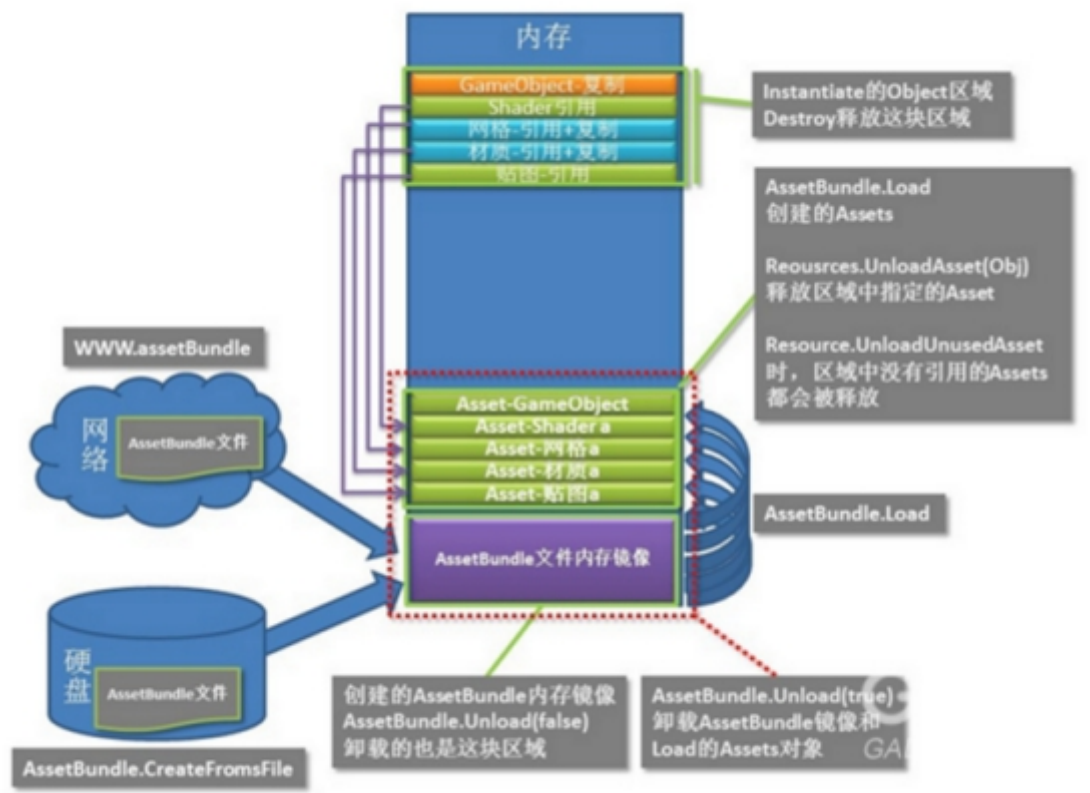


加载一个assetbundle :



三块内存管理:

1, 加载压缩包到内存。

- 1, 从服务器中加载
- 2, 从硬盘中加载

卸载:

```
AssetBundle.Unload( false)
```

2, 解压assetbundle 到内存。

AssetBundle.load 可以实例化的Obj , Obj依赖的物体的。

卸载:

可以实例化的Obj 卸载: Resources.unloadAsset(obj)

Obj依赖的物体的内存: Resources.unloadUnusedAsset()

3, 实例化 物体到场景 。

Instantiate(Obj)

卸载:

Destroy(Obj)

用代码加载: