1.新加碎图到目录Asset同级目录Data\Atlas\XXX

2.修改脚本make\_atlas.bat 添加

Call %TOOL% AAA --data %OUTPATH%\BBB.tpsheet --sheet %OUTPATH%\BBB.png --format unity-texture2d --size-constraints POT --algorithm MaxRects --trim-mode None

AAA:碎图文件目录名

BBB:生成图集的名字

3.每次修改碎图，双击make\_atlas.bat

4.打开Unity自动更新最新的图集

注：

第一次使用工具需要运行下破解补丁

Data\Tools\TexturePacker\bin\texturepacker340-patch.exe

原理:

通过TexturePacker导出的X.png和X.tpsheet到Unity工程目录

通过Unity插件TexturePackerImporter根据X.tpsheet生成Unity图集X.png.meta

由于九宫格数据是存在Unity缓存的，打包的时候先删除对应png.meta文件让Unity自动从缓存中取原有的九宫格数据既可，而TexturePackerImporter会自动修改其他数据