**自定义对象的编辑窗口**

Posted on 2013年07月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 40 次

你可能需要对自己定义的类对象暴露一些接口给使用编辑器的开发人员。比如你想让他编辑一个UI控件之类的对象，你可以使用下面的方法来实现：

using UnityEngine; using UnityEditor; [CustomEditor(typeof(UIWidget))] // 对UIWidget 对象编辑窗进行的重构 public class UIWidgetInspector : Editor { protected UIWidget mWidget; static protected bool mUseShader = false; bool mInitialized = false; protected bool mAllowPreview = true; public override void OnInspectorGUI () { } }