**Unity3D中EZGUI隐藏GameObject的三种方法比较**

Posted on 2013年03月15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 379 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中EZGUI隐藏GameObject的三种方法比较 。

方法一.UIButton.Hide(true);

方法二.UIButton.gameObject.active=true;

方法三.UIButton.gameObject.setActiveRecursively(true);

第一种方法虽然看不到此GameObject，但是此GameObject所附带的脚本还是能被使用的，也就是说此GameObject还能被其他脚本使用。

第二种和第三种效果一样，这两种方法隐藏对象更彻底，相当于手动把对象是否可见的"钩"去掉了。