**Unity3D调用动态链接库dll文件**

Posted on 2013年03月22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 390 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)调用动态链接库dll文件。首先用vc建立一个dll工程，然后在里面建立一个testunity.h文件。

[Unity3D调用动态链接库dll文件](http://www.unitymanual.com/wp-content/uploads/2013/03/QQ截图20130322141332.jpg)

Unity3D调用动态链接库dll文件

extern "C" int \_declspec(dllexport)testunity();

保存后再建立一个testunity.cpp，代码如下：

#include "testunity.h"  
int testunity()  
{  
return 0;//这是函数，里面可以写你想要实现的任何功能  
}

编译、组建，就生成了testunity.dll文件。然后再把这个文件放在你的unity工程的assert的Plugins。在Unity里面新建C#脚本文件dlltest。代码如下：

using UnityEngine;  
using System.Collections;  
using System.Runtime.InteropServices;  
public class dlltest : MonoBehaviour {  
[DllImport ("testunity")]  
private static extern int testunity();  
// Use this for initialization  
int i=testunity();  
void Start () {  
print(i);  
}  
// Update is called once per frame  
void Update () {  
}  
}

最后再把这个文件在Unity里面拖到camera里面，运行即可实现