

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

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 ☒

Custom Assets

Assemblies Types

Assets/Create/Custom Assets/

= ☒ Assembly-CSHarp

Assets/Create/Custom Assets/ Editor

☒ Assembly-CSHarp-Editor

☒ Assembly-UnityScript-Editor

Assets/Create/Custom Assets/ Firstpass

= ☒ Assembly-Boo

Assets/Create/Custom Assets/ User Assemblies

= ☒ TestLibrary

Re-generate

Custom Assets

Generate Assembly

Generate Config Asset

Open Config Asset

Create Custom Asset

CSharpCustomAsset (Assembly-CSHarp)

CubeCustomAsset

SphereCustomAsset

Editor

Firstpass

User Assemblies

Config Asset

CSharpCustomAsset

CubeCustomAsset

SphereCustomAsset

CSharpCustomAsset

CSharpCustomAsset (Assembly-CSHarp-Editor)

JSCustomAsset

JSCustomAsset



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 projeye 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.



Custom Asset Generator

Samet Kurumahmut tarafından

SÜRÜM GEÇMİŞİ

Sürüm 1.3.1

18 Eylül 2016

Özellikler

- Seçili *custom asset* tipleri için “Create Custom Asset” menü öğesi eklendi.
- *Configuration asset* aracılığıyla *custom asset*’leri oluşturma eklendi.
- *Configuration asset*’e “Ping all Custom Assets” butonu eklendi.
- Sıralanabilir listelerin üstbilgi bölümüne “create” ve “ping” butonları eklendi.
- Arama çubuğu eklendi.
Arama çubuğuna gitme: *Windows* üzerinde “Ctrl + F” kısayolu / *OS X* üzerinde “Command + F” kısayolu.

Arama çubuğunu kapatma: “Esc” kısayolu.

- Sonraki sürümler için sürüm güncelleyici eklendi.

Değişiklikler

- Tip listeleri, aynı “FullName” e sahip olduğunda “AssemblyQualifiedName” e göre sıralama yapılacaktır.

Düzeltilmeler

- *Düzeltildi:* Sıralanabilir listelerde değişiklik yapıldıktan sonra bir script değiştirildiğinde listelerde oluşan çift kopya sorunları çözüldü.
- *Düzeltildi:* Bir liste alfabetik olarak sıralandıktan sonra geri alma işlemlerinde oluşan sorunlar çözüldü.
- *Düzeltildi:* Bir list maddesi alfabetik olarak sıralanmış bir listeye eklenince yeniden sıralamama sorunu giderildi.
- *Düzeltildi:* *Unity*, configuration obje örneğini yeniden örneklediğinde oluşan otomatik oluşturmanın kapatılması sorunu giderildi.

Özellikler

- Menü öğeleri, farklı kütüphanelerden gruplandırılmış tiplere göre oluşturulabilir.
- *Custom Asset Generator*, yeni eklenen bir kütüphaneyi sırayla “*Unity Assemblies*”, “*User Assemblies*” ve “*Newly Added*” listelerine eklemeyi dener. Diğer yandan *Custom Asset Generator*, yeni eklenen bir tipi sırayla “*Unity Types*”, “*User Types*” ve “*Newly Added*” listelerine eklemeyi dener.
- Kütüphaneler/Tipler araç çubuğunu değiştirme *Google Chrome* daki aynı kısayollarla gerçekleştirilebilir.

Sonraki sekmeye gitme: *Windows* üzerinde “**Ctrl + Tab**” or “**Ctrl + PgDn**” kısayolu / *OS X* üzerinde “**Command + Option + Right arrow**” kısayolu.

Önceki sekmeye gitme: *Windows* üzerinde “**Ctrl + Shift + Tab**” or “**Ctrl + PgUp**” kısayolu / *OS X* üzerinde “**Command + Option + Left arrow**” kısayolu.

- Tüm kütüphaneler ve tipler için ping butonları eklendi. *Alt/Option* tuşu ile *Show In Explorer/Reveal In Finder*.
- Public API *CustomAssetGenerator.Utils.ScriptableObjectUtil* tipi için, *CreateAsset()* ve *CreateAssetAtPath()* metodlarına *type* ve *className* aşırı yüklemeleri eklendi.
- Log mesajları için *context* objesi eklendi.

Değişiklikler

- Herhangi bir *custom asset* bulunmadığında hata yerine uyarı verilecek.
- *Configuration asset*’ teki listeler arasında boşluk eklendi.

Düzeltilmeler

- *Düzeltildi*: Başka bir tipin içerisindeki *ScriptableObject* tipler işleniyor.
- *Düzeltildi*: Halihazırda eklenmiş bir tip değiştiğinde oluşturma işlemi yeniden çalışıyor.
- *Configuration asset*’ teki “**Cleaning up leaked objects in scene**” uyarısı giderildi.

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.

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 yerleřtirmek, Custom Asset Generator ve senin dosyalarını ayırt etmek aısından iyi bir yol.

Deęiřiklikler

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

Düzeltilmeler

- Kullanıcı Unity veya kendi kütüphanesine sahip olmadığında, configuration asset boş bir ReorderableList oluřturuyordu.
- ScriptableObjectUtil.CreateAssetAtPath() metodu custom asset’ leri sabit bir dizinde oluřturuyordu. řimdi verilen dizinde oluřturuyor.

Sürüm 1.0.0

7 Eylül 2015

Özellikler

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