**Unity3D保护资源管理文件的AssetBundle包加密!**

Posted on 2013年01月24日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 447 次

保护资源管理文件的相关内容  
Unity允许用户使用AssetBundle.CreateFromMemory从一个 byte[]数组中建立一个AssetBundle的对象。在运行传输解密时，可以用这种加密方法来提高安全性和保护用户建立的资源管理中的内容。

string url = "http://www.mywebsite.com/mygame/assetbundles/assetbundle1.unity3d"; IEnumerator Start () { // Start a download of the given URL WWW www = new WWW (url);

// Wait for download to complete  
yield return www;

// Get the byte data  
byte[] encryptedData = www.bytes;

// Load the TextAsset object  
byte[] decryptedData = YourDecryptionMethod(encryptedData);

// Create an AssetBundle from the bytes array  
AssetBundle bundle = AssetBundle.CreateFromMemory(decryptedData);

// You can now use your AssetBundle  
}