<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>

<https://blog.csdn.net/hanghangaidoudou/article/details/78170591>

<https://www.cnblogs.com/lan-yt/p/7787290.html>

**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。

**打包AssetBundle**

Unity5.x大幅度简化了AssetBundle的打包过程，理论上只需要调用一个API既可以完成打包, BuildPipeline.BuildAssetBundles

但是资源之间的依赖关系，避免资源重复打包的问题还是要自己解决

Unity5r.x中会将设置AssetBundleName相同的资源打包到一起，所以我们的打包过程其实就是把需要打包到一起的资源设置成相同的AssetBundleName，为每个资源设置AssetBundleName，最后调用打包API即可完成打包

**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？