**Unity3D脚本：Unity动态添加删除iGUI的控件**

Posted on 2013年02月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 259 次

在[**iGUI**](http://www.unitymanual.com/category/script)中，Enable=false可以看不到控件，但是没有去除，**[Unity](http://www.unitymanual.com" \t "_blank)**动态添加删除iGUI控件。

1.添加：iGUI.iGUIRoot.addElement("iGUIProgressBar");

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

例子：

java]  
< pre name="code">var root:iGUI.iGUIRoot;  
var chun:iGUI.iGUIProgressBar;  
function OnGUI() {  
if(GUI.Button(Rect(0,0,100,100),"add")){  
chun=root.addElement("iGUIProgressBar");//必须写iGUIxxx;  
chun.name="chun";  
}  
if(GUI.Button(Rect(0,110,100,100),"remove")){  
root.removeElement(chun);//必须没有“”，要不然报错的。  
}  
}

注：removeElement的chun是var chun:iGUI.iGUIProgressBar;里面的chun，而不是chun.name="chun";