

Guia de uso color tool

[Introducción](#)

[Instalar el plugin](#)

[Añadimos los el plugin y los scripts](#)

[Activamos la ventana de la tool](#)

[La interfaz y uso](#)

[Datos](#)

[Bibliografía y link](#)

La color tool

Introducción

La idea de esta tool surge de la necesidad de los artistas de tener herramientas a su disposición que faciliten los trabajos a los environment artist y ayuden en cualquier labor relacionada con el color.

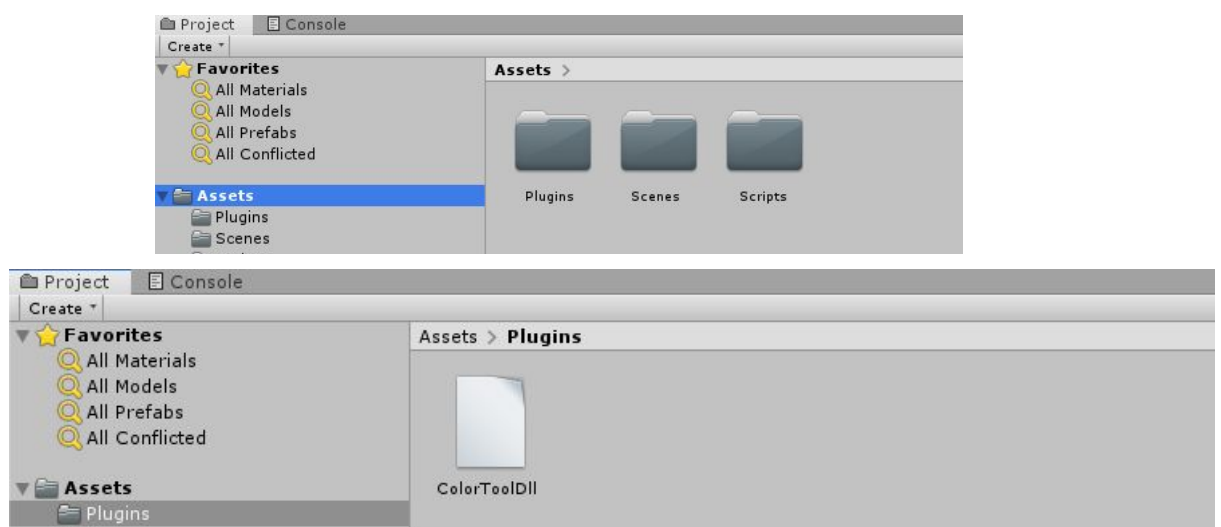


Durante el desarrollo de mi último juego use adobe color y quería tener una herramienta que me permitiera hacer lo mismo más a mano en el editor.

Uno de los objetivos era evitar la pérdida de tiempo a la hora de seleccionar una gama de colores sobre la que trabajar. Con la color tool los artistas tiene inmediatamente una base de colores análogos para crear entornos que sean satisfactorios visualmente, o colores inversos. Con esta tool se puede trabajar rápidamente sobre distintos colores y todo el trabajo queda guardado y se puede mirar en el propio motor.

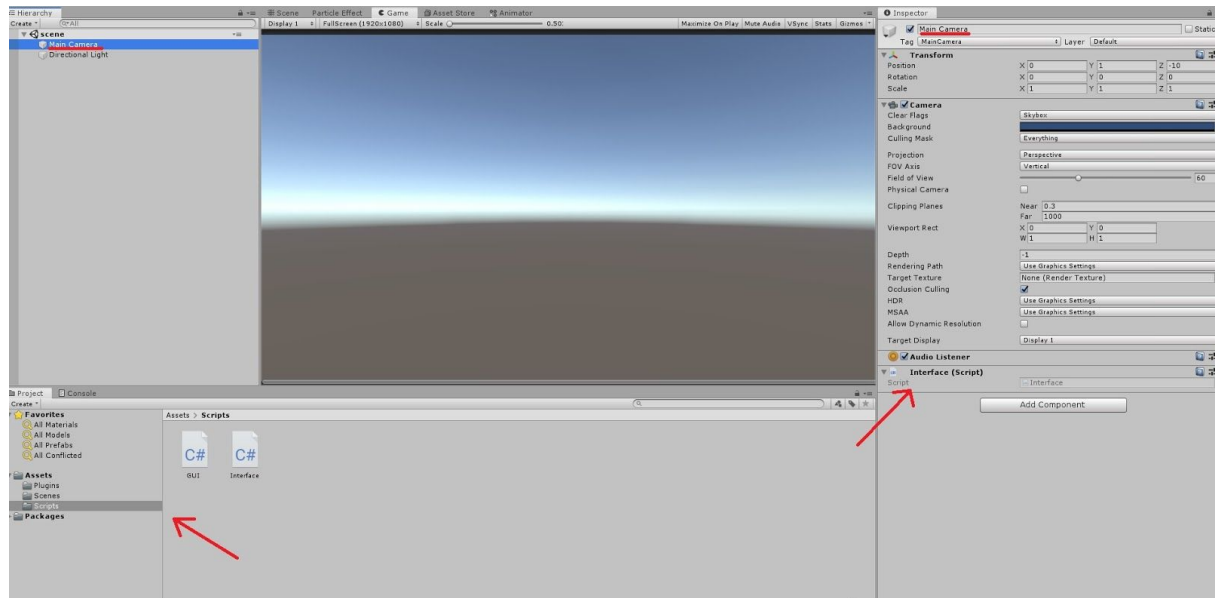
Instalar el plugin

Añadimos los el plugin y los scripts

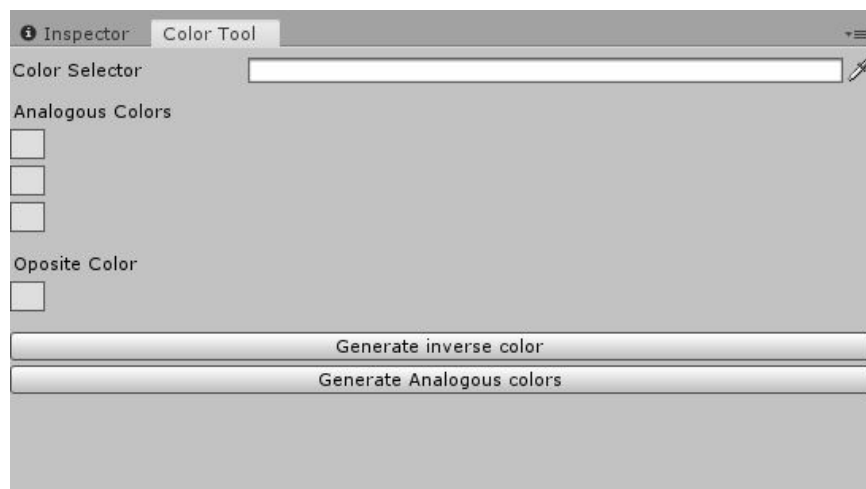
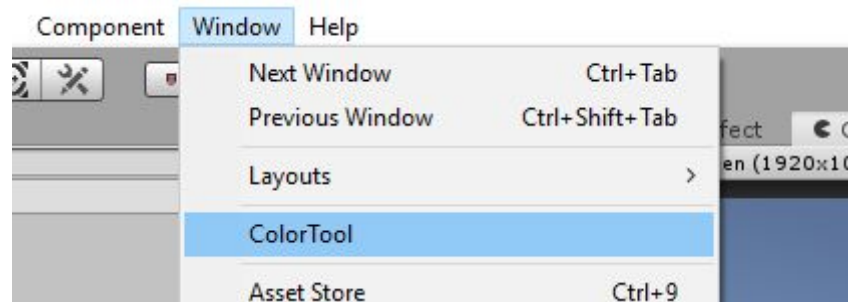


Creamos una carpeta "Plugins" en assets y arrastramos "ColorToolDll.dll" dentro.

Después importamos los 2 scripts y añadimos interface a la escena.



Activamos la ventana de la tool



La interfaz y uso

La interfaz de la aplicación es muy simple, por el momento se pueden generar colores análogos e inversos.

1. Seleccionamos un color en el color selector.
2. Seleccionamos el botón con la operación que nos gustaría realizar.
3. Los colores generados se muestran en los cuadrados correspondientes en la parte inferior.

Datos

Si salimos de unity y volvemos queda guardado el último color con el que trabajamos, que estará seleccionado ya automáticamente en el *color selector*. Si queremos guardar un color en concreto basta con modificar el archivo "*config.txt*".

Todas las operaciones que hagamos quedarán guardadas en el archivo "*data.txt*" que también está en la misma carpeta que el plugin.

La estructura de datos es la siguiente:

1. Letra: A para analogo e I para inverso
2. Color original
3. Color resultante

ejemplo: I 247 226 0 255 | 8 29 255 255
 A 247 226 0 255 | 247 226 0 255

Bibliografía y links

<https://www.sessions.edu/color-calculator/>

<https://color.adobe.com/es/create>

<https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

https://en.wikipedia.org/wiki/Color_wheel