在Unity中启动

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/2/11 | 创建文档 |

目录

[一、 简要说明 3](#_Toc24134086)

[二、 导入Unity工程 3](#_Toc24134087)

[1. 新建图集资源 3](#_Toc24134088)

[三、 修改Unity相关配置 4](#_Toc24134089)

[四、 生成数据表及协议 4](#_Toc24134090)

[五、 生成Asset资源 4](#_Toc24134091)

[六、 生成Android资源 4](#_Toc24134092)

[七、 启动项目 4](#_Toc24134093)

[八、 注意事项 4](#_Toc24134094)

[2. 图片资源的注意事项 4](#_Toc24134095)

[1) 图片的位置 4](#_Toc24134096)

[2) 删除图片 4](#_Toc24134097)

[3. Unity中预制体保存 4](#_Toc24134098)

[九、 常见问题 5](#_Toc24134099)

[1. Java程序安装 5](#_Toc24134100)

[2. Java环境变量配置 5](#_Toc24134101)

# 简要说明

本文档讲述在unity中启动项目的全部流程。**如果第一次导入项目，请按照说明逐步执行。**其他情况可以选择执行。

# 导入Unity工程

## 新建图集资源

新建文件夹

复制其他图集资源

修改文件名

复制图片

新建Unity图集prefab

# 修改Unity相关配置

# 生成数据表及协议

# 生成Asset资源

# 生成Android资源

# 启动项目

# 注意事项

## 图片资源的注意事项

### 图片的位置

**图片资源需要和 .tps文件在同一目录中。**新添加的图片需要复制到 .tps文件所在的目录中，再修改图集。如果不在同一目录，其他人通过GIT下载资源后会导致 .tps文件中图片丢失。

### 删除图片

及时删除不需要的图片资源，图片删除后需要在 .tps 文件中同步删除相应的资源。保证资源目录整洁，方便维护。目录中所有的资源都是需要加入到图集中的，不能多也不能少。

## Unity中预制体保存

**在unity中修改图集后一定要执行Save Project。**如果遗漏会导致prefab不修改，无法提交的git上。

# 常见问题

## Java程序安装

## Java环境变量配置

该类型用于处理预制体中固定存在的UIPanel组件。选择UIPanel类型之后，将预制体中包含UIPanel组件的对象拖拽到对应位置即可。设置完成后，系统会在运行时自动修改UIPanel组件的SortOrder、Depth属性。