

Shelter Project Asset Build



Beschreibung der Aktivität

Nachdem Sie Ihr 3D-Objekt erstellt und exportiert haben, muss das Asset erstellt werden, damit wir es in Salesforce und dann in unserer virtuellen Umgebung nutzen können.

Wir verwenden dafür Unity, um unser Objekt zu bündeln.

Schritte

1

Importieren Ihrer Tinkercad creation

Zuerst müssen Sie den Asset Bundle Builder (asset-bundle-builder.zip) aus dem Github-Repository herunterladen:

<https://github.com/pozil/salesforce-wef-vr/tree/master/workshop-material>

Klicken Sie, um die ZIP-Datei zu öffnen, dann auf **Download**.

Gehen Sie auf **Open in Finder** dann **doppelklicken** Sie auf die Datei, um sie zu extrahieren.

Führen Sie Unity aus, klicken Sie auf **Open** und suchen Sie das Asset-Bundle-Builder-Projekt unter Downloads, wählen Sie dieses aus und öffnen es.

Suchen Sie das **Project**-Fenster (in der Regel am unteren Rand in der Standard-Ansicht), dann Rechtsklick auf den Ordner **Assets** und wählen Sie **Reveal in Finder**.

Doppelklicken Sie auf den assets-Ordner um die darunterliegenden Ordner sehen zu können.

Suchen Sie die heruntergeladene Tinkercad-Zip-Datei für Ihr Objekt und schieben Sie dann per Drag & Drop die Dateien aus der ZIP-Datei in den **Models** Ordner innerhalb Assets.

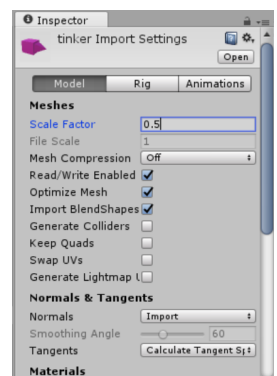
2

Zurück in Unity, wenn Sie den Models Ordner innerhalb von Project öffnen, sollten Sie Ihre Tinkercad creation im Bereich Assets des Projektfensters sehen.

Klicken Sie einfach auf das Tinkercad-Objekt, und sehen dann das **Inspector**-Fenster (normalerweise auf der rechten Seite in der Standardansicht).

Ändern Sie die **Skalierung** auf **0,05**, um die Größe des Objekts zu reduzieren. Klicken Sie auf dieses Fenster, und wählen Sie **Anwenden**, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Legen Sie das Objekt per Drag & Drop in das **Scene**-Fenster.

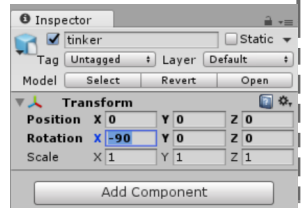




3

Zurück im **Inspector**-Fenster, klicken Sie im Bereich **Transformation** auf **Einstellungen** und wählen Sie **Zurücksetzen**. Ändern Sie dann die x-Achse neben **Drehung** um **-90**.

Dadurch wird sichergestellt, dass Ihr Objekt die richtige Ausrichtung auf der Ebene innerhalb der Szene hat.



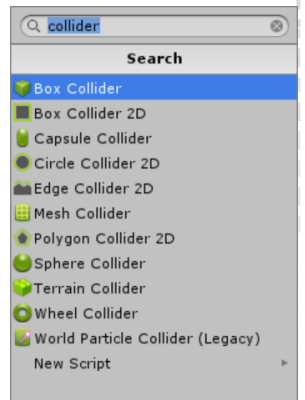
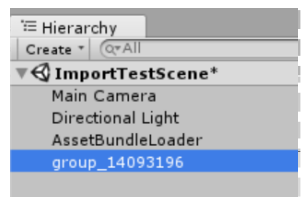
4

Erweitern Sie im Fenster **Hierarchy** das Objekt namens **tinker**. Darunter sehen Sie ein Objekt mit einem Namen, der mit "group_" beginnt. Ziehen Sie dieses group_object und legen es oben im leeren Bereich unterhalb dieser Liste ab (eine blaue Linie sollte erscheinen, sobald Sie ablegen können), um diese zu trennen. Klicken Sie auf **Weiter**. Dies nennt man breaking the prefab.

Es ist wichtig, Ordnung zu halten, also löschen Sie das tinker object wieder aus der Hierarchie.

Wechseln Sie zu dem in Hierarchie ausgewählten Gruppenobjekt zu der Schaltfläche **Add Component** am unteren Rand des Inspector-Fensters.

Wählen Sie **Box Collider** aus der Liste aus. Der Collider gibt das Objektvolumen zurück, so dass das Objekt vom Controller erkannt werden kann. Ohne diese können Sie das Objekt nicht abholen.



5

Jetzt können Sie mit dem Erstellen des Asset-Bundles beginnen.

Zuerst müssen wir ein neues prefab erstellen. Ein prefab ist eine Vorlage für ein Unity-Objekt.

Klicken Sie im **Projects**-Fenster mit der rechten Maustaste auf den Ordner Assets, wählen Sie **Create> Prefab**.

Benennen Sie das neue Element **tinker-prefab** um (alles in Kleinbuchstaben, genau wie geschrieben).

Ziehen Sie das group_object per Drag & Drop in das soeben erstellte tinker-prefab-Asset.

Noch einmal, ordnungstechnisch, löschen Sie das Objekt aus der Szene, indem Sie es auswählen und löschen.

Das Objekt sollte aus dem Szenenfenster verschwinden.

Gehen Sie als nächstes zum Assets-Ordner im Projektfenster und doppelklicken Sie auf **ExportScene**. Dann auf **Speichern**





6

Klicken Sie auf das tinker-prefab Asset.

Am unteren Rand des Inspector-Fensters sehen Sie einen dunklen Abschnitt namens **tinker-prefab**.

Ganz unten ist AssetBundle mit einer Dropdown-Liste daneben. Wählen Sie **Neu** aus, und geben Sie dies ein:

[orgname] -tinkercad-bundle-[number]

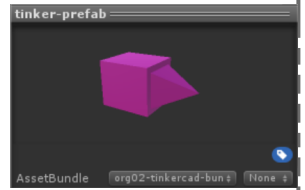
z.B. org02-tinkercad-bundle-01

Wenn Sie mehr Bundles erstellen, passen Sie den Namen hier an, indem Sie sie nummerieren.

Fast fertig! Klicken Sie in der Menüleiste auf **Assets** und wählen Sie **Build All Asset Bundles for Android**

Wenn Sie sich sicher fühlen, könnten Sie mehrere Objekte und Prefabs in Tinkercad erstellen und alles auf einmal bauen!

Sie sehen eine Fortschrittsleiste, sobald diese verschwunden ist, ist Ihr Bundle bereit für Online Hosting und in Ihre Salesforce App integriert zu werden!



7

Erweitern Sie in dem Bereich **Assets** des **Project**-Fensters **AssetBundles**.

Für jedes Bundle gibt es 2 Dateien, von denen eines das Manifest und das andere als leer erscheint.

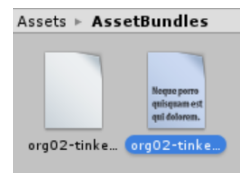
Es ist die **leere**, die wir **behalten** wollen!

Also, klicken Sie auf die **mit Text** dann auf **löschen**.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die verbleibende leere Datei und wählen Sie **Reveal in Finder**.

Übertragen Sie diese Datei an:

<https://www.dropbox.com/request/K2HljhwyGQBgyBTPAkxo>



8

Jetzt wo wir es abgeschickt haben, lassen Sie es uns kurz testen. Wechseln Sie in die Ansicht **ImportTestScene** im Bereich Assets des Projektfensters.

- 1) wählen Sie das **AssetBundleLoader**-Objekt in Hierarchie
- 2) öffnen Sie <https://www.dropbox.com/s/dx92je774zi54up/links.txt?dl=0>
- 3) Suchen Sie Ihr Bundle in der Liste und kopieren Sie die URL, überprüfen Sie das Ende der URL, um sicherzustellen, dass es Ihr Bundle ist
- 4) legen Sie den Bundle-Pfad im Inspector neben der Bundle-URL fest
- 5) Klicken Sie auf die Wiedergabetaste, um die Szene abzuspielen
- 6) das Objekt sollte in der Spielansicht erscheinen
- 7) wenn das Objekt nicht erscheint Überprüfen Sie die Konsole