**Unity 发布web版直接从服务器加载资源(scene)**

**1、打包Scene场景。**

using UnityEditor;

using UnityEngine;

namespace Assets.Editor

{

/// <summary>

/// 脚本位置：Editor文件夹下

/// 脚本功能：打包

/// </summary>

public class CreateAssetBundle1 : UnityEditor.Editor

{

// 打包unity场景文件

[MenuItem("AssetBundleDemo/Build AssetBundle Scene")]

static void MyBuild()

{

// 需要打包的场景名字

string[] levels = { "Assets/01.unity" };

// 注意这里【区别】通常我们打包，第2个参数都是指定文件夹目录，在此方法中，此参数表示具体【打包后文件的名字】

// 记得指定目标平台，不同平台的打包文件是不可以通用的。最后的BuildOptions要选择流格式

BuildPipeline.BuildPlayer(levels, Application.dataPath + "/Scene.unity3d", BuildTarget.WebPlayer, BuildOptions.BuildAdditionalStreamedScenes);

// 刷新，可以直接在Unity工程中看见打包后的文件

AssetDatabase.Refresh();

}

}

}

**该脚本放在Editor文件下，运行“**AssetBundleDemo-> Build AssetBundle Scene**”进行场景打包。（注意：打包的时候要将平台调整为PC）**

**2、加载Scene场景**

using System.Collections;

using UnityEngine;

namespace Assets

{

/// <inheritdoc />

/// <summary>

/// 脚本位置：需要加载物体的场景中任意物体上

/// 脚本功能：加载物体

/// </summary>

public class LoadAssetBundle : MonoBehaviour

{

private string url;

private string assetname;

void Start()

{

// 下载压缩包，写出具体的名字

// url = "file://" + Application.dataPath + "/Scene.unity3d";

url = "http://127.0.0.1/WangSh/Scene.unity3d";

// url = "file:///C:\\Users\\pc\\Desktop\\Scene.unity3d";

// unity预制体名字，即被打包的场景名字叫 2

assetname = "02";

StartCoroutine(Download());

}

IEnumerator Download()

{

WWW www = new WWW(url);

yield return www;

print(www.error);

if (www.error != null)

{

Debug.Log("下载失败");

}

else

{

AssetBundle bundle = www.assetBundle;

Application.LoadLevel("02");

print("跳转场景");

// AssetBundle.Unload(false)，释放AssetBundle文件内存镜像，不销毁Load创建的Assets对象

// AssetBundle.Unload(true)，释放AssetBundle文件内存镜像同时销毁所有已经Load的Assets内存镜像

bundle.Unload(false);

}

// 中断正在加载过程中的WWW

www.Dispose();

}

}

}

**该脚本可以挂在场景的任意对象，然后Start方法进行加载。（注意：加载路径填写正确，加载的场景名称填写正确）**

**3、服务器端配置**

当使用WWW访问Web服务时，安全策略会阻止跨域的请求访问，会返回类似“Rejected because no crossdomain.xml policy file was found”等错误信息。  
解决办法：为提供Web服务的目录配置安全策略文件，即crossdomain.xml,crossdomain.xml文件的写法如下:

<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>  
<cross-domain-policy>  
<allow-access-from domain="\*"/>  
</cross-domain-policy>

domain=“\*” 表示该服务目录允许任何外域来访问，你也可以把“\*”替换成指定的域名，如下:

<allow-access-from domain=”\*.taobao.com”/>

<allow-access-from domain="\*" to-ports="1200-1220"/>开放的端口

该配置文件放于服务器端的根目录下面。

**该文件要放置在服务器的根目录下，例如http://127.0.0.1/crossdomain.xml**