# 新建脚本就有了默认程序集

[202207102242](GIF/202207102242.gif)

# 根目录新建程序集就抢了默认程序集的地位

[202207102244](GIF/202207102244.gif)

# 子目录（不在根目录）新建程序集，默认程序集又有地位了

[202207102246](GIF/202207102246.gif)

# 程序集在VS中的显示

[202207102256](GIF/202207102256.gif)

# 程序集面板

[202207111039](GIF/202207111039.PNG)

# 加载方式------------------

# 01 拖

# 02 Resources

上限制2G

AssetBundle加载更快

# 03 AssetBundle 04AssetDataBase

[202207111217](GIF/202207111217.gif)

# Xml2Class

[202207111341](GIF/202207111341.gif)

# Class2Xml

[202207111352](GIF/202207111352.gif)

# Class2Bin

[202207111432](GIF/202207111432.gif)

# 读取Asset(里面是ScriptableObject)

[202207111505](GIF/202207111505.gif)

# AB-----------------------------

# 配置一个ABConfig

[202207111902](GIF/202207111902.gif)

# 打包Prefab

太快，闪过去了

[202207111945](GIF/202207111945.gif)

# 标记 命名需要AB的文件

[202207121028](GIF/2022071121028.gif)

# 清理标记 清理命名的AB文件

[2022071221045](GIF/202207121045.gif)

# 打包标记的文件

[2022071121140](GIF/202207121140.gif)

# bug The name `AssetDatabase' does not exist in the current context

之前也没报错

暂时注释掉

# 删包

[202207121259](GIF/202207121259.gif)

# 生成xml（可视化），Bin（读取）

[202207121609](GIF/202207121609.gif)