第一次打包安装TexturePacker-3.6.0-x86\_cracked到C盘并破解

1. 增删改图标png文件保存在Assets\Atlas\目录下的对应图集文件夹中
2. 图集文件夹命名物品必须以goods开头，称号必须以title开头
3. 在Unity中选中需要打包的文件夹xxx（不可多选）
4. 执行KYTool-图集打包-打包选中文件夹
5. 在Assets\Resources\Atlas\xxx目录检查打包是否成功，并删除xxx.prefab文件
6. 执行KYTool-AssetBundle-设置AB名-【自动】设置所有资源的AB名
7. 执行KYTool-AssetBundle-打包-win资源+地图数据
8. 拷贝Assets\StreamingAssets\atlas$xxx.u文件到策划SVN目录的trunk\_Data\StreamingAssets\下并提交
9. 提交UI目录的Assets\Resources\Atlas\文件夹