**Unity3D脚本：如何操作标签相同的所有物体**

Posted on 2013年02月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 219 次

按照标签找到所有相同标签的物体，并进行相同的操作。

[**脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)如下：

#pragma strict  
private var gos:GameObject[];  
private var e:int=0;  
function Awake ()  
{  
gos=GameObject.FindGameObjectsWithTag("obj");//找出所有标签为obj的物体  
}  
function Update ()  
{  
if(Input.GetMouseButtonDown(0)) //鼠标控制物体隐藏或显示  
{  
e++;  
}  
if(e%2==0)  
{  
Show();  
}  
else if(e%2==1)  
{  
Hide();  
}  
}  
function Show()  
{

for(var go:GameObject in gos)  
{  
go.renderer.enabled=true;  
}  
}  
function Hide()  
{  
for(var go:GameObject in gos)  
{  
go.renderer.enabled=false;  
}  
}