Unity3D教程：Prefabs与Instantiate

Prefabs（预设）是一种资源类型，可被重复使用的游戏对象。它可以被置入多个场景中，又或者能够在一个场景中被多次置入。当你在一个场景中增加一个Prefabs，你就实例化了一个Prefabs。所有Prefabs实例都是Prefab的克隆，只要Prefabs原型发生改变，所有的Prefabs实例都会产生变化。  
  
    例子：  
  
    1 搭建如下场景：一个地板，一个下落的立方体，调整摄像机的角度和位置，加个平行光，位置参考下图的Scene窗口，效果如Game窗口展示的那样。同时给立方体加上刚体属性（Component -> Physics -> Rigidbody），然后调整一下立方体的角度，运行一下，让它滚一下。  
  
    2  创建Prefabs  
  
    在Preject窗口，点Create-> Prefab。然后我们从Hierarchy窗口中将立方体拖到Project窗口新创建的Prefab上。当Hierarchy中的立方体变成了蓝色，Prefabs就完成了填充。然后你从Preject窗口中将创建的Prefabs拖入Scene窗口中，运行一下。就完成了一次克隆，它们就像双胞胎一样。[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)教程手册  
  
    3  接着我们配合Instantiate，来用代码创建多个Prefabs的实例。  
  
    Instantiate：克隆原始物体。设置位置，角度。如果一个对象，组件，脚本实例被传入。将克隆整个对相爱难过的层次，以及所有子对象。  
  
    在Project窗口点Create -> Javascript创建一个脚本，我发现可以用as3的写法来写这里面的js：

public var Pre:GameObject;//在编辑器中用来绑定的Prefabs 　　private function Update ():void 　　{ 　　var instance:GameObject=Instantiate(Pre,transform.position,transform.rotation); 　　//Instantiate用法，注意参数 　　//Pre 用来克隆的Prefabs 　　//transform.position 脚本绑定对象的位置 就像this.transform…. 　　//transform.rotation 脚本绑定对象的角度 就像this.transform…. 　　}

4 写完脚本，我们要把它绑定到一个对象上。这时候，我们可以删除Hierarchy窗口中的立方体，然后创建一个空的游戏对象（GameObject->Create Empty），放置到原来立方体的位置上。将脚本拖放到Hierarchy窗口中的新键的空对象上，让它来执行代码。[Unity3D教程](http://www.unitymanual.com/)手册  
  
    5 在Hierarchy窗口中单击空对象，在它的Inspector窗口中就能看到绑定的脚本。然后我们把早前创建的Prefabs拖到脚本Pre右边的框上，完成了脚本中变量的绑定。  
  
    6 运行成功。