图集制作流程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/11/17 | 创建文档 |

目录

[一、 新建图集 4](#_Toc24817957)

[1. 新建tps图集资源 4](#_Toc24817958)

[1) 创建新的tps图集文件 4](#_Toc24817959)

[2) 修改.tps文件的导出配置 5](#_Toc24817960)

[3) 添加需要打入图集中的图片资源 7](#_Toc24817961)

[4) 导出图集资源 9](#_Toc24817962)

[2. 新建Unity资源 10](#_Toc24817963)

[1) 新建Unity图集资源 10](#_Toc24817964)

[2) 修改Unity文件名称 10](#_Toc24817965)

[3) 修改Unity文件的关联关系 11](#_Toc24817966)

[3. 替换.png和.txt文件 13](#_Toc24817967)

[1) 将新生成的.png图片和txt文件复制到上一步生成的文件夹中，替换原有的文件 13](#_Toc24817968)

[2) 回到unity，将txt文件拖拽到预制体中 TP Import的位置 。 13](#_Toc24817969)

[4. 保存修改后的Unity预制体（很重要！！很重要！！很重要！！） 15](#_Toc24817970)

[1) 选中需要保存的预制体 15](#_Toc24817971)

[2) 执行unity菜单中【File】→【Save Project】 15](#_Toc24817972)

[5. 修改打包配置文件 15](#_Toc24817973)

[二、 修改图集 16](#_Toc24817974)

[1. 修改tps图集资源 16](#_Toc24817975)

[1) 添加或者删除需要打入图集中的图片资源 16](#_Toc24817976)

[2) 导出图集资源 17](#_Toc24817977)

[2. 替换.png和.txt文件 18](#_Toc24817978)

[1) 将新生成的.png图片和txt文件复制到上一步生成的文件夹中，替换原有的文件 18](#_Toc24817979)

[2) 回到unity，将txt文件拖拽到预制体中 TP Import的位置 。 19](#_Toc24817980)

[3. 保存修改后的Unity预制体（很重要！！很重要！！很重要！！） 20](#_Toc24817981)

[1) 选中需要保存的预制体 20](#_Toc24817982)

[2) 执行unity菜单中【File】→【Save Project】 21](#_Toc24817983)

[三、 注意事项 21](#_Toc24817984)

[1. 图片资源的注意事项 21](#_Toc24817985)

[1) 图片的位置 21](#_Toc24817986)

[2) 删除图片 21](#_Toc24817987)

[2. Unity中预制体保存 22](#_Toc24817988)

[3. AssetBundle打包配置 22](#_Toc24817989)

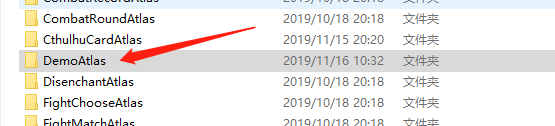
[四、 常见问题 22](#_Toc24817990)

# 新建图集

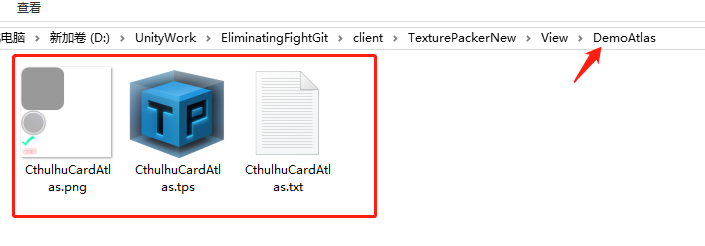
## 新建tps图集资源

### 创建新的tps图集文件

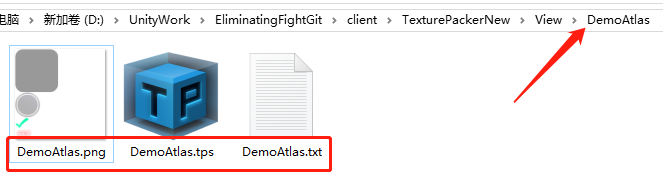
第一步：新建资源文件夹。文本以DemoAtlas为例。



第二步：将其他任意图集中.tps文件，导出的.png和.txt复制到新创建的文件夹中



第三步：修改复制后的文件名，新的文件名字**需要和文件夹同名**



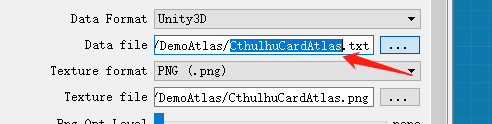
### 修改.tps文件的导出配置

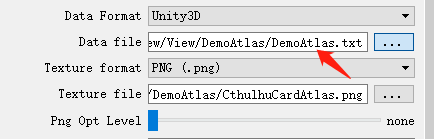
第一步：使用破解后的TexturePacker打开.tps文件

第二步：修改导出Txt文件的路径。（有2种方式，任选其一）

方法1：直接修改路径

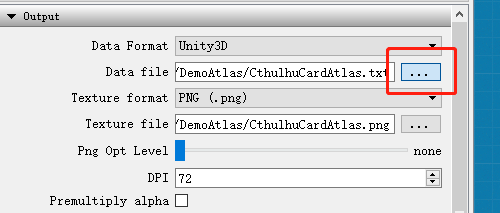
* + 1. 将Data file文本框中的地址修改为和图集同名



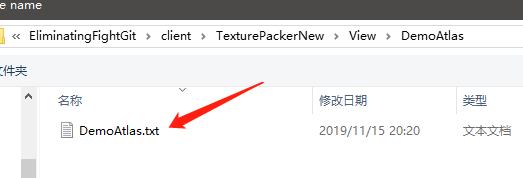


方法2：通过选择文件的方式。（因为之前复制了txt文件，所以可以使用该方法）

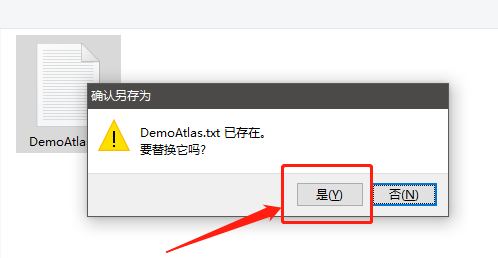
1. 点击Data file，后面的三个点。



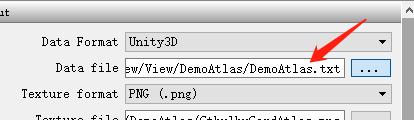
1. 在弹窗中选择和图集同名文件txt文件（选中，双击）



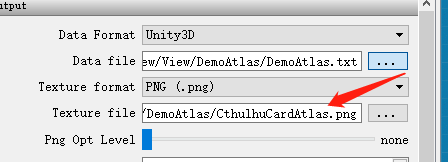
1. 选择替换



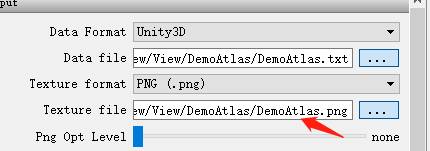
替换后Data file文件路径会变更为所选文件的路径



第二步：修改导出Texture文件的路径。（修改方式同上一步）

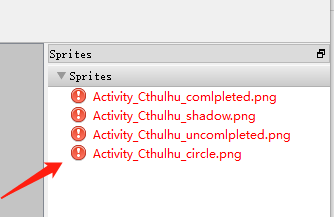


修改后：

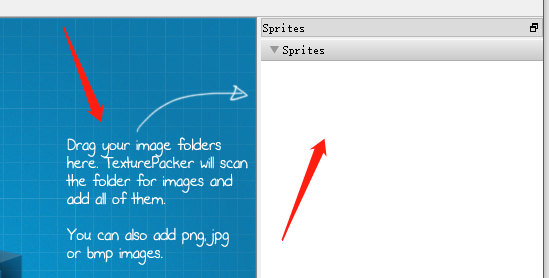


### 添加需要打入图集中的图片资源

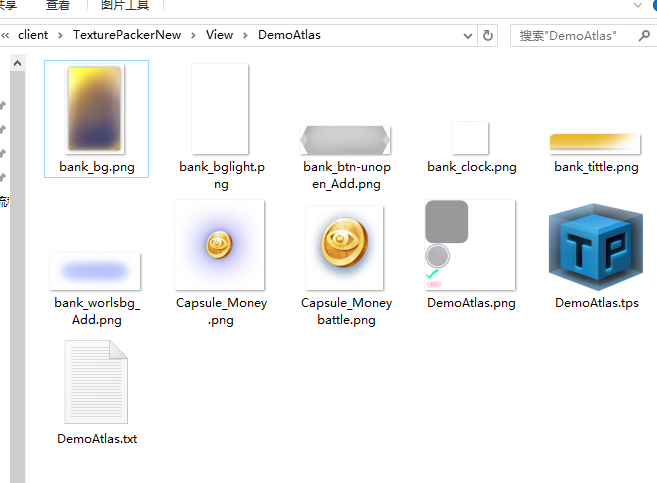
第一步：删除旧的图片列表。复制过来的图集都包含旧的列表信息，全部删除就可以了。



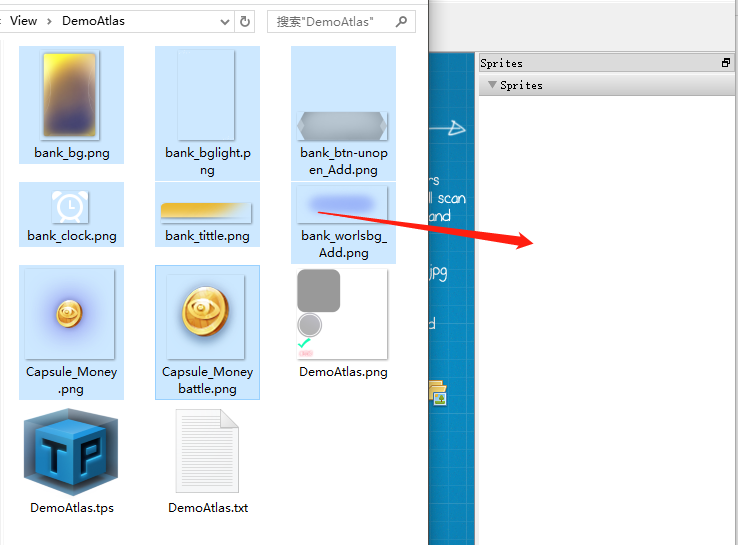
删除后，如下图所示：



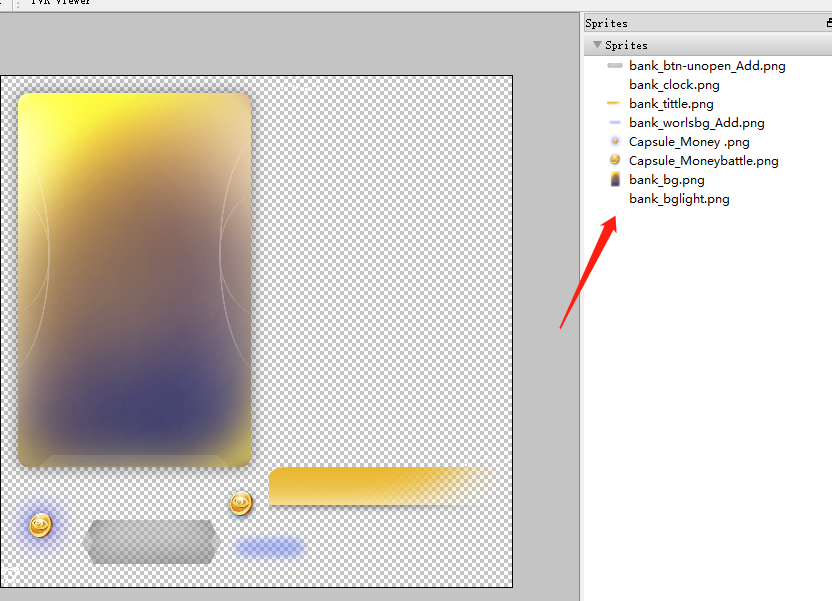
第二步：将图片复制到图集.tps文件所在的文件夹。**一定要复制过来！！！**



第三步：将图片添加到.tps文件，图片列表中。将复制过来的图片全部选中，拖拽到tps的列表中。

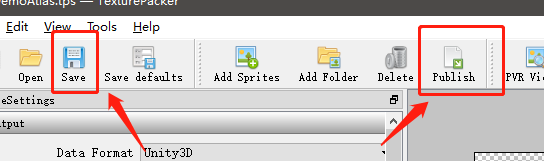


拖拽后如下图所示：

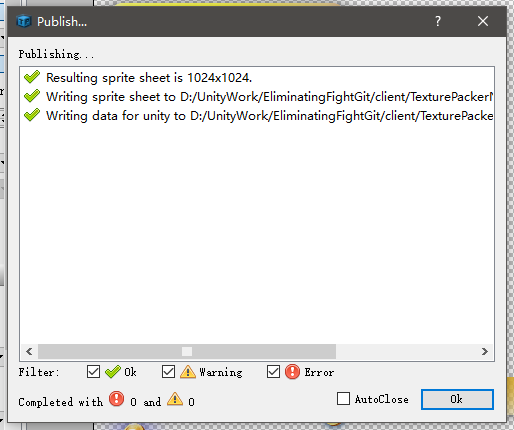


### 导出图集资源

点击Save，和Publish。Save是保存修改，Publish是导出图集



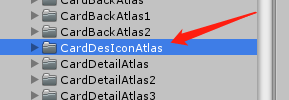
发布后，全部显示绿色对勾，则表示发布成功。如果有红色就说明有报错需要解决。



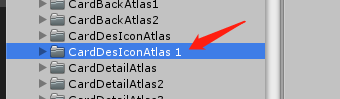
## 新建Unity资源

### 新建Unity图集资源

选择任何一个已有的图集文件夹，按Ctrl + D（复制）。

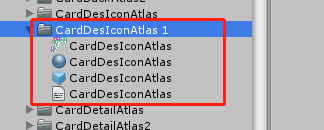


生成后：

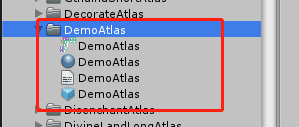


### 修改Unity文件名称

将生成的文件夹以及文件夹中的文件名，全部修改为新创建的图集名称。**注意不要修改错文件夹，一定要修改上一步复制出来的文件夹。**

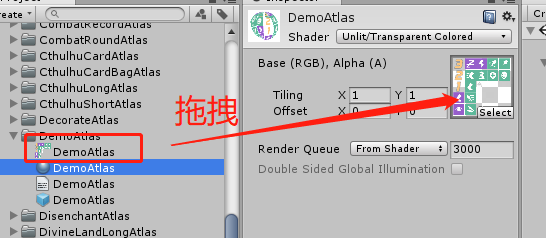


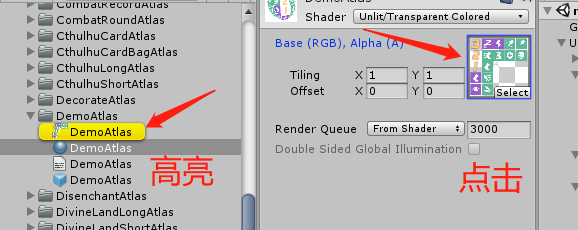
修改后：



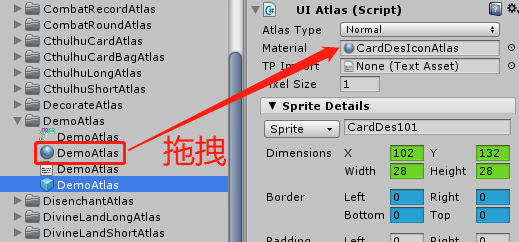
### 修改Unity文件的关联关系

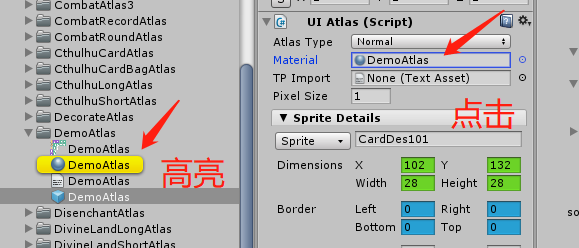
第一步：选择材质球，将图片拖拽到材质球上。拖拽后，点击材质球上的图片，如果新文件夹中的图片被高亮，则表示关联正确。





第二步：选择预制体，将材质球拖拽到预制体上。拖拽后，点击预制体上的材质球，如果新文件夹中的材质球被高亮，则表示关联正确。

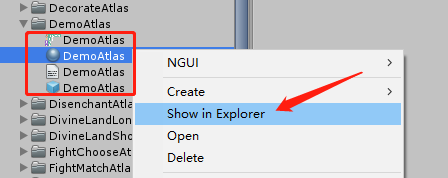




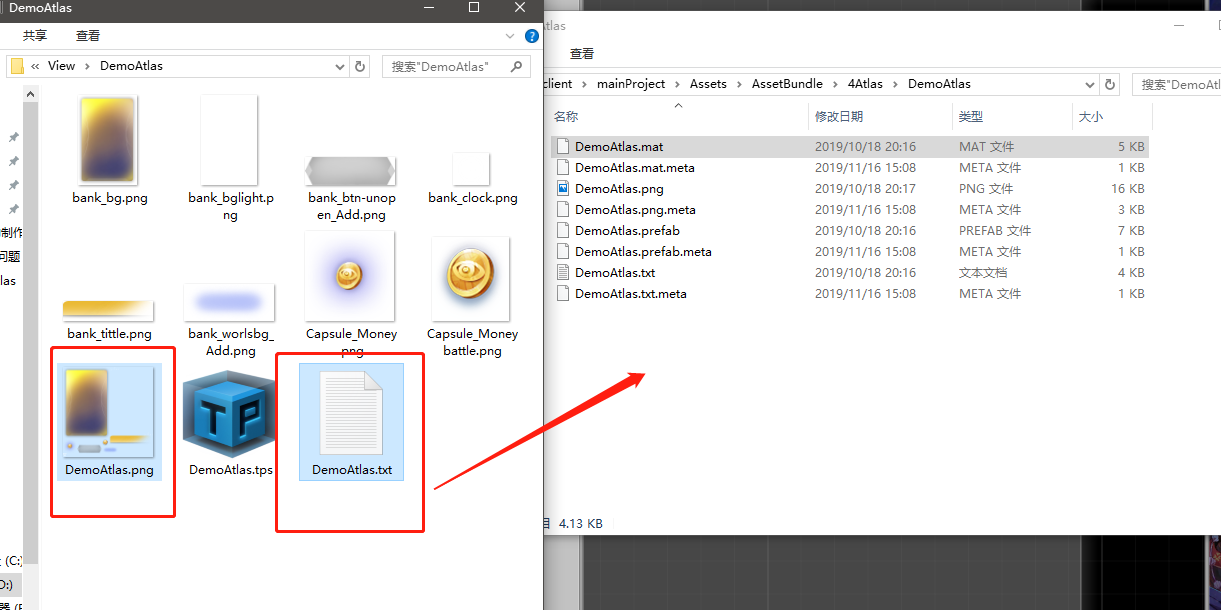
## 替换.png和.txt文件

### 将新生成的.png图片和txt文件复制到上一步生成的文件夹中，替换原有的文件

第一步：打开新生成的文件夹。在这4个任意一个文件，点鼠标右键，选择【Show in Explorer】

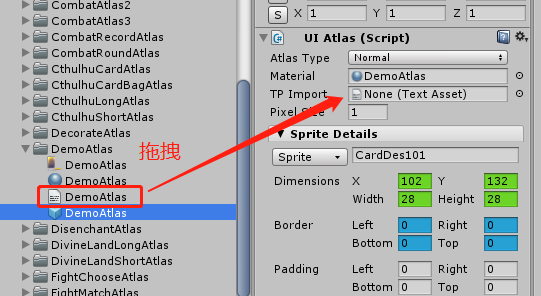


第二步：将tps生成的.png和.txt文件复制到Unity资源文件夹中，替换原有的文件



### 回到unity，将txt文件拖拽到预制体中 TP Import的位置 。

这个地方拖拽后，预制体上不会显示对应文件的名字，原因不知道，也算是正常现象吧



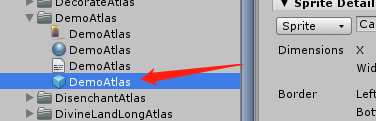
拖拽之后，点击Sprite按钮，切换图片，如果下方预览区域显示正常，则说明，修改成功。



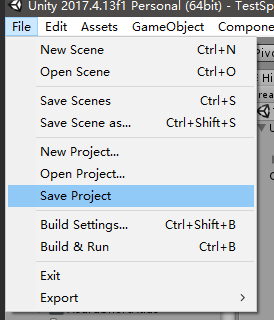
## 保存修改后的Unity预制体（很重要！！很重要！！很重要！！）

**该步骤很重要，不要遗漏**

### 选中需要保存的预制体



### 执行unity菜单中【File】→【Save Project】



## 修改打包配置文件

部分新建的图集除需要完成上两步操作以外，还需要修改用于打包的配置文件。详细操作可以询问程序，或者查看[《1\_图集和图片资源相关规则.docx》](1_图集和图片资源相关规则.docx)

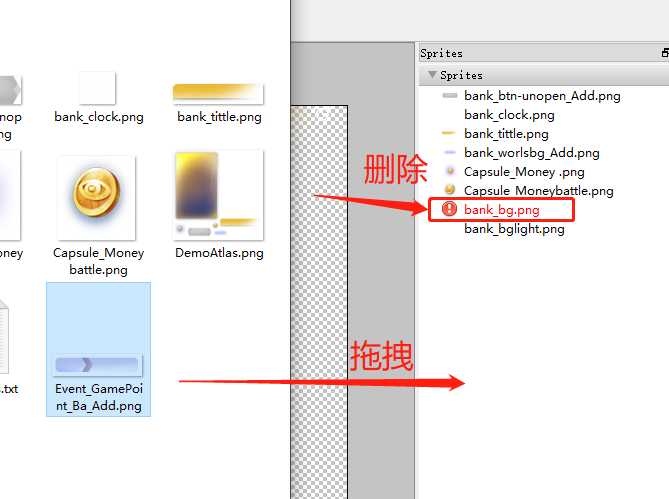
# 修改图集

## 修改tps图集资源

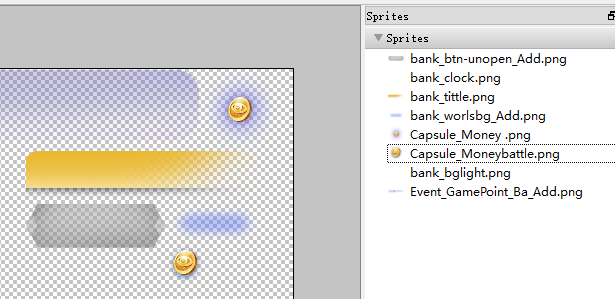
### 添加或者删除需要打入图集中的图片资源

第一步：将新的图片**复制**到.tps文件所在的文件夹，或者**删除**不需要的图片

第二步：使用破解后的TexturePacker打开.tps文件。将新图片拖拽到列表中，删除不需要的文件。

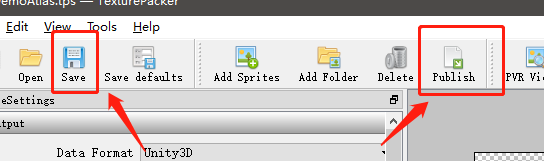


修改后：

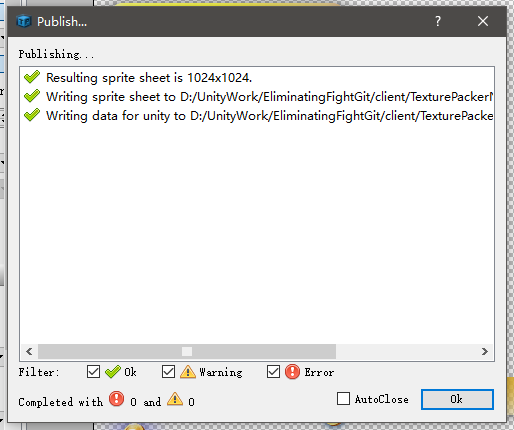


### 导出图集资源

点击Save，和Publish。Save是保存修改，Publish是导出图集



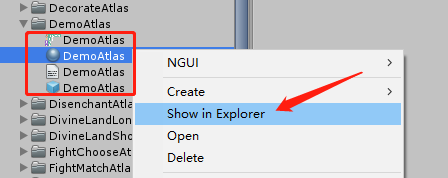
发布后，全部显示绿色对勾，则表示发布成功。如果有红色就说明有报错需要解决。



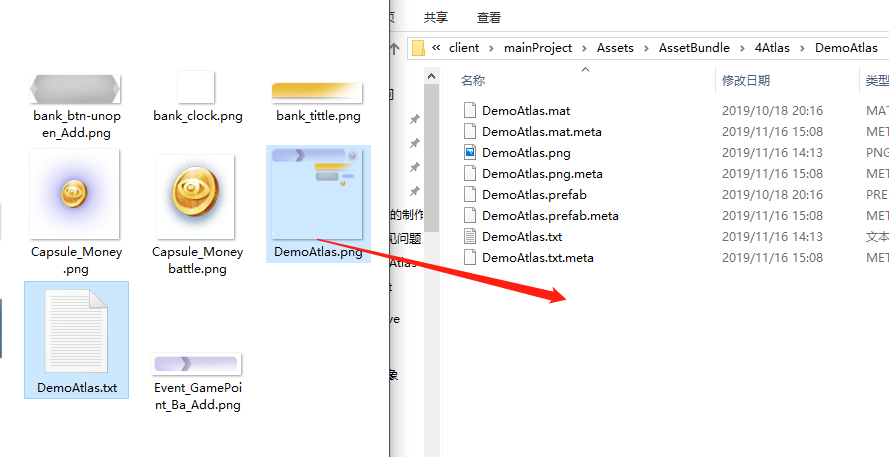
## 替换.png和.txt文件

### 将新生成的.png图片和txt文件复制到上一步生成的文件夹中，替换原有的文件

第一步：打开新生成的文件夹。在这4个任意一个文件，点鼠标右键，选择【Show in Explorer】

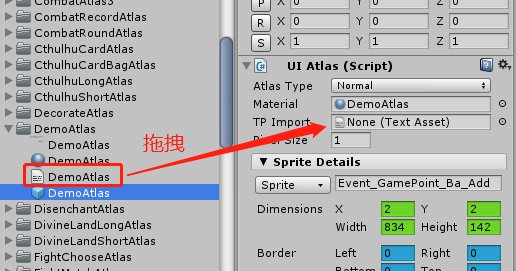


第二步：将tps生成的.png和.txt文件复制到Unity资源文件夹中，替换原有的文件

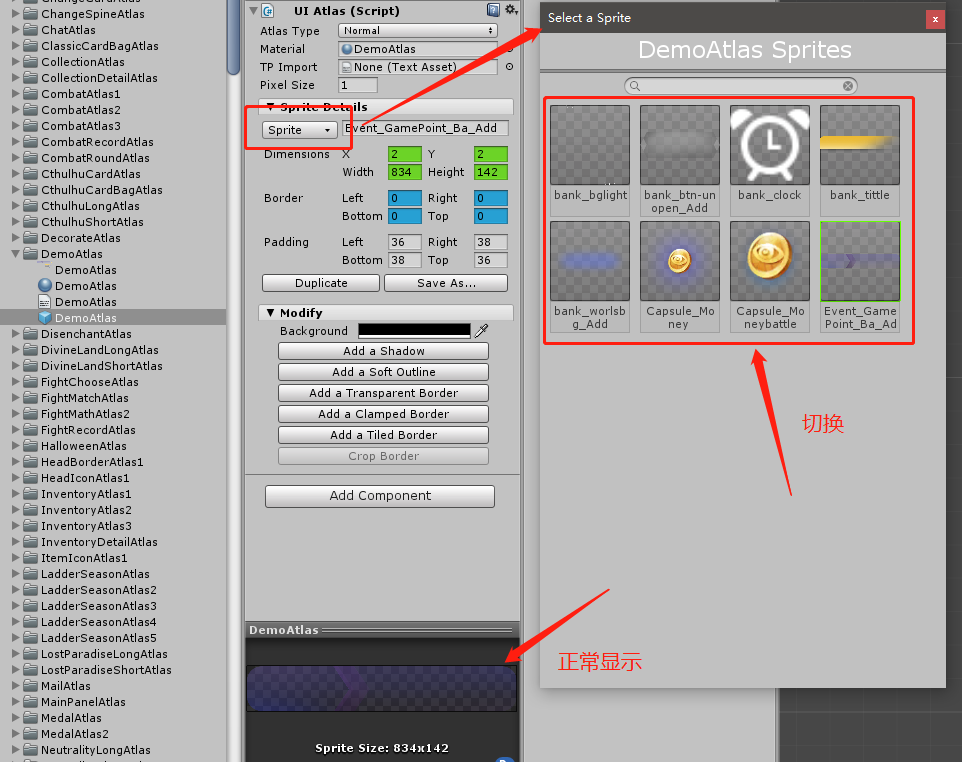


### 回到unity，将txt文件拖拽到预制体中 TP Import的位置 。

这个地方拖拽后，预制体上不会显示对应文件的名字，原因不知道，也算是正常现象吧



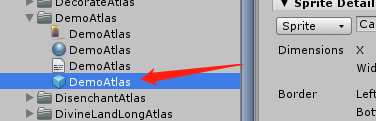
拖拽之后，点击Sprite按钮，切换图片，如果下方预览区域显示正常，则说明，修改成功。



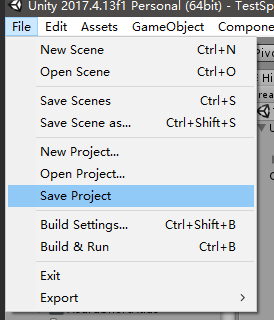
## 保存修改后的Unity预制体（很重要！！很重要！！很重要！！）

**该步骤很重要，不要遗漏**

### 选中需要保存的预制体



### 执行unity菜单中【File】→【Save Project】



# 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。如果制作图集时，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。

这样做的目的是为了方便解决Git冲突，当图集冲突的时候，只要把全部图片添加到tps文件中重新生成，就可以解决tps文件冲突的问题，所以需要保证图片文件夹的整洁。

## Unity中预制体保存

**在Unity中修改图集预制体后一定要执行【Save Project】**。如果遗漏会导致预制体没有保存，无法提交到git上。

## AssetBundle打包配置

**需要注意新添加的图集是否需要添加打包配置中，如果遗忘，则可能导致手机图集丢失问题。**详细操作可以询问程序，或者查看[《1\_图集和图片资源相关规则.docx》](1_图集和图片资源相关规则.docx)

# 常见问题

请参见：[常见问题\《2\_TexturePacker常见问题.docx》](../99_常见问题/2_TexturePacker常见问题.docx)