图集制作流程

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

目录

[一、 新建图集 3](#_Toc24138718)

[1. 新建图集资源 3](#_Toc24138719)

[2. 新建unity资源 3](#_Toc24138720)

[3. 替换unity资源 3](#_Toc24138721)

[4. 保存修改后的Unity预制体 3](#_Toc24138722)

[5. 修改打包配置文件 3](#_Toc24138723)

[二、 修改图集 3](#_Toc24138724)

[三、 注意事项 3](#_Toc24138725)

[1. 图片资源的注意事项 3](#_Toc24138726)

[1) 图片的位置 3](#_Toc24138727)

[2) 删除图片 4](#_Toc24138728)

[2. Unity中预制体保存 4](#_Toc24138729)

[3. AssetBundle打包配置 5](#_Toc24138730)

[四、 常见问题 5](#_Toc24138731)

[1. .tps文件中图片丢失 5](#_Toc24138732)

[2. .tps生成图集时报错 5](#_Toc24138733)

[3. 图片复制到unity后，Unity图集没有修改 5](#_Toc24138734)

[4. Unity图集中图片错位 5](#_Toc24138735)

[5. 图集从1024放大到2048后，在unity中显示不正常 5](#_Toc24138736)

# 新建图集

## 新建图集资源

## 新建unity资源

## 替换unity资源

## 保存修改后的Unity预制体

**该步骤很重要，不要遗漏**，详细说明请查看：[Unity中预制体保存](#_Unity中预制体保存)

## 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，详细说明请查看：[AssetBundle打包配置](#_AssetBundle打包配置)。

# 修改图集

# 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。

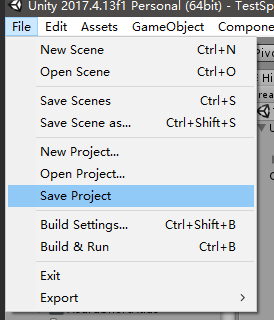
### 删除图片

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。具体操作如下：

* 1. 选中需要保存的预制体
  2. 执行unity菜单中 【File】→【Save Project】



## AssetBundle打包配置

# 常见问题

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

## .tps文件中图片丢失

## .tps生成图集时报错

## 图片复制到unity后，Unity图集没有修改

## Unity图集中图片错位

## 图集从1024放大到2048后，在unity中显示不正常

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。