**Unity3D游戏中物件开启与关闭的方法**

Posted on 2013年01月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 740 次

物件的显示或隐藏,有很多方式,比如说用物件开关,或是关闭材质显示等,提供一个简单的作法:

**我们可以使用按钮，通过按钮的控制，来改变某游戏物件的显示状态（开启/关闭）。**

//WeaponOnOff.js --------------------------------------- By Henry Xie

//宣告 : 使用介面模版、武器是一个游戏物件、武器的显示状态(是/否)

var mySkin : GUISkin; var myWeapon : GameObject; var WeaponClosed : boolean = false;

//功能 : 如果关闭状态为否(显示中),则按下按钮时,关闭武器显示//如果果关闭状态为是(已关闭),则按下按钮时,开启武器显示

function OnGUI() { GUI.skin = mySkin; if((WeaponClosed == false) && (GUI.Button(Rect(400, 40, 160, 30), "武器显示开关"))) {myWeapon.active = false; WeaponClosed = true; }

else if((WeaponClosed == true) && (GUI.Button(Rect(400, 40, 160, 30), "武器显示开关")))  
{  
myWeapon.active = true;  
WeaponClosed = false;  
}  
}