

ab包遇到的问题：

升级版本之后AB包变大了

两次AB建构不一致

AB包是个黑盒子，不知道里面包含什么

资源跟ab的管理都不好搞

被重复打包

---

工具： Asset Bundle Graph Tool (资源管理 依赖处理)

Asset Bundle Browser Tool(显示ab的空余资源)

主要工具：

1. WebExtract (解压ab)

升级版本之后AB包变大了

两次AB建构不一致



# Asset Bundles的一些細節

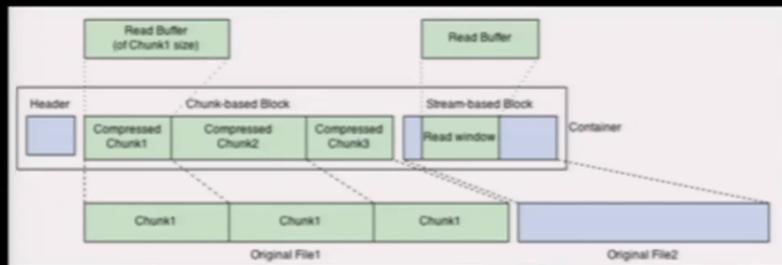
- Directory
  - Scene的AB解開為BuildPlayer-<SceneName>和BuildPlayer-<SceneName>.sharedAssets
  - 普通的AB解開為一個CAB-<GUIDString>的檔
  - BuildPlayer-<SceneName>和CAB-<GUIDString>對應的就是Profiler裏面Others/SerializedFile裏面的名字

## Asset Bundles的一些細節

- Header資訊

```
Extracting file 'prefab'...
version;                                ///
```

- Blocks (LZ4&LZMA)



## 2. Binary2Text

### 工具 : WebExtract & Binary2Text

Usage: binary2text inputbinaryfile [outputtextfile] [-detailed] [-largebinaryhashonly] [-hexfloat]

```
Macintosh HD > Applications > Unity2017.4.1f1 > Unity > Contents > Tools > binary2text
```

-detailed

-hexfloat

-detailed判断大小 以此判断占用资源，进一步优化

-hexfloat 转float

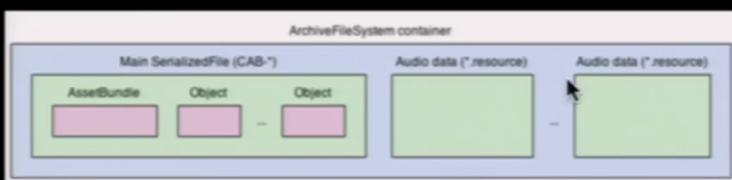
```
01427249]
-- 1: --m_GameObject -- (PPtr<GameObject>) [size: 12, children: 2] ↴
-- 2: --- m_FileID 0 (int)
-- 3: --- m_PathID 1541272931482364826 (SInt64)
-- 4: --- m_Enabled 1 (UInt8)
-- 5: --- m_Script -- (PPtr<MonoScript>) [size: 12, children: 2]
-- 6: --- m_FileID 0 (int)
```

```
----- m_LocalRotation -- (Quaternionf)
----- x 0(0x0) -- (float)
----- y 0(0x0) -- (float)
----- z 0(0x0) -- (float)
----- w 1(0x3f800000) -- (float)
----- m_LocalPosition (0(0x0) 0(0x0) 0(0x0))
```

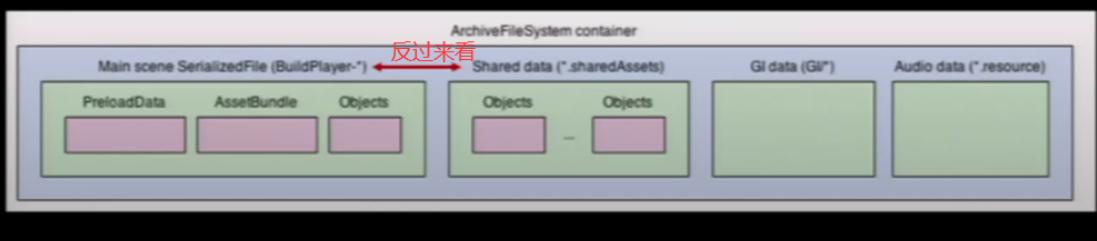
松散的ab 和 场景ab

## Asset Bundles的一些細節

普通的AB



場景的AB



## 1. AssetBundles是如何重建的？



- SerializedFile是什麼？怎麼那麼大？如何減少呢？
- SerializedFile記錄著重建資源所需的資訊
- Profiler內的SerializedFile的大體組成(Unity 2017.4.1f Mobile & Editor)
  - 14KB File Read Cache
  - (較大)TypeTree
    - (如果有外部引用)72KB+ External References
    - (較小,但與AB內的Object數量相關)Object map & infos
- BuildAssetBundleOptions. DisableWriteTypeTree
- 後續版本優化External References 到4KB

# Asset Bundles的未來

- Addressable Assets & Resource Manager, (可尋址資產系統和資源管理器解析)
- <https://forum.unity.com/threads/addressables-are-here.536304/>

