**Unity3D检测查找某个子物体**

Posted on 2013年04月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 191 次

**Unity3D**查找某个物体下无限层级的子物体名称，并返回该子物体。

把这个函数放到的代码中，check代表你要查询的物体，name为名称。如return GetTransform(transform,"bone12");

[**Unity3D脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)如下：

Transform GetTransform(Transform check,string name)  
{  
foreach (Transform t in check.GetComponentsInChildren<Transform>())  
{  
if(t.name==name){return t;}  
GetTransform(t,name);  
}  
return null;  
}