**Unity3D中通过代码自动为GameObject添加相应的组件**

Posted on 2013年03月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 231 次

在Unity3D中运行时，为某些GameObject添加一些组件，比如：刚体、GUITexture等等。

方法一：在代码的开头添加以下语句即可：

RequireComponent(typeof(GUIText))]

public class HappinessInFrontOfUs : MonoBehaviour {

}

方法二：例如：给一个名为Sound的OBJ添加声源，然后把它放到另一个OBJ的体内。

GameObject Sound = new GameObject("Sound");

Sound.AddComponent<AudioSource>();

Sound.transform.parent = 想要作为父物体的.transform;

Sound.transform.localPosition = Vector3.zero;