对象加载的一般流程

```
UClass* StaticLoadObject(UClass* BaseClass, UObject* InOuter, const TCHAR* Name,
...);
```

通常通过StaticLoadObject可以获取或加载一个指定对象，Class为对象类型，比如UStaticMesh::StaticClass()。

InOuter通常为资产包对象（UPackage），不过我们可以传入nullptr，然后由方法体自行获取对象所属的资产包。

Name通常传入"/Game/xxx.xxx"。

执行步骤：

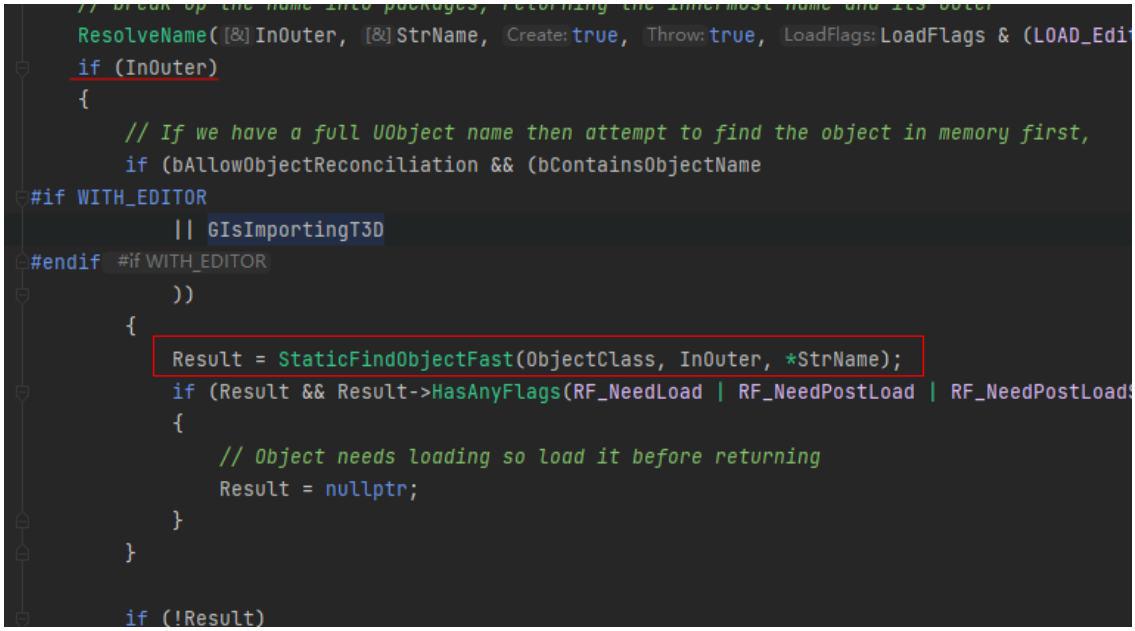
1. 调用StaticLoadObjectInternal方法
2. 通过传入的Name获取资产包名和要加载的对象名，比如这里包名/Game/xxx，对象名xxx。然后通过包名先获取或加载资产包：

```
UObject* StaticLoadObjectInternal(UClass* ObjectClass, UObject* InOuter, const TCHAR* InName, cons
{
    SCOPE_CYCLE_COUNTER(STAT_LoadObject);
    check(ObjectClass);
    check(InName);

    FScopedLoadingState ScopedLoadingState(InName);
    FString StrName = InName;
    UObject* Result = nullptr;
    const bool bContainsObjectName = !!FCString::Strstr( String: InName, Find: TEXT("."));

    // break up the name into packages, returning the innermost name and its outer
    ResolveName( [&] InOuter, [&] StrName, Create: true, Throw: true, LoadFlags: LoadFlags & (LOAD_EditorOn
    if (InOuter)
    {
        // If we have a full UObject name then attempt to find the object in memory first,
        if (bAllowObjectReconciliation && (bContainsObjectName
#if WITH_EDITOR
            || GIsImportingT3D
#endif #if WITH_EDITOR
```

3. 上面步骤获取了对象所在Package，然后通过StaticFindObjectFast在包中查找对象：



获取资源加载进度

```
GetAsyncLoadPercentage
```

资源加载与卸载流管理器

FStreamableManager