**Unity3D教程：实例化**

Posted on 2013年06月02日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 45 次

实例化表示复制一个对象，包括所有附加的脚本和整个层次结构。它并不理会指向克隆层次结构外的对象的引用，而指向克隆层次结构内的对象的引用将会被映射到克隆的对象上。

下面的脚本被附加到一个具有碰撞器的 rigidbody 上，当发生碰撞时，将摧毁本身并替代为大量的爆炸物对象：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **var** explosion : Transform; |
| 02 |  |
| 03 | *//当碰撞发生时，将摧毁自身并产生大量的预置爆炸物对象。* |
| 04 |  |
| 05 | function OnCollisionEnter() |
| 06 |  |
| 07 | { |
| 08 |  |
| 09 | Destroy(gameObject); |
| 10 |  |
| 11 | **var** theClonedExplosion : Transform; |
| 12 |  |
| 13 | theClonedExplosion = Instantiate(explosion, transform.position, transform.rotation); |
| 14 |  |
| 15 | } |