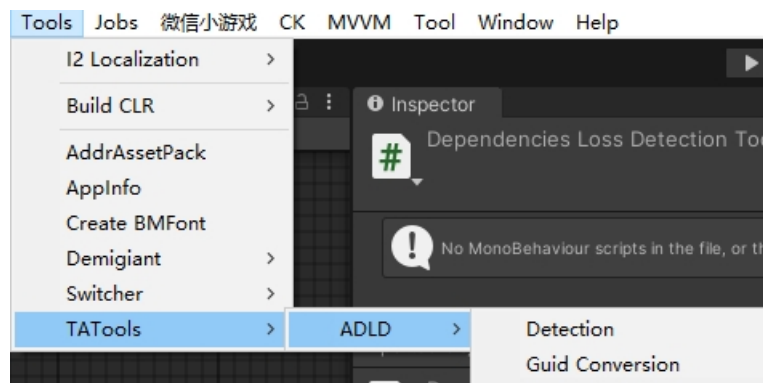


# 资源依赖引用丢失检测工具

## 一、工具入口

点击菜单栏[ Tools/TATools/ADLD ]

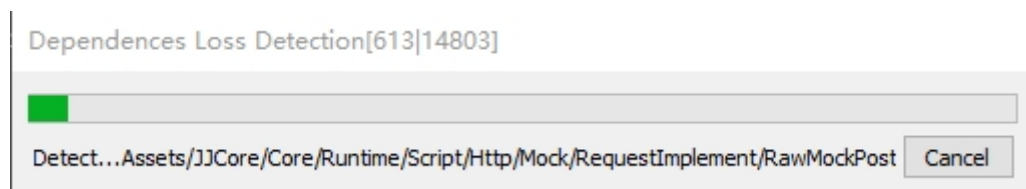


## 二、工具说明

### 1. Detection

#### 1.1 操作

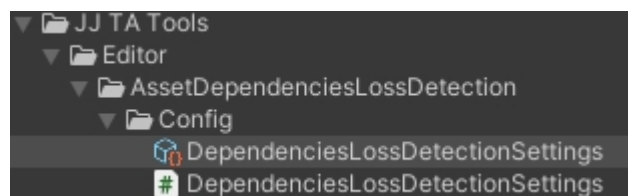
- 点击[ Tools/TATools/ADLD/Detection ],检测工具根据配置文件中配置的扫描路径( 默认Assets 目录)进行扫描检测;
- 执行过程中展示进度条;



- 扫描完毕后, 生成一个Excel报告, 并自动打开。

#### 1.2 工具配置

##### (1) 工具位置



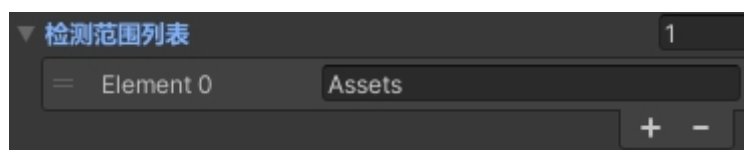
##### (2) 配置说明



a. 报告输出相对路径;

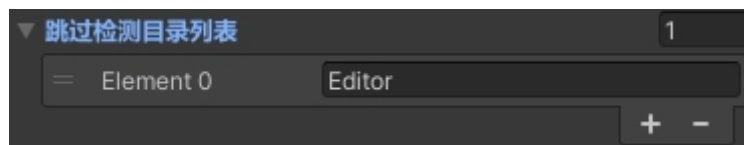
- 配置格式: `./AAA/BBB`
- 最终路径: `/工程名/AAA/BBB`

b. 检测范围列表;



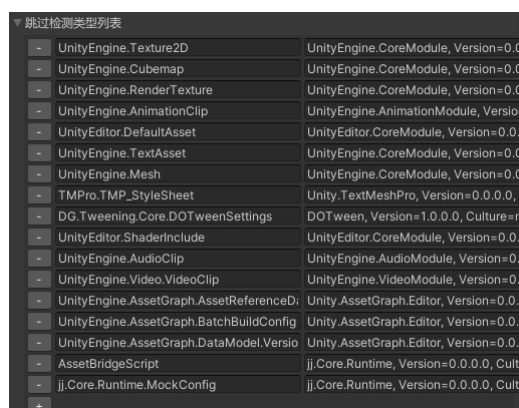
- 格式: 以 '/' 分割, 结尾不要有 '/' 或 '\\\\'
- 样例: `Assets/AAA/BBB`
- 规则: 工具只扫描列表中的目录下的资源

c. 跳过检测目录列表;



- 格式: 目录名, 区分大小写
- 样例: `Editor` -跳过所有Editor目录下的资源检测
- 规则: 资源路径中包含列表中配置的目录名-跳过检测

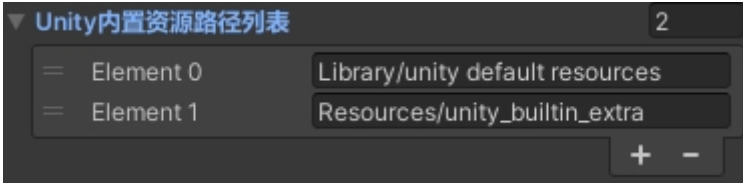
d. 跳过检测类型列表;



- 点击“-”按钮, 删除该配置;
- 配置说明: 左侧 命名空间 + 类名, 右侧 程序集
- 点击“+”按钮, 新增配置;

- 规则：跳过列表中配置的资源类型检测

### e. Unity内置资源路径列表



Unity引擎内置资源依赖引用跳过检测。

## 1.3 报告解读

### (1) 资源依赖引用丢失统计报告

资源依赖引用丢失统计	
类 型	数 量
<u>Prefab</u>	37
<u>Material</u>	32
<u>AnimatorOverrideController</u>	7
<u>Asmdef</u>	6
<u>Scene</u>	5
<u>AnimatorController</u>	3
<u>Normal</u>	3
<u>Script</u>	2
<u>Shader</u>	2
<u>SpriteAtlas</u>	2

#### a. 类型：

- 资源依赖引用丢失类型统计
- 点击类型，自动跳到对应的详情报告

#### b. 数量

依赖引用丢失的各个类型资源数量统计

### (2) Prefab、Scene详情报告

返回	ID	资源路径	依赖丢失信息		
			节点	属性名	Guid
	1	Assets/JJCave/ChinaChespiece_common/QZ_ania		[AnimationClip]	f713c277e064de841ae58fb8c1fcbea1
			YIW_kanqi/YIW_Indoor/Wood_03	[a_Mesh]	c8749468bf44d43641a6494a181a381da
				[Renderer-Material]	22b134dcbcc03fb43b11c58a51d17d79
			YIW_kanqi/YIW_Indoor/DaoJu	[a_Mesh]	c8749468bf44d43641a6494a181a381da
				[Renderer-Material]	fe6ce505e51a9d74b6d98d94d623f25f
			YIW_kanqi/YIW_Indoor/Wood_03	[a_Mesh]	c8749468bf44d43641a6494a181a381da

#### a. 节点

Scene 或 Prefab 中丢失引用的资源的节点相对路径.

#### b. 属性名

丢失的资源对应的属性名

#### c. Guid

丢失的资源对应的Guid

可以使用Guid Conversion工具在美术上传工程中找到对应的资源路径，快速修复资源。

#### d. 路径

丢失的资源对应的Guid对应的路径

#### e. 返回

[点击按钮，跳到 资源依赖引用丢失统计报告](#)

(3) Material详情报告

返回	ID	资源路径	依赖丢失信息		
			属性名	Guid	路径
	1	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	536ec63c6a419294e8b2150fadc3987b	
	2	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	536ec63c6a419294e8b2150fadc3987b	
	3	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	44851cbfee4belb4ba4d8d1belf79769	
	4	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	44851cbfee4belb4ba4d8d1belf79769	
	5	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	44851cbfee4belb4ba4d8d1belf79769	
	6	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	44851cbfee4belb4ba4d8d1belf79769	
	7	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Texture	000d17dde90bea0478f75fb320a903a5	
	8	Assets/JJGame/ChinaChes	m_Shader	7aaa4bee89d2db948882d65d5ca7352e	

相同项意义同 [Prefab、Scene详情报告](#)

(4) AnimatorController详情报告

返回	ID	资源路径	依赖丢失信息			
			StateName	属性名	Guid	路径
	1	Assets/JJGame/ChinaChe	New Animation	[Motion]	3881d443417de2c4184a2c385c61809e	
	2	Assets/JJGame/UnityHal	Exit	[Motion]	17af365d90272ce4b82da081a039452b	
			Enter	[Motion]	a72f36b98d5336345870b6c4e5d70c38	
	3	Assets/SZH-Tools/Demo/	testAnim 2	[Script]	65754f401d0edbe43b4be3262dd1d2fa	
			testAnim 3	[Motion]	e37f318c5e85eff4d815bb81345b2a9a	
			testAnim 4	[Motion]	32a21ae6bf0dbef4ea05826c467b4fbe	

a. StateName

丢失依赖引用的状态名。

b. 相同项意义同 [Prefab、Scene详情报告](#)

(5) AnimatorOverrideController详情报告

返回	ID	资源路径	依赖丢失信息		
			属性名	Guid	路径
	1	Assets/JJGame/UnityH	[Controller]	6a0d140aac737d243ada7056a5d93192	
			[OverrideClip]	ea8ef29e9883d614b8b0c34644867b92	
			[OverrideClip]	2572fddbdc9ca51841989ccbf63b71d30	
	2	Assets/JJGame/UnityH	[Controller]	6a0d140aac737d243ada7056a5d93192	
			[OverrideClip]	5a66e069c0b0cea4881baf8f4bd84bc2	
			[OverrideClip]	f0598357867c4294da65ef683b1e9383	
	3	Assets/JJGame/UnityH	[Controller]	6a0d140aac737d243ada7056a5d93192	
			[OverrideClip]	27a46be89b421e24fa2be38ac8e8caea	
			[OverrideClip]	0b5eee5d0bb366b47b54156f8ff3082	

相同项意义同 [Prefab、Scene详情报告](#)

(6) Script、Shader、SpriteAtlas详情报告

返回	ID	资源路径	依赖丢失信息		
			属性名	Guid	路径
	1	Assets/SZH-Tools/Demo/A	m_Material	1c0192f9e45e7cb4e82b10daa6772bdf	
			m_Texture	e08c210d4b690cf478e90756908e30ab	
			m_Texture2D	e08c210d4b690cf478e90756908e30ab	
	2	Assets/SZH-Tools/Demo/s	m_Material	1c0192f9e45e7cb4e82b10daa6772bdf	
			m_Texture	e08c210d4b690cf478e90756908e30ab	
			m_Texture2D	e08c210d4b690cf478e90756908e30ab	

相同项意义同 [Prefab、Scene详情报告](#)

(7) 其他资源详情报告

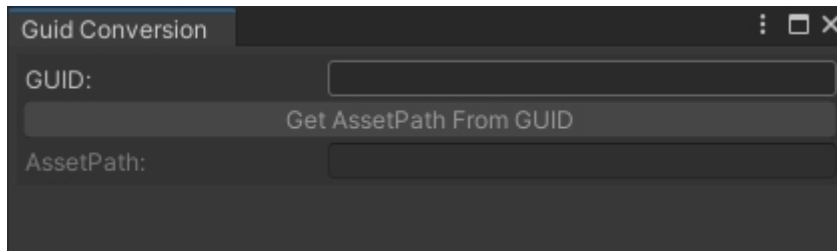
返回	ID	资源路径	依赖丢失信息	
			Guid	路径
	1	Assets/JJCore/Core/Runtime/S	3bc5773a981bcae4e990d95689d54ba6	
	2	Assets/JJCore/Core/Tests/Run	84651a3751eca9349aac36a66bba901b	
			9e24947de15b9834991c9d8411ea37cf	

相同项意义同 [Prefab、Scene详情报告](#)

2. Guid Conversion

## 2.1 操作

点击[Tools/TATools/ADLD/Guid Conversion]打开工具窗口。



## 2.2 用途

- 美术根据报告中记录的丢失资源的Guid，在上传工程中快速找到资源路径；
- 修复svn或git上版本对应丢失依赖的资源。