

Unity 2021添加assets、res目录说明

该文档是方便游戏添加assets、res目录资源的帮助文档，不是sdk资源必需

[Unity 2021.2](#)开始不再复制 Assets/Plugins/Android/[res, assets] 目录下的文件

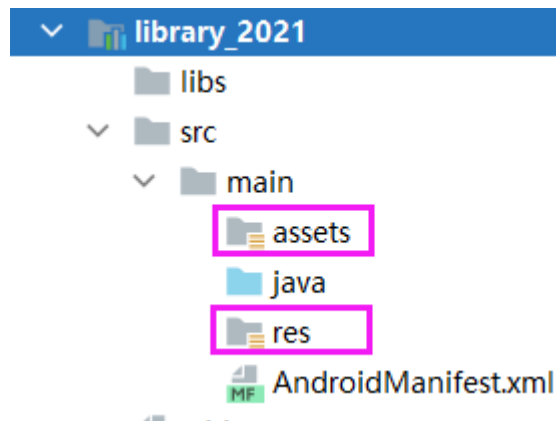
Assets/Plugins/Android 下有assets、res目录打包会报错：

Exception: OBSOLETE - Providing Android resources in Assets/Plugins/Android/assets was removed

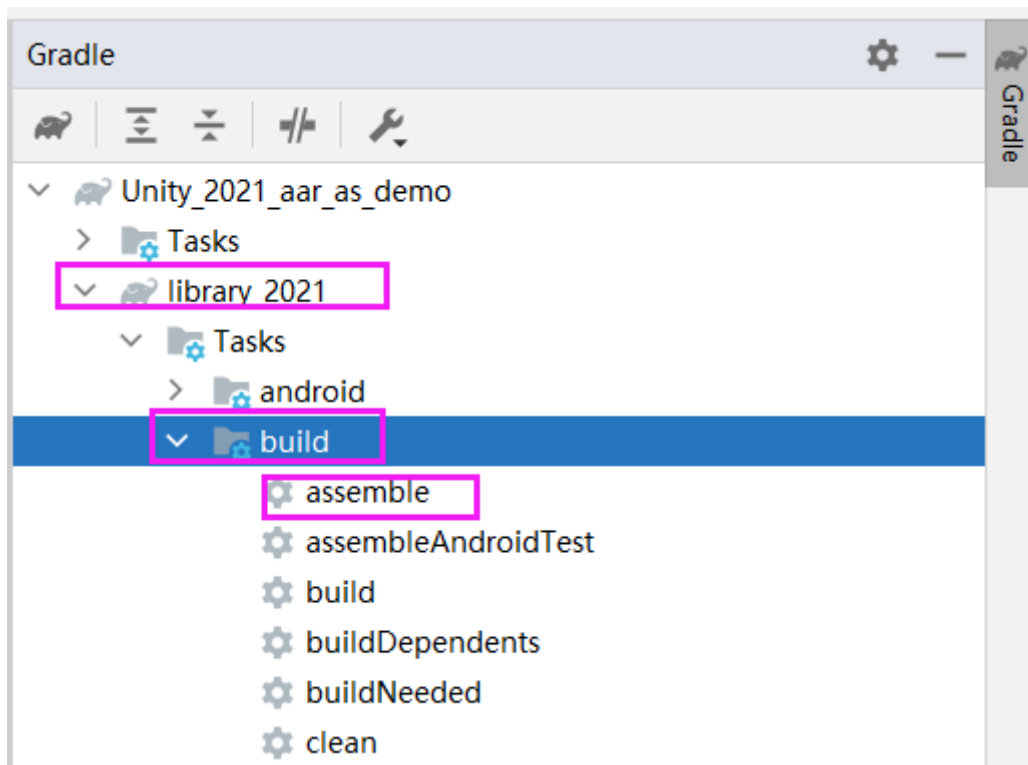
如果游戏需要添加assets 或者 res目录下的文件时，可以按照下面的方法操作打包一个aar复制到unity工程里

操作步骤

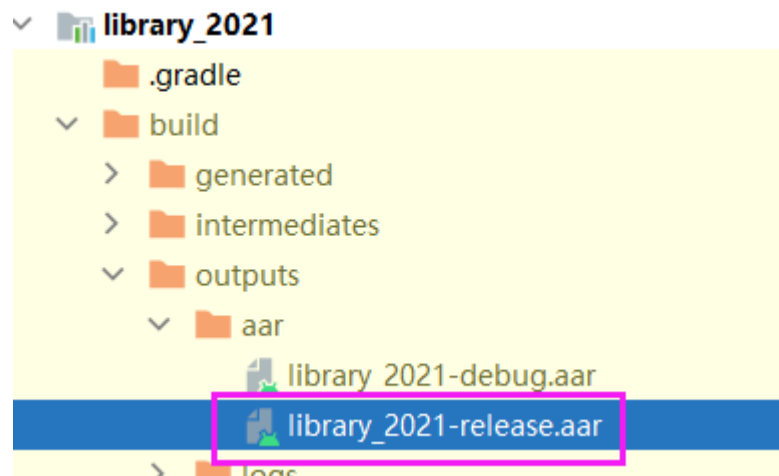
1. 使用android studio (4.x版本) 打开 `Unity_2021_aar_as_demo` 项目
2. `library_2021\src\main` 路径下的assets、res分别对应Android目录下的assets、res



3. 复制后选择android studio右侧的gradle栏，执行 `assemble` 命令



4. 执行命令后会在build目录生成aar，复制 `library_2021-release.aar` 到 `Assets/Plugins/Android`



如果android studio右侧的gradle栏里没有task任务，需要在android studio的设置中去掉下方的勾选
(不同android studio版本这个配置会有不同，按照设置里的显示勾选或不勾选)

