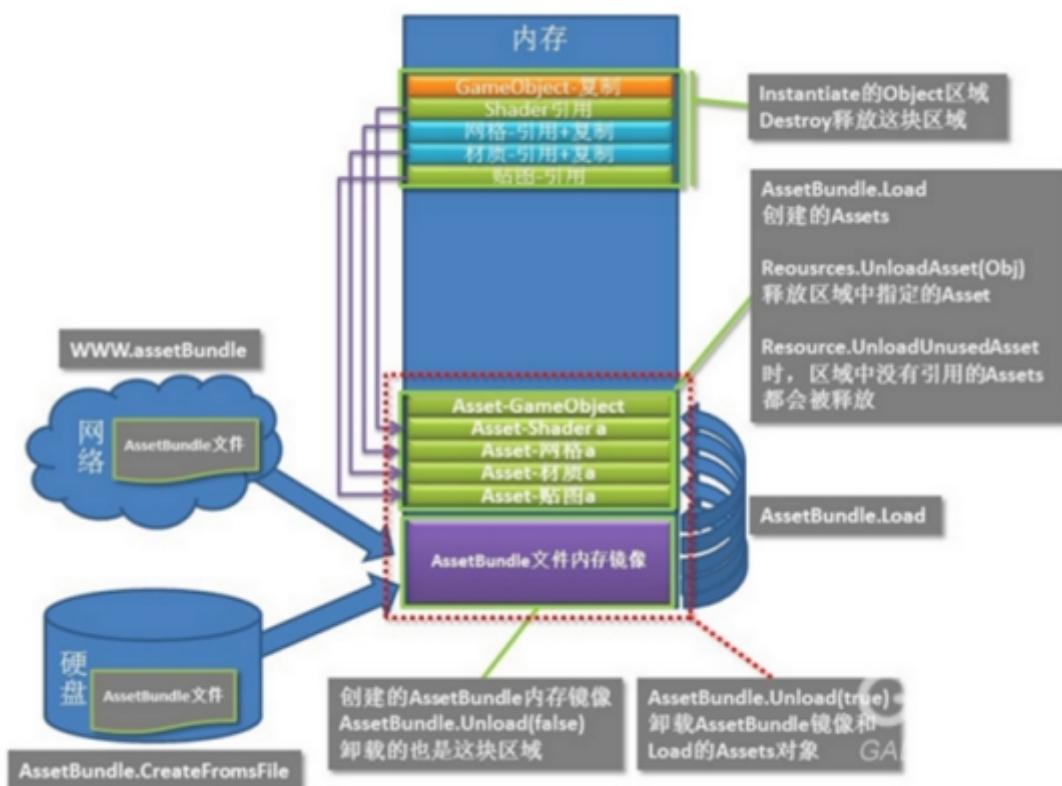


加载一个assetbundle :



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:

Destry(Obj)

用代码加载: