●关于引擎

1. 版本2019.4.1f1 HDRP
2. 如果需要使用Adia复制插件，请禁用：Edit>preferences>General>Auto Refresh(否则可能会中断传输流)

●关于贴图

1. 基本上是128×128、256×256。但动画贴图也有512×256、1024×512等。
2. 如果可以用TextureSheetAnimation\_Sprites制作的尽量使用，Sprites用TexturePackerGUI制作图集

　●关于Shader

　　1用于Bom skin、In-game的特效请使用Fuse/Custom/Particles下的Shader，

2请将Shader项目内的　EnableGPUInsntacing　设置为　ON　。

3为unity描绘，本公司会自行模拟优化，所以会有不支持的功能。

　　　以下是不支持的项目内容,请在粒子特效中不要设置如下参数：

　　　shape　→　Circle

　　　Render Alignment　→　velocity

　●关于命名

　　　1贴图文件名称与现有的相同，如果需要新贴图重新制作，也按照已有的命名顺序命名下去。

2 相应类型的文件放在对应的文件夹下，比如：制作的Material，放在…Assets\_Externals\_Art\_eff\_materials\_Adia\_materials文件夹下，其他的mesh，prefab，textures也是一样

●关于视觉效果：

　 1特效使用3D模型的话，处理负荷会过高,尽量减少3D模型的使用

　 2按照Aida提供的测试插件的数值为标准，比如尽量减少粒子组件数

* 1. 测试插件的使用：

把制作好的粒子特效放到场景中，右键 >Adia\_特效> Adia\_测试 在Scene视图多做几次播放，之后截图测试的结果

3 一切都在尽量还原高配版本的前提下

4 不要修改粒子系统的Position