

## Pefabs einfügen

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 03/09/01

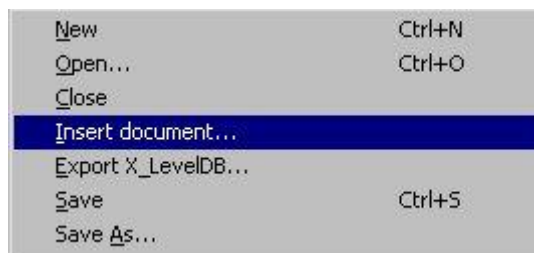
### **Prefab einfügen (1)**

Die bessere Variante ein Prefab einzufügen verglichen mit der Anderen, ist diese. Hier der Ablauf:

- Zuerst müsst ihr die Texturen des Prefabs in eure Map integrieren. Dazu in der Menüleiste auf -> **Material** -> **Insert Material from File...** Hier die Prefabs-lvl auswählen. Dadurch werden jetzt alle Texturen des Prefabs in die richtigen Kategorien unserer Map kopiert. Sollte man diesen Punkt überspringen folgt beim einbinden des Prefabs meistens ein Absturz.
- So jetzt startet ihr die Prefabs-lvl und markiert das komplette Prefab im Transform-Mode (F5). Drückt dann anschließend STRG-C um das Prefab in die Zwischenablage zu kopieren.
- Jetzt wieder zu eurer Map wechseln und in den Model-Mode (F3) gehen. Den Cursor jetzt an die Stelle, an der das Prefab eingefügt werden soll bewegen und STRG-V drücken. Hat das Prefab einen festgelegten Pivot Point, so wird der markierte Punkt als Pivot angenommen und das Prefab im entsprechenden Abstand von diesem platziert.
- Eventuell das Prefab im Transform-Mode noch anpassen.

### **Prefab einfügen (2)**

Um eigene bzw. heruntergeladene Prefabs einzufügen, müsst ihr in der Toolbar auf ->File ->Insert document... gehen. Hier wählt ihr das Prefab, also eine lvl-Datei aus und drückt OK.



Jetzt wird das Prefab in euren Level eingefügt. Bei dieser Variante werden die Texturen gleich in die Map integriert allerdings wird das Prefabs irgendwo eingefügt. Solltet ihr noch keinen Raum haben ist die Option ->Insert document... logischerweise noch nicht freigeschalten.