

[home](#) | [javascript](#) [php](#) [python](#) [java](#) [mysql](#) [ios](#) [android](#) [node.js](#) [html5](#) [linux](#) [c++](#) [css3](#) [git](#) [golang](#) [ruby](#) [vim](#) [docker](#)

unity3d访问游戏对象组件

[c#](#) [visual-studio](#) [icynare](#) 2016年12月07日发布

访问游戏对象组件

通过获取组件修改

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class MyClass:MonoBehaviour{
    void Update(){
        transform.Translate(1, 0, 0);
        //通过GetComponent<X>()获取当前游戏对象上的X组件
        GetComponent<Transform>().Translate(1, 0, 0);
    }
}
```

通过获取组件修改（脚本Script组件）

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class MyClass:MonoBehaviour{
    void Update(){
        //通过GetComponent<X>()获取当前游戏对象上的X脚本组件
        HelloWorld hw = GetComponent<HelloWorld>();
        hw.sayHello(); //调用该脚本上的sayHello()函数
    }
}
```

由父组件获取子组件

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class MyClass:MonoBehaviour{
    void Update(){
        //通过获取Transform组件来找到名为"hand"的子对象
        transform.Find("hand").Translate(0, 0, 1);
    }
}
```

由子组件获取父组件

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class MyClass:MonoBehaviour{
    void Update(){
        //通过获取Transform组件来找到父对象
        transform.parent.Translate(0, 0, 1);
    }
}
```

由游戏对象名称（标签）获取

```
/**当tag包含多个对象时，会获取到最后读取的那个对象**
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class MyClass:MonoBehaviour{
    void Start(){
        //获取名称为"gamename"的游戏对象
        GameObject name = GameObject.Find("gamename");
        name.transform.Translate(0, 0, 1);
        //获取标签为"gametag"的游戏对象
        GameObject tag = GameObject.FindWithTag("gametag");
        teg.GetComponent<Test>().doSomething();
    }
}
```

2016年12月07日发布 更多 ▾

0 推荐

收藏

你可能感兴趣的文章

unity3d 在安卓平台通过Native接口直接读取apk中assets目录下的文件 2 收藏, 569 浏览

JS or C# ? 不存在的脚本之争 3 收藏, 1.1k 浏览

unity3d 理解Graphics.BlitMultiTap 1.3k 浏览

评论 默认排序 ▾




文明社会，理性评论

发布评论



App 有新版了？
赶紧下载！！
广告



icynare
1 声望

关注作者

发布于专栏

unity3d

unity3d入门

0 人关注

关注专栏

相关收藏夹



c#网络
5 个条目 | 0 人关注

分享扩散：

...