# Unity Prefabs

Son GameObjects previamente hechos, guardados para poder crear copias de ellos de manera sencilla.

Instantiate(obj, position, rotation): Crea clones del Prefab. Recibe como parámetros el objeto, la posición, y la rotación. Además se puede pasar el objeto padre a asignar e incluso que, a parte de esto, coja la posición y rotación del padre. Otra cosa que se puede hacer es obtener un componente cuando se crea el prefab o todo el prefab.

Ej Normal:

Instantiate(prefab, transform.position, transform.rotation)

Ej Asignar al padre:

Instantiate(prefab, transform.position, transform.rotation, Transform parent)

Ej Asignar valores del padre:

Instantiate(prefab, Transform parent, true)

Ej Obtener componente:

Rigidbody rb = Instantiate<Rigidbody>(prefab.GetComponent<Rigidbody>(), new Vector3(0f, 1.5f, 0f), transform.rotation);

Prefabs Variants: De un Prefab se puede crear una variante. Todo lo que cambies en esta variante solo se cambiara en esta y lo demás lo heredara del otro prefab. Si cambias algo de este, la variante se actualizara.