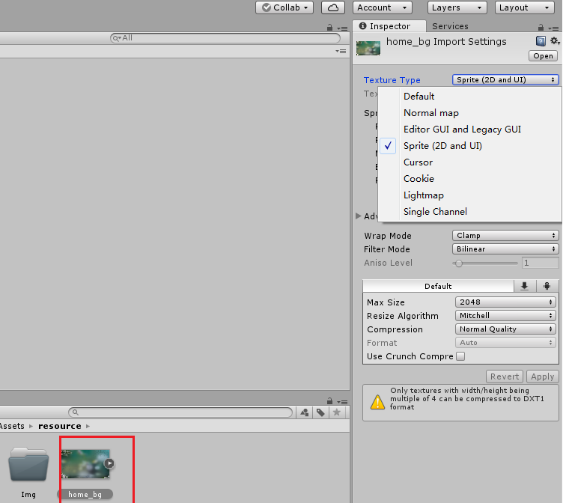
登录游戏

1. 创建scenes目录，创建login场景
2. 在层级中创建panel，并添加背景图片到panel的source image
3. 添加登录相关的其他img到panel下，并为两个登录图片添加button及脚本

问题一：将图片放入assets目录后，无法直接将图片拖拽到panel的source image，也无法通过source image 右边的小圆点搜索到该图片

解决： 在资源中左键选中要加载的图片，然后在inspection面板中将该图片的texture type 设置为sprite，如下图所示：

问题二：如何创建一张拥有多张资源的图片

两种方法，新建一个空对象，然后将需要的图片拖拽进去，制作为预制体，或者使用unity自带的sprite packer 工具。使用sprite packers：

1. <https://blog.csdn.net/zjz520yy/article/details/76087642>
2. <https://blog.csdn.net/akof1314/article/details/48376373>
3. <https://blog.csdn.net/akof1314/article/details/48376373>

问题三：如何将一张拥有多张资源的图片进行分割

这个要使用unity自带的sprite packer 工具。步骤如下：

1. 导入拥有多张有多个部分的PNG图片到project面板
2. 选中图片，在inspection面板中设置为sprite以及sprite mode 为 multiple，点击右下角的apply后点击sprite editor开始编辑
3. 在sprite packer 中使用slice对图片进行分割，apply后就可以在project中进行预览，这时候就可以对分割图片单独使用了