**Unity3D Script脚本编译器属性详解**

Posted on 2013年07月08日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 54 次

Script属性是基于IDE的一系列编译器属性。JS中用@script 属性方法()访问，c#中用[属性方法()]访问。

**AddComponentMenu：**在Component菜单中添加新的菜单项。

用法：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @script AddComponentMenu (“Transform/Follow Transform”) |
| 2 |  |
| 3 | **class** FollowTransform : MonoBehaviour |
| 4 |  |
| 5 | { |
| 6 |  |
| 7 | } |

用处：可以自己开发组件类，在菜单里往GameObject里添加组件实例。

**ContextMenu：**在当前脚本的组件中添加右键菜单内容。

用法：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @ContextMenu (“Update Waypoints”) |
| 2 |  |
| 3 | function UpdateWaypoints() |
| 4 |  |
| 5 | { |
| 6 |  |
| 7 | } |
| 8 |  |

用处：使用当前脚本时候可以用右键菜单触发开发环境中运行的函数。

**ExecuteInEditMode：**让当前脚本可以在运行模式中实时更新修改。

用法：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @script ExecuteInEditMode() |

用处：使当前脚本可以在运行中实时更新修改，每帧都会重新导入脚本，可以方便调试使用。

**HideInInspector：**是变量在检测时不被显示，但是会被实例化。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @HideInInspector |
| 2 |  |
| 3 | **var** p = 5; |

用处：是变量在检测时不被显示，但是会被实例化。

**NonSerialized：**标记一个变量不会被序列化。

用处：标记一个变量不会被序列化。我理解为不会被外部改变但是可以保持public状态。

**RenderBeforeQueues：**附加一个自定义渲染，在整个引擎渲染队列之前。

用法：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @RenderBeforeQueues(1000, 2000) |
| 2 |  |
| 3 | function OnRenderObject (queue : **int**) { |
| 4 |  |
| 5 | *// do some custom rendering...* |
| 6 |  |
| 7 | } |

用处：在引擎渲染之前添加一个自定义的渲染。

**RequireComponent：**强制添加一个组件，（限定一定要有某个组件）

用法：

js:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | @Script RequireComponent(Rigidbody) |

c#:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | [RequireComponent (typeof (Rigidbody))] |

用处：强制添加一个组件到这个object上，如果存在，则该组件不允许被删除。

**Serializable：**序列化一个类。

用法：js继承Object类默认就是会被序列化。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **class** Test extends System.**Object** |
| 02 |  |
| 03 | { |
| 04 |  |
| 05 | **var** p = 5; |
| 06 |  |
| 07 | **var** c = Color.white; |
| 08 |  |
| 09 | } |
| 10 |  |
| 11 | **var** test = Test (); |
| 12 |  |
| 13 | *// C# Example* |
| 14 |  |
| 15 | [System.Serializable] |
| 16 |  |
| 17 | **class** Test |
| 18 |  |
| 19 | { |
| 20 |  |
| 21 | **public** **int** p = 5; |
| 22 |  |
| 23 | **public** Color c = Color.white; |
| 24 |  |
| 25 | } |

用处：将一个类序列化。