Unity常见问题

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/11/15 | 创建文档 |

目录

[一、 Unity运行时报错 3](#_Toc25147207)

[1. 字典名不存在：XXXXXXX 3](#_Toc25147208)

[1) 情况1：没有生成对应的Asset资源 3](#_Toc25147209)

[2) 情况2：资源本身不存在 3](#_Toc25147210)

[3) 情况3：新资源需要配置打包策略 4](#_Toc25147211)

[二、 编译资源时报错 4](#_Toc25147212)

[1. 执行【Lua】→【Generate All】后报错 4](#_Toc25147213)

[三、 Unity图集常见问题 5](#_Toc25147214)

[1. .图片复制到unity后，Unity图集没有修改 5](#_Toc25147215)

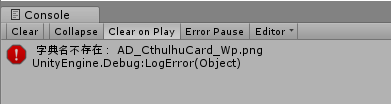
[2. Unity图集中图片错位 5](#_Toc25147216)

[3. 图集从1024放大到2048后，在unity中显示不正常 5](#_Toc25147217)

# Unity运行时报错

## 字典名不存在：XXXXXXX

字典名不存在是因为项目运行的时候找不到所需要的资源路径，详细的情况需要去了解XAsset。报错信息如下图：

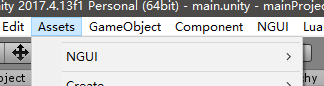


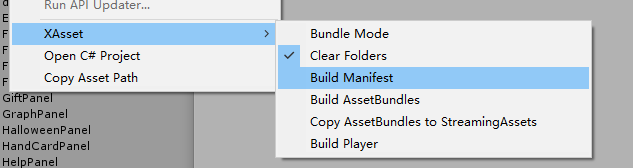
这个问题有3种可能的情况：

### 情况1：没有生成对应的Asset资源

这种是最常见的情况，一般是新添加图片、预制体等资源后，没有进行Asset资源打包引起的。解决起来相对也比较简单。

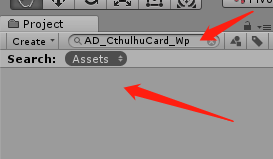
**解决办法：**执行【Assets】→【XAsset】→【Build Manifest】





### 情况2：资源本身不存在

在 Project窗口中，搜索报错信息中显示的资源名称，如果没有搜索到，就说明是资源丢失。一般可能是因为忘记资源提交，资源名称不匹配，本地误删除。



**解决办法：**

第一步：提醒相关人员检查资源是否已经提交，资源名称是否匹配。

第二步：执行【Assets】→【XAsset】→【Build Manifest】

### 情况3：新资源需要配置打包策略

确认不是情况1和情况2时，就可能是因为新添加的资源，需要配置到打包策略文件中。

**解决办法：**

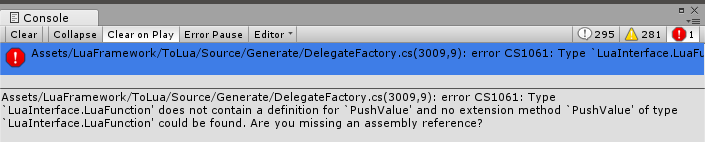
第一步：修改打包策略文件

第二步：执行【Assets】→【XAsset】→【Build Manifest】

# 编译资源时报错

## 执行【Lua】→【Generate All】后报错

执行【Generate All】一定会报错，这个是正常现象（捂脸哭）。产生的原因是Lua在生成Warp文件的时候，内部产生的错误。报错信息如下图：



**解决办法：**将报错的行注释掉

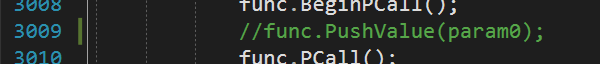
**具体操作步骤：**

第一步：双击报错信息，就是上图红色叹号所在的信息，在蓝色选中区任意位置都可以。这样Unity会自动打开相应的脚本编辑软件。脚本编辑器可能不同，不多处理的步骤是一样的。

第二步：在报错信息所在行的最前面添加 “//”。**需要注意有的时候Unity自动跳转的所在行，不一定就是报错的位置**。上图报错位置在 3009 行。



修改后：



第三步：保存修改后的脚本。添加完“//”后，按Ctrl+S保存。

第四步：回到Unity，这是Unity会自动编译修改后的脚本，报错信息消失，表示修改成功。

# Unity图集常见问题

## .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