22.11.2014

- Prefabs markiert und exportiert (ohne Scripts, die ich nicht brauche)

- Importiert in leerem Objekt

- In Prefabs Ordner finde ich die Prefabs wieder und die restlichen Ordner der

Struktur des exportierten Projekts wurden auch erstellt.

- Texturen gingen dabei verloren

-----------------

Wenn Elemente im Prefab verändere, dann mit apply bestätigen, damit es

für alle Instanzen des Prefabs gilt:

**Prefab in die Hierarchie ziehen, dort modden und auf dem Parentobjekt apply wählen.  
Dann wird das Prefab mit den neuen Einstellungen / neuen Komponenten aktualisiert.**

**Dann kann es wieder exportiert werden.**

------------------

Exported die beiden Räume aus dem Level.

- Modden

- Reimport -> löschen der "alten" -> Situation?: Beim Importieren werden die bestehenden Prefabs (gleicher Pfad und gleichem Namen) ersetzt.

**Stand 22.11.2014**

Controlling Raum und Raum A in einem Prefab zusammengefasst und exportiert.

Diese Prefabs in einer separaten Scene bearbeitet (könnte ich auch im vorhandenen Level, aber das

will ich clean halten) und danach wieder als Prefab exportiert.

**Nächste Schritte:**  
Von allen Räumen „CLEAN EXPORTS“ machen und danach schauen, ob ich im originalen Level alles löschen kann und meine Prefabs sauber reinbringe. Danach die Modifikationen bei  
ControlRoom und RoomA beginnen.

Notes an Märcu:

--------------------

Alle Bausteine Prefabs? Wieso das?

Bricks grey diffuse.tga ist riesig, Sounds auch gross. Bitte alles über 1 MB verkleinern oder wegnehmen. Macht 99% der Grösse aus.