Unity – Unity Asset Bundle

1. AssetBundle资源打包
   1. 在AssetBundle选项中，给资源包创建指定名称
      1. 小写字母
      2. 命名规范：名称后加.unity3d或.assetbundle
      3. 名称+“/”+另一个名称，会自动生成子选项（打包时，会自动生成一个新的名称文件夹）
   2. 创建Editor Menu
      1. 会在工程文件内，Assets文件外，自动创建“\*\*\*AssetBundles”文件夹
2. AssetBundle读取
   1. 链接：https://docs.unity3d.com/2020.3/Documentation/ScriptReference/AssetBundle.html