

Naciskamy



, wybieramy głębokosc, szerokosc i wysokosc jaka ma miec nasze okno, wybieramy texture, a nastepnie naciskamy przycisk



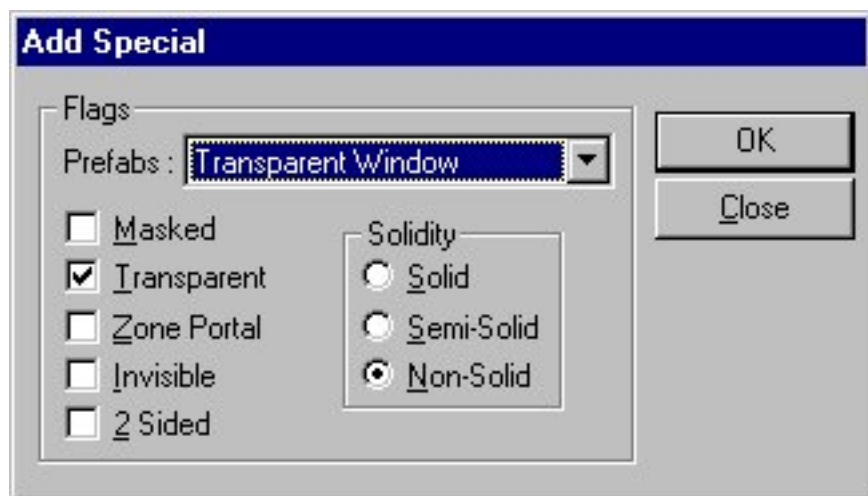
, aby mozna bylo w oknie wstawic szybe. Wybieramy teraz plik z teksturami na szybe np: CoretFX.utx, wchodzimy do dzialu glass, i mamy tam dwie tekstury szyby (podobne tekstury sa takze m.in. w pliku GenIn.utx). Naciskamy teraz



wysokosc teka sama jak dla okna) i klikamy na



, z okna które sie pojawi wybieramy z rozwijanego menu *Prefabs* wybieramy opcje *Transparent Window* jak na rysunku:



W tej chwili mamy szybe, musimy jednak cos zrobic, aby nie mozna bylo przez nia przechodzic. Klikamy Prawym Przyciskiem Myszy (PPM w skrócie) ikone



ustawiamy głębokosc na dwa , a reszte od dwóch do czterech pixeli mniej niz szyba i okno, i znowu naciskamy



znowu z okna które sie pojawi wybieramy z rozwijanego menu *Invisible Colosion Hull*, jak na rysunku:



Wszystko razem może wyglądać np. tak:

