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 4](#_Toc24754755)

[1. 新建图集资源 4](#_Toc24754756)

[1) 新建资源文件夹，找任意其他图集复制到文件夹中 4](#_Toc24754757)

[2) 修改复制后的图集名 4](#_Toc24754758)

[3) 打开.tps文件，修改导出文件路径 4](#_Toc24754759)

[4) 复制新图集需要添加的图片资源 4](#_Toc24754760)

[5) 保存.tps文件，导出图集图片 4](#_Toc24754761)

[2. 新建unity资源 4](#_Toc24754762)

[1) Ctrl+D复制已有的图集资源 4](#_Toc24754763)

[2) 修改资源文件名称 4](#_Toc24754764)

[3) 修改资源的关联关系 4](#_Toc24754765)

[3. 替换unity资源 4](#_Toc24754766)

[1) 将新生成的图集图片和txt文件复制到unity中 4](#_Toc24754767)

[2) 将txt文件拖拽到预制体中 4](#_Toc24754768)

[4. 保存修改后的Unity预制体 4](#_Toc24754769)

[1) 选中需要保存的预制体 5](#_Toc24754770)

[2) 执行unity菜单中【File】→【Save Project】 5](#_Toc24754771)

[5. 修改打包配置文件 5](#_Toc24754772)

[二、 修改图集 5](#_Toc24754773)

[三、 注意事项 5](#_Toc24754774)

[1. 图片资源的注意事项 5](#_Toc24754775)

[1) 图片的位置 5](#_Toc24754776)

[2) 删除图片 6](#_Toc24754777)

[2. Unity中预制体保存 6](#_Toc24754778)

[3. AssetBundle打包配置 6](#_Toc24754779)

[四、 常见问题 6](#_Toc24754780)

# 新建图集

## 新建图集资源

### 新建资源文件夹，找任意其他图集复制到文件夹中

### 修改复制后的图集名

### 打开.tps文件，修改导出文件路径

### 复制新图集需要添加的图片资源

### 保存.tps文件，导出图集图片

## 新建unity资源

### Ctrl+D复制已有的图集资源

### 修改资源文件名称

### 修改资源的关联关系

## 替换unity资源

### 将新生成的图集图片和txt文件复制到unity中

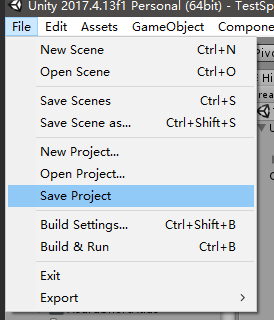
### 将txt文件拖拽到预制体中

## 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)

### 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。

## 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。**

# 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)