

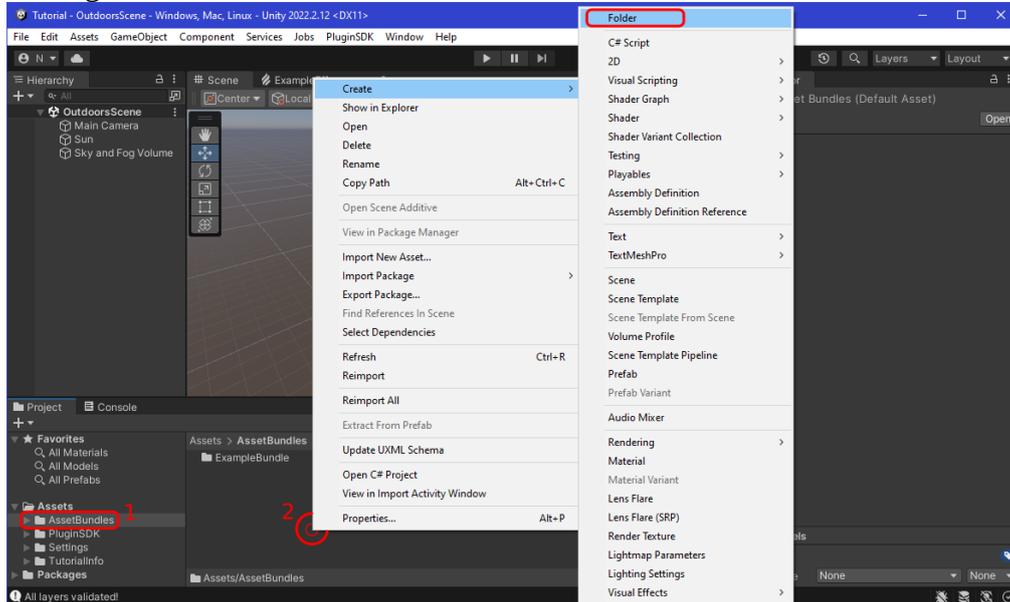
Inhaltsverzeichnis

1. Neuen Ordner Erstellen.....	2
2. Hinzufügen eines OBJ Models.....	2
3. Erstellen eines Prefabs.....	3
3.1 Prefab Bearbeiten.....	4
3.2 Einfügen der OBJ Daten.....	5
3.2.1 Material Extrahieren.....	5
3.3 Material Einstellen.....	6
3.4 Material Setzen.....	6
3.5 Einfügen von FBX Dateien.....	7
4. Weiter Führendes.....	8
4.1 OBJ oder FBX mit mehreren Meshe's.....	8
4.2 Die Richtige Größe und Drehung anpassen.....	8
5. Bundle Erstellen.....	9

Prefab Asset Erstellen

1. Neuen Ordner Erstellen

Wir benötigen unser eigenen Bundle Ordner, dazu:

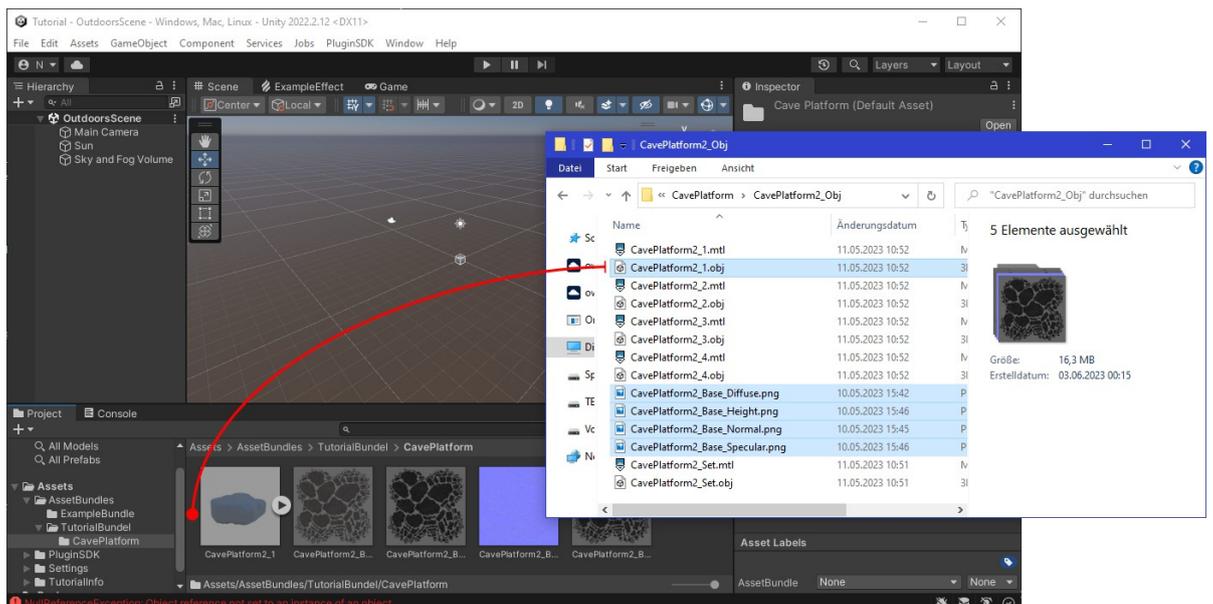


wählen wir den **Asset Bundles** Ordner [1] aus. Im Fenster können wir mit einem **Rechtsklick** [2] ein neuen **Ordner erstellen** und Hinein gehen.

Das ist die Erste Ebene unsres Bundles, um die Übersicht nicht zu verlieren sind Unterordner sehr Hilfreich.

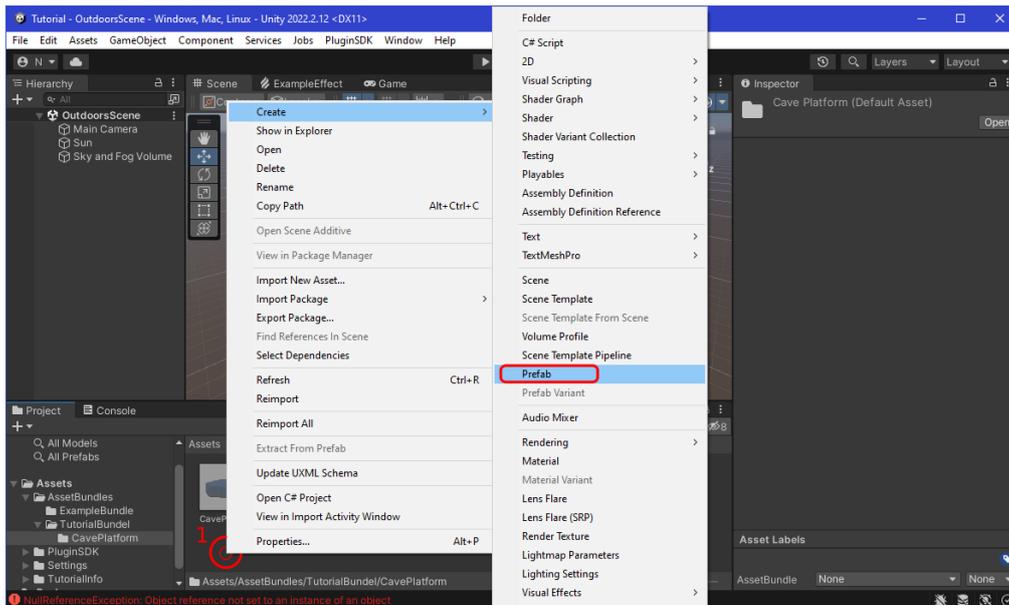
2. Hinzufügen eines OBJ Models

Zum Hinzufügen eines Models, ziehen wir dieses (mit all seinen Grafiken) einfach in unser Fenster.



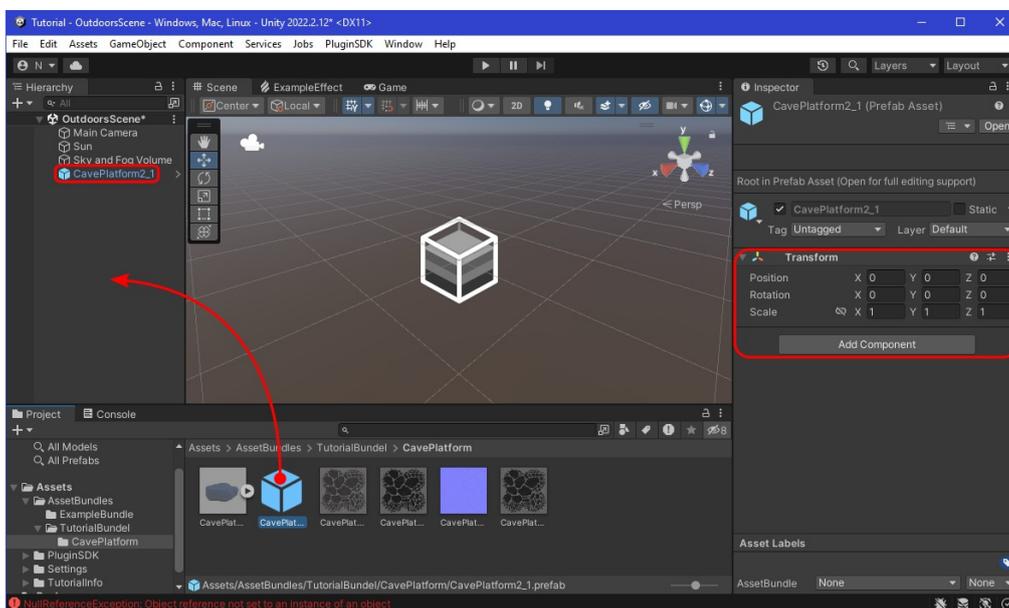
3. Erstellen eines Prefabs

Dazu müssen wir ein neues Prefab Erstellen, aus dem Kontext Menü, durch ein Rechtsklick im Fenster



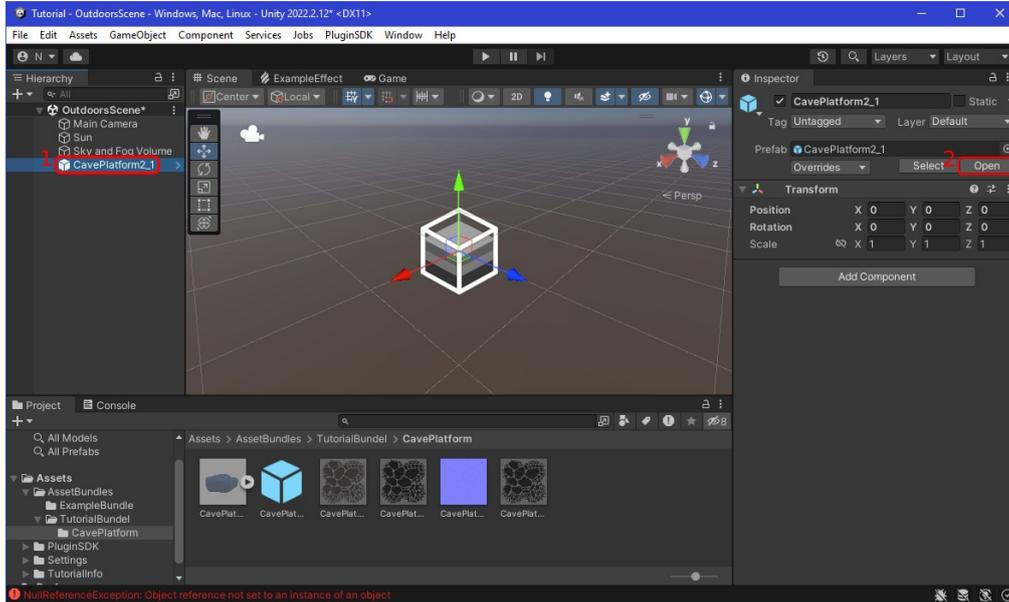
Das Prefab ist der Container für alle Daten die wir Einfügen. Damit wir es Bearbeiten können, muss es einmal in die **Hierarchy** geschoben werden, damit erscheint es auch in der Scene was bei der Optischen Kontrolle Hilfreich ist.

Am Anfang wird noch nichts angezeigt da noch keine Daten außer dem Transform vorhanden sind. Diese Ebene des Prefab's, speziell der Transform, kann später von Rising World geändert werden.



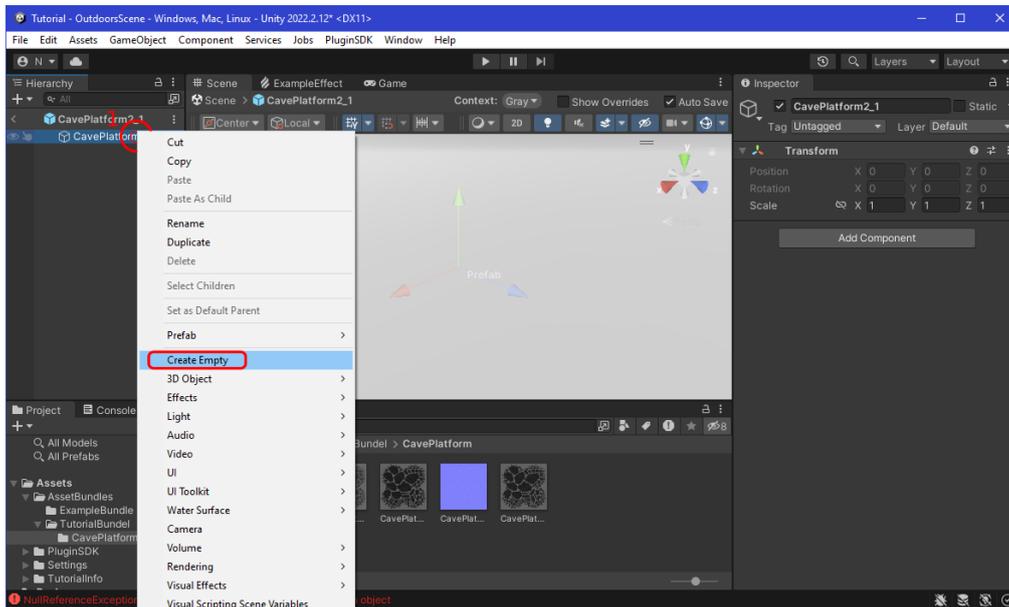
3.1 Prefab Bearbeiten

Zum besseren Bearbeiten der Prefab kann man diese Öffnen. Damit Reduzieren sich alle Ausgaben nur noch auf das Prefab Asset, damit wird auch sichergestellt das Änderungen hier, auch in der Hauptdatei gemacht werden und nicht nur im Szenen Object.



Dazu muss das **Prefab** [1] in der **Hierarchy** Ausgewählt werden und die Möglichkeit zum **Öffnen** [2] erscheint im **Inspector**.

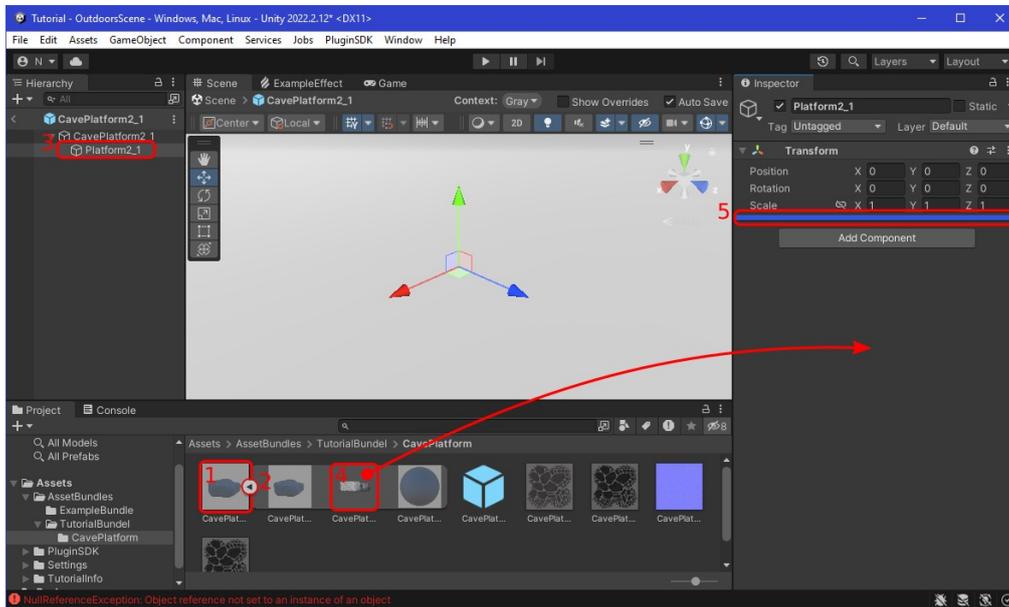
Hier können wir jetzt Über das Kontext Menü – **Create Empty**, eine neu Unterebene Hinzufügen.



3.2 Einfügen der OBJ Daten

Zuerst Schauen wir uns die OBJ Datei [1] im Fenster etwas genauer an. Mit dem Kreissymbol [2] kann der Inhalt angezeigt werden. Hier sehen wir nun weitere Icons, ein „Vorab Prefab“, die OBJ Daten und die Material Daten.

Ab hier gibt es mit Sicherheit mehrere Vorgehensweisen, eine davon ist:



Das Unter **Prefab** [3] muss ausgewählt sein und die **Detailansicht** [2] muss offen sein. Dann kann einfach das **OBJ** [4] in den **Inspector** gezogen werden, so das der **Blaue Balken** [5] angezeigt wird, das kann unter Umständen 1-2 sek. Dauer, dann kann die Maus Taste losgelassen werden und die OBJ Daten werden eingefügt. Hier ist etwas Feingefühl Notwendig das man das **OBJ** [4] nicht anklickt sonder Zieht.

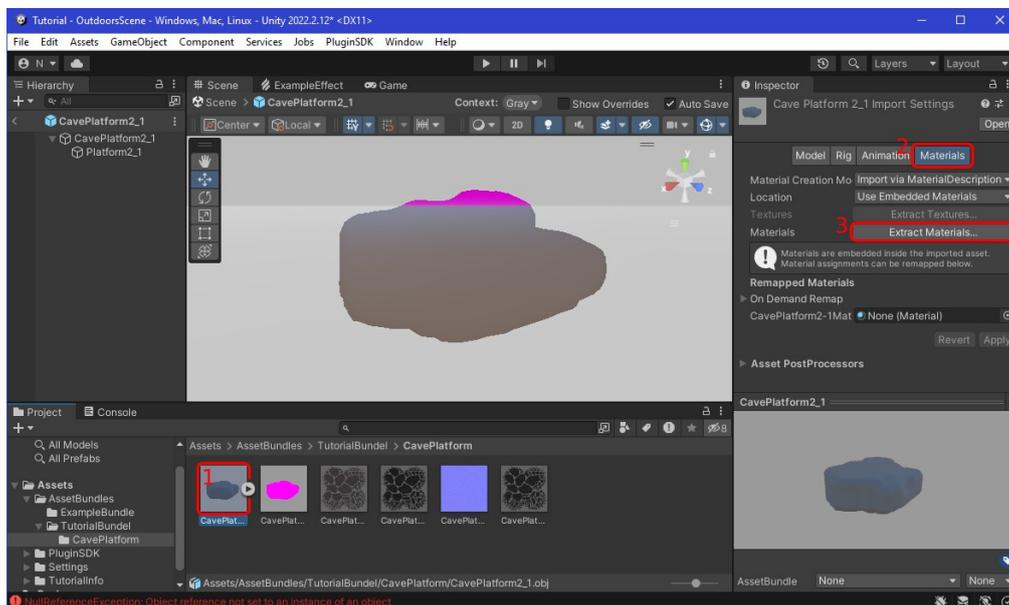
Jetzt Fehlt uns eigentlich nur noch das Material.

Wir können ein neues Erstellen oder das aus der OBJ Datei extrahieren.

3.2.1 Material Extrahieren

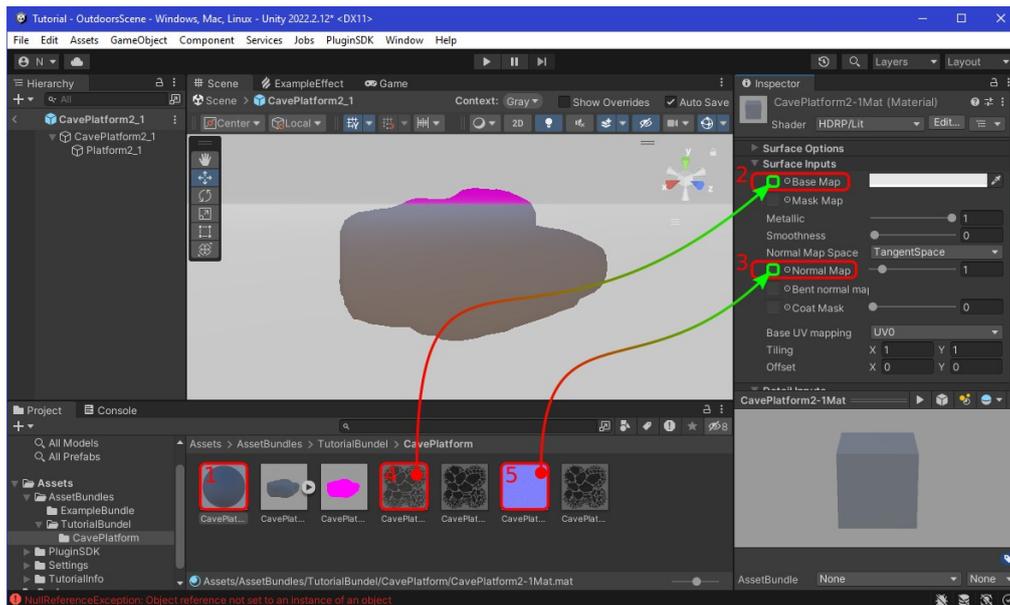
Zum Extrahieren muss die **OBJ Datei** [1] ausgewählt sein. Im **Inspector** wird **Materials** [2] ausgewählt und dort haben wir die Möglichkeit das **Material zu Extrahieren** [3].

Hier könnte auch ein weiterer Unterordner für mehr Übersicht Sorgen.



3.3 Material Einstellen

Für den Anfang interessieren uns erstmal nur die **Base Map** [2] mit der die Farbe gesetzt wird und die **Normal Map** [3] die für Licht und Schatten benötigt wird.

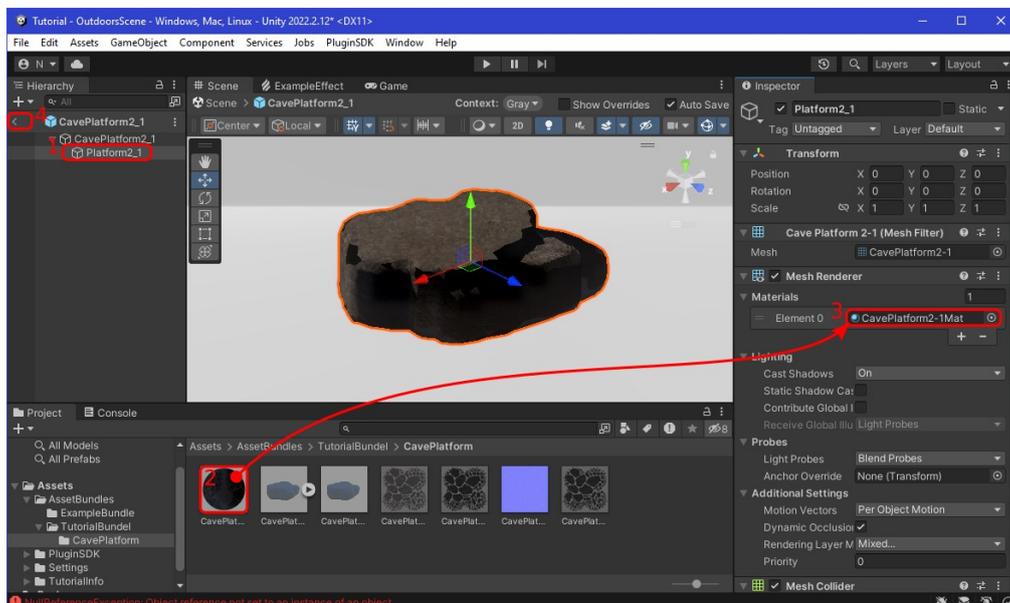


Dazu muss das **Material** [1] ausgewählt sein, so werden im **Inspector** die Optionen angezeigt. Bei mir heißt die Datei für die **Base Map** [2] „CavePlatform2_Base_Diffuse.png“ [4] und für die **Normal Map** [3] „CavePlatform2_Base_Normal.png“ [5]

Dazu können die entsprechenden Dateien, in die Grün Markierten Bereiche gezogen werden.

3.4 Material Setzen

Um das Material zu setzen, muss das Entsprechende Prefab/Untermenü [1] ausgewählt sein.



Dann kann Mann das **Material** [2] einfach in den **Material Slot** [3] ziehen.

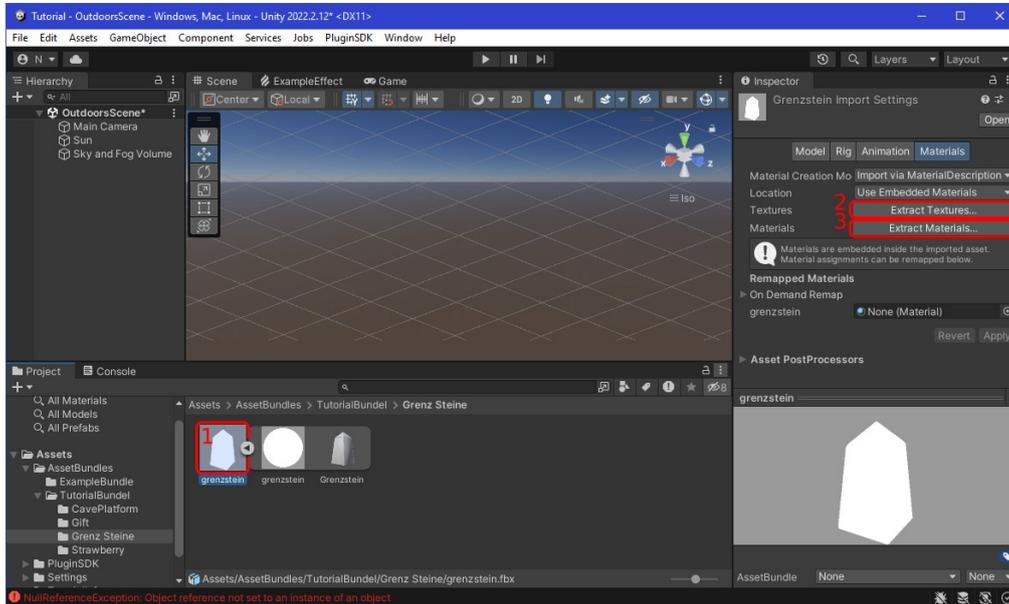
Auf dem kleinen **Pfeil** [4] kann das Prefab Geschlossen werden um Alle Änderungen zu Speichern und wieder in der Gesamt Scene zu landen.

3.5 Einfügen von FBX Dateien

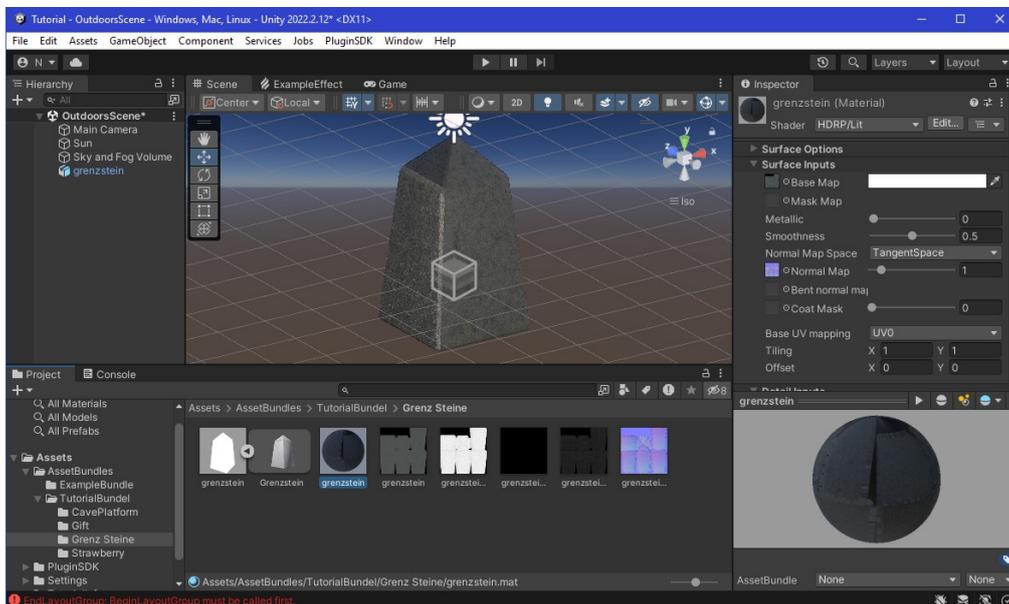
Für die FBX Dateien ist die Herangehensweise identisch zu der einer OBJ Datei.

Der einzige unterschied ist das FBX Dateien auch Texturdaten enthalten können, die ähnlich wie in [3.2.1.Material Extrahieren](#), Extrahiert werden können.

Hier kommt es aber auf die Reihenfolge an damit es Automatisch klappt, im zweifel lässt es sich auch Manuell Einrichten.



Nach dem das **FBX** [1] ausgewählt worden ist, sollten zuerst die **Texturen** [2] Exportiert werden und im Anschluss das **Material** [3], damit werden die Texturen auch im Material eingefügt.



4. Weiter Führendes

4.1 OBJ oder FBX mit mehreren Meshe's

Die meisten 3D Modelle bestehen aus mehreren Objekten, die man nach der Obigen Anleitung alle einzeln einbauen müsste.

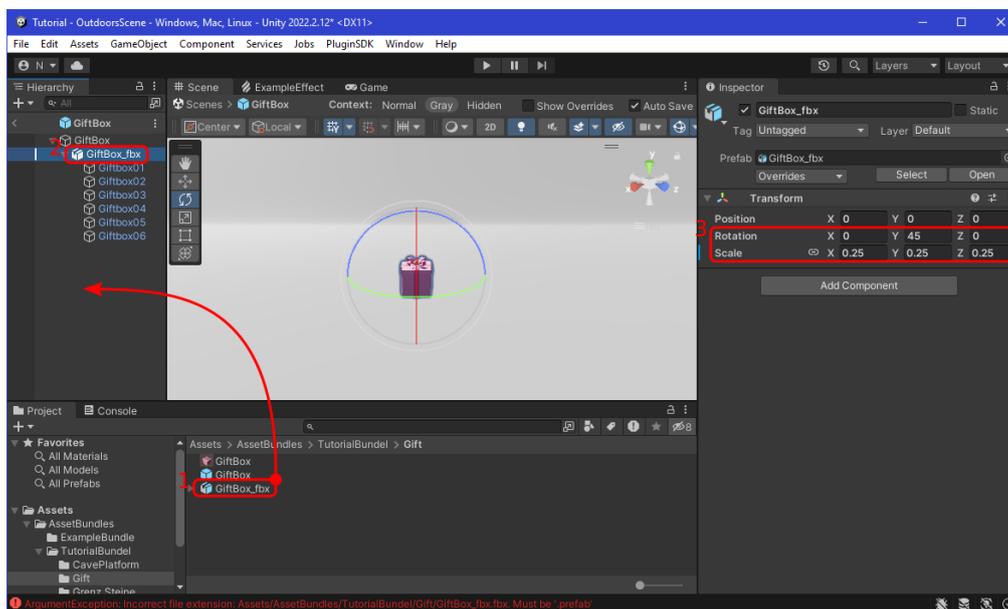
Hier gibt es auch einen bessere Weg.

Nach dem wir das Prefab [Erstellt haben](#) und Geöffnet, brauchen wir nicht zwingend eine neue Unterebene erstellen. Hier kann auch einfach das **FBX oder OBJ** [1] mit seiner Struktur, in die **Hierarchy** hineingezogen werden. Damit werden die enthaltenen Meshe's Eingefügt.

Bei **FBX** Daten die **mit Material** Daten, aber **keine Textur** Daten besitzen, muss keine Material Exportier oder angepasst werden.

Ansonsten muss noch das Material mit den entsprechenden Texturen erstellt werden

und wie in [3.4.Material Setzen](#) beschrieben, zugewiesen werden. (im Bild für: **Giftbox01** bis **Giftbox06**)



4.2 Die Richtige Größe und Drehung anpassen

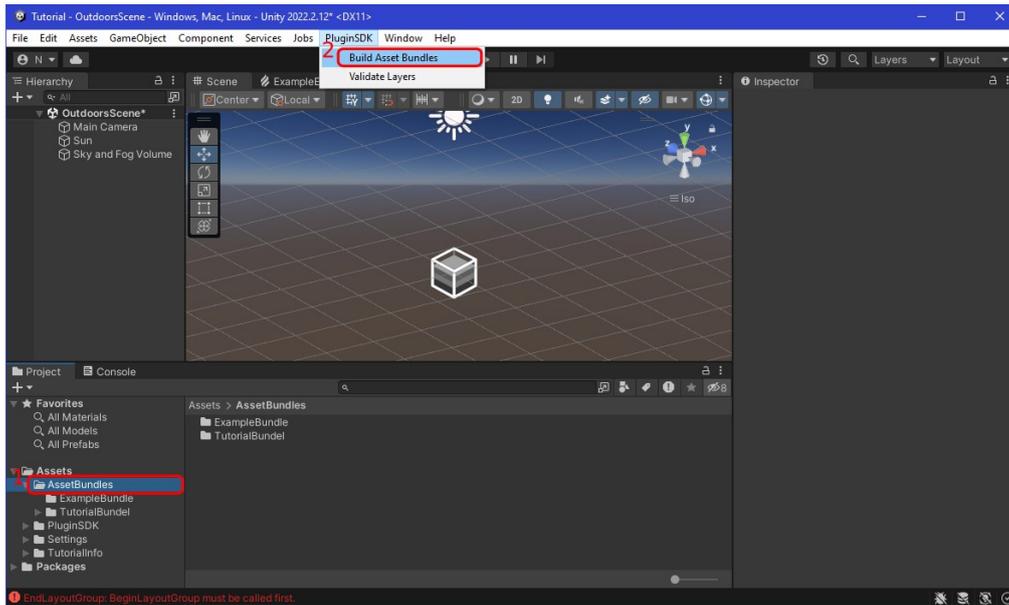
Dafür haben wir die **Unterebene** [2] eingefügt oder nutzen die erste Ebene des **Imports** [2].

Auf dieser Ebene haben wir ebenfalls ein **Transform** [3], in dem wir die Anpassungen vornehmen können.

Alle nachfolgenden Unterordner/Meshe's werden dadurch mit Scalliert oder Rotiert.

5. Bundle Erstellen

Zum Erstellen eines Bundles ist es entscheidend das der Unterordner **Asset Bundles** [1] ausgewählt ist bevor man im Menü **PluginSDK** mit **Build Asset Bundles** [2] startet



Der Vorgang kann unter Umständen einige Zeit in Anspruch nehmen. Das steht in Abhängigkeit mit der Rechner Leistung und der Daten menge.

Die Bundles findet man anschließend im Unterordner **Build** eures Unity Projekt.

