**使用C++写好的类dll提供给Unity3D使用**

Posted on 2013年04月01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 349 次

使用C++写好类dll：

1.启动Visual Studio 2008。

2.选择“文件”>“新建”>“项目”>其他语言的Visual C++>类LibraryStart的Visual Studio。

3.创建项目后，右键单击该项目，并选择Properties.Select“文件”>“新建”>“项目>其他语言>的Visual C++>类LibraryStart的Visual Studio。

4.选择通用属性。

5.设定目标框架。NET Frameworkd2.0。

6.Confuration（在顶部的选项卡）设置为“所有配置”。

7.选择“配置属性”>General。

8.设置公共语言运行库支持的安全。

如果这个C++类需要用到UnityEngine的namespace可以这样引用：

1.项目属性。 （用鼠标右键单击该项目并选择“属性”）。

2.选择通用属性。

3.单击“添加新的参考。

4.浏览并添加UnityEngine.DLL。 （如在C：\ Program Files文件\团结\编辑\数据\ LIB