



Tool Programming

Matthias Heldereld 3GDB

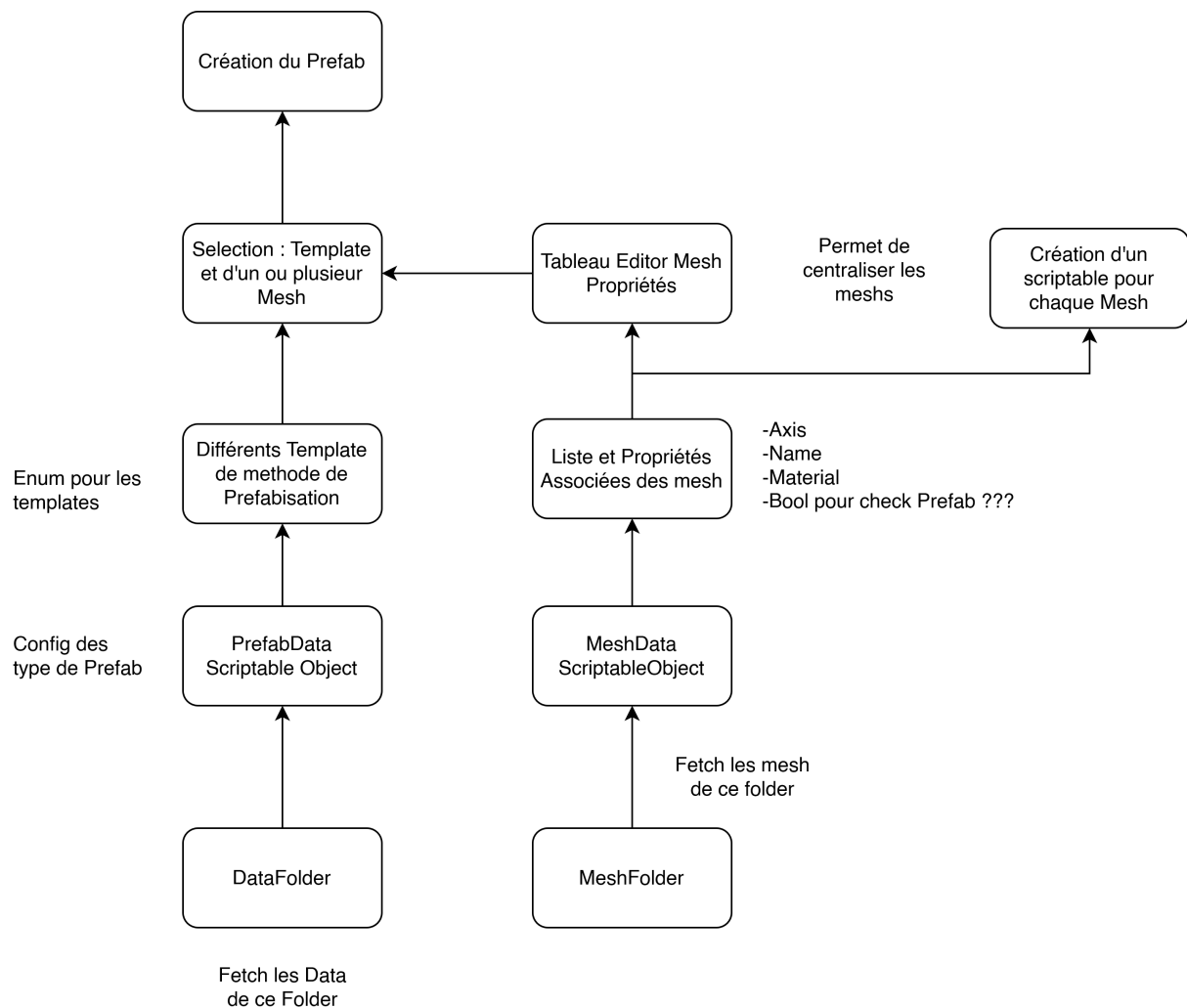
Intentions :

Je souhaitais un Tool permettant d'automatiser certains aspects de l'intégration de fbx dans un projet Unity. J'ai donc décidé d'implémenter les features suivantes pour mon tool.

Features :

- Indiquer au joueur les Mesh non transformés en Prefab
- Indiquer les erreurs de bake d'axe côté l'import
- Indiquer les erreurs d'orientation du fbx côté export
- Assigner un Matériau à l'objet importé
- Transformer un mesh en Prefab avec un bouton selon des types de Prefab
- Trier les Mesh par Prefab/Non Prefab

Premier Diagramme :



Devlog :

J'ai décidé d'avoir un script pour chaque fonction :

ma fonction de listing d'objets me permettant de keep track of my objects

mon scriptable contenant les information du mesh

Grâce à cette segmentation j'ai pu me débloquent quand à l'instanciation de scriptable pour chaque object quand il est ajouté .Car la fonction permettant cette instanciation se trouve maintenant dans un script différent de l'object instancié.

Simplification du code : Avant je prenait le mesh et l'object et façon séparer maintenant je ne prend que l'object créé par l'importation et j'en dérive tout ce dont j'ai besoin pour les scriptables.

Possibilité de créer un prefab avec un material défini dans l'editor window

Suite aux conseils du professeur j'ai revu l'architecture en supprimant le besoin d'un scriptable de template d'instanciation de Prefab.

Maintenant l'user peut drag and drop dans un field de l'editor window un Prefab template qu'il peut lui même configurer. Un prefab est donc créé selon ce template quand on appui dur le bouton correspondant./