



- 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 Asset

Config Asset

Custom Asset Generator
by Samet Kurumahmut

- Custom Assets
 - Generate Assembly
 - Generate Config Asset
 - CSharpCustomAsset
 - CubeCustomAsset
 - SphereCustomAsset
 - Firstpass
 - BooCustomAsset
 - CSharpCustomAsset (Assembly-CSharp-firstpass)
 - Editor
 - User Assemblies



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](#)

[GitHub](#)' ı kullanarak geri bildirimini paylaşmaktan çekinme.



SÜRÜM GEÇMİŞİ

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* oluştuyordu.
- *ScriptableObjectUtil.CreateAssetAtPath* metodu *custom asset*' leri sabit bir dizinde oluştuyordu. Şimdi verilen dizinde oluşturuşor.

Sürüm 1.0.0
7 Eylül 2015

Özellikler

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