

Preparacion

Hemos utilizado la ultima version estable del codigo del repositorio oficial:

<https://github.com/assimp/assimp>

Como en el proyecto se utiliza premake y no cmake se tiene que hacer un script de compilado.

Se ha intentado tomar como inspiracion el script de generacion del repositorio <https://github.com/AminAliari/assimp> y de los scripts utilizados en la inclusion de otras librerias, pero el repositorio es de hace 3 años y la libreria ha cambiado bastante para que funcionase directamente.

Despues hemos utilizado el siguiente script de hace 2 años y se ha modificado para que funcionase con la version actual de assimp: <https://gist.github.com/Cannedfood/a71652022f066c8032f5a1c01919c55d>

Nota: Solo incluimos los importadores de archivos `.obj`, `.fbx` i `.3ds`. (hay errores con el parser de xml si se intenta incluir el importador de archivos Collada)

Compilacion de la libreria

Como en el resto de librerias se utiliza un script de premake5 para generar una `StaticLib` que genera un `.lib` en Windows y un `.so` en Linux.

- Antes de utilizar premake: generar archivos con cmake para que sea compilable (por suerte el codigo generado funciona en multiples plataformas)
- Añadir una carpeta `_config_headers/` en la que guardaremos algunos archivos generados por cmake:
 - `config.h`
 - `revision.h`
- Para windows:
 - Duplicar el archivo en `assimp/contrib/zlib/zconf.h.included` y nombrarlo `zconf.h`
- Agregar estas carpetas como includes:
 - `_config_headers/`
 - `_config_headers/assimp/`
 - `assimp/`
 - `assimp/contrib/`
 - `assimp/contrib/irrXML/`
 - `assimp/contrib/unzip/`
 - `assimp/contrib/rapidjson/include/`
 - `assimp/code`
- Agregar estas carpetas como codigo:
 - Dependencias
 - `assimp/contrib/unzip/**`
 - `assimp/contrib/irrXML/**`
 - `assimp/contrib/zlib/*`
 - Archivos comunes
 - `assimp/code/Common/**`
 - `assimp/code/PostProcessing/**`
 - `assimp/code/Material/**`
 - `assimp/code/CApi/**`
 - Importadores de modelos
 - `assimp/code/AssetLib/Obj/**`
 - `assimp/code/AssetLib/FBX/**`

Agregar al proyecto base

Se tiene que modificar ligeramente el script premake del proyecto:

- En el proyecto base agregar esta carpeta a la lista de carpetas de include:
 - `libs/assimp/include`
- Agregar el script creado anteriormente:
 - `include "libs/assimp.lua"`

Nota: Se tiene que especificar que todos los proyectos del workspace utilizen staticruntime.