**MonoBehaviour**

Inherits from:[Behaviour](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\Behaviour.html)

**Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| [runInEditMode](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour-runInEditMode.html) | 允许 MonoBehaviour 的特定实例在编辑模式下运行（仅可在 Editor 中使用）。 |
| [useGUILayout](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour-useGUILayout.html) | 禁用该属性可跳过 GUI 布局阶段。 |

**Public Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [CancelInvoke](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.CancelInvoke.html) | 取消该 MonoBehaviour 上的所有 Invoke 调用。 |
| [Invoke](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.Invoke.html) | 在 time 秒后调用 methodName 方法。 |
| [InvokeRepeating](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.InvokeRepeating.html) | 在 time 秒后调用 methodName 方法，然后每 repeatRate 秒调用一次。 |
| [IsInvoking](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.IsInvoking.html) | 是否有任何待处理的 methodName 调用？ |
| [StartCoroutine](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.StartCoroutine.html) | 启动一个协同程序。 |
| [StopAllCoroutines](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.StopAllCoroutines.html) | 停止在该行为上运行的所有协同程序。 |
| [StopCoroutine](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.StopCoroutine.html) | 停止在该行为上运行的第一个名为 methodName 的协同程序或存储在 routine 中的协同程序。 |

**Static Functions**

|  |  |
| --- | --- |
| [print](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour-print.html) | 将消息记录到 Unity 控制台（与 Debug.Log 相同）。 |

**Messages**

|  |  |
| --- | --- |
| [Awake](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.Awake.html) | Awake 在加载脚本实例时调用。 |
| [FixedUpdate](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.FixedUpdate.html) | Frame-rate independent MonoBehaviour.FixedUpdate message for physics calculations. |
| [LateUpdate](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.LateUpdate.html) | 如果启用了 Behaviour，则每帧调用 LateUpdate。 |
| [OnAnimatorIK](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnAnimatorIK.html) | 用于设置动画 IK（反向运动学）的回调。 |
| [OnAnimatorMove](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnAnimatorMove.html) | 用于处理动画移动以修改根运动的回调。 |
| [OnApplicationFocus](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnApplicationFocus.html) | 当玩家获得或失去焦点时，发送给所有 GameObject。 |
| [OnApplicationPause](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnApplicationPause.html) | 当应用程序暂停时，发送给所有 GameObject。 |
| [OnApplicationQuit](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnApplicationQuit.html) | 在应用程序退出前，发送给所有游戏对象。 |
| [OnAudioFilterRead](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnAudioFilterRead.html) | 如果实现了 OnAudioFilterRead，Unity 将在音频 DSP 链中插入一个自定义滤波器。 |
| [OnBecameInvisible](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnBecameInvisible.html) | OnBecameInvisible 在渲染器对任何摄像机都不可见时调用。 |
| [OnBecameVisible](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnBecameVisible.html) | OnBecameVisible 在渲染器变为对任意摄像机可见时调用。 |
| [OnCollisionEnter](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionEnter.html) | 当该碰撞体/刚体已开始接触另一个刚体/碰撞体时，调用 OnCollisionEnter。 |
| [OnCollisionEnter2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionEnter2D.html) | 当传入碰撞体与该对象的碰撞体接触时发送（仅限 2D 物理）。 |
| [OnCollisionExit](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionExit.html) | 当该碰撞体/刚体已停止接触另一个刚体/碰撞体时，调用 OnCollisionExit。 |
| [OnCollisionExit2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionExit2D.html) | 当另一个对象上的碰撞体停止接触该对象的碰撞体时发送（仅限 2D 物理）。 |
| [OnCollisionStay](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionStay.html) | 对应正在接触刚体/碰撞体的每一个碰撞体/刚体，每帧调用一次 :ref::OnCollisionStay。 |
| [OnCollisionStay2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnCollisionStay2D.html) | 在另一个对象上的碰撞体正在接触该对象的碰撞体时发送每个帧（仅限 2D 物理）。 |
| [OnConnectedToServer](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnConnectedToServer.html) | 成功连接到服务器后在客户端上调用。 |
| [OnControllerColliderHit](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnControllerColliderHit.html) | 当该控制器在执行 Move 时撞到碰撞体时调用 OnControllerColliderHit。 |
| [OnDestroy](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnDestroy.html) | Destroying the attached Behaviour will result in the game or Scene receiving OnDestroy. |
| [OnDisable](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnDisable.html) | 该函数在行为被禁用时调用。 |
| [OnDisconnectedFromServer](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnDisconnectedFromServer.html) | 当连接丢失或与服务器断开连接时，在客户端上调用。 |
| [OnDrawGizmos](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnDrawGizmos.html) | 如果您想绘制能够选择并且始终绘制的辅助图标，则可以实现 OnDrawGizmos。 |
| [OnDrawGizmosSelected](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnDrawGizmosSelected.html) | 如果选择了对象，则实现 OnDrawGizmosSelected 来绘制辅助图标。 |
| [OnEnable](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnEnable.html) | 该函数在对象变为启用和激活状态时调用。 |
| [OnFailedToConnect](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnFailedToConnect.html) | 出于某种原因连接尝试失败时，在客户端上调用。 |
| [OnFailedToConnectToMasterServer](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnFailedToConnectToMasterServer.html) | 在连接到 MasterServer 时发生问题的情况下，在客户端或服务器上调用。 |
| [OnGUI](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnGUI.html) | 系统调用 OnGUI 来渲染和处理 GUI 事件。 |
| [OnJointBreak](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnJointBreak.html) | 在附加到相同游戏对象的关节断开时调用。 |
| [OnJointBreak2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnJointBreak2D.html) | 在附加到相同游戏对象的 Joint2D 断开时调用。 |
| [OnMasterServerEvent](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMasterServerEvent.html) | 在从 MasterServer 报告事件时，在客户端或服务器上调用。 |
| [OnMouseDown](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseDown.html) | 当用户在 GUIElement 或 Collider 上按下鼠标按钮时，将调用 OnMouseDown。 |
| [OnMouseDrag](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseDrag.html) | 当用户单击 GUIElement 或 Collider 并仍然按住鼠标时，将调用 OnMouseDrag。 |
| [OnMouseEnter](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseEnter.html) | 当鼠标进入 GUIElement 或 Collider 时调用。 |
| [OnMouseExit](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseExit.html) | 当鼠标不再处于 GUIElement 或 Collider 上方时调用。 |
| [OnMouseOver](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseOver.html) | 当鼠标悬停在 GUIElement 或 Collider 上时，每帧调用一次。 |
| [OnMouseUp](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseUp.html) | 当用户松开鼠标按钮时，将调用 OnMouseUp。 |
| [OnMouseUpAsButton](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnMouseUpAsButton.html) | 松开鼠标时，仅当鼠标在按下时所在的 GUIElement 或 Collider 上时，才调用 OnMouseUpAsButton。 |
| [OnNetworkInstantiate](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnNetworkInstantiate.html) | 在已通过 Network.Instantiate 进行网络实例化的对象上调用。 |
| [OnParticleCollision](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnParticleCollision.html) | 当粒子击中碰撞体时，将调用 OnParticleCollision。 |
| [OnParticleSystemStopped](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnParticleSystemStopped.html) | OnParticleSystemStopped is called when all particles in the system have died, and no new particles will be born. New particles cease to be created either after Stop is called, or when the duration property of a non-looping system has been exceeded. |
| [OnParticleTrigger](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnParticleTrigger.html) | 当粒子系统中的任何粒子满足触发模块中的条件时，将调用 OnParticleTrigger。 |
| [OnPlayerConnected](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnPlayerConnected.html) | 每当有新玩家成功连接，就在服务器上调用。 |
| [OnPlayerDisconnected](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnPlayerDisconnected.html) | 每当有玩家与服务器断开连接，就在服务器上调用。 |
| [OnPostRender](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnPostRender.html) | OnPostRender is called after a camera finished rendering the Scene. |
| [OnPreCull](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnPreCull.html) | OnPreCull is called before a camera culls the Scene. |
| [OnPreRender](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnPreRender.html) | OnPreRender is called before a camera starts rendering the Scene. |
| [OnRenderImage](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnRenderImage.html) | OnRenderImage 在图像的所有渲染操作全部完成后调用。 |
| [OnRenderObject](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnRenderObject.html) | OnRenderObject is called after camera has rendered the Scene. |
| [OnSerializeNetworkView](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnSerializeNetworkView.html) | 用于在网络视图监视的脚本中自定义变量同步。 |
| [OnServerInitialized](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnServerInitialized.html) | 每当调用 Network.InitializeServer 并且完成时，对该服务器调用该函数。 |
| [OnTransformChildrenChanged](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTransformChildrenChanged.html) | 当 GameObject 的变换的子项列表发生更改时，将调用该函数。 |
| [OnTransformParentChanged](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTransformParentChanged.html) | 当 GameObject 的变换的父属性发生更改时，将调用该函数。 |
| [OnTriggerEnter](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerEnter.html) | OnTriggerEnter is called when the GameObject collides with another GameObject. |
| [OnTriggerEnter2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerEnter2D.html) | 当另一个对象进入附加到该对象的触发碰撞体时发送（仅限 2D 物理）。 |
| [OnTriggerExit](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerExit.html) | 当 Collider other 已停止接触该触发器时调用 OnTriggerExit。 |
| [OnTriggerExit2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerExit2D.html) | 当另一个对象离开附加到该对象的触发碰撞体时发送（仅限 2D 物理）。 |
| [OnTriggerStay](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerStay.html) | 对于接触触发器的每一个 Collider /other/，每次物理更新调用一次 OnTriggerStay。 |
| [OnTriggerStay2D](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnTriggerStay2D.html) | 在另一个对象位于附加到该对象的触发碰撞体之内时发送每个帧（仅限 2D 物理）。 |
| [OnValidate](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnValidate.html) | This function is called when the script is loaded or a value is changed in the Inspector (Called in the editor only). |
| [OnWillRenderObject](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.OnWillRenderObject.html) | 如果对象可见并且不是 UI 元素，则为每个摄像机调用 OnWillRenderObject。 |
| [Reset](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.Reset.html) | 重置为默认值。 |
| [Start](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.Start.html) | 在首次调用任何 Update 方法之前启用脚本时，在帧上调用 Start。 |
| [Update](file:///D:\BaiduNetdiskDownload\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\MonoBehaviour.Update.html) | 如果启用了 MonoBehaviour，则每帧调用 Update。 |