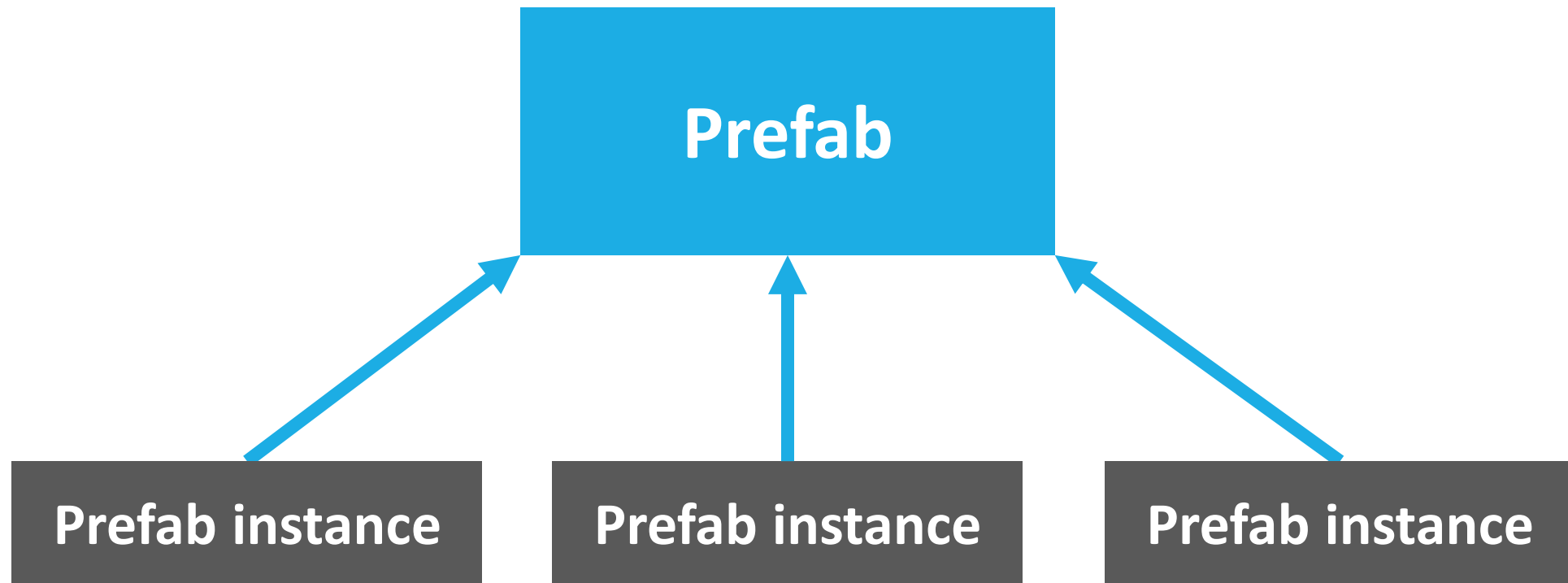


Les Prefabs

C'est quoi un Prefab ?

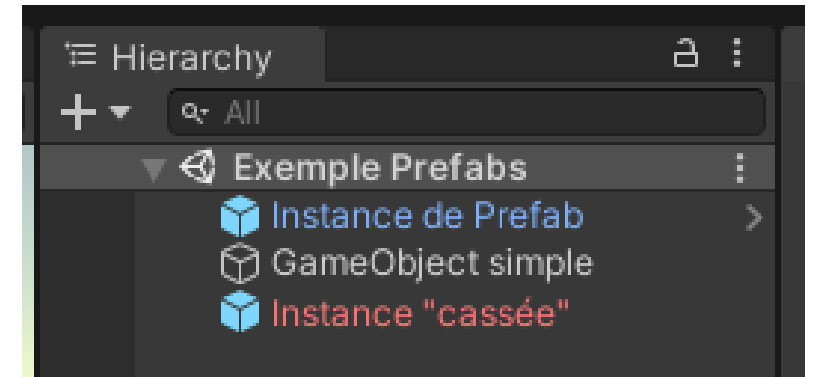
- Un Prefab est un modèle de GameObject
- On peut facilement le dupliquer
- On peut facilement mettre à jours les références vers ce Prefab

Utiliser les Prefabs

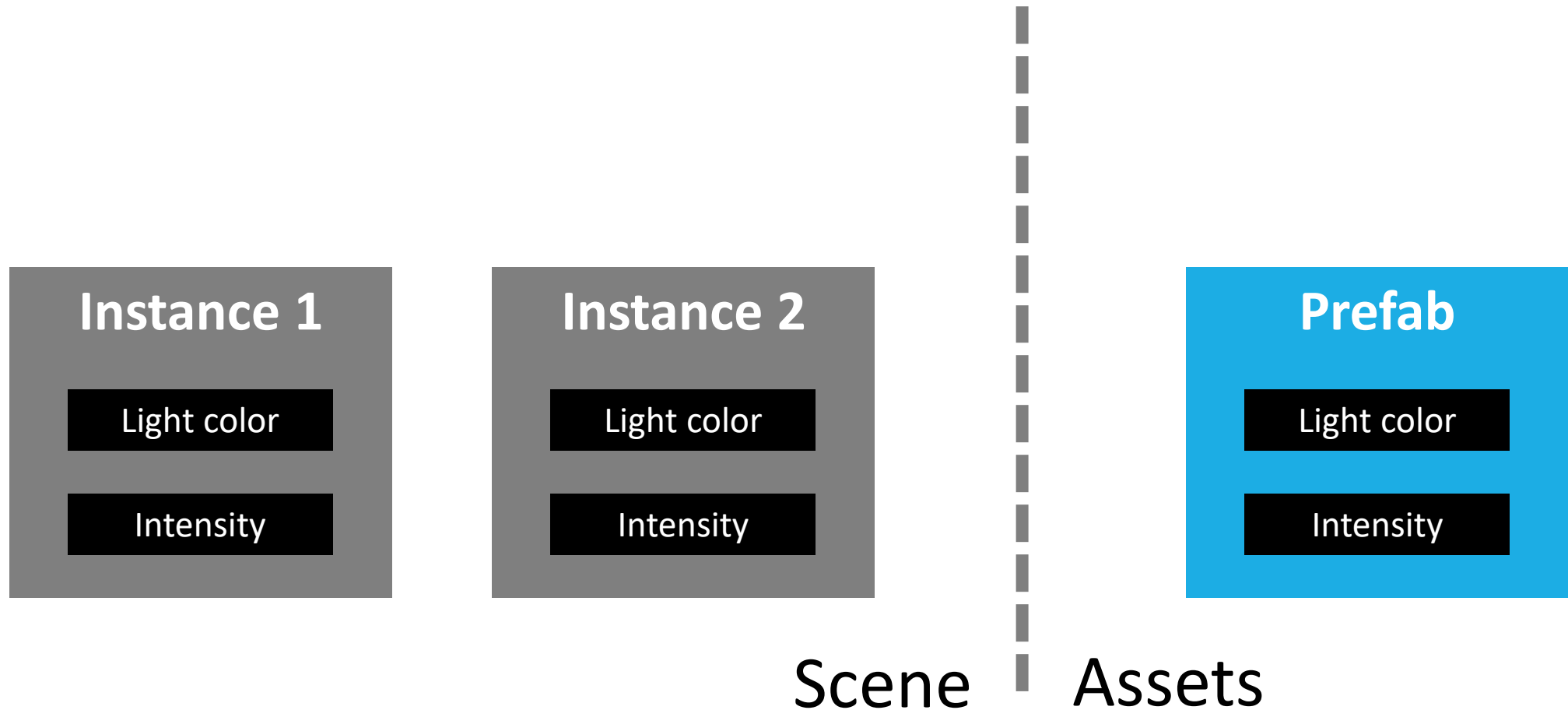


Utiliser les Prefabs

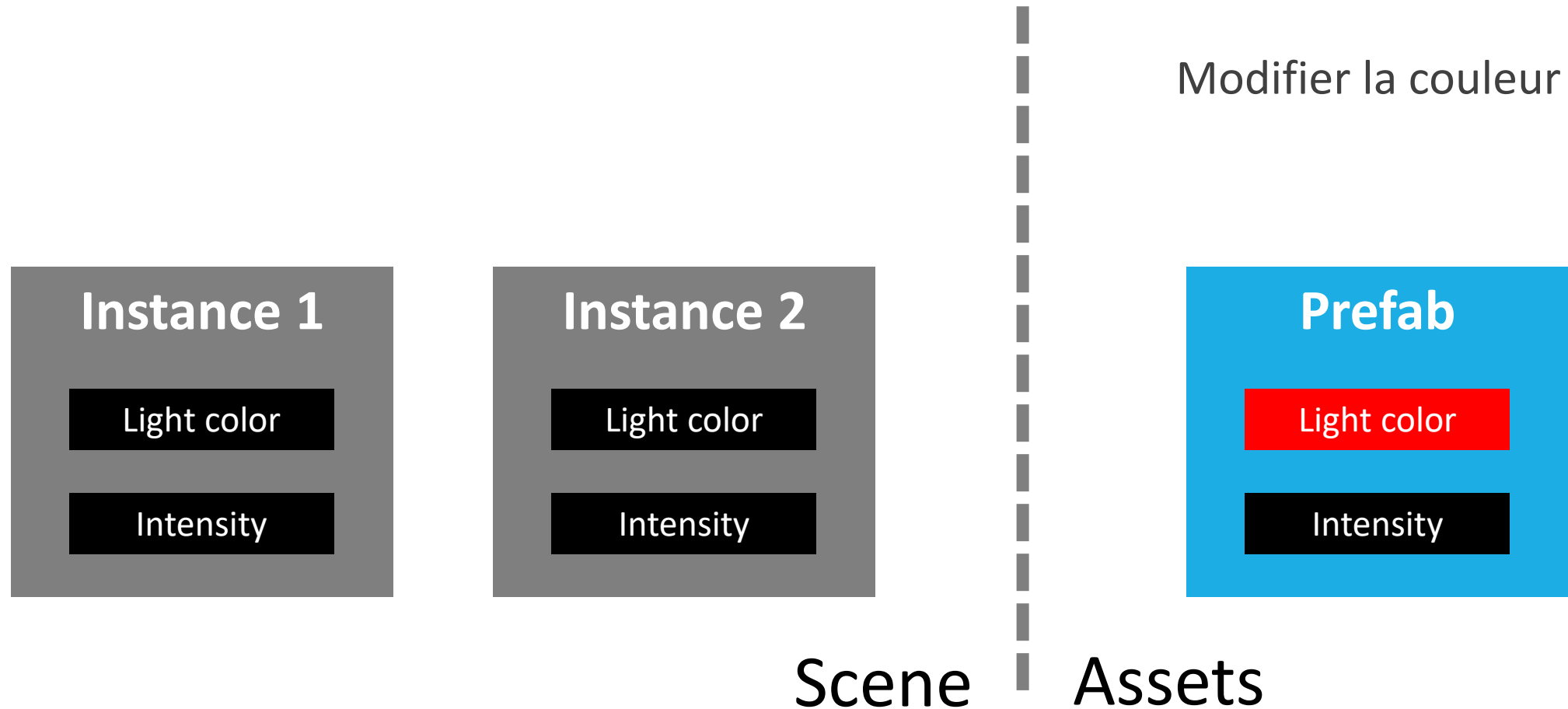
- GameObjects en gris
- Instances de Prefabs en bleu
- Instances « cassées » en rouge (lié à un Prefab manquant)



Fonctionnement des Prefabs

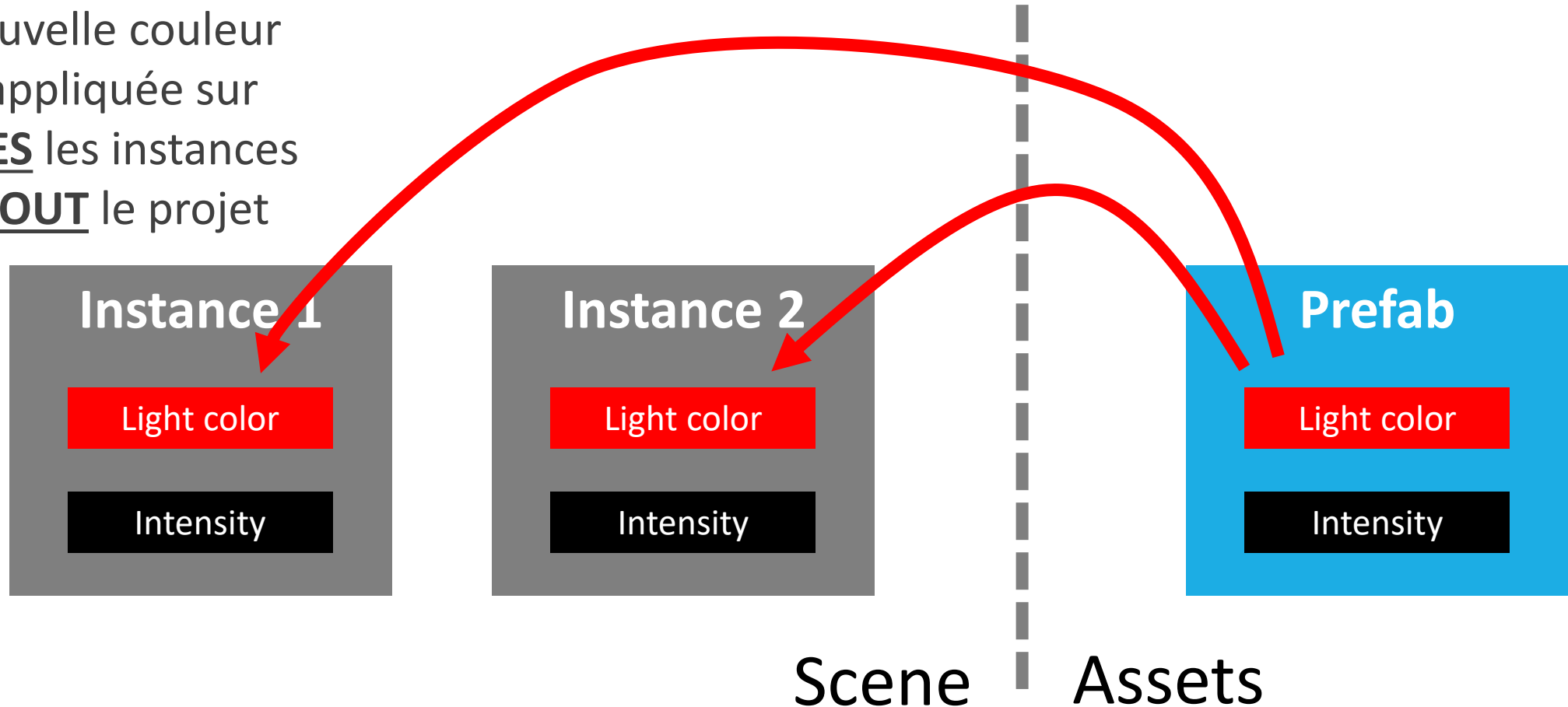


Fonctionnement des Prefabs

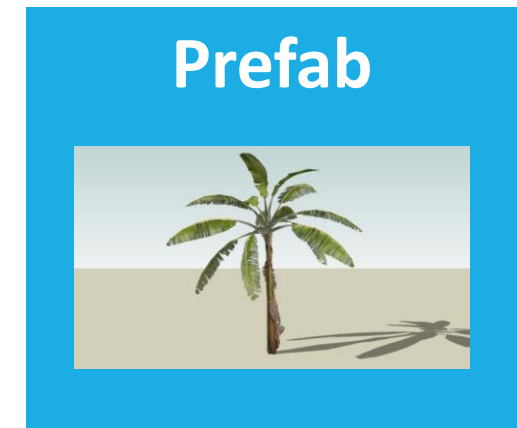
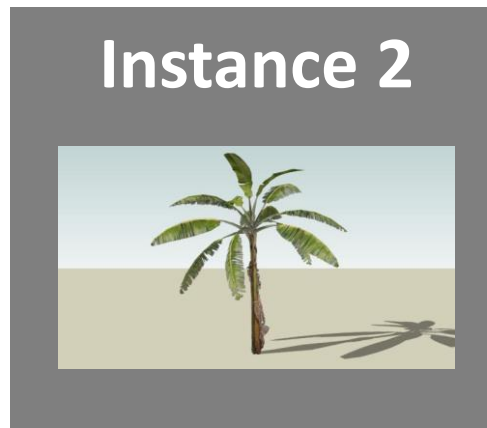
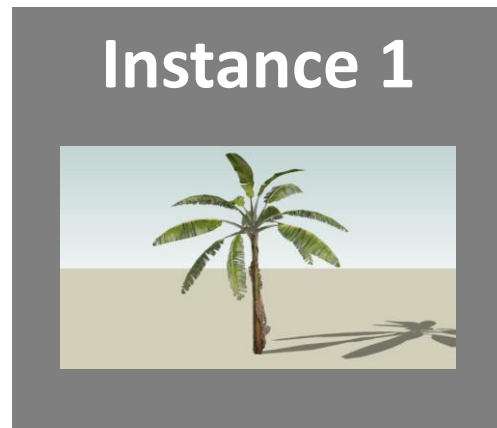


Fonctionnement des Prefabs

La nouvelle couleur
est appliquée sur
TOUTES les instances
sur **TOUT** le projet



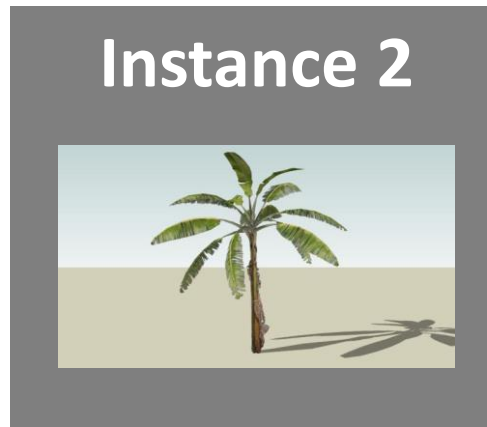
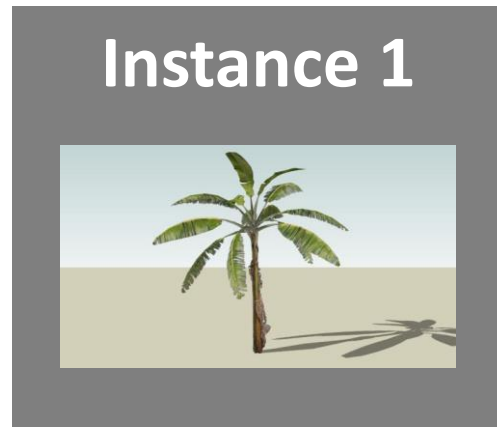
Fonctionnement des Prefabs



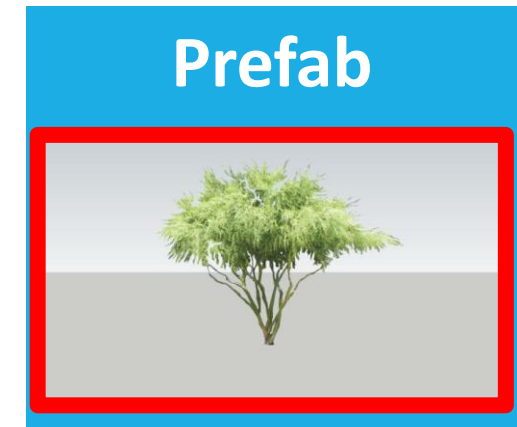
Scene

Assets

Fonctionnement des Prefabs



Modifier le modèle
3D

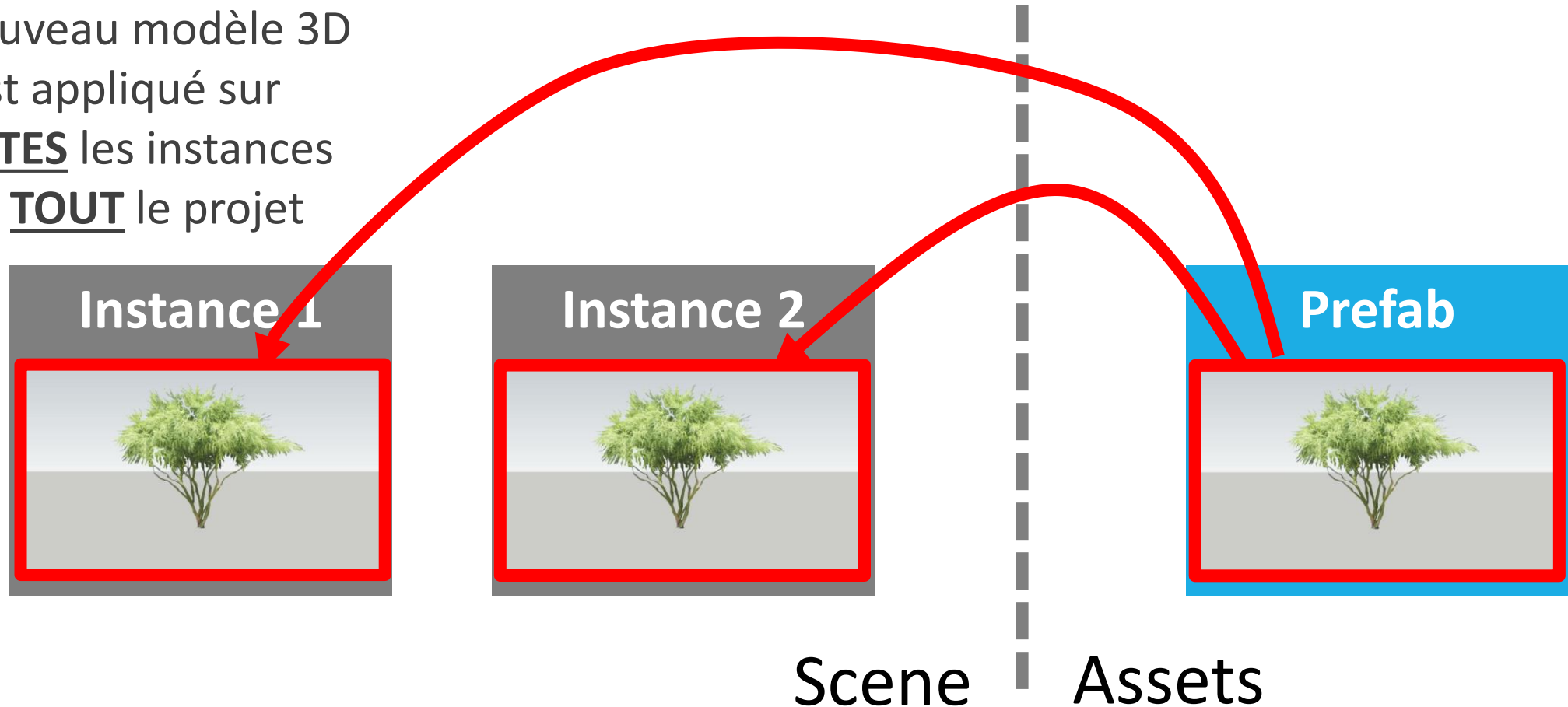


Scene

Assets

Fonctionnement des Prefabs

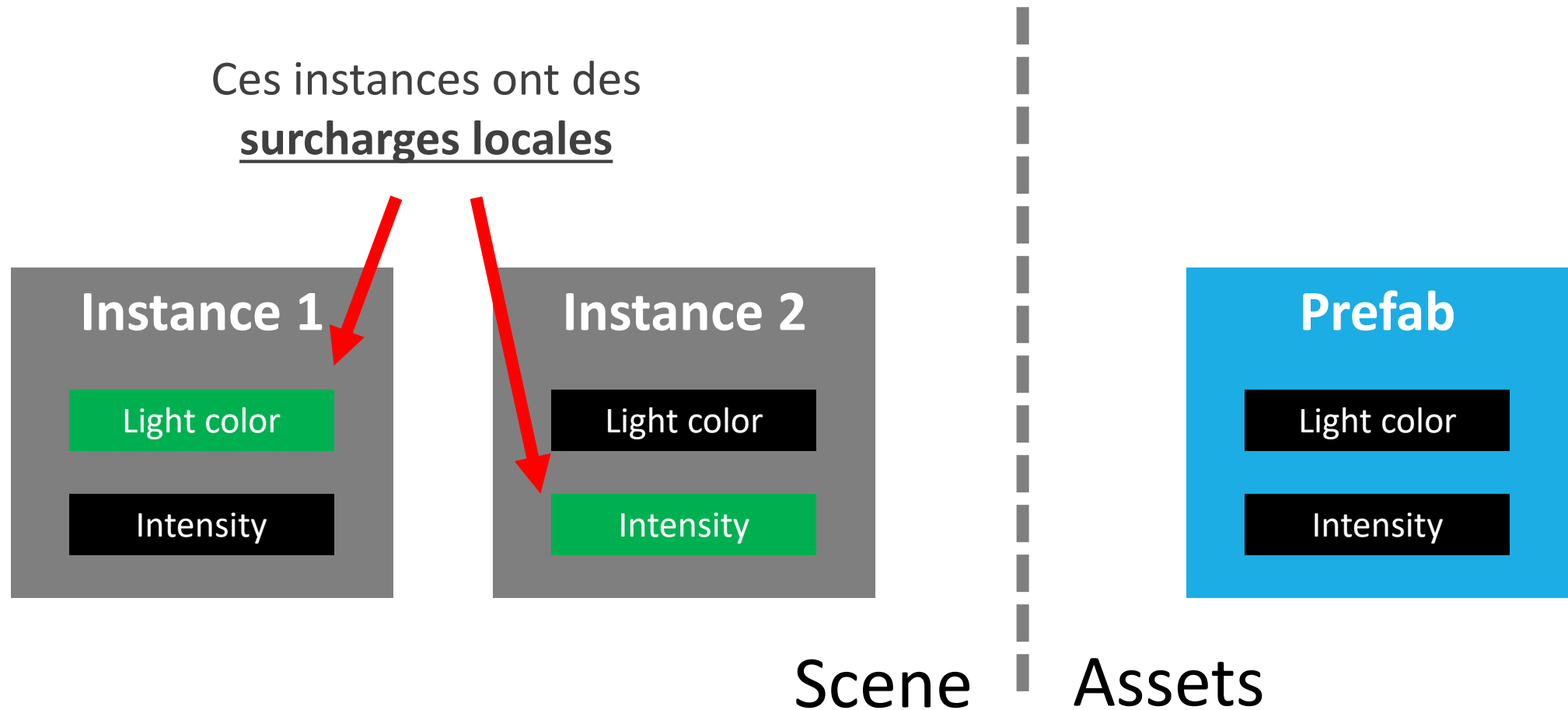
La nouveau modèle 3D
est appliqué sur
TOUTES les instances
sur **TOUT** le projet



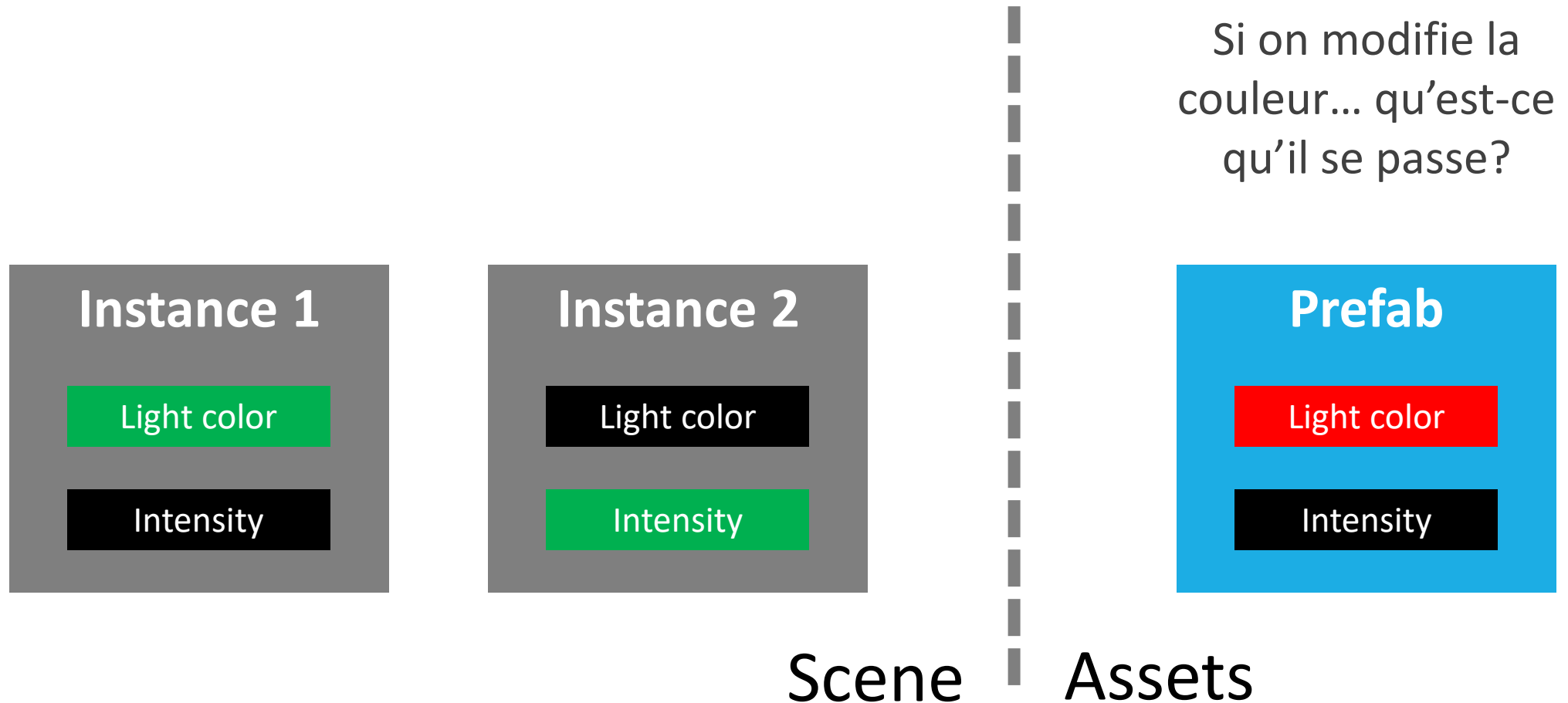
Fonctionnement des Prefabs



Surcharges de Prefabs



Surcharges de Prefabs

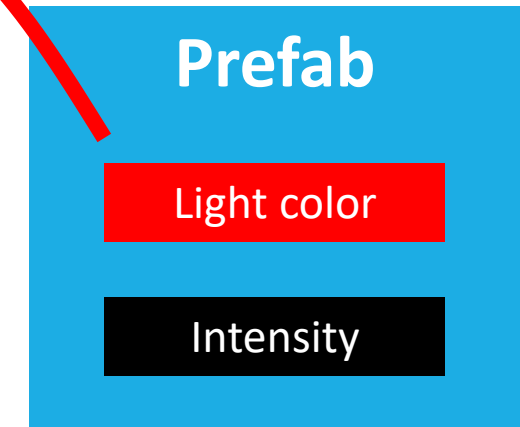
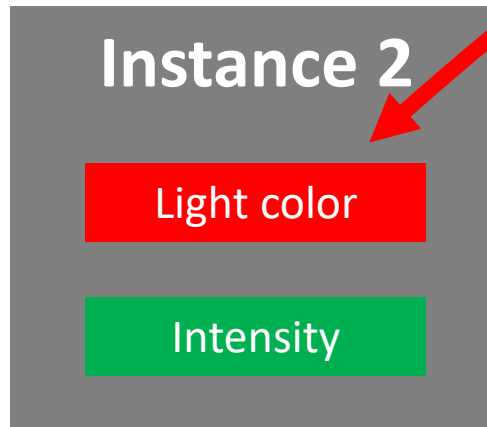


Surcharges de Prefabs

Cette instance a une surcharge, donc on n'y touche pas



Cette instance n'a pas de surcharge, donc on applique la modification



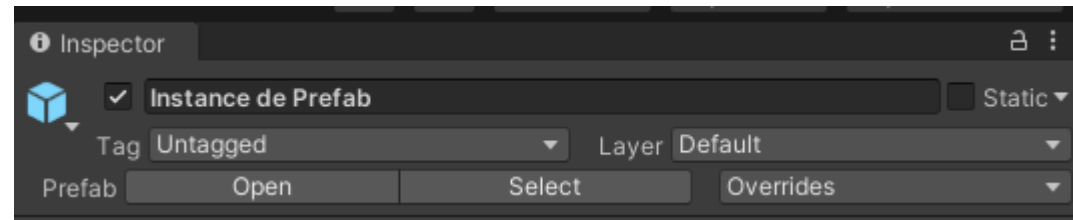
Scene Assets

Créer un Prefab

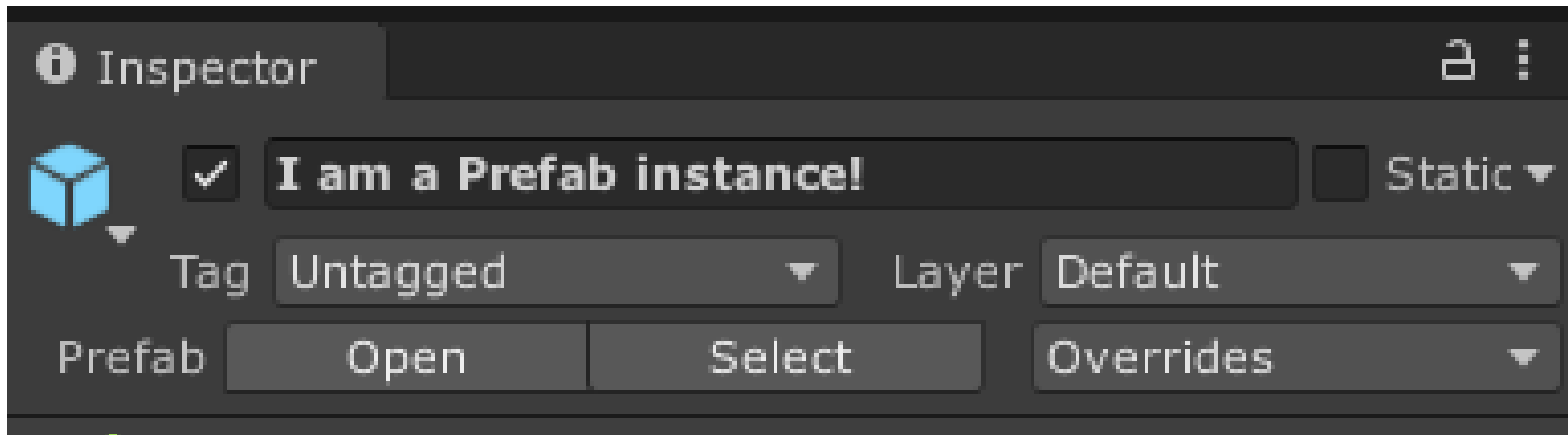
- Drag'n'drop d'un GameObject depuis la scene vers la fenêtre Project
- ... et c'est tout

L'inspecteur d'une instance de Prefab

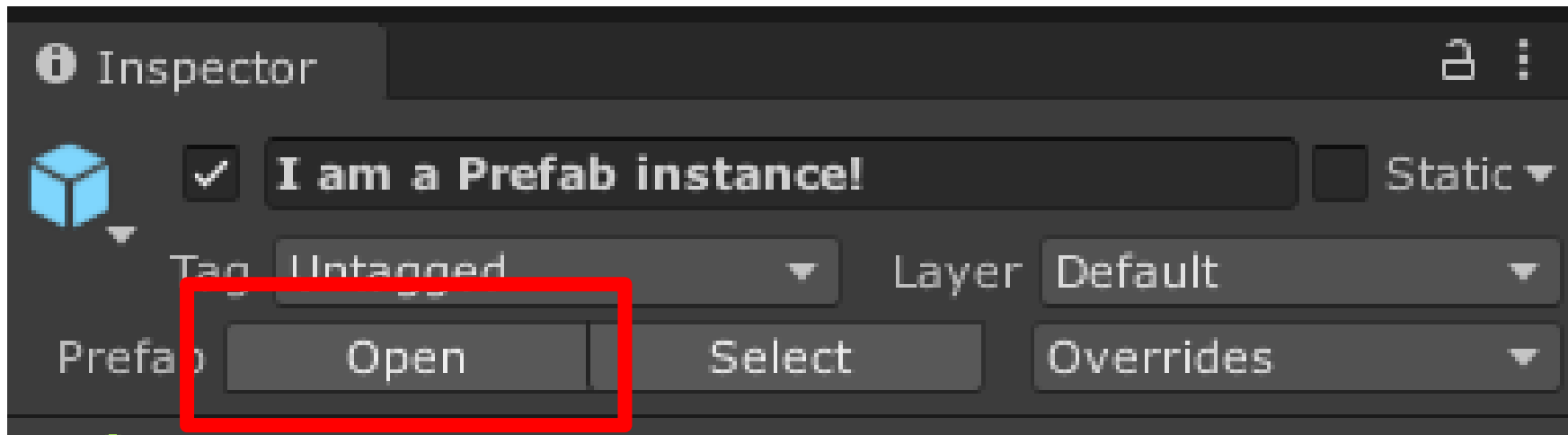
- « Open » ➔ Ouvre l'éditeur de Prefabs
- « Select » ➔ Met en valeur le Prefab dans la fenêtre Projet
- « Overrides » ➔ Affiche la liste des surcharges



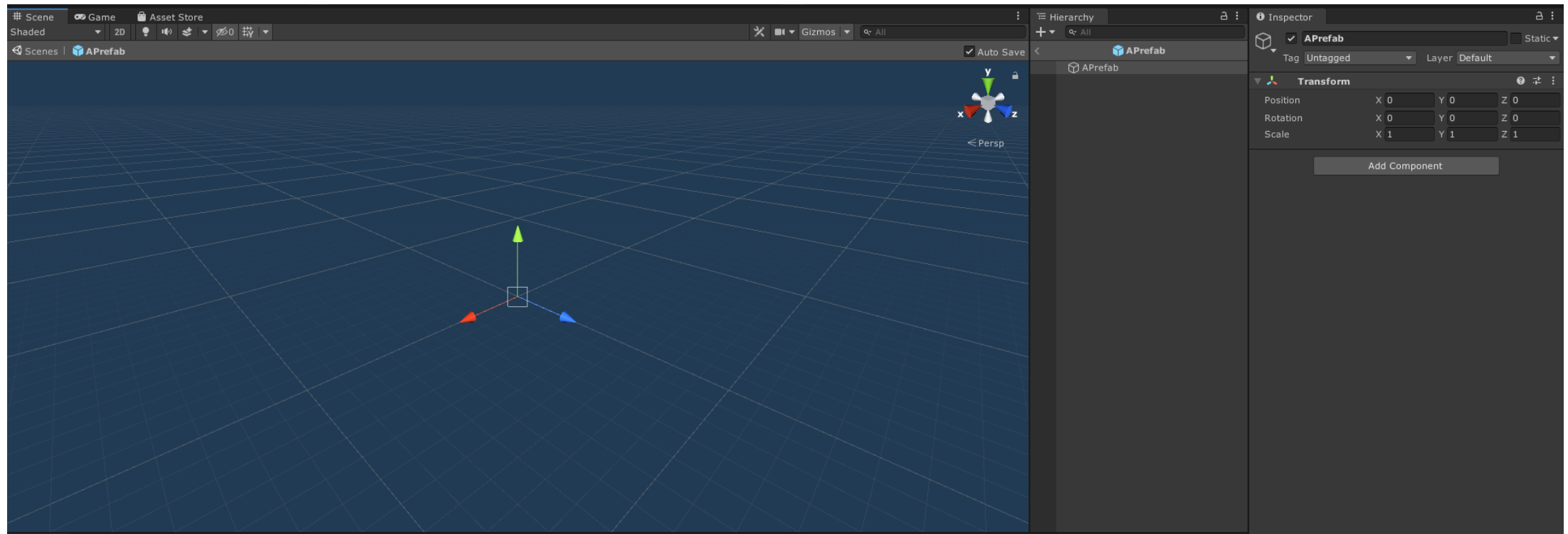
L'éditeur de Prefabs



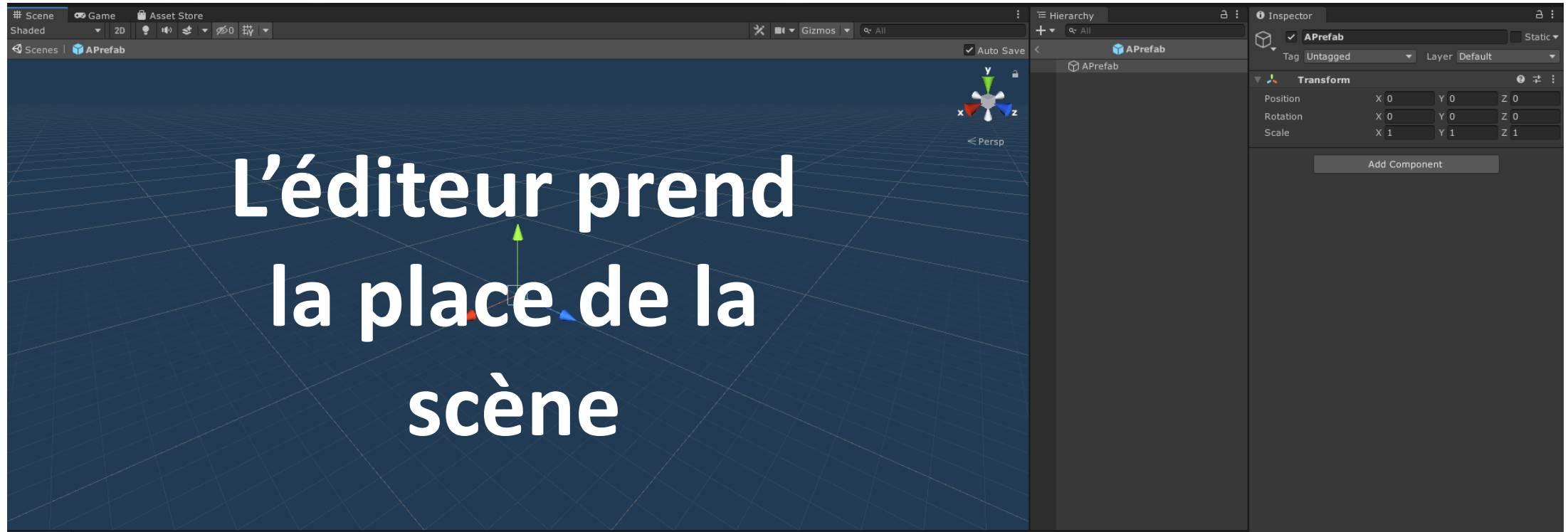
L'éditeur de Prefabs



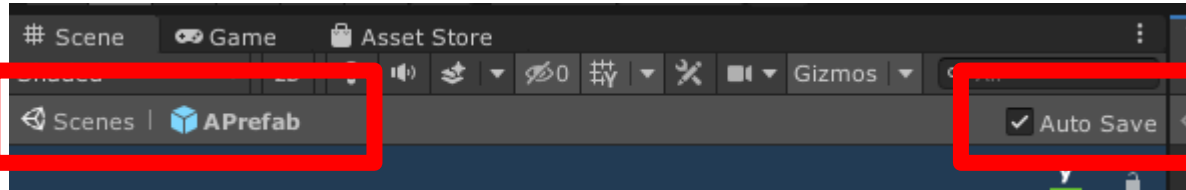
L'éditeur de Prefabs



L'éditeur de Prefabs



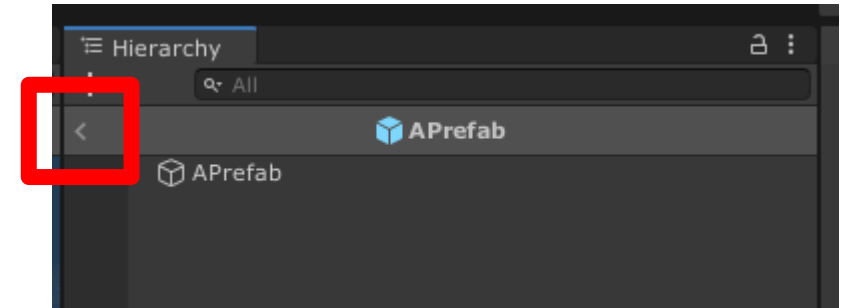
L'éditeur de Prefabs



**Vous n'êtes pas sur
la scène**

**Modifications
enregistrée
automatiquement**

**Bouton pour sortir de
l'éditeur de Prefabs**



L'éditeur de Prefabs



**On peut éditer
rapidement le
Prefab d'une
Instance avec des
boutons**

Prefabs imbriqués (Nested Prefabs)

- On peut mettre une instance de Prefab à l'intérieur d'un Prefab
- Les liens sont conservés
- Toutes les règles de surcharge s'appliquent toujours

Example



Prefab A

GameObject

GameObject

GameObject

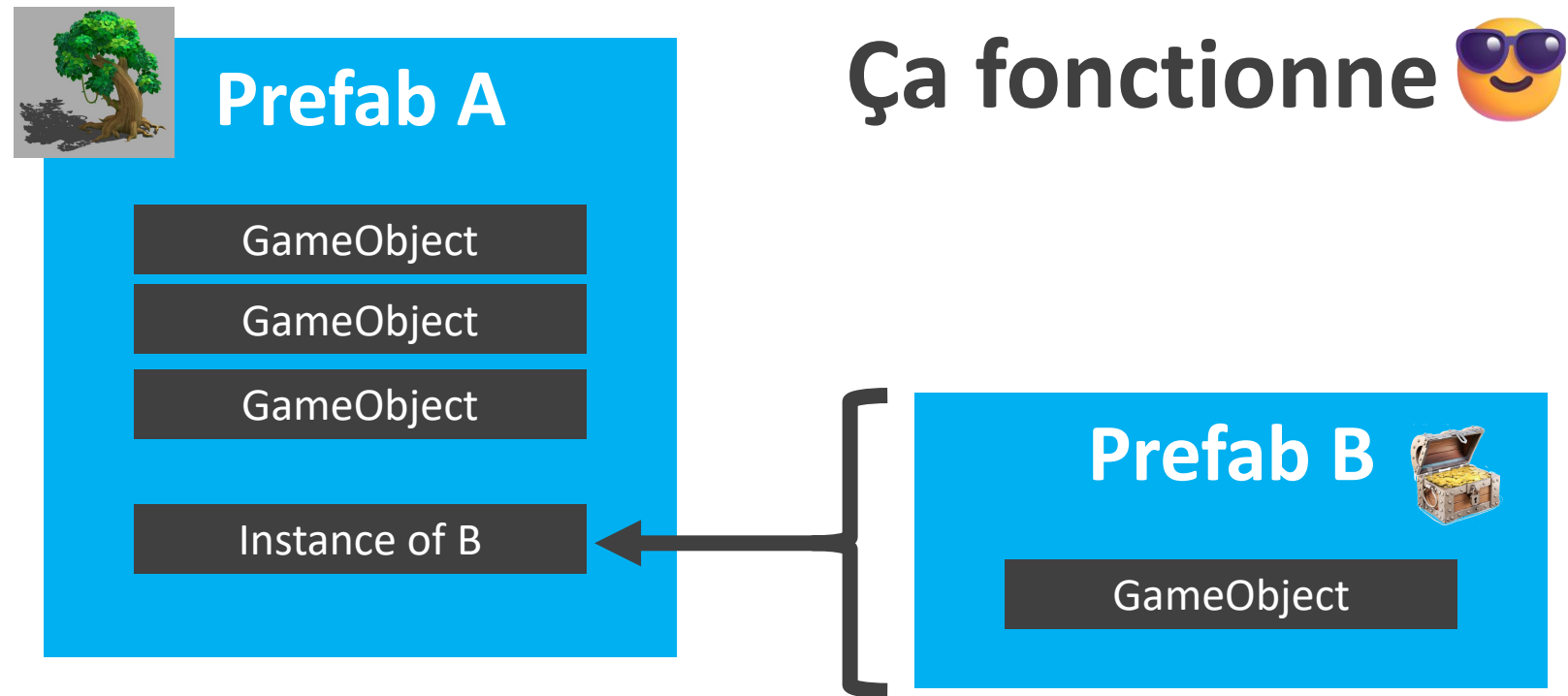
Example



Prefab B

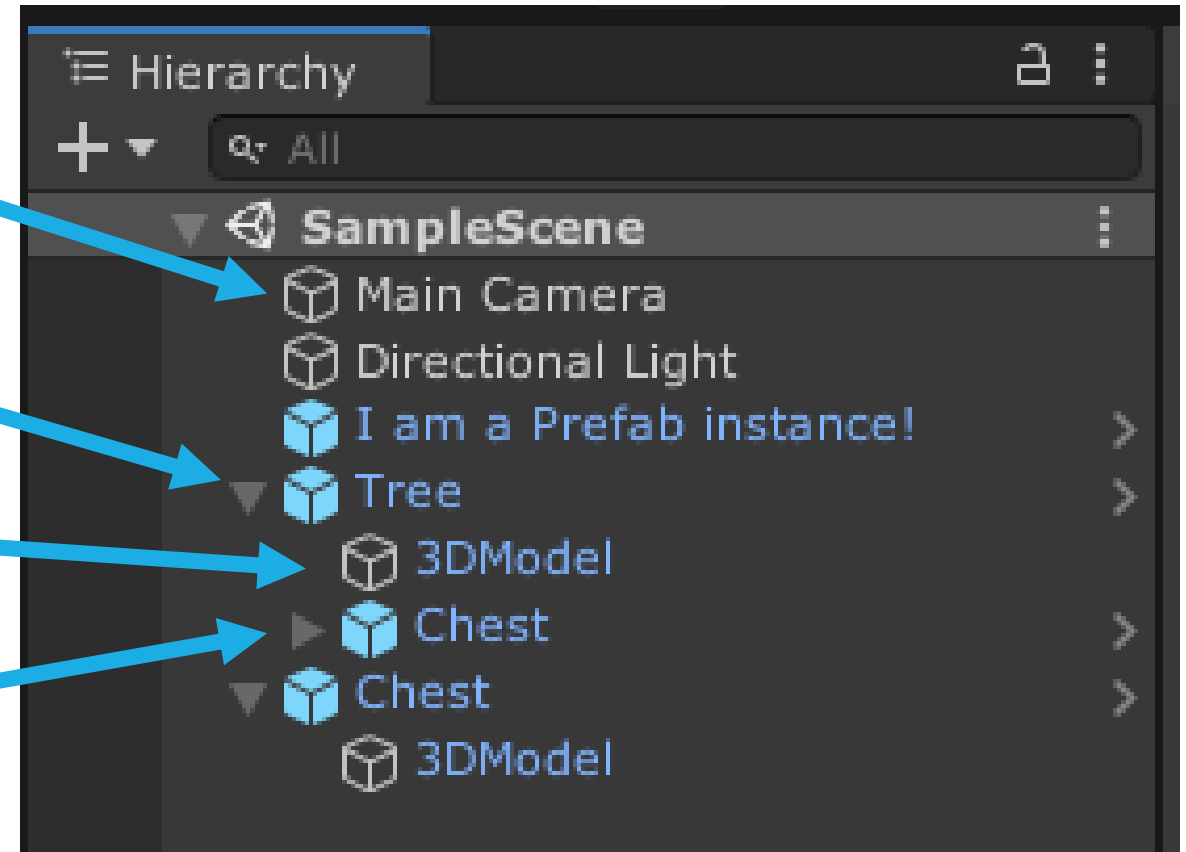
GameObject

Exemple



Prefabs imbriqués (Nested Prefabs)

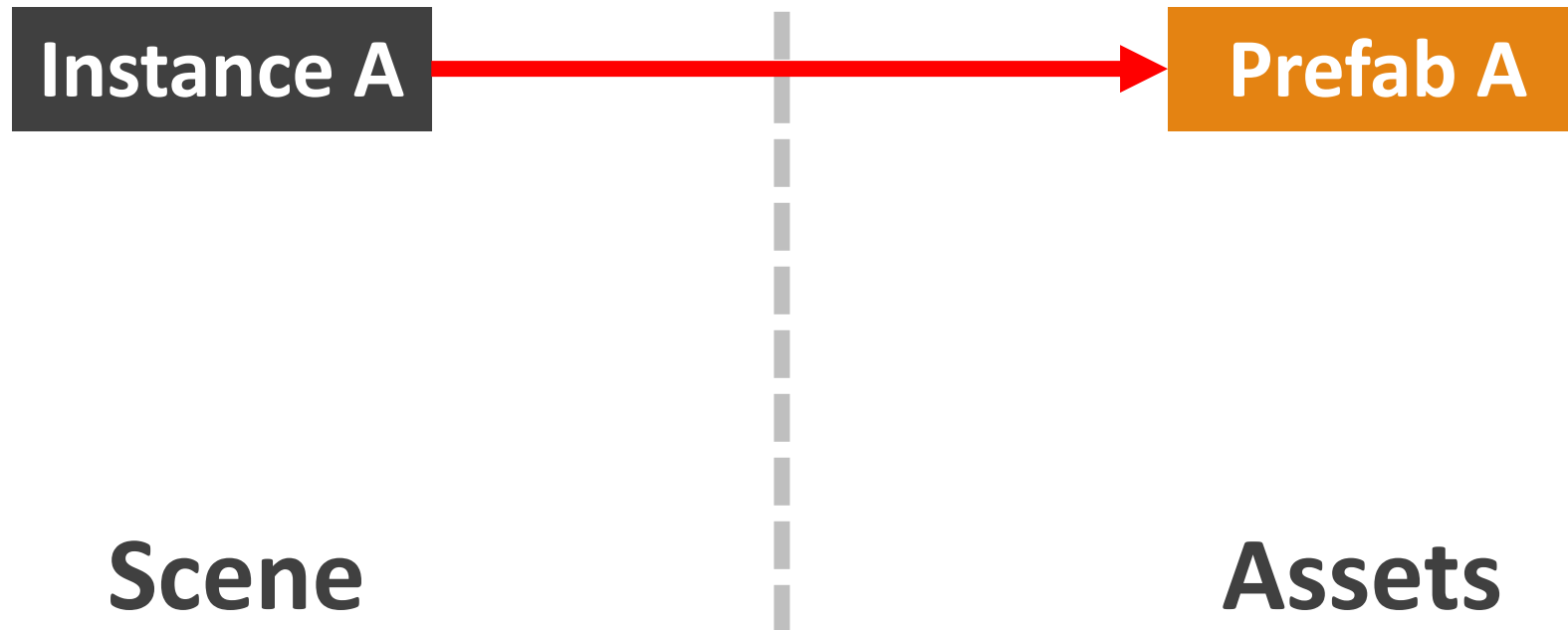
- GameObject classique
- Instance de Prefab
- GameObject à l'intérieur de l'instance du Prefab
- Prefab imbriqué



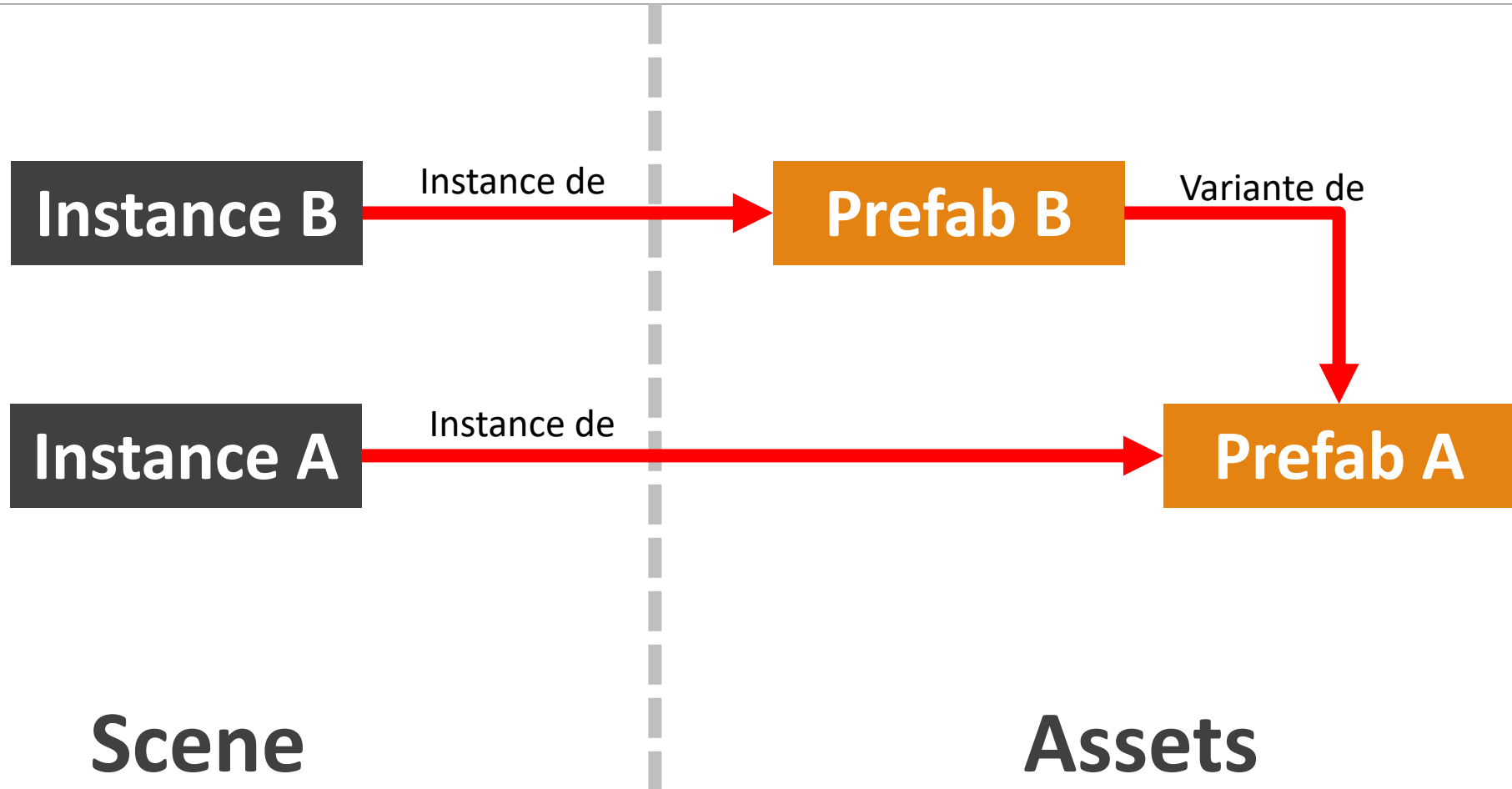
Variantes de Prefabs (Prefab Variants)

C'est comme utiliser la surcharge
d'une instance de Prefab... mais au
niveau d'un Prefab

Variantes de Prefabs (Prefab Variants)

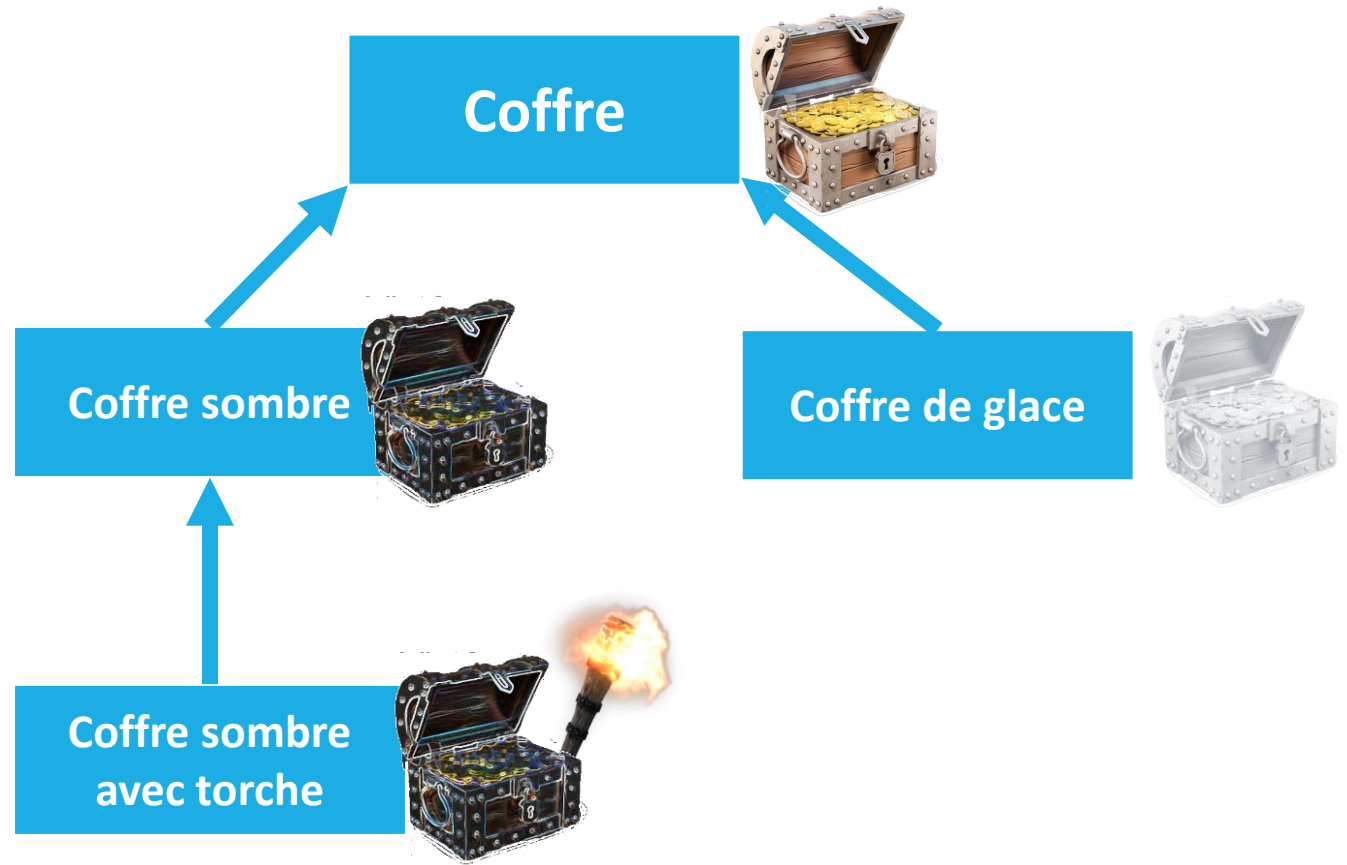


Variantes de Prefabs (Prefab Variants)



Variantes de Prefabs (Prefab Variants)

**Voyez ça
comme un
arbre de
contenus**



GO
