

Explicação das Ferramentas

1- Script Cleaner

Preparei uma cena com objetos com scripts e filhos com scripts, chamada **ScriptCleaner**
Basta clicar com botão direito sobre o GameObject => Automation => *Remove scripts*

2- Animation Rec

Preparei uma cena com Tanque, WASD movimentam o tanque, e o canhão mira para o mouse. No canhão já está aplicado o script **Animation Rec**, basta dar play e ao apertar I ele começa a gravar, ao apertar O ele salva a gravação e ao apertar P ele cancela/deleta a gravação, por padrão os animationclips serão salvos na pasta Assets/AnimationClips.

Para usar o Animation Rec, basta arrastar para o objeto, no script tem dois campos de string, um deles é folderPathSave que define a pasta onde irá salvar o animationclip, e o outro campo de string nameAnimClip do nome do animationclip, sendo que o caminho utiliza Application.dataPath sendo assim:

Application.dataPath/folderPathSave/nameAnimClip .

3- Physical Simulator

No menu superior da Unity, Automation => Physical Simulator abrirá uma janela com uma lista para adicionar GameObjects, ao apertar o botão Run será adicionado aos objetos desta lista Rigidbody e Colider caso estes não os tenham, e irá iniciar simulação física durante o *edit mode*. Ao clicar no botão Stop, irá parar a simulação física e remover os componentes adicionados. Também possui um botão Reset, que reseta a posição dos objetos.

As cenas de exemplo se encontram em Tools => Scenes