# 资源包优化

## 资源压缩

1. 方式：zip压缩
2. 压缩比率：总共9个等级，现在使用的是6，压缩比大概在 %40~%42之间

## 资源设置

参考文档：资源设置.doc

## Lua打包成一个包

1. 优点：减少碎片化，提升解压/加载/下载
2. 缺点：任意lua文件的修改，得更新整个lua包
3. 当前未压缩时文件大小6M左右，压缩后2.6M左右

## 所有shader打成一个包

1. 优点：shader本身是集中使用，直接减少重复加载，并具有以上优点
2. 缺点：同上
3. 当前121个shader,无压缩29.5M,压缩后12.4M左右
4. 将Standard添加到图形学设置中总是导入，可以极大减少shader冗余/AB(FBX体现)大小
5. 对于系统shader，如果有使用将其导入图形学设置，以减少shader冗余/及AB大小，例如：

a. Particles/Additive

b. Particles/Alpha Blended

c. Particles/Alpha Blended Premutiply

d. Mobile/Diffuse

e. Mobile/Particles/Additive

f. Mobile/VertexLit

## 贴图合并

对于同一种shader的材质球，若其贴图很小，可以把小贴图合并成大贴图，达到同时减少贴图/材质目的的同时，还可以优化运行时drawcall

以下为待验证可行性方案

## 图标根据角色/养成等模块细分打包成图集

1. 图集大小控制在1024\*1024以内，单个图标/精灵控制在100\*100以内，这样一张图集至少能放100张图标

## 角色/怪物等单位的打包细分

1. 其所有动画片段/动画控制器打成一个包
2. 其所有材质贴图打成一个包
3. 一个包不超过2M

## 场景的打包细分

1. 其使用的天空盒的贴图可以打成一个包
2. 一个包不超过3M，
3. 若超出3M，可以对其材质或贴图在进行细分，对这些不同的细分进行打包，以保证不超过3M；比如1000个贴图，可以划分为10个资源包，每个资源包包含100个贴图，只要能保证不超过3M即可

## 特效的打包细分

1. 单个特效prefab、若其材质球/贴图，都是独有的，可以考虑3者都打包成一个ab
2. Ab的名称为特效的prefab名

## 单个材质球和其独有的贴图打包

1. 其打包大小不用控制
2. 对于特效,其prefab/fbx/材质/贴图甚至都可以打成一个包

## 十一，批量设置多个资源为同一包名

