**工具列选单处理**

Posted on 2013年04月16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 154 次

一般使用[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)主要是用来制作Client内容播放与操作，但制作游戏或任何系统软体，比较少被注意到却很重要的就是编辑或後端工具，虽然 Unity 编辑器本身就很强大且方便了，但有时候还是有些客制化需求，希望能更方便於我们制作及设置游戏，所以Unity的Script除了有运作游戏内容的Runtime Classes之外还有 Editor Classes，它其中一个功能就是可以让我们自订工具列选单，选单命令的动作就像我们平常撰写script 一样，相当方便。

通常我们自己建立的class只要是继承MonoBehaviour，都会自动在工具列中的Component/Scripts出现，如果为class加上

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | AddComponentMenu则可以为此**class**定义它在Component选单内的路径，如下所示： |
| 02 |  |
| 03 | *//Javascript* |
| 04 | @script AddComponentMenu ("MyScripts/My Unity Script") |
| 05 | **class** MyUnityScript extends MonoBehaviour { |
| 06 | ..... |
| 07 | } |
| 08 |  |
| 09 | *// C#* |
| 10 | [AddComponentMenu("MyScripts/My C# Script")] |
| 11 | **public** **class** MyCSharpScript : MonoBehaviour{ |
| 12 | ..... |
| 13 | } |

其实Javascript部份的写法不需要特别宣告class继承MonoBehaviour，因为Unity在编译时会自动为Javascript处理这个部份，所以只要在程式档内找个地方插入 AddComponentMenu 那一行就可以了。

这种自订工具列选单的方式只是运用在为物件加入Component，如果我们在编辑游戏时，常有一连串动作需要常常重复操作，此时就能利用Editor Classes的MenuItem另外自订工具列选单做为执行命令，制作重点及步骤如下：

1.在Project视窗任意路径建立名为 Editor 的目录。

2.在Editor目录内建立新的script档。

3.如果是使用C#请记得using UnityEditor;。

4.给工具列选单呼叫的method必须为static。

5.在被呼叫执行的method上一行加入MenuItem，Javascript的写法为@MenuItem(“选单路径字串”)，C# 的写法[MenuItem (“选单路径字串”)]

6.视需求为自订选单命令加入快捷键，在[选单路径字]后空一格加入参数字元，% 符号代表Ctrl键，# 符号代表Shift键，& 符号代表Alt键，\_ 符号代表无功能键，例如 %&b 代表按住 Ctrl+Alt 再按 B 键可执行此选单命令。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | [MenuItem("Custom Editor/Menu Test %&b")] |
| 2 | **static** **void** CustomMenuTest(){ |
| 3 | .... |
| 4 | } |

建立自订工具列选单，如果有指定快捷键，Unity也将自动在选单项目的后面加注按键名称；接下来就能依照个人需求在点选选单时对场景中的物件或Project视窗中的资源进行各种操作，像是在场景中产生新的 GameObject 添加需要的Component并调整数据后利用此GameObject制作新的Prefab，或是在Project视窗复制多个Material并为它们个别调整设定，甚至是在硬碟的其它路径建立新的资料夹并将在Project视窗中所选择的资源做成Assetbundle储存到该资料夹中。