



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Los Prefabs

Jordi Linares Pellicer



Los Prefab

- Un **Prefab** no es más que una plantilla que encapsula a un **GameObject**
- Cuando hayamos creado un **GameObject** será bastante común crear a partir de él un **Prefab**, especialmente cuando necesitemos varias instancias de este **GameObject** y/o su creación/destrucción dinámica
- Crear un **Prefab** en **Unity3D** es muy sencillo, basta con arrastrar nuestro **GameObject** sobre la vista de proyecto, convirtiéndose en otro **Asset** más (es buena práctica crear previamente un directorio específico para los **Prefab**)
- A partir de ese momento, podemos instanciar cuantos **GameObject** queramos a partir del **Prefab** (plantilla), con sólo arrastrar sobre la vista de jerarquía o escena. Si modificamos las propiedades del **Prefab** se modificarán automáticamente todas las instancias.
- Las instancias aparecen de un color distinto (azul) que los **GameObject**
- Serán muy útiles cuando tengamos que instanciar objetos durante el transcurso del juego por scripting (por ejemplo las balas al disparar)



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Los Prefabs

Jordi Linares Pellicer

