**MenuItem自定义菜单项**

Posted on 2013年07月27日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 6 次

在编辑器添加一个自定义菜单项（用法：[MenuItem(“DuanEditor/init Scenes”)]）

例：菜单项启动一个自定义的编辑器窗口（EditorWindow ），该窗口试用OnGUI布局。

using UnityEngine; using System.Collections; using UnityEditor; public class initScenes : EditorWindow { [MenuItem("DuanEditor/init Scenes")] static void Init() { initScenes window = (initScenes)EditorWindow.GetWindow(typeof(initScenes)); window.Show(); } void OnGUI() { if (GUI.Button(new Rect(10,10,200,20),"hello world")) { Debug.Log("hello world"); } } }