**查找游戏内物件GameObject**

Posted on 2013年04月03日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 263 次

查找游戏内物件GameObject 。有两种方法，一个是通过name、另一个是通过tag。

name：可以是在gameObject被拖入prefab之前的名字，个人推荐最好是通过Instantiate() 将GameObject创建出来后，通过GameObject.name = "....."; 来进行赋值。这个值将会覆盖之前场景内gameObject的name。如果创建了多个GameObject但是使用了同一个name，那么在查找的时候，只能找到第一个创建的GameObject。这时在其他地方想要找到这个GameObject可以这样写：

// 在Inspector面板将prefab拖过来

var pf : GameObject;

// 场景内格努prefab动态创建的gameObject

var go : GameObject;

/\*\* 根据prefab创建gameObject

\*/

function CreateObj()

{

go = Instantiate(pf,Vector3(0,0,-5), pf.transform.rotation);  
go.name = "fuck"

}

//=========================================================================

var go : GameObject;

/\*\* 另一个文件里这样写

\*/

function FindObj()

{

// 根据名字查找物件

go = GameObject.Find( "fuck" );

// 如果物件存在  
if( go )  
{

// 每帧向x的正方向移动0.1  
go.transform.Translate(0.1,0,0);  
}  
}