<https://blog.csdn.net/u010377179/article/details/52922710>

<https://blog.csdn.net/Daniel_love/article/details/51699128>

<http://www.cnblogs.com/ybgame/p/3973177.html>

<https://blog.csdn.net/langresser_king/article/details/44208585/>

<https://blog.csdn.net/huutu/article/details/46477471>

**什么是AssetBundle？**

AssetBundle只是一种使用LZMA压缩方式压缩的资源文件，至于它的后缀名是什么，一点关系都没有，可以自己定。

AssetBundle打包的时，可以指定一个mainAsset，那么加载完之后就可以通过AssetBundle.mainAsset来获取到了，也可以不指定mainAsset，直接打包一堆内容进去，然后加载通过AssetBundle.LoadAsset指定名字读取出来。在资源之间，存在着依赖关系，你可以把资源拆分得很细，比如一个模型，由网格模型、材质、贴图构成，可以将他们分开，各自打包成压缩文件。当Unity需要加载使用时，把该模型的所有依赖的小资源都加载起来，然后根据依赖关系组装就变回我们看到的资源了。

**AssetBundle的依赖结构**

要说明依赖关系，还需要使用一个例子，一个模型，分为了网络模型、材质、贴图。那么它们是怎样依赖的呢？然后在unity5的打包里面，它们是怎样表现出依赖关系的呢？