聊天文本控件标记【\_S】，将使用用户系统字**

### 配置文件

* 配置文件中，部分含有文本的数据项，需要被多语言化
* **多语言标记**：需要被翻译的数据项，会被标记为【Translate】
* 多语言工具会将所有需翻译的数据项抽出，去重，并生成字典。
  + 策划对字典进行翻译
  + 程序根据游戏的语言版本，调用对应的语言文本进行显示
* 含有变量/参数的多语言字段，应当被拆分成多个字段进行拼接，以减少翻译量

### 原则上所有多语言资源全部打到一个包里去

## 多语言工具

### 多语言字典工具

* 抽取待翻译文本，以英文【en】为例
  + 执行批处理文件【抽取en待翻译文本.bat】，将对应路径下【可配置】所有配置表内需翻译的数据项抽出，并去重，创建并存放在【en.xlsx】内；
  + 将【en.xlsx】与【字典.xlsx】进行比对，将已翻译过【en】的内容删除，只留下未翻译的内容。
  + 【en.xlsx】只有【zh\_CN】和【en】两个字段。
* 策划对【en.xlsx】里的内容进行翻译
* 导入已翻译文本，以英文【en】为例
  + 【导入en已翻译文本.bat】，将【en.xlsx】里的翻译内容合并&更新至【多语言字典.xlsx】，并删除【en.xlsx】。

### 【多语言字典.xlsx】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 英文字段名 | 中文字段名 | 字段类型 | 字段说明 |
| zh\_CN | 简体中文 | String | Key |
| zh\_TW | 繁体中文 | String |  |
| en | 英文 | String |  |

### 多语言图片工具

* 策划自行开发批处理工具

# 配置相关

## AnimationConfig【动画配置】.xlsx

## CVConfig【CV配置】.xlsx

## TextConfig【客户端展示文本配置】.xlsx