

打包 assetbundle :

1, 做标记



1, 写代码 打包。

Unity3d 可以写扩展工具 `using UnityEditor;`

帮助开发者快速开发游戏，打包的时候不会打入安装包。

Editor不会打包到工程里

Excel 转 `txt` .

Image 转成 各种格式 。

1, MenuItem 扩展菜单栏

2, [CustomEditor(typeof(Transform))] 扩展 inspector 监视面板。

BuildPipeline.BuildAssetBundles

选项:

- CompleteAssets , 用于保证资源的完备性, 默认开启;
- CollectDependencies, 用于收集资源的依赖项, 默认开启;
- DeterministicAssetBundle, 用于为资源维护固定ID, 默认开启;
- ForceRebuildAssetBundle, 用于强制重打所有AssetBundle文件, 新增;
- IgnoreTypeTreeChanges, 用于判断AssetBundle更新时, 是否忽略TypeTree的变化, 新增;
- AppendHashToAssetBundleName, 用于将Hash值添加在AssetBundle文件名之后, 开启这个选项可以直接通过文件名来判断哪些Bundle的内容进行了更新(4.x下普遍需要通过比较二进制等方法来判断, 但在某些情况下即使内容不变重新打包, Bundle的二进制也会变化), 新增。
- ChunkBasedCompression, 用于使用LZ4格式进行压缩, 5.3新增。



依赖：

一个物体能够被正常显示出来 ， 需要另外一个物体。

Assetbundle 加载：

- 1, 首先加载依赖项
- 2加载自身**bundle** 包。