**Unity3D脚本：删除组件的几种方式**

Posted on 2013年02月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 324 次

在[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中有几种删除组件的方式：

//销毁游戏对象。

Destroy (gameObject);

//从游戏对象删除该脚本实例。

Destroy (this);

//从游戏对象删除刚体。

Destroy (rigidbody);

//5秒后消耗游戏对象。

Destroy (gameObject, 5);

//当用户按下Ctrl或鼠标左键时，从游戏对象删除名为“myScript ”的组件。

function Update () {

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

Destroy (GetComponent (myScript ));

}

**Unity3D脚本：从子对象销毁根父对象**

Posted on 2013年02月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 334 次

[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中将下行**[脚本](http://www.unitymanual.com/category/script" \t "_blank)**指定给任意子对象，可以销毁该对象的根父级。

Destroy(transform.root.gameObject);