


Bài 1: Prefab – bản sao nhanh của đối tượng



MỤC TIÊU

B. Tạo các đối tượng cơ bản

1. Game Object
 2. Sprite
 3. Animation và điều khiển hành động nhân vật
 - 4. Prefab**
 5. Script và điều khiển máy trạng thái
 6. Thành phần vật lý và xử lý va chạm
 7. Sử dụng Text
 8. Sử dụng Particle System
 9. Chuyển đổi màn chơi
 10. Sound
 11. Design Pattern trong Game
- 

Prefab

- Prefab cho ta tạo ra các bản sao nhanh của một đối tượng mà không cần thiết lập lại các giá trị khởi tạo của một đối tượng nào đó ngoài trừ các giá trị transform (vị trí, tỉ lệ, quay).
- Để tạo một Prefab cho một đối tượng nào đó, ta chỉ cần kéo thả đối tượng đó ở cửa sổ Hierarchy xuống thư mục Prefab trong cửa sổ Project.
- Sau này muốn sử dụng ta chỉ việc kéo các Prefab này trở lại cửa sổ Scene.

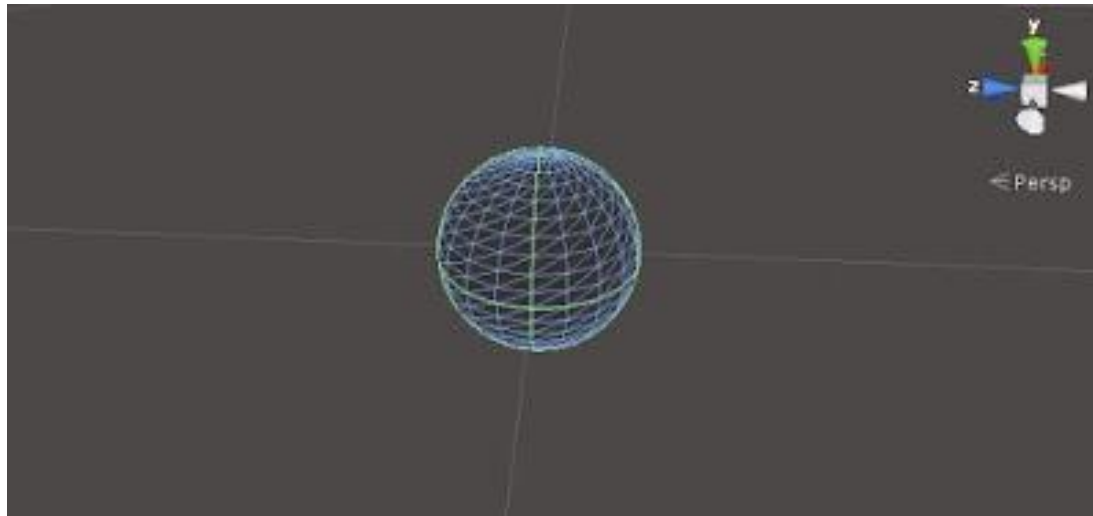


Prefab

Cách để làm...

Để tạo một Prefab, chúng ta sẽ làm như sau:

- 1. Trong Unity editor, vào GameObject | 3D Object | Sphere.




Prefab

Cách để làm...

- 4. Nhấp chuột chọn Cue Ball Material trong thẻ Project. Sau đó qua thẻ Inspector và đổi giá trị Shader thành Specular.
- 5. Điều chỉnh Specular Color thành màu trắng và kéo thanh trượt Shininess về phía bên phải để thiết lập giá trị cao nhất.
- 6. Từ thẻ Project, kéo Cue Ball Material trong thẻ Project vào Cue Ball trong thẻ Hierarchy.

Prefab

Cách để làm...

- 7. Nhấp chọn Cue Ball trong thẻ Hierarchy. Vào Component | Physics | Rigidbody để gắn Rigidbody (giả lập khối lượng và trọng lượng cho sự vật).
 - 8. Nhấp chuột phải vào khoảng trống trong thẻ Project và chọn Create | Prefab. Sau đó đổi tên lại thành Cue Ball Prefab.
 - 9. Kéo Cue ball trong thẻ Hierarchy vào Cue Ball Prefab vừa tạo. Và chúng ta có thể sử dụng lại gói tài nguyên này vào các lần sau.
- 

Prefab

Công dụng:

- Trong Unity, game object (đối tượng được sử dụng trong game) có thể được chứa vào một cái kho gọi là Prefab.
- Điều này rất hữu dụng cho các trường hợp muốn sử dụng lại một game object trong nhiều tầng khác nhau hay dùng các đối tượng này vào để code.
- Tương tự như chức năng MovieClips trong Adobe Flash.

Mang những Prefab vào project khác

- Bạn cũng có thể sử dụng lại Prefab của bạn vào các project khác bằng cách Export (xuất tài nguyên) ra thành một Custom package và Import (nhập tài nguyên) vào project bạn cần dùng.

THANKS FOR
WATCHING!

