

绿色表示都需要做

黄色表示重打做

ForceBuildBasicBundle

打包路径准备

output路径 /Export/AssetBundles/ + Platform目录 (Windows)
update路径 output路径+Update
GetOutputDirectory 创建和删除 打包、更新目录

导出换装信息

1.把Outputs/Characters/Outward的所有Prefab筛选一遍
2.获取每个Prefab在Unity中文件夹名字 不存在则生成
3.获取每个Prefab上面的SkinnedMeshRenderer组件
4.重新生成Prefab并且重新赋值OutwardInfo
5.检查并赋值material

ExportEquipInfos

读取基础信息

1.校验BuildMd5List是否为空
2.重打直接return

ReadMd5File

1.校验BuildPathIdsList是否为空
2.重打直接return

ReadBundleInfo

1.获取Outputs下一级目录所有文件与文件夹
2.只留文件夹名并加入FolderNameList

GetFolderNameList

1.读取ResPackBlackList.txt
2.存在该文件就把数据添加进ResUnpackList

ReadResBlackList

更新公共依赖

1.获取公共依赖List
2.把所有公共依赖加入公共依赖打包scenesCommonRes的List
3.把公共依赖放入CommonResPathList方便分bundle打包时跳过已经加入公共依赖的

1.获取导出路径下的BlocksDependencies.txt依赖文件
2.把文件中的每行数据加入list并返回

减少冗余资源打包

建立打包集合

1.遍历FolderNameList

2.收集每个文件夹的打包信息

1.获取当前文件夹下的所有需要打包的资源 (包括 prefab、png、shader、wav、等等)
2.全部资源加入toBuildList, 遍历每一条数据
3.替换好路径名assetName, 黑名单资源不打包, 跳过
4.获取md5字符串

1.Outward换装资源用原始路径 (非Outputs) 获取md5
2.CommonAtlas存在meta用meta获取md5
3.其他都用原始资源获取md5

GetRealMd5Str

1.存在CommonResPathList公共依赖资源的跳过
2.模型Characters文件夹分成Monsters、Outward、Fashion、Weapons、wing作为assetbundleName打包
3.动画CGAnimator文件夹下AssetbundleName合并为cg
4.场景Scenes有些需要分块打包, 在BlockNew下, 并且文件夹名不包含SkySphere的加入SkySphereResPathList下面
5.其他文件夹的资源assetbundleName就等于文件夹名字
6.加入finallyBuildMap, 每个资源的md5加入BuildMd5List中, 最后map.toArray()返回

4.生成最终打包Map

CollectBasicBuildInfo

1.上一步获得每个文件夹bundle数组后, 遍历, 如果BuildList不存在则加入
2.遍历scenesCommonRes, 加入公共资源bundle进入BuildList

建立BuildList并加入公共资源

1.遍历SkySphereResPath, 数据加入FolderNameList

新增打包文件夹名

1.找出Outputs/Character下面的所有资源
2.获取资源的AnimationInfo脚本
3.遍历脚本的animationPaths的path, 存在于Assets/Characters/+path下面的加入打包集合

animations资源加入打包

设置打包参数

1.设置BuildAssetBundleOptions为ChunkBasedCompression | ForceRebuildAssetBundle | DeterministicAssetBundle | IgnoreTypeTreeChanges

重打参数

打包

1.需要设置打包的输出路径

打包后处理

1.文件名为打包输入目录+BuildRecord.dat
2.重新创建文件, 遍历BuildMd5List, 根据键值对生成写入文件

GenMd5File

1.文件名为打包输入目录+PATHID.dat
2.2.遍历buildMaps, 黑名单资源跳过, 白名单直接写入
3.assetbundleName名字为commonres,animations,shader,cg,outward,sfx,scenes,interfaces,interfaces_kr,commonatlas,characters,blocksnew跳过
4.其余直接写入

GenPathIDFile

遍历buildMaps, 重新生成PATHBACKUP.dat文件

生成PATHIDBACKUP文件

1.把monsters,boss,outward,fashion,wing,cg,warpon,commonres,animations加入FolderNameList
2.重新创建Basic_bundle_name_file.dat文件, 写入bundle名

生成所有Bundle名

GenBasicBundleNameFile

1.写入Svn版本号

Shell回调

生成依赖文件

主要是为了多进程打包