**Unity3D脚本:隐藏GameObject子物体**

Posted on 2013年01月22日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 414 次

gameObject.renderer.enabled = false

或

gameObject.active = false

隐藏子对象代码：

ameObject.SetActiveRecursively(true);