

- Project
- Create
- Folder
  - C# Script
  - Javascript
  - Shader
  - Compute Shader
  - Prefab
  - Audio Mixer
  - Material
  - Lens Flare
  - Render Texture
  - Lightmap Parameters
  - Animator Controller
  - Animation
  - Animator Override Controller
  - Avatar Mask
  - Physic Material
  - Physics2D Material
  - GUI Skin
  - Custom Font
  - Shader Variant Collection
  - Legacy

- Custom Assets
  - Generate Assembly
  - Generate Config Asset
  - Open Config Asset
  - CSharpCustomAsset
  - CubeCustomAsset
  - SphereCustomAsset
  - Firstpass
  - Editor
  - User Assemblies

Inspector

CSharpCustomAsset

Open

Script: CSharpCustomAsset

Position: X 0 Y 0 Z 0

Name:

Custom Asset

Inspector

CustomAssetGenerator.config

Open

Auto Generate: ☒

Change values and re-generate assembly

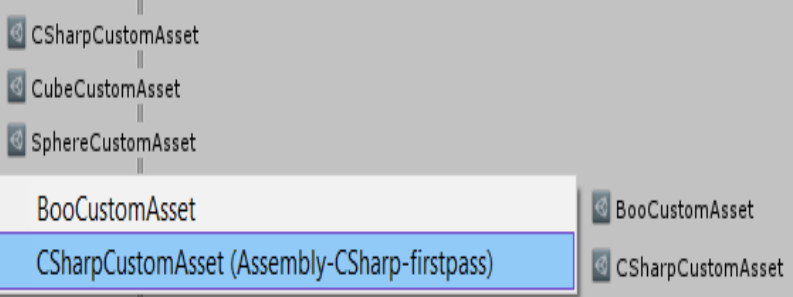
Logs: ☒

Assemblies

- Assets/Create/Custom Assets/Assembly-CSharp
- Assets/Create/Custom Assets/Firstpass
  - Assembly-Boo-firstpass
  - Assembly-CSharp-firstpass
- Assets/Create/Custom Assets/Editor
  - Assembly-UnityScript-Editor
- Assets/Create/Custom Assets/User Assemblies
  - TestLibrary

Re-generate

Config Asset



Custom Asset Generator by Samet Kurumahmut



# CUSTOM ASSET GENERATOR

[Unity](#) serilenebilir veri konteyner sınıflarını *custom asset* dosyaları içerisine depolamak için bir seçenek sunmaktadır. Ancak, [ScriptableObject](#)'den kalıtım alan herhangi bir sınıfın *custom asset*' ini oluşturmak için her zaman ekstra kod yazmak zorundasın. Bu araç da bu sorunu çözmektedir.



*Configuration asset*' i oluşturmak için

[CustomAssetGenerator.dll](#)' i projene aktar ve

"Assets/Create/Custom Assets/Generate Config Asset" ana menu yolunu kullan.

*Configuration asset*' indeki değerleri değiştir ve *re-*

*generate* buton veya "Assets/Create/Custom Assets/Generate Assembly" ana menu yoluyla

*CustomAssets* kütüphanesini oluştur.



[CustomAssetGenerator.dll](#)

veya



[CustomAssetGenerator.unitypackage](#)

[Websitesine](#) git.

Destek [Websitesi](#).



# SÜRÜM GEÇMİŞİ

Sürüm 1.2.0  
21 Nisan 2016

## Özellikler

- "Open Config Asset" menü öğesi eklendi.
- Aktif *configuration asset* i pasif olanlardan ayırt etmek için bir ikon eklendi.
- *Configuration asset* e iletişim bağlantıları eklendi.

## Değişiklikler

- *ScriptableObjectUtil* sınıfındaki *custom asset* yöntemleri, *void* yerine yeni oluşturulan *custom asset* i geriye döndürecek.
- *CustomAssets* kütüphanesi, *AssetDatabase.Refresh()* metodu yerine *AssetDatabase.ImportAsset()* metodu kullanılarak aktarılacak.

## Düzeltilmeler

- Yeni kütüphaneyi oluştururken bir hata oluştursa bir önceki *CustomAssets* kütüphanesi silinmeyecek.
- Bir önceki *CustomAssets* kütüphanesi silerken oluşabilen '*unauthorized access exception*' sorunu giderildi.

Sürüm 1.1.0  
21 Eylül 2015

## Özellikler

- *Custom Asset Generator* konumu artık tamamen bağımsız. Önceden, *Custom Asset Generator* dosyaları "*CustomAssetGenerator/Editor*" yolu altında yerleştirilmek zorundaydı. Ama şimdi istediğin yerde konumlandırabilirsin. Yine de "*CustomAssetGenerator/Editor*" yolu altına yerleştirmek, *Custom Asset Generator* ve senin dosyalarını ayırt etmek açısından iyi bir yol.

## Değişiklikler

- Önceden sabit "*Re-generate*" sunan *Generate* butonu, artık *CustomAssetGenerator* kütüphanesi ile aynı dizindeki *CustomAssets* kütüphanesinin konumuna bakarak "*Generate*" veya "*Re-generate*" olarak sunulabilir.

## Düzeltilmeler

- Kullanıcı *Unity* veya kendi kütüphanesine sahip olmadığında, *configuration asset* boş bir *ReorderableList* oluşturuyordu.
- *ScriptableObjectUtil.CreateAssetAtPath()* metodu *custom asset* leri sabit bir dizinde oluşturuyordu. Şimdi verilen dizinde oluşturuyor.

Sürüm 1.0.0  
7 Eylül 2015

### Özellikler

- Ekstra kod yazmadan, *ScriptableObject*' den kalıtım alan sınıflardan *custom asset* oluşturma
- Yeniden sıralanabilir liste yardımıyla jenerik menü oluşturma
- Alfabetik olarak sıralama
- Otomatik oluşturma
- Loglamayı açıp kapatma