

对话编辑器说明文档

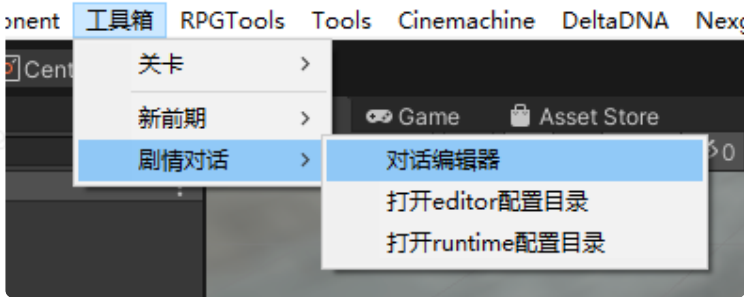
SS-张益宁

使用场景

对话+选项的场景，传统的配表方案策划很容易配置错误，维护对话组id与选项id的关系，以及一组对话和单个对话的关系花费了大量的精力，通过可视化的方式可以彻底的解决这类问题，同时也帮助策划解决多语言配置导出的问题。

开始

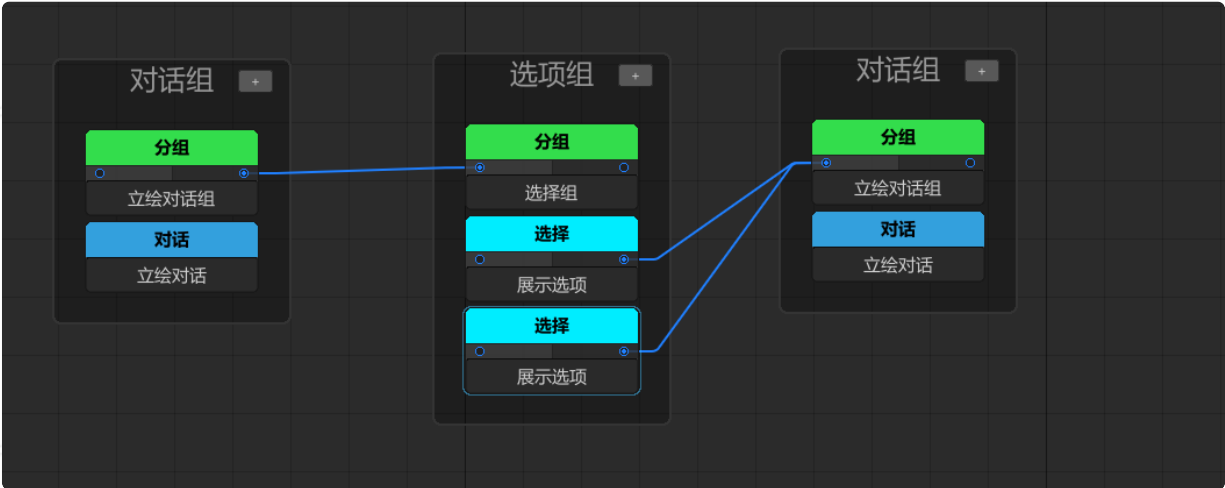
菜单入口: 工具箱-剧情对话-对话编辑



配置表资源目录: Assets_ArtData_Resources_PreCache_TextAsset_City_NewPeriod

编辑器本地资源目录: Assets_EditorAssets_DialogData

立绘对话编辑器

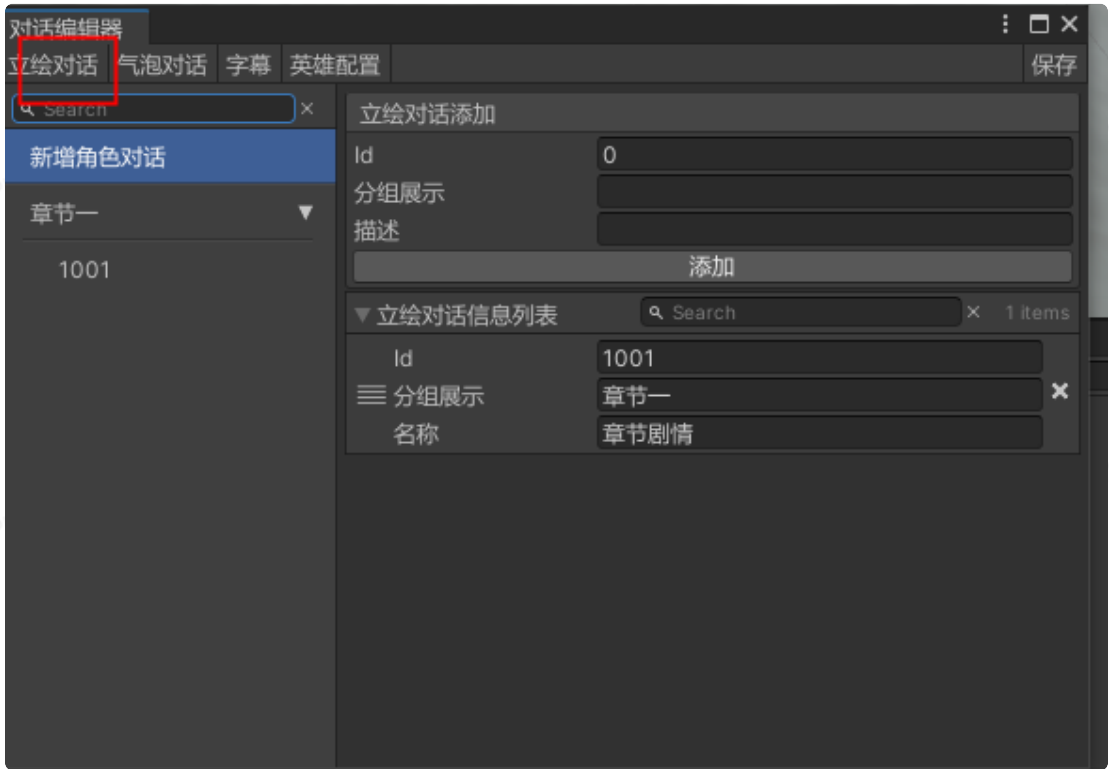


一个立绘对话是由不同的阶段组成，一个阶段只有一个类型组，可以是对话组，可以是选择组，对话组与对话组的连接关系通过**分组节点**管理，选项组与其他组的连接方式通过**选项节点**管理

创建立绘对话

使用方式

- 选择顶部选项 立绘对话,进入立绘对话编辑界面



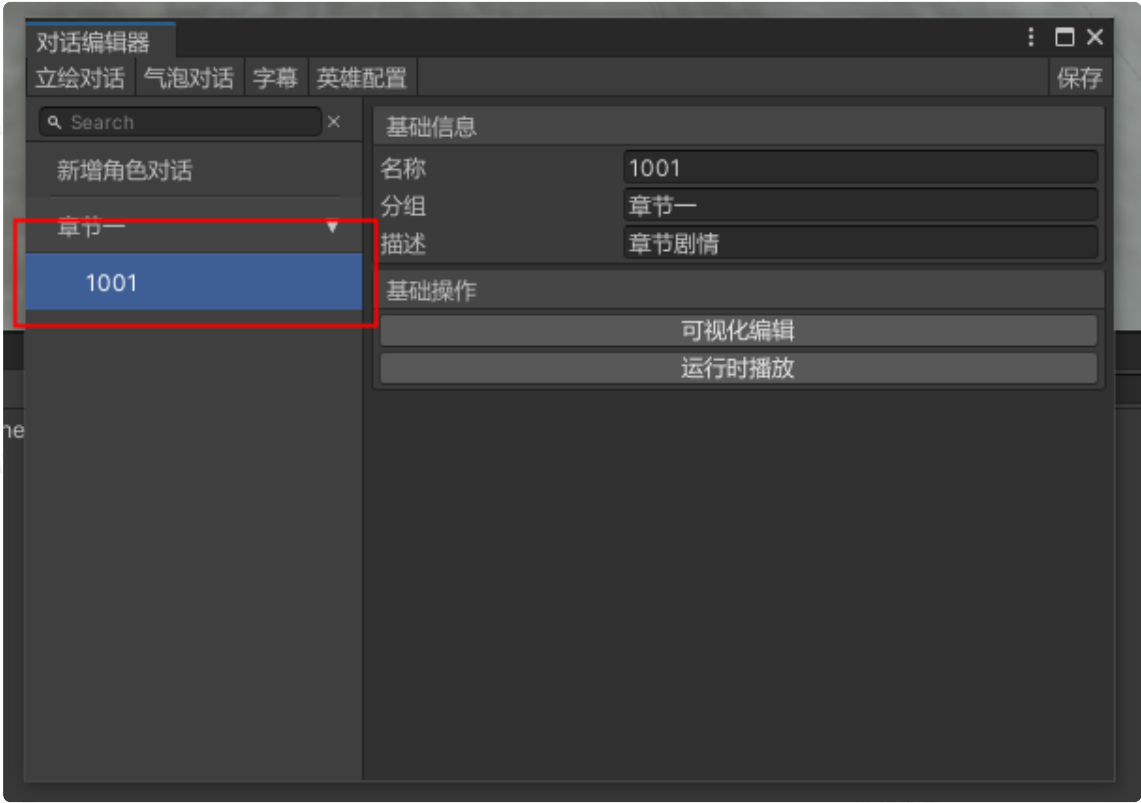
- 点击新增角色对话，开始添加对话索引信息
- 输入id，分组展示，描述，点击添加即可，左边菜单栏会自动刷新列表

参数说明

- id：对应配置表对话的唯一索引id
- 分组展示：对应编辑器中一级菜单，用于分类
- 描述：备注作用

编辑立绘对话

使用方式

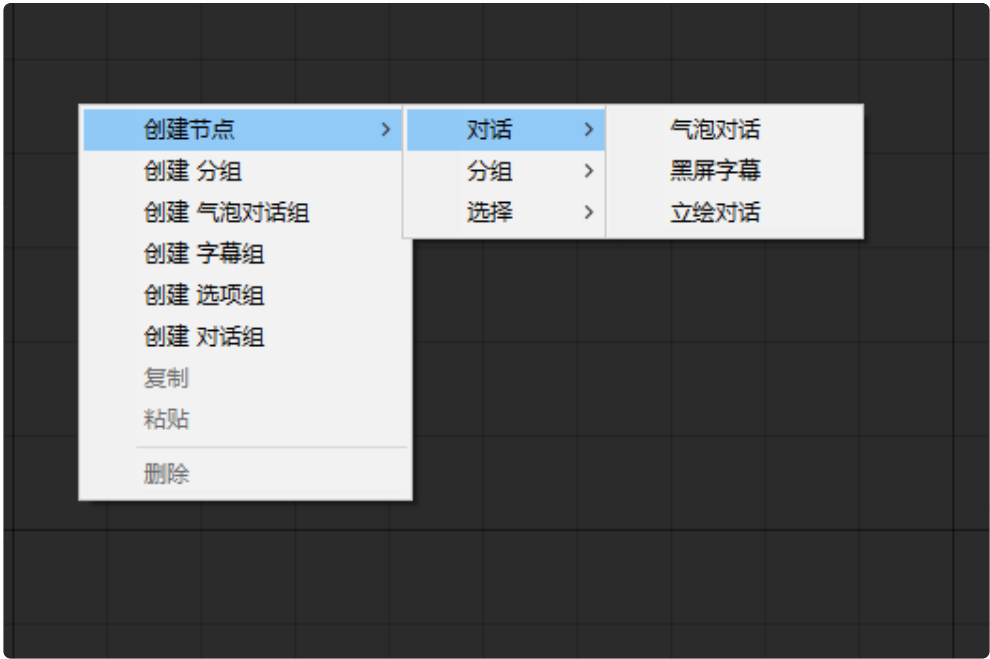


点击新增的菜单项，进入对话索引信息列表

- 可视化编辑：进入可视化图形节点界面进行编辑
- 运行时播放：在游戏运行时点击即可以验证编辑的对话效果

可视化编辑界面说明

节点类型说明



对话组阶段节点

表示一个对话组阶段，内部包含一个对话组



参数说明

id: 唯一索引id, 用于区分不同阶段

选项组阶段节点

表示一个选项组阶段, 内部包含一个选项组

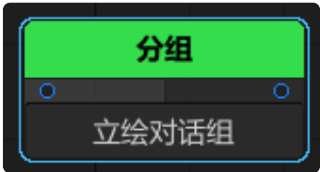


参数说明

id: 唯一索引id, 用于区分不同阶段

分组-立绘对话框节点

表示一个立绘对话框

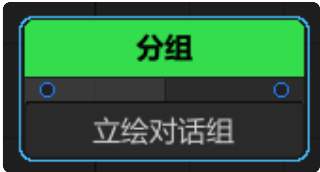


参数说明

分组编号: 对应一个对话组的唯一索引id

分组-选择组节点

表示一个选项组



参数说明

分组编号：对应一个选项组的唯一索引id

对话节点

表示单个对话



参数说明

英雄id	<input type="text"/>
立绘资源	<input type="text"/>
立绘位置	<input type="text" value="0"/>
台词id	<input type="text"/>
台词预览	<input type="text"/>
简介id	<input type="text"/>
简介预览	<input type="text"/>
音频文件	<input type="text"/>
背景图片	<input type="text"/>
跳过	<input type="checkbox"/>

详情看策划文档

选择节点

表示单个选项



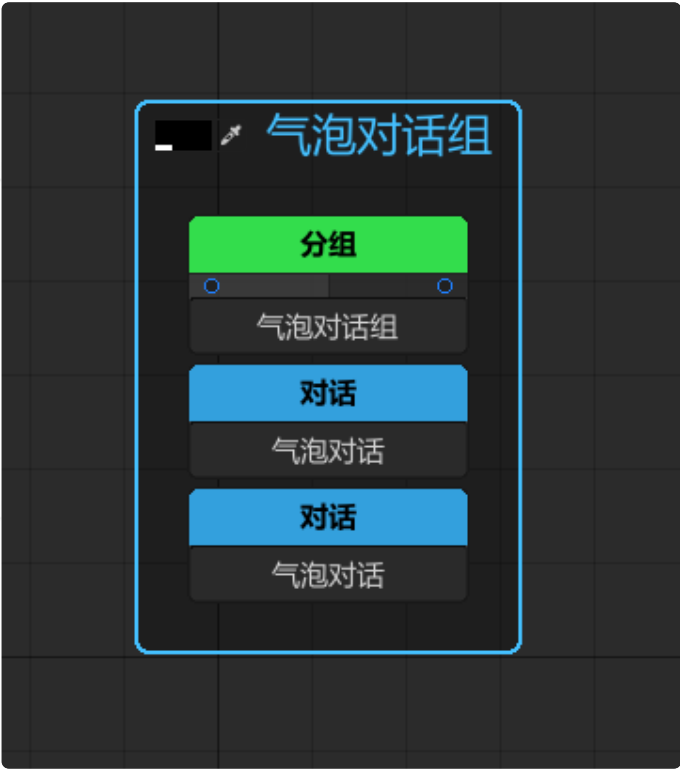
参数说明

描述	展示选项
选项id	
选项预览	
触发对话id	

id: 对应选项表索引id

触发对话id: 对应对话组阶段id

气泡对话编辑器



使用类比立绘对话编辑器

黑屏字幕编辑器



使用类比立绘对话编辑器

英雄表情配置编辑器

