**AssetDatabase**

class in UnityEditor

**Description**

用于访问资源并针对资源执行操作的接口。

**Static Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [AddObjectToAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.AddObjectToAsset.html) | 将 objectToAdd 添加到 path 下的现有资源中。 |
| [AssetPathToGUID](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.AssetPathToGUID.html) | 获取 path 下资源的 GUID。 |
| [ClearLabels](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ClearLabels.html) | 删除附加到资源的所有标签。 |
| [Contains](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.Contains.html) | 对象是否为资源？ |
| [CopyAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.CopyAsset.html) | 复制 path 下的资源并将其存储在 newPath 下。 |
| [CreateAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.CreateAsset.html) | 在此路径下创建一个新资源。 |
| [CreateFolder](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.CreateFolder.html) | 创建新的文件夹。 |
| [DeleteAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.DeleteAsset.html) | 删除路径下的资源文件。 |
| [ExportPackage](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ExportPackage.html) | 将由 assetPathNames 标识的资源导出到 fileName 中的 unitypackage 文件中。 |
| [ExtractAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ExtractAsset.html) | 通过在导入资源（例如，FBX 文件）中提取外部资源，在对象（例如，材质）中创建此资源。 |
| [FindAssets](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.FindAssets.html) | 使用搜索筛选器字符串搜索资源数据库。 |
| [ForceReserializeAssets](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ForceReserializeAssets.html) | 强制加载给定资源并将其重新序列化，这样会将所有待定数据更改都刷新到磁盘。 |
| [GenerateUniqueAssetPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GenerateUniqueAssetPath.html) | 为资源创建一个新的唯一路径。 |
| [GetAllAssetBundleNames](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAllAssetBundleNames.html) | 返回资源数据库中所有的 AssetBundle 名称。 |
| [GetAssetBundleDependencies](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetBundleDependencies.html) | 给定一个 assetBundleName，返回其依赖的 AssetBundle 列表。 |
| [GetAssetDependencyHash](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetDependencyHash.html) | 返回资源所有依赖项的哈希值。 |
| [GetAssetOrScenePath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetOrScenePath.html) | 返回相对于存储资源的项目文件夹的路径名称。 |
| [GetAssetPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetPath.html) | 返回相对于存储资源的项目文件夹的路径名称。 |
| [GetAssetPathFromTextMetaFilePath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetPathFromTextMetaFilePath.html) | 获取与 .meta 文本文件关联的资源文件的路径。 |
| [GetAssetPathsFromAssetBundle](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetPathsFromAssetBundle.html) | 获取已标有给定 assetBundle 名称的资源的路径。 |
| [GetAssetPathsFromAssetBundleAndAssetName](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetAssetPathsFromAssetBundleAndAssetName.html) | 获取所有标有 assetBundleName 且有指定 assetName 的 资源的资源路径。 |
| [GetCachedIcon](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetCachedIcon.html) | 在给定资源路径下检索资源的图标。 |
| [GetCurrentCacheServerIp](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetCurrentCacheServerIp.html) | 获取 Editor 当前使用的缓存服务器的 IP 地址。 |
| [GetDependencies](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetDependencies.html) | 给定一个 pathName，返回其依赖的所有资源的列表。 |
| [GetImplicitAssetBundleName](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetImplicitAssetBundleName.html) | 返回给定资源所属的 AssetBundle 的名称。 |
| [GetImplicitAssetBundleVariantName](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetImplicitAssetBundleVariantName.html) | 返回给定资源所属的 AssetBundle 变体的名称。 |
| [GetLabels](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetLabels.html) | 返回给定资源上的所有标签。 |
| [GetMainAssetTypeAtPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetMainAssetTypeAtPath.html) | 返回 assetPath 下主资源对象的类型。 |
| [GetSubFolders](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetSubFolders.html) | 给定 Assets 文件夹中目录相对于项目文件夹的路径，此方法将返回其所有子目录的数组。 |
| [GetTextMetaFilePathFromAssetPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetTextMetaFilePathFromAssetPath.html) | 获取与资源关联的 .meta 文本文件的路径。 |
| [GetUnusedAssetBundleNames](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GetUnusedAssetBundleNames.html) | 返回资源数据库中所有未使用的 assetBundle 名称。 |
| [GUIDToAssetPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.GUIDToAssetPath.html) | 将 GUID 移动到其当前资源路径下。 |
| [ImportAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ImportAsset.html) | 在路径下导入资源。 |
| [ImportPackage](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ImportPackage.html) | 将 packagePath 下的包导入到当前项目。 |
| [IsForeignAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsForeignAsset.html) | 确定资源是否为外部资源。 |
| [IsMainAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsMainAsset.html) | 资源是否为 Project 窗口中的主资源？ |
| [IsMainAssetAtPathLoaded](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsMainAssetAtPathLoaded.html) | 如果在内存中加载 assetPath 下的主资源对象，则返回 true。 |
| [IsMetaFileOpenForEdit](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsMetaFileOpenForEdit.html) | 查询资源的元数据 (.meta) 文件是否在版本控制中打开以供编辑。 |
| [IsNativeAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsNativeAsset.html) | 确定资源是否为原生资源。 |
| [IsOpenForEdit](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsOpenForEdit.html) | 查询资源文件是否在版本控制中打开以供编辑。 |
| [IsSubAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsSubAsset.html) | 资源是否构成了其他资源的一部分？ |
| [IsValidFolder](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.IsValidFolder.html) | 给定文件夹的路径，如果存在，则返回 true；否则，返回 false。 |
| [LoadAllAssetRepresentationsAtPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.LoadAllAssetRepresentationsAtPath.html) | 返回 assetPath 下所有的子资源。 |
| [LoadAllAssetsAtPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.LoadAllAssetsAtPath.html) | 返回一个含 assetPath 下所有资源的数组。 |
| [LoadAssetAtPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.LoadAssetAtPath.html) | 返回给定路径 assetPath 下 type 类型的第一个资源对象。 |
| [LoadMainAssetAtPath](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.LoadMainAssetAtPath.html) | 返回 assetPath 下的主资源对象。 |
| [MoveAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.MoveAsset.html) | 将资源文件（或文件夹）从一个文件夹移动到另一个文件夹。 |
| [MoveAssetToTrash](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.MoveAssetToTrash.html) | 将路径下的资源移动到垃圾箱。 |
| [OpenAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.OpenAsset.html) | 使用关联的应用程序打开资源。 |
| [Refresh](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.Refresh.html) | 导入所有更改的资源。 |
| [ReleaseCachedFileHandles](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ReleaseCachedFileHandles.html) | Calling this function will release file handles internally cached by Unity. This allows modifying asset or meta files safely thus avoiding potential file sharing IO errors. |
| [RemoveAssetBundleName](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.RemoveAssetBundleName.html) | 从资源数据库中删除 assetBundle 名称。ForceRemove 标志用于指示您是否要将其删除，即使您正在使用它。 |
| [RemoveObjectFromAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.RemoveObjectFromAsset.html) | Removes object from its asset (See Also: AssetDatabase.AddObjectToAsset). |
| [RemoveUnusedAssetBundleNames](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.RemoveUnusedAssetBundleNames.html) | 删除资源数据库中所有未使用的 assetBundle 名称。 |
| [RenameAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.RenameAsset.html) | 为资源文件重命名。 |
| [SaveAssets](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.SaveAssets.html) | 将所有未保存的资源更改写入磁盘。 |
| [SetLabels](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.SetLabels.html) | 替换资源上的标签列表。 |
| [SetMainObject](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.SetMainObject.html) | 指定资源文件中的哪个对象在下次导入后应成为主对象。 |
| [StartAssetEditing](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.StartAssetEditing.html) | 开始资源导入。借助此函数，您可以将多个资源导入组合成一个更大的导入。 |
| [StopAssetEditing](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.StopAssetEditing.html) | 停止资源导入。借助此函数，您可以将多个资源导入组合成一个更大的导入。 |
| [TryGetGUIDAndLocalFileIdentifier](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.TryGetGUIDAndLocalFileIdentifier.html) | Warning Use the overload with a long localId parameter. Using the overload with an integer localId parameter can cause an integer overflow in localId. This can happen when the object passed to the API is part of a Prefab.从对象实例 ID 中获取 GUID 和本地文件 ID。 |
| [ValidateMoveAsset](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ValidateMoveAsset.html) | 检查是否可以将资源文件从一个文件夹移动到另一文件夹。（不是真正移动文件）。 |
| [WriteImportSettingsIfDirty](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.WriteImportSettingsIfDirty.html) | 将导入设置写入磁盘。 |

**Events**

|  |  |
| --- | --- |
| [importPackageCancelled](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase-importPackageCancelled.html) | 用户取消导入包时引发的回调。 |
| [importPackageCompleted](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase-importPackageCompleted.html) | 成功导入包时引发的回调。 |
| [importPackageFailed](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase-importPackageFailed.html) | 包导入失败时引发的回调。 |
| [importPackageStarted](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase-importPackageStarted.html) | 开始导入包时引发的回调。 |

**Delegates**

|  |  |
| --- | --- |
| [ImportPackageCallback](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ImportPackageCallback.html) | AssetDatabase.ImportPackage 回调要调用的委托。packageName 是引发回调的包的名称。 |
| [ImportPackageFailedCallback](file:///E:\BDCloud\Unity2019.1%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%8A%80%E6%9C%AF%E6%89%8B%E5%86%8C%E7%A6%BB%E7%BA%BF%E7%89%88\UnityDocumentation_2019.1\ScriptReference\AssetDatabase.ImportPackageFailedCallback.html) | AssetDatabase.ImportPackage 回调要调用的委托。packageName 是引发回调的包的名称。errorMessage 是失败原因。 |