**Unity3D引擎崩溃、异常、警告、BUG与提示总结及解决方法**

Posted on 2013年07月17日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 35 次

1.Unity3D经常莫名奇妙崩溃。

一般是由于空异常造成的，多多检查自己的引用是否空指针。

2.编码切换警告提示。

警告提示：Some are Mac OS X (UNIX) and some are Windows.

This might lead to incorrect line numbers in stacktraces andcompiler errors. Many text editors can fix this using Convert LineEndings menu commands.

编码格式问题，VS的话直接高级保存方案里面修改，一般我选的是UNICODE（UTF8代签名）MACINTOSH(CR)，WINDOW下的可以选WINDOWS的格式，两边都要用的话，推荐选CR。

3.中文界面解决问题。

monodevelop中文显示解决方法：http://www.cocoachina.com/bbs/read.php?tid-78563.html

中文Mac系统下MonoDevelop乱码解决：http://blog.csdn.net/ssihc0/article/details/6796118

4.安装空项目报错

不知道怎么地，在IOS试过一次空项目也在错误提示。大概是说什么“找不到需要的方法”。

重装一下就好了，估计是UNITY文件损坏或者安装不完全出错了。

错误提示：MissingMethodException: Cannot find the requestedmethod.

估计是破解Unity3D造成的，该破解文件可能是不支持WIN7下的。  
解决方法：换正版或换个破解文件。

5.平台编译错误或库引用缺失

错误提示：error CS1061: Type `System.IO.FileInfo' does not containa definition for `Delete' and no extension method `Delete' of type`System.IO.FileInfo' could be found (are you missing a usingdirective or an assembly reference?)

出了这个错误一般有两个原因了。

1.没有引用相关的库。

2.选错编译平台。（BuildSetting里面的Platform）

错误提示：Could not startcompilationWin32Exception:ApplicationName=“XXXX\mono.exe”,……

解决方式：重装UNITY3D。

6.内存资源加载错误问题

错误提示：Trying to reload asset from disk that is not stored ondisk

个人是在加载多个ASSETBUNDLE时，用了释放镜像之后，发生了下面的BUG。

这个警告它并没有对游戏流程有任何影响，不过一直跳出来很烦人。我们项目中是因为用Dictionary删除的时候没有删除完整导致的。

解决方案参考：http://blog.sina.com.cn/s/blog\_5b6cb95001019ipi.html

个人认为比较大可能是下面的原因：

还没释放完镜像再次加载就出BUG了。将所有ASSETBUNDLE加载完后再同一释放，这样就没问题了。

Unity will only allow you to have a single instance of aparticular AssetBundle loaded at one time in your application. Whatthis means is that you can't retrieve an AssetBundle from a WWWobject if the same one has been loaded previously and has not beenunloaded. In practical terms it means that when you try to access apreviously loaded AssetBundle like this:

（BY:http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/keepingtrackofloadedassetbundles.html）

国外论坛的讨论：

http://forum.unity3d.com/threads/49298-Trying-to-reload-asset-from-disk-that-is-not-stored-on-disk

貌似老外也没完全确切搞定这个。

错误提示：Deletingpersistent object without writing it first

不论如何你都不应该直接修改一个从assetbundle加载进来的最初数据，一般都要先实例化出来再对其修改。但是引用的东西（例如mesh），这些也不能修改它。若要修改的话，则先复制一份出来。

复制一份模型出来重新复制，以免直接修改被引用的镜像模型。如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Mesh temp = Mesh.Instantiate(smr.sharedMesh) **as** Mesh; |
| 2 |  |
| 3 | myMesh.sharedMesh = temp; |

7.时间错误、NaN错误

错误提示：transform.position assign attempt for 'XXX' is notvalid。Input rotation is {NaN, NaN, NaN, NaN}.

一般是由于游戏暂停将timescale设为0引起的，需要寻找相应用了Time.deltTime等参数的函数修改。否则会导致计算出错报空异常。

详细解决看另一篇文章：关于NaN（Not a Number)的问题http://blog.sina.com.cn/s/blog\_5b6cb9500101cd9e.html

8.动画错误

这个错误是4.0新引进动画系统才出现的。

错误提示：Mecanim: BindSkeleton: Cannot findtransform“objectname”

解决方式：

1.找到该对应transform“objectname”的模型，直接在检索面板搜索所有相应名字，能容易找到。

2.将模型的面板的Rig部分的动画AnimationType改为none

9.坐标系向量计算的错误提示

错误提示：Look rotation viewing vector is zero

解决方式：一般是由于摄像机的旋转角度造成的。也可能是向量的计算多余而系统提示。我们项目中是强制摄像机90度的时候出现，改成89.9度就没问题了。

具体还有的参考Unity3D官方论坛：

http://answers.unity3d.com/questions/397425/look-rotation-viewing-vector-is-zero-error.html

若没找到解决方法再搜索下。

10.关于AssetServer

错误：明明上传了所有修改，但是别人的机子却没有下载带最新代码。

原因：Merge完代码之后，操作了ignore serverchange,UNITY默认是以你本机子的为准，若此代码没有再次修改，则AssetServer不认为这个东西被修改过，没有上传那代码。

解决方式：打个空格重新保存一下该代码。

11.关于数据格式的错误

错误提示：IllegalJSON sequence

解决方式：http://forum.unity3d.com/threads/143168-JsonFX-WTF-Illegal-JSON-sequence

12.导出WINDOS平台下的项目运行不成功

错误提示：没有找到相应assetbundle的路径

解决方式：因为用了assetbundle加载，而游戏在有中文路径下，assetbundle的路径不能有中文。换个无中文的目录即可。从根源上能解决的方案现在暂时没有。

13.导入资源出错

错误提示：Error while importing package :Couldn't decompresspackage

解决方式：导入资源出错，大部分都是中文路径惹的祸。将资源换到无中文路径试试。如C/D盘根目录。