# 1.资源AssetsBundle包

|  |
| --- |
|  |

# 2.加载/释放资源包

|  |
| --- |
|  |

## 移除ab包的api

|  |
| --- |
|  |

# 3.从资源包中加载/缩放资源(资源加载异步回调,使用的时候要等到回调以后)

|  |
| --- |
|  |

## 需要使用到引用计数

|  |
| --- |
|  |

## 以后我们做项目的时候,全部都是从代码里面加载资源

# 4.远程加载资源

# 5.两个默认的资源Ab包

|  |
| --- |
|  |

## 注意,以后做项目,一定不要使用resources文件夹,因为他是引擎默认的ab包之一,项目结构最好向下面的样子,方便资源分类做ab包

|  |
| --- |
|  |

# 6.演练

## 1.新建一个项目，起名classTwenty-nine-AssetsBoundle,然后在assets文件夹里面新建3个文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把主场景作为main保存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.然后在AssetsPackage里面新建一个GUI文件夹,放入一个精灵图集和他的plist文件还有一张1080\*1920的大图片作为背景图片,然后还有背景音乐

|  |
| --- |
|  |

## 3.在场景在新建一个空节点起名GameApp,新建一个Canvas节点,然后新建一个SpriteSplash起名Item.在Scripts中新建一个GameApp脚本并且添加到GameApp节点上面

|  |
| --- |
|  |

## 4.选择GUI文件夹,勾选右边属性检查器里面的配置为Bundle复选框,然后点击√号保存,次数资源包就配置好了.效果如下

|  |
| --- |
|  |

# 下面我们来学习用代码来加载资源

## 5.双击GameApp脚本用vscode打开,把一些多余的内容删除

|  |
| --- |
|  |

## 6.要加载资源,先要加载资源包 ,需要使用一个AssetManager类的全局单例对象assetManager,代码如下:

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,发现加载成功,在控制台输出ab包是Bundle类型的对象

|  |
| --- |
|  |

## 7.然后我们可以在ab包中加载资源,使用ab.load()方法,注意路径是从GUI开始的,如我们先获取airplanes精灵图集,代码如下

|  |
| --- |
|  |

### 运行程序,效果如下,成功获取图集

|  |
| --- |
|  |

## 8.获取到图集后,可以获取一张图片,也就是一个SpriteFrame,代码如下

|  |
| --- |
|  |

### 运行程序,发现能够获取到图片

|  |
| --- |
|  |

## 9,然后我们就可以用代码来给精灵换图片,需要先查找到一个精灵节点里面的精灵组件

|  |
| --- |
|  |

### 然后就可以换图片了

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,图片更换了

|  |
| --- |
|  |

## 10.然后也可以加载声音文件,我们最好个GameApp节点添加一个AudioSource组件,

|  |
| --- |
|  |

### 然后添加,代码如下

|  |
| --- |
|  |

### 其实也可以这么写

|  |
| --- |
|  |

### 运行程序,点击浏览器窗口,音乐就开始播放

# 下面我们来学习卸载资源

## 1.ab包卸载资源,我们通过ab包把上面的图集卸载了.代码如下

|  |
| --- |
|  |

## 2.也可以通过assetManager来卸载,如这里我们卸载音乐资源,添加一个定时器来删除,我们调整一下代码,如下不过注意:资源正在使用的时候可能是无法删除的

|  |
| --- |
|  |

## 3.释放所有资源的代码如下, 注意:资源正在使用的时候可能是无法删除的

|  |
| --- |
|  |

## 4.还可以释放那些没有使用的资源

|  |
| --- |
|  |

## 5.上面的代码都是有问题的,因为资源在使用你强行删除,会引发一大堆错误,正确的代码如下,又3种用法

|  |
| --- |
|  |

## 6.其实引擎里面是通过引用计数来删除的,当你使用资源,你需要调用资源.addRef(),当你使用完成后需要调用资源.decRef()方法来减少引用计数,当一个资源的引用计数为0,它就会被删除