# **Unity中的AssetBundle 资源打包有什么作用**

作者：[瞬间](http://gad.qq.com/user/index?id=2256768)

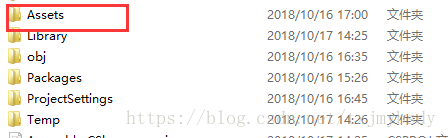
链接：<http://gad.qq.com/article/detail/287741>

AssetBundle首先从字面意思理解为资源捆绑，那么他的作用就是将一部分资源（模型，贴图，材质，预制体，声音场景等等），打包压缩在一起，那么可能有人会问，对于unity项目，把资源压缩打包有什么用呢？

主要作用有两点

1：减少安装包的大小

首先你要了解unity的打包原理，默认情况下，unity编译打包是对项目下的Assets文件夹全部内容进行压缩打包



那么按照这个原理，你的Assets文件夹的大小将会影响到你最终打包出的安装包的大小，假如你现在正在制作一个游戏项目，最终打出来的安装包过大可能会对玩家下载造成一定影响，对一般玩家来讲，下载10M的游戏安装包远远比下载100M的游戏安装包要更容易接受，而AssetBundle可以将一部分资源打包到一个压缩包里面，游戏运行到需要的时候再进行下载这部分资源。

举个例子：你的游戏一共有100个关卡，如果将这些全部打包则打出的安装包大小为100M，如果现在你用AssetBundle技术将后面90关的资源分离出去进行打包，那么你现在打包的游戏内容只有10个关卡的资源，安装包大小仅为10M，等玩家体验了前十关觉得还不错，当他想玩10关以后的游戏内容时，提示他需要下载资源包体验更多精彩内容，然后在unity中加载剩余的90关的资源包。这样做的话，你的游戏安装包仅仅10M大小，因为下载比较快，也比较省流量，可能会吸引更多的玩家下载体验你的游戏。

2：可以用热更新修复你的游戏Bug

经历千辛万苦，你的游戏终于上线了，是时候该庆祝一番了吧？不要高兴的太早，你突然收到玩家反馈，游戏第20关通关后无法进入到下一关，据查证，是原来打包时某个同事粗心大意把第21关的资源弄错了，导致加载21关时报错，这位同事的鸡腿儿能不能保得住，我们关心的不是这个，我们现在需要第一时间修复这个问题，如果是按照原来的打包方式，你们需要重新出一个100M的包，然后把重新出的包交给游戏平台审核，审核通过后，玩家需要卸载掉原来的游戏软件，重新下载你们新打出的安装包，（ps玩家心理：坑X游戏，又需要花100M重新下载，老子这个月流量都不够聊微信了，不玩了！）

如果按照另一种打包方式，我们在后面90关的AssetBundle包里修复这个问题，这时候通过服务器传输AssetBundle最新的包，会把有问题的资源进行修复，提示玩家bug已经修复，玩家进入游戏，发现可以把20关打通了，并且成功进入到下一关了，在这个游戏过程中，玩家不需要重新下载那100M的安装包，只需要打开游戏下载部分需要更新的资源，这部分资源一般会比较小，一般情况下可能是几十k的大小，就可以重新体验游戏了。这就是AssetBundle的第二个作用。

都看到这里了应该能明白AssetBundle有什么用了吧，我们下期将介绍如何使用AssetBundle，敬请期待