

Creando y reutilizando Prefabs

Concepto y Uso



¿Qué es Prefab?

Son GameObjects prefabricados que se guardan como Assets de nuestro proyecto.

Se usan para crear instancias del mismo dentro de nuestra escena.

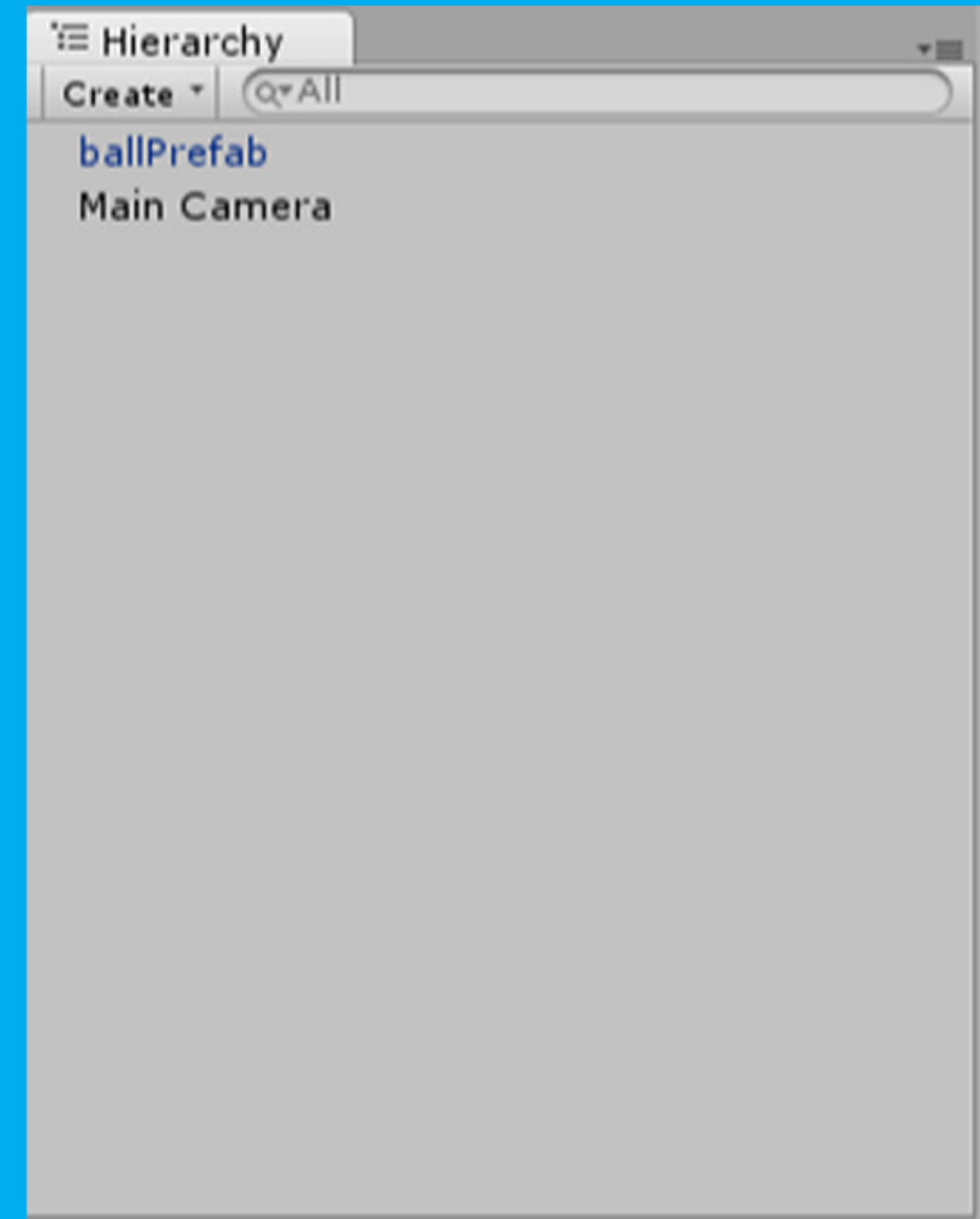
Creando Prefabs

Para crear un Prefab primero hay que crear un GameObject y modificarlo cómo queramos.

Una vez hecho, lo arrastramos a la ventana de Assets, lo cual creará un Prefab del GameObject.

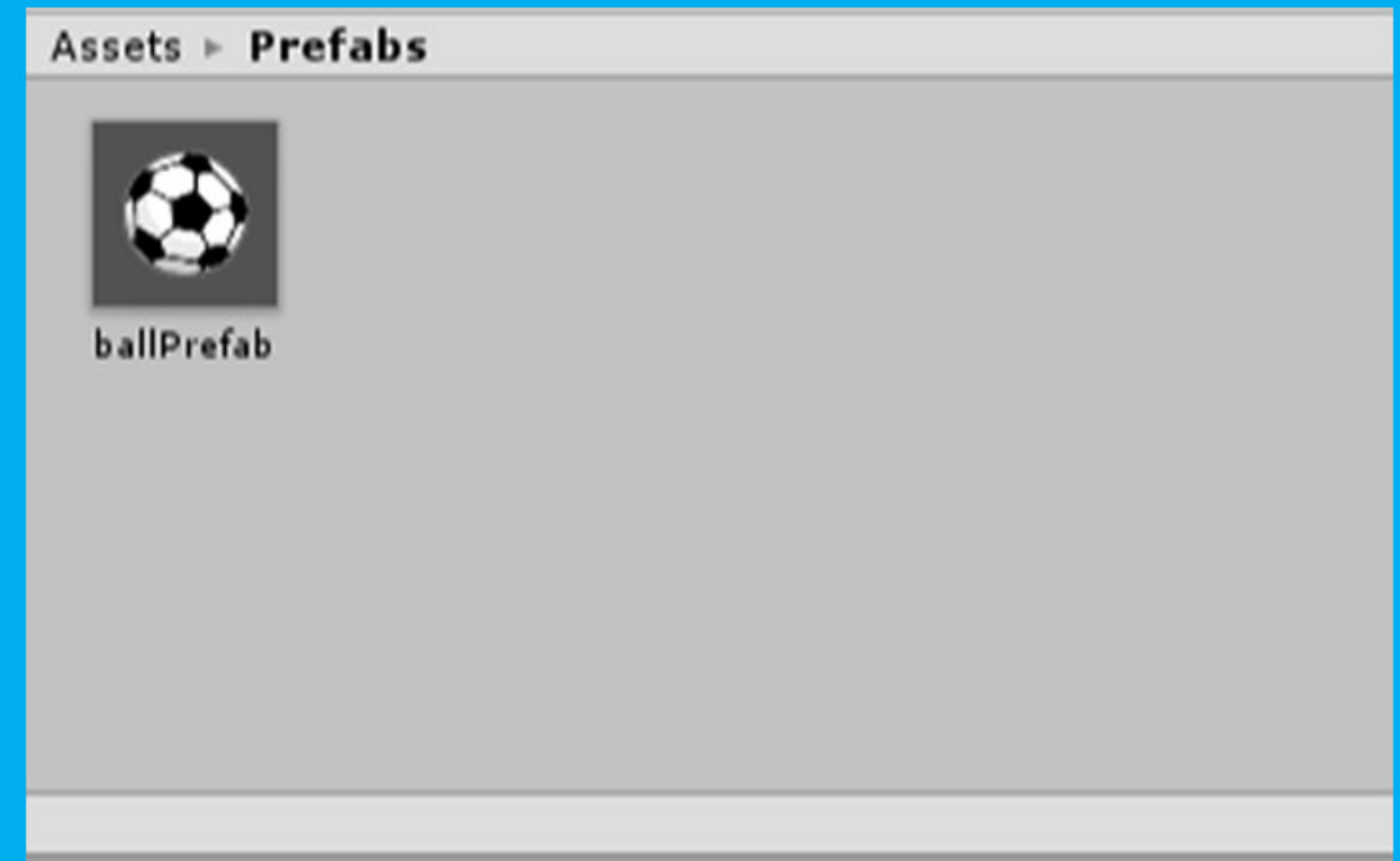
Creando Prefabs

El GameObject que usamos para crear nuestro Prefab se mostrará en azul en la ventana Jerarquía.



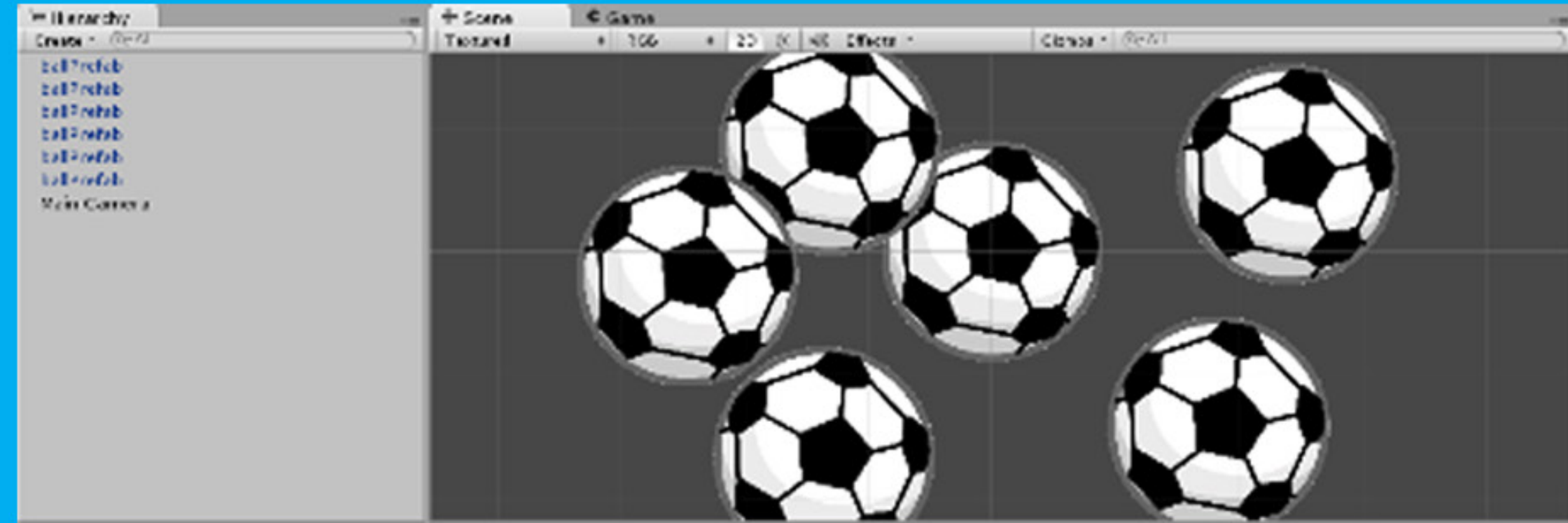
Creando Prefabs

Si queremos podemos borrar el GameObject base de nuestra escena, el Prefab ya está guardado dentro de los Assets.



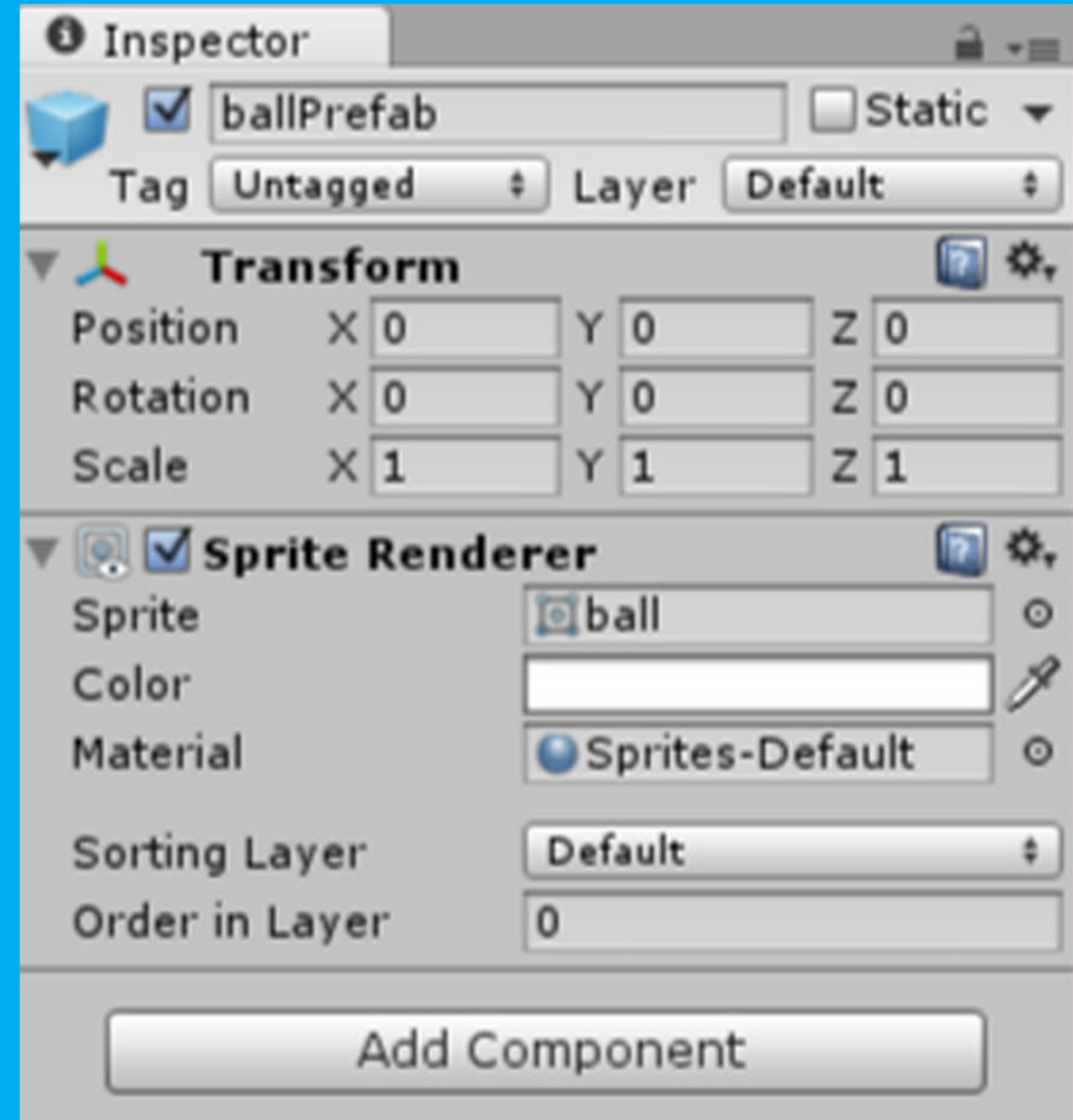
Creando Prefabs

Podemos arrastrar el Prefab hacia la escena cuantas veces queramos para crear múltiples instancias.



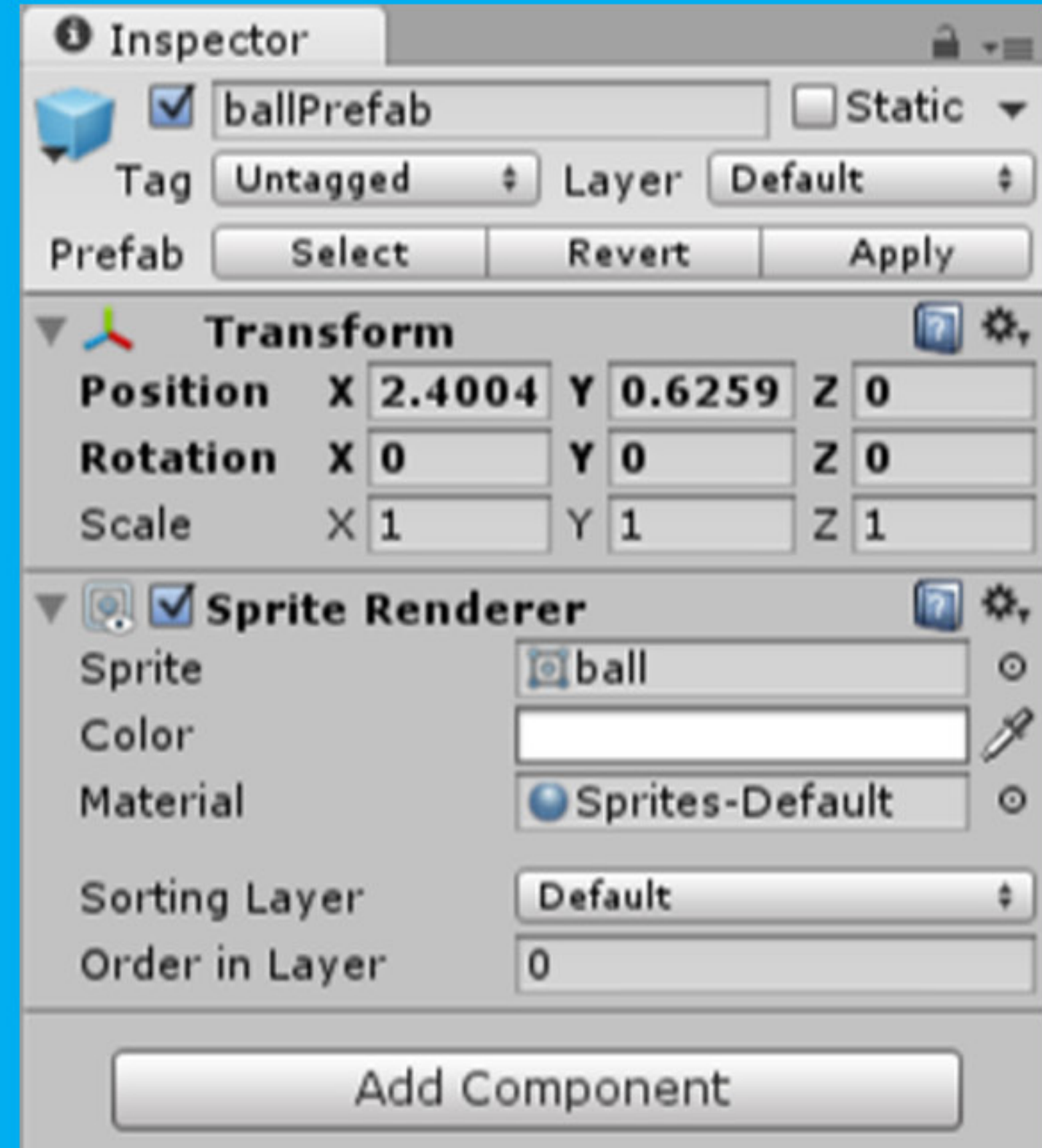
Modificando Prefabs

Para modificar un Prefab podemos seleccionarlo en la ventana Assets y modificarlo directamente en la ventana inspector.



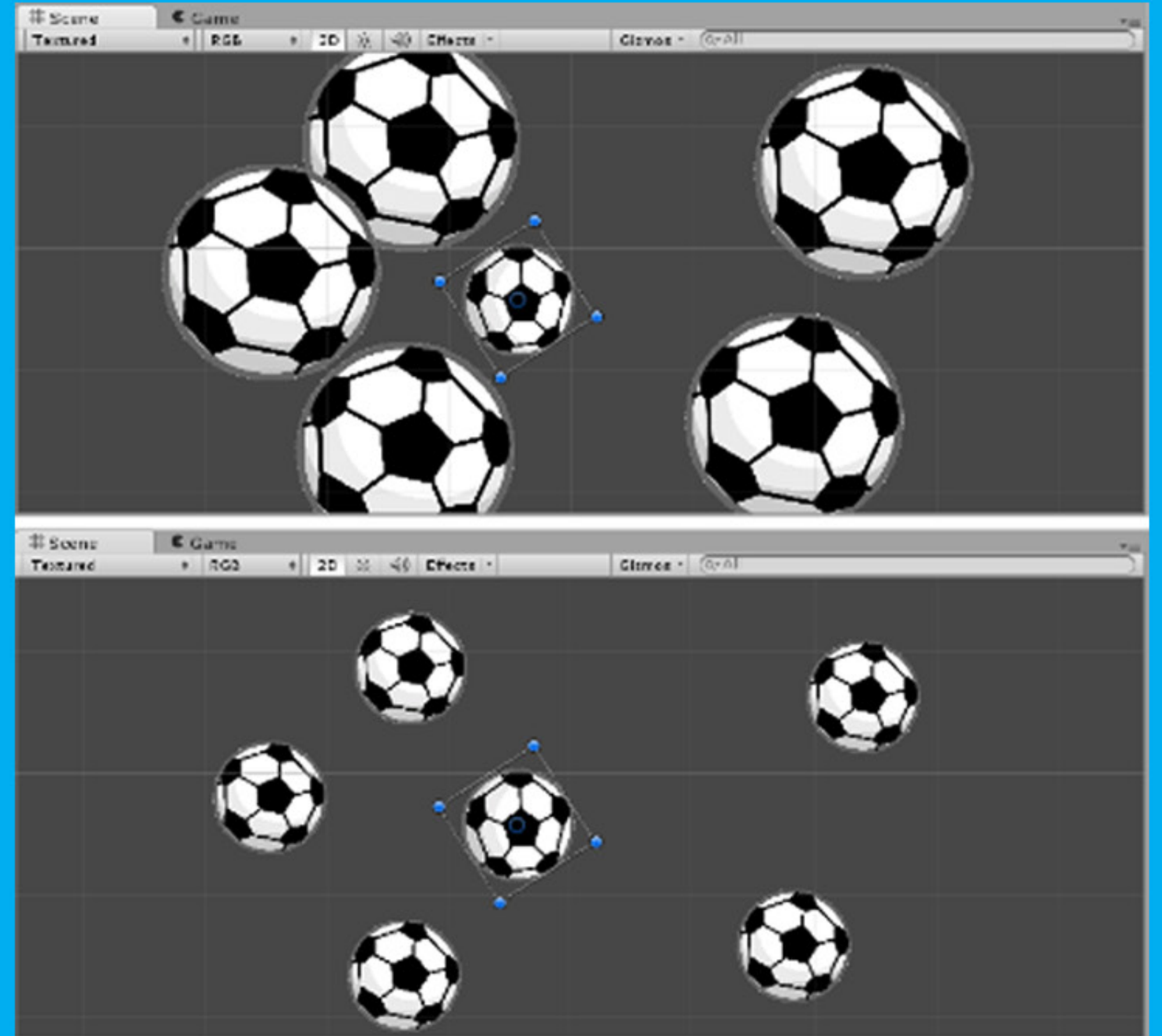
Modificando Prefabs

También podemos crear una instancia del Prefab en la escena y modificarla en el Inspector. Para efectuar los cambios debemos dar click en Apply



Modificando Prefabs

Si tenemos varias instancias en la escena, cuando demos click en Apply todas se actualizarán a los cambios hechos.



Modificando Prefabs

La información que no comparten las instancias del Prefab entre sí son la posición y rotación.

Las instancias pueden tener valores diferentes, pero en cuanto demos click en Apply se aplicará a toda instancia.