

介绍

Story Editor 是一款基于 Unity X Node 制作的可视化剧本编辑器，它能让你无需代码，快速搭建一段文字对话，并允许你基于点击事件触发自己的方法，或是设置多个选项来决定剧情走向。

你同样可以将 Visual Story Editor 和 Unity 的 Timeline 系统配合，完成丰富的过场动画。

使用注意：

1. 选中 ChatNode 按 Ctrl+Z 回到上一步的时候，Graph 会直接不可恢复的崩溃！

控制台会报错：Index was out of range，原因可能是因为 Xnode 和 ReorderableList 这种绘制列表的方式有冲突。

目前 Github 上有些用户也遇到了这些问题，已经有用户提交了，只能期待作者后续更新会修复该 Bug。

问题页面：<https://github.com/Siccity/xNode/issues/279>

2. 在 ChatNode 中添加比较多的元素后，移动界面时会变得非常沾滞。

这是因为 Xnode Graph 采用的渲染方式还是继承了 Unity 的 EditorWindow 类，而其中管理窗口元素渲染的 OnGUI（）会在鼠标移动的时候强制刷新，而 Graph 内的每个单独的 Node 也会调用 OnGUI（），所以实际刷新的次数非常恐怖，进而导致 Graph 卡顿。

所以对话列表元素过多时，需要主动点击 **Minimize** 按钮将节点最小化，避免 Graph 过于卡顿。

Github 上也有用户提交相关问题，但目前并没有可靠的解决方案。如果有大佬有解决方案，请务必发俺邮箱：605716894@qq.com，或者在 GitHub 上回复下该问题：<https://github.com/Siccity/xNode/issues/125>

Story Editor 使用步骤：

1: 将 UnityPackage 导入工程，推荐 Unity 2019.2 以上的版本。

2: 在 Project 窗口右键 Create-Dialogue Graph, 会生成一个 DiaGraph 文件, 同时自动弹出该 Graph 的 Xnode 编辑窗口。

3: 在 Xnode 中新建一个 AssetNode, 这个 Node 负责载入人物姓名信息, 再在 Project 下右键 Create-Dialogue Asset, 并右键+号添加你所有的角色姓名信息。

4: 将 Prefab 文件夹下除了 Option 以外的三个预制体拖入场景中, 点开 PlayDiaCanvas, 往 PlayDialogueGraph 中拖入对应的元素。将 Dialogue Graph 替换为你创建的 Graph 文件。

5: 双击打开 DiaGraph, 右键添加 StartNode, 在这个节点你可以添加喜欢的打字声。

6: 选中 StartNode 的节点, 向空白处拖拽出线条, 新建一个 ChatNode, 点击“+”号, 就可以创建不同功能的元素了, 首先默认添加的是 Normal 类型元素, 功能也很简单, 点击鼠标右键后播放对话:

7: 剩下的 6 个类型中, Single 类型主要在人物切换的时候使用, 这样对话切换时会有个收起唤出的特效; GoNext 类型会让当前对话浮现 “GoNextTime(默认 2s)” 后自动进入下一个元素; Jump 和 Normal 的功能相同, 主要是方便用户在元素过多时收起当前 Node, 跳转下一个节点。

8: 选择了 Option 后, 必须保证 Option 的元素为对话列表的最后一个元素, 并且连接的 Node 也为 OptionNode, OptionNode 有多个接口, 用户点击哪个选择项就会执行后续 Node。你可以通过更改 Option 预制体改变选项的风格。

9: C Event 和 Pause 都是功能类型, 默认执行完成后自动向下执行, 你可以在 PlayDialogueGraph 的 Methods 中添加你想要触发的方法(需要在场景中实例化), 然后在 C Event 元素中填入你的 Key 名称(注意空格)来触发该方法;

Pause 类型会强制 UI 缩小一定时间后唤出。

10: 如果你希望切换 Graph, 可以在 PlayDialogueGraph 的 Dias 中添加后续的 Graph, 通过调用 PlayDialogueGraph.ChangeGraph()来跳转到下一个 Graph 中。