**Unity3D脚本：给克隆出来的物体附加不同脚本**

Posted on 2013年02月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 203 次

如何能让克隆出物体的同时给它加上另一个脚本？

脚本如下：

var prefab:Transform;  
function Start()  
{  
var instance=Instantiate(prefab):  
instance.AddComponent(ScriptName):  
}