**Unity3D教程：动态添加删除iGUI的控件**

Posted on 2013年06月09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 56 次

在iGUI中，Enable=false可以看不到控件，但是没有去除，Unity如何动态添加删除iGUI控件呢？

1.添加：iGUI.iGUIRoot.addElement(“iGUIProgressBar”);

2.去除：iGUI.iGUIRoot.removeElement(iGUI.iGUIElement);

下面看看我的例子吧：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | [java] view plaincopyprint? |
| 02 |  |
| 03 | <pre **class**=“html” name=“code”>**var** root:iGUI.iGUIRoot; |
| 04 |  |
| 05 | **var** chun:iGUI.iGUIProgressBar; |
| 06 |  |
| 07 | function OnGUI() { |
| 08 |  |
| 09 | **if**(GUI.Button(Rect(0,0,100,100),“**add**”)){ |
| 10 |  |
| 11 | chun=root.addElement(“iGUIProgressBar”);*//必须写iGUIxxx;* |
| 12 |  |
| 13 | chun.name=“chun”; |
| 14 |  |
| 15 | }&nbsp; Unity3D教程手册 |
| 16 |  |
| 17 | **if**(GUI.Button(Rect(0,110,100,100),“**remove**”)){ |
| 18 |  |
| 19 | root.removeElement(chun);*//必须没有“”，要不然报错的。* |
| 20 |  |
| 21 | } |
| 22 |  |
| 23 | }</pre><br> |
| 24 |  |
| 25 | <pre></pre> |
| 26 |  |
| 27 | <p> <span style=“color:#ff0000”> 注：removeElement的chun是</span><span style=“background-color:rgb(255,255,255)”><span style=“color:#ff0000”>var chun:iGUI.iGUIProgressBar;里面的chun，而不是chun.name=“chun”;</span></span></p> |
| 28 |  |
| 29 | <p></p> |
| 30 |  |
| 31 | <p>我以前不会改变iGUIProgressBar的height,后来发现应该把Empty Style和Fill Style的-->**Fixed** Height改成0就可以了~~~</p> |
| 32 |  |
| 33 | <pre></pre> |