**Unity3D脚本：如何批量加载组件**

Posted on 2013年02月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 237 次

[**Unity**](http://www.unitymanual.com)中给很多物体批量加载一个**[脚本](http://www.unitymanual.com/category/script" \t "_blank)**应该怎样写脚本呢？在编辑状态下用鼠标把脚本拖给物体，无论游戏是否运行，物体都包含这个脚本。脚本如下：

using UnityEngine;  
using UnityEditor;  
using System.Collections;  
public class RemoveObj: ScriptableObject  
{  
[MenuItem("Kevin/Remove")]  
static void MenuAdd()  
{  
string str;  
Transform[] transforms = Selection.GetTransforms(SelectionMode.Unfiltered | SelectionMode.OnlyUserModifiable);  
foreach (Transform t in transforms)  
{  
if (t.gameObject.name.IndexOf("Base") > -1)  
{  
DestroyImmediate(t.gameObject);  
}  
}  
}  
}