

Demo9-AssetBundle打包的一些坑

2018年4月6日 19:48

关于AssetBundle的用法，官方已经有两篇文档了，我当然不会重复写的。

但是，对于AssetBundle新手来说，官方那两篇文档还少了几个细节，这几个细节可能会导致新手无法打包成功，所以我在这里以补充的角度和大家讲解一下AssetBundle（针对GF框架）的注意事项。

1.为什么打包后，场景加载不了

大家别笑，有位朋友问我，为什么打包成windows平台后，加载场景都失败了。然后我觉得很奇怪，怎么会呢，后来我试了试...

啪啪啪，脸疼。

确实加载不了场景呢，呵呵。

原因很简单，在GameFramework框架中，所有的东西都是资源，包括场景。所以，想要在打包后成功加载场景，就得把场景作为资源进行加载。

资源怎么加载？由于我也是GF的新手，目前我只知道通过AssetBundle打包资源，然后再加载。

2.AssetBundle是什么？

木头离开游戏行业2、3年了，Unity3D也一直都是业余在玩，所以，老实说，我压根没有用过AssetBundle。

最简单粗暴的理解就是，AssetBundle的作用是，把资源打包，然后可以动态加载，从而可以实现资源的热更新。

大家自行去学习AssetBundle，我就不误人子弟了。

3.AssetBundle Editor

关于GameFramework的AssetBundle打包方式，大家自行去看官方的文档，按照以下顺序：

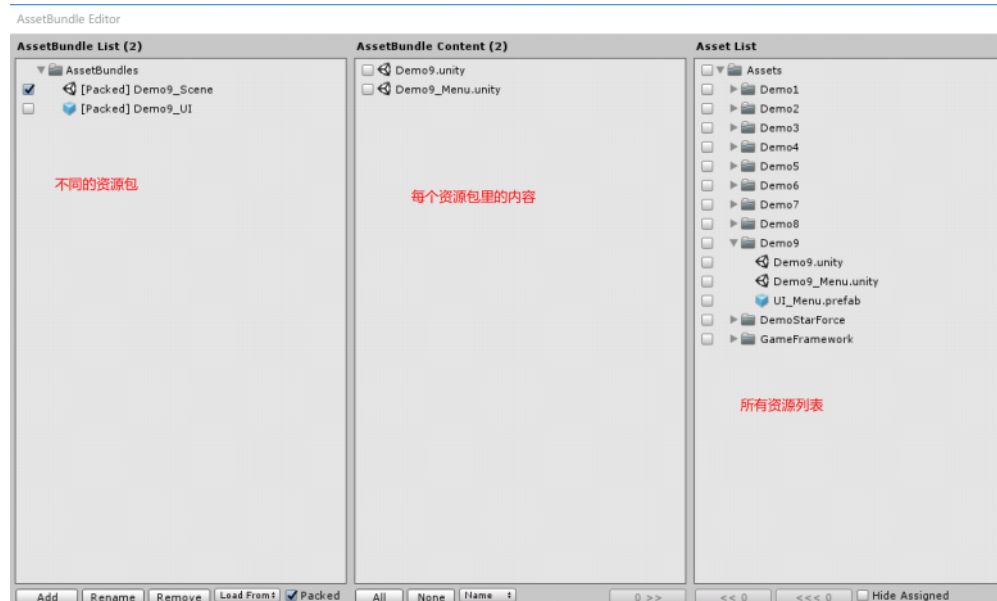
<http://gameframework.cn/archives/320>（使用AssetBundle编辑工具）

<http://gameframework.cn/archives/356>（使用AssetBundle构建工具）

关于AssetBundle编辑工具，简单补充一下，左边是各个资源包，自己新建即可。

选中资源包后，中间的部分就是资源包的内容，内容从哪来？就是从右边的资源列表里来。把你添加的资源选中，然后点击“<<”按钮就可以了。

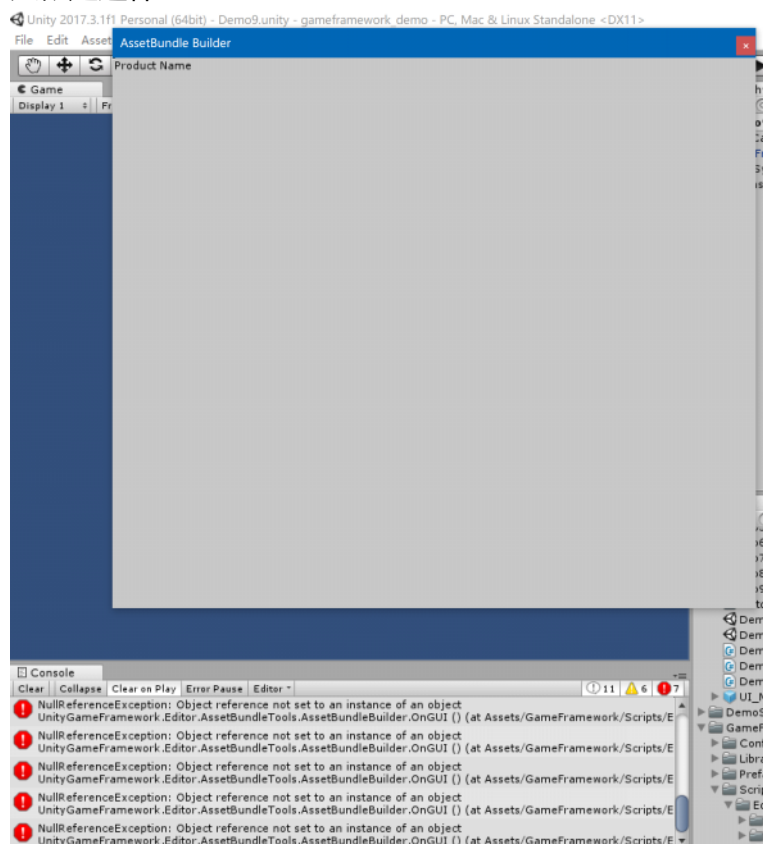
由于场景和预制体没法打在一个包里，我在Demo里打了两个包：



4.AssetBundle Builder

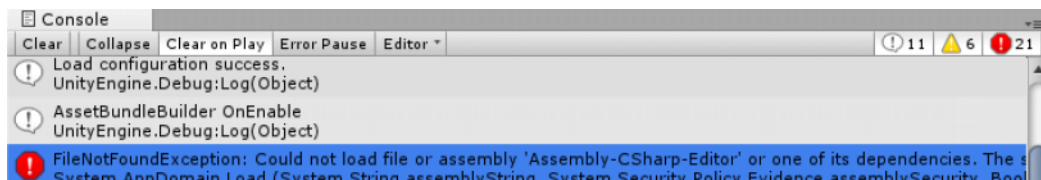
关于就是这个构建工具了，大家打开的话，一定是报错的（除非你直接把StarForce项目拿过来用）。

大概是这样的：



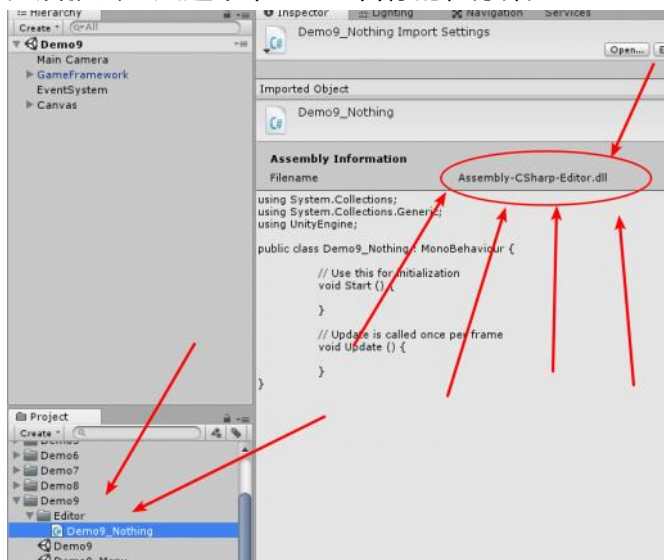
这个问题折腾了我2天（我每天只能在上班前和下班后分别研究50分钟，一天是两个50分钟）。

因为报错信息是一连串的，99.9%都是同一条信息，导致我忽略了第一条：



似乎有某个程序集缺失了，要解决这个问题，有两个办法，第一个，建一个Editor的目录，然后随便建一个类。

然后就会生成这个带Editor名称的程序集了：



第二个办法是，将GameFramework\Scripts\Editor\Misc目录下的Type.cs文件的EditorAssemblyNames属性里的“Assembly-CSharp-Editor”注释掉。



然后就正常了。

剩下就按照官方文档来做就行了

5.初始化时，加载资源

资源打包好，并且拷贝到相应的目录后，并不代表结束了。

这点在官方文档里并没有提到，资源打包之后，是需要先加载再使用的。

大家别笑我，我只是以为框架有自动加载所需资源的功能而已...

好吧，你们笑就笑，但别捂肚子，我是认真的。

对于一开始就把所有资源都加载的游戏，很简单（需要实时加载的我就不演示了，没去研

究)。

在初始场景里，先调用ResourceComponent的InitResources函数对资源进行初始化，初始化成功后会出发ResourceInitComplete事件。

在资源初始化后再进行我们的菜单场景（或其它你想进入的场景）即可。

```
protected override void OnEnter (ProcedureOwner procedureOwner) {
    base.OnEnter (procedureOwner);
    ResourceComponent Resource
    =
    UnityGameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent<ResourceComponent> ();
    // 初始化资源
    Resource.InitResources ();
    EventComponent Event
    =
    UnityGameFramework.Runtime.GameEntry.GetComponent<EventComponent> ();
    // 订阅资源初始化成功事件（记得在OnLeave函数里取消订阅，我就不演示
    了)
    Event.Subscribe (ResourceInitCompleteEventArgs.EventId,
    OnResourceInitComplete);
}
```

OK，本Demo的注意事项已经说完了，具体请大家看代码。

6.唠叨一下

我研究这个问题也就花了2、3个小时，但是我写这篇文章，需要花一小时（有些文章会更久）。

希望大家也能有分享精神，解决了自己的问题的同时，能分享一下心得。

那样的话，在帮助了其他人的同时，自己也能梳理思路，何乐而不为呢。

我毕竟已经不在一线开发游戏了，在GameFramework框架上，不会给大家带来太多的帮助，只能给大家做个入门指引，仅此而已。

我研究这个框架的目的并不是要在实际项目中使用，说实话，我个人写的小游戏，压根用不上什么框架，我自己搭的搓框架就够用了。

我就是想学习一线高手的思想，但是...我觉得很孤单...

我平时时间不多，没法一直关注官方群，所以大家在群里再怎么讨论，我都没法获得太多帮助（每天去翻聊天记录太耗时，还得筛选无效信息）。

我相信，和我一样的人，有很多...

真的希望大家可以戒掉群聊，多留点文章、issues，造福后人。

以上。