



唐老狮系列教程

Unity进阶之Addressables

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-Addressables概述

概述主要讲解内容

- 1.学习Addressables的前提（建议）
- 2.Addressables是什么
- 3.如何学习Addressables



唐老狮系列教程-Addressables概述

| 学习Addressables的前提



唐老狮系列教程-Addressables概述

学习Addressables的前提（建议）

- 1.掌握委托事件（C#进阶课程中）
- 2.掌握AssetBundle相关知识点（Lua热更新课程中）
- 3.掌握Resources同步异步加载（Unity基础课程中）
- 4.掌握ScriptableObject（Unity进阶课程中）
- 5.掌握协同程序基本原理（Unity入门课程中）

并不是说学习Addressables之前必须要掌握以上内容

只是建议大家先学习了以上内容再学习Addressables效果更好



唐老狮系列教程-Addressables概述

| Addressables是什么



唐老狮系列教程-Addressables概述

Addressables是什么

Addressables翻译过来是可寻址的意思，它是可寻址资源管理系统
是Unity从**2018.2**版本开始

建议用于**替代AssetBundle的高阶资源管理系统**

在之后的Unity的新版本中，**AssetBundle将渐渐被淘汰**

但是

AssetBundle对于大家来说，还是**必备的知识点**，因为目前市面上还有很
多的项目依旧在使用较老版本的Unity进行开发或者迭代，所以
AssetBundle还是一种主流传统的资源管理方式



唐老狮系列教程-Addressables概述

Addressables是什么

Addressables和AssetBundle的主要作用是一样的

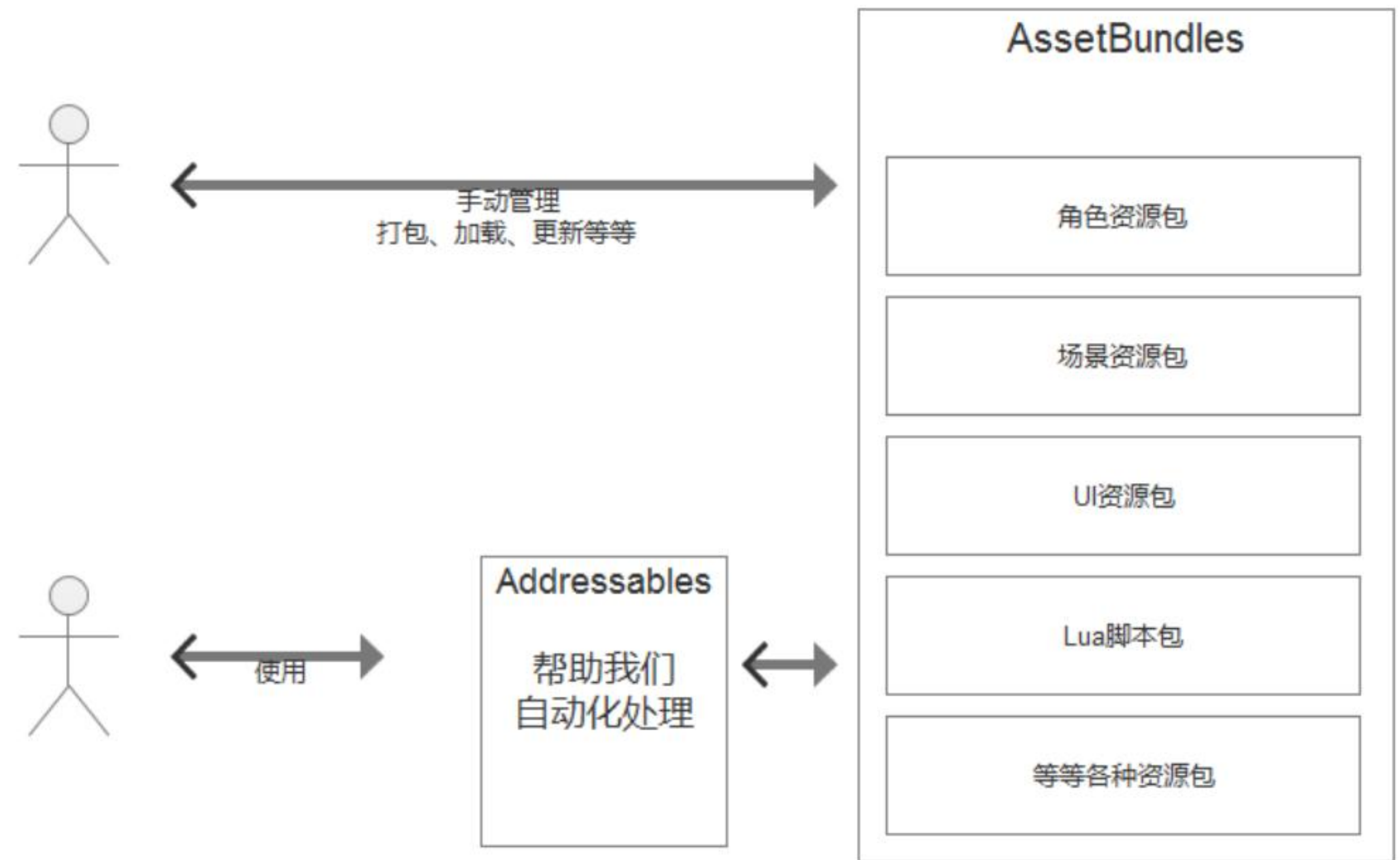
- 1.管理资源
- 2.热更新
- 3.减小包的体积



唐老狮系列教程-Addressables概述

Addressables和AssetBundle的区别

Addressables是基于
AssetBundle架构做的
高阶流程





唐老狮系列教程-Addressables概述

Addressables的优点

1. 自动化管理AB包打包、发布、加载
2. 可以更方便的进行本地、远程资源的加载
3. 系统会自动处理资源关联性
4. 内存管理更方便
5. 迭代更方便



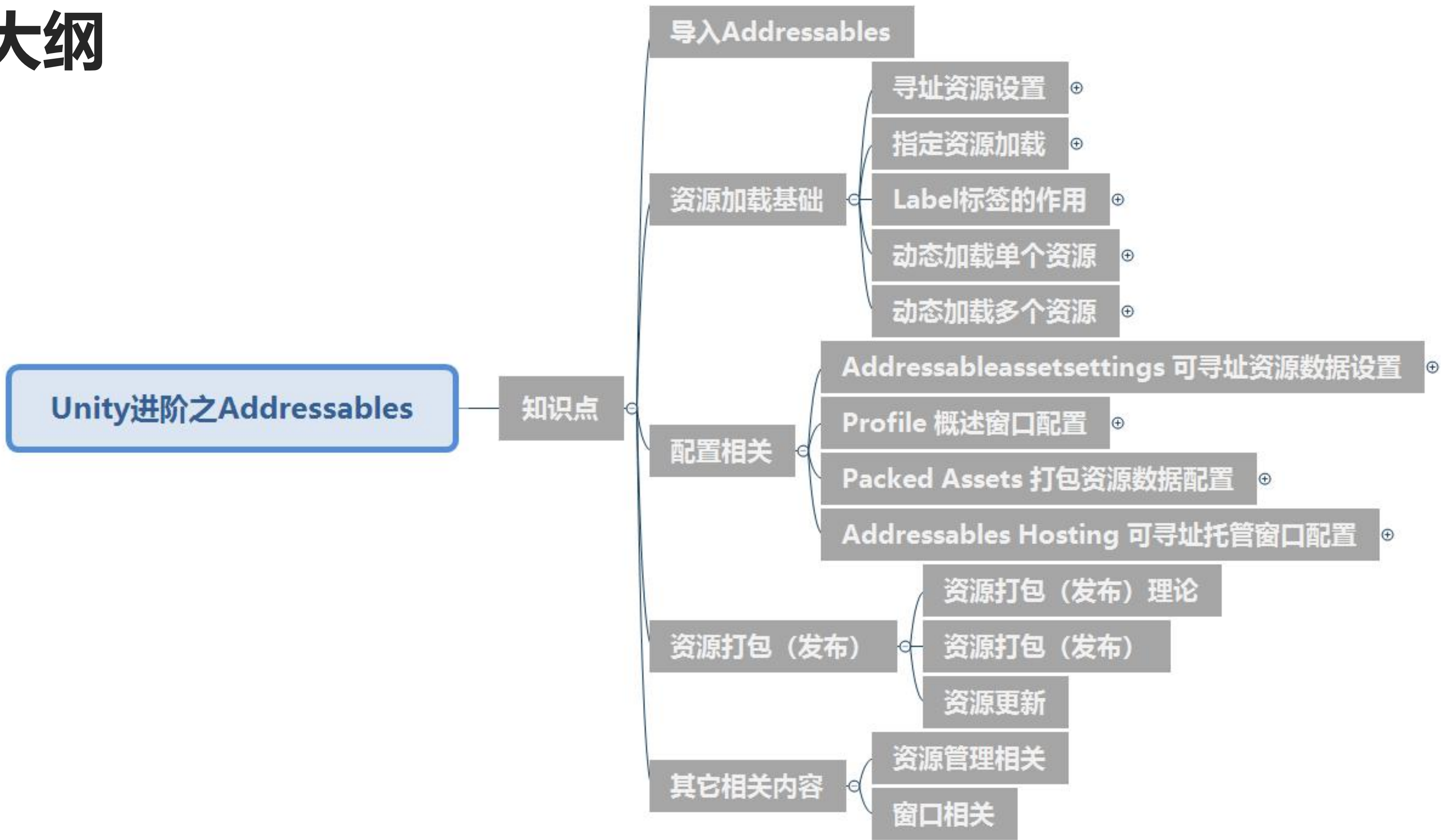
唐老狮系列教程-Addressables概述

| 如何学习Addressables



唐老狮系列教程-Addressables概述

学习大纲





唐老狮系列教程-Addressables概述

主要学习方式

理论+习题+实践

理论：语法操作相关知识

习题：基于知识点的针对性习题

实践：基于知识点的小项目实践（会在Unity进阶的项目实践中使用）



唐老狮系列教程-Addressables概述

总结

1.学习Addressables的前提

必须掌握委托事件、AssetBundle相关知识

2.Addressables是什么

是基于AssetBundle架构做的高阶流程，更加方便我们的使用

3.如何学习Addressables

理论+习题+实践，层层递进，由浅入深



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听