**Unity3D脚本：隐藏属性脚本**

Posted on 2013年02月13日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 332 次

隐藏如果是指“不显示”的话，可以这样实现：

三维物体（带renderer的）：target.renderer.enabled = false;

GUITexture：target.guiTexture.enabled = false;

GUIText：target.guiText.enabled = false;

依此类推，其实就是把负责渲染的component关掉（enabled = false）。

以三维物体为例：

this.renderer.enabled = false;  
Renderer[] childRenderers = this.GetComponentsInChildren<Renderer>();  
foreach(Renderer childRd in childRenderers) childRd.enabled = false;