



唐老狮系列教程

Unity进阶之Addressable

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-总结

学习的主要内容

Addressables导入

资源加载基础

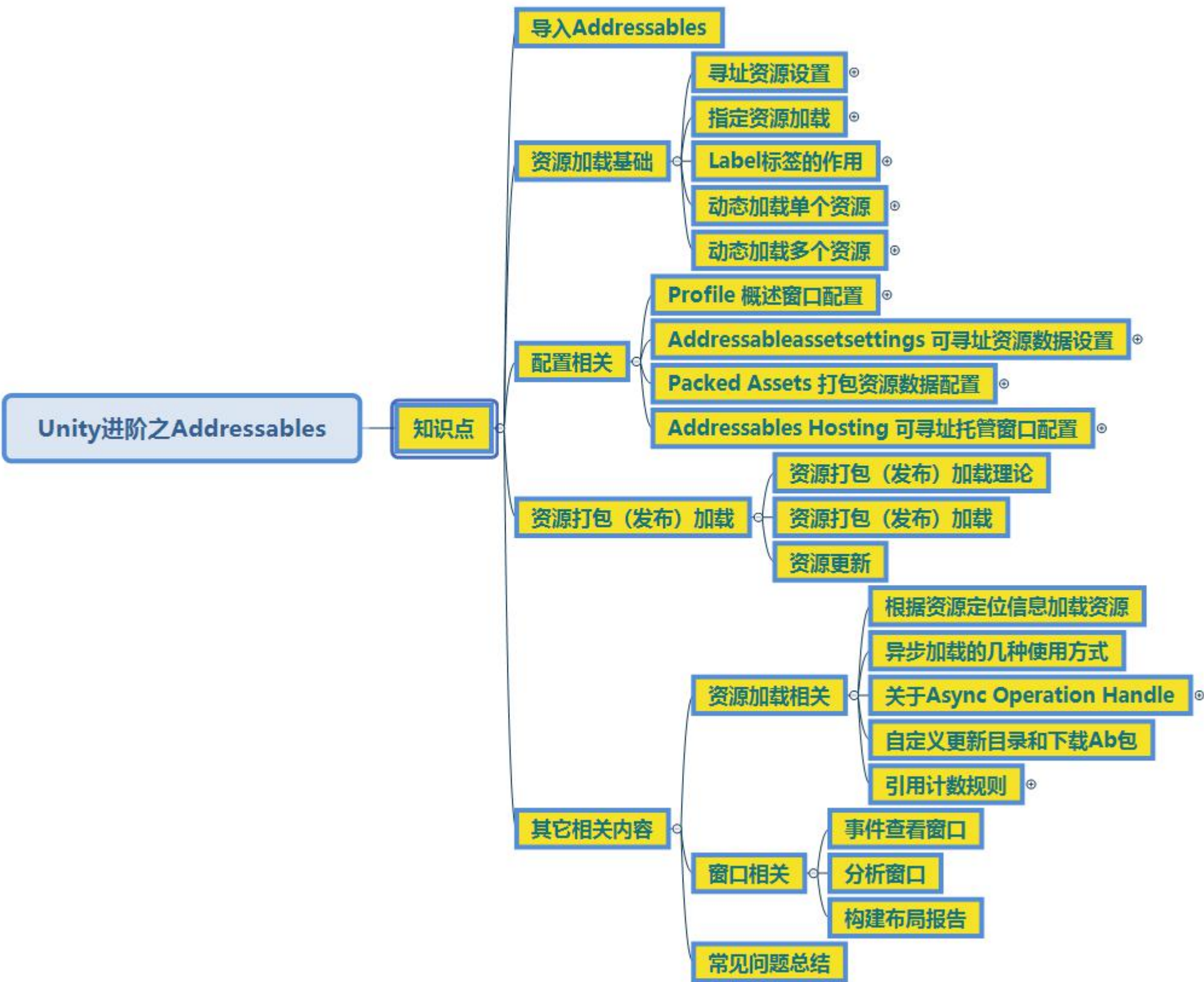
配置相关

资源发布加载

资源加载补充

窗口相关

常见问题总结





唐老狮系列教程-总结

总结讲什么

几种常用的加载资源方式的选择

1.Resources

2.AssetBundle

3.Addressables



唐老狮系列教程-总结

对比

1.Resources

特点：应用程序发布后不能动态修改、本地

2.AssetBundle

特点：减小包体大小、热更新

3.Addressable

特点：基于AssetBundle，帮助我们管理AssetBundle



唐老狮系列教程-总结

选择建议

Resources比较适用于做小游戏，单机游戏

AssetBundle和Addressables适合商业游戏

具体AssetBundle和Addressables怎么选

主要看你的团队和公司

如果是老项目或者迭代项目那么用以前写好的AssetBundle管理器即可

如果是新项目可以尝试使用Addressables，他让我们的使用更加方便



唐老狮系列教程-总结

总结

一定是用稳定高效
而不是一味的追求新技术

老东西已经 经历了项目和市场的验证
新东西可能存在一些尚未发现的小坑

如果一味地追求新东西可能会得不偿失
学习了新内容只是让我们多一个选择
具体选择谁都要以需求和稳定性为先



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听