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.

**23.11.2014/24.11.2014**

***- Export der Räume als Prefabs OK  
- Einfügen meiner Intelligenz in alle Räume***

Dazu lade ich alle Raum Prefabs in eine Ebene, statte sie mit den Scripts und den nötigen Komponenten aus, applye die Änderungen in den einzelnen Räumen und exportiere das Prefab.  
So gemacht für Control und Raum A.

Fragen und Infos an Märcu:

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

* Demonstration:  
  Laden von Projekt Märculevel mit Scene „ControlRoom\_A deleted“.  
  Dort habe ich die beiden Räume gelöscht und durch meine Prefabs gelöscht.  
  Anpassungen waren nötig: GaemController bauen für MessageDispatching.  
  So mit anderen Räumen verfahren.  
  Vorschlag:  
  MO Abend: Alle Räume löschen und durch meine Prefabs ersetzen.  
  ***Test Sonntag: Prefab Datei durch geänderte Prefab Datei ersetzen, damit nicht immer ein Import gemacht werden muss.  
  INFO: Es bedarf 1. einem Scene Speichern und einem Apply damit die Prefab Datei und ihre Metadatei aktualisiert werden.  
  Nach dem kopieren mit replace klickt man auf das prefab im Projekt und wählt revert.***KONTROLLE: GINGEN MEINE TAGS VERLOREN?
* Türmodellierung:  
  Bsp. Treasure Raum:  
  Machen wir Türe als Wand mit rotem Balken oben drüber und wenn sie öffnet, dann verschwindet die Wand und der Balken wird grün.  
  Man sieht die „Anmiation“ sowieso nie, darum so okay und vielleicht mit einem Geräusch arbeiten, dass die Türe geöffnet wurde.
* Alle Bausteine Prefabs? Wieso das?
* Aufräumen in den Materials, vorallem im Ordner Blender  
  Vorschlag: Ich entferne mit Dir zusammen eines um das andere und wir schauen, was es braucht
* Wozu die Animators, bsp. beim StartRoom?
* Warum level\_lightning unter einem Pillar? (pillar\_5\_elements)
* Bricks Material habe ich bei den exports nicht mitgenommen, da die unnötig gross sind.
* Bricks grey diffuse.tga ist riesig, Sounds auch gross. Bitte alles über 1 MB verkleinern oder wegnehmen. Macht 99% der Grösse aus.