**Unity3D脚本：Object.Destroy 销毁**

Posted on 2013年02月26日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 313 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)脚本：Object.Destroy 销毁

Description：删除一个游戏物体，组件或者资源。

物体obj现在被销毁或在指定了t时间过后销毁。如果obj是组件，它将从GameObject销毁组件component。如果obj是GameObject它将销毁GameObject全部它的组件和GameObject全部transform子物体。实际物体的销毁总是延迟到当前更新循环后，但总是渲染之前完成。

//销毁游戏物体

Destroy (gameObject);

//从游戏物体删除该脚本实例

Destroy (this);

//从游戏物体删除刚体

Destroy (rigidbody);

//加载物体5秒后销毁游戏物体

Destroy (gameObject, 5);

//当按下Ctrl将从游戏物体删除名为FooScript的脚本

function Update () {

if (Input.GetButton ("Fire1") && GetComponent (FooScript))

Destroy (GetComponent (FooScript));

}