

Asset Shelfについて

Asset Shelfは、特定のフォルダ内のアセットの画像をグリッド状に表示するアセットブラウザです。主にレベルデザインの作業を効率化するために作成されており、プレハブやマテリアルなどを素早く見つけれられます。



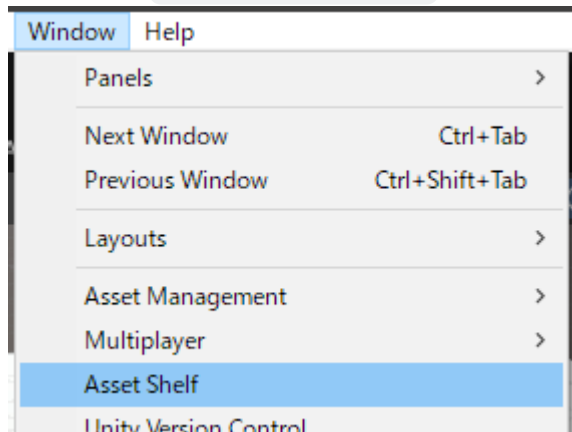
始め方

1. Asset Shelfをインポート

Package ManagerからAsset Shelfをインポートします。

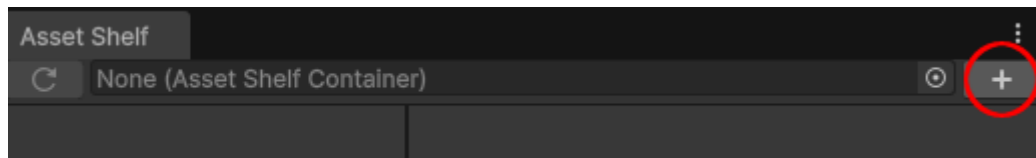
2. Asset Shelfウィンドウを開く

画面上部の Window -> Asset Shelf の順にクリックすると、Asset Shelfウィンドウが開きます。



3. 設定ファイルを作成

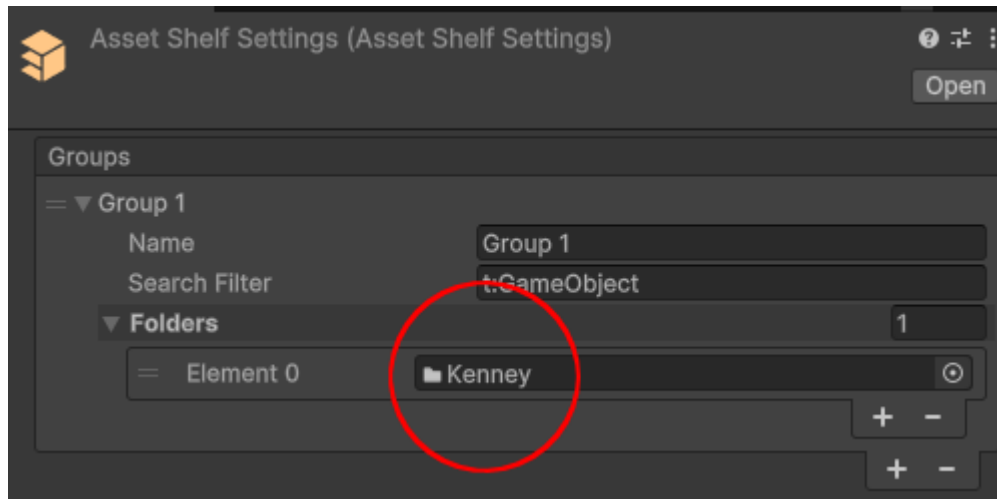
Asset Shelfウィンドウの + ボタンを押すと、Asset Shelf Settingsを作成するウィンドウが開くので、適当な場所に保存します。



4. フォルダを登録

作成したAsset Shelf Settingを選択肢、"Folders"に、Asset Shelfで表示したいフォルダをドラッグしま

す。

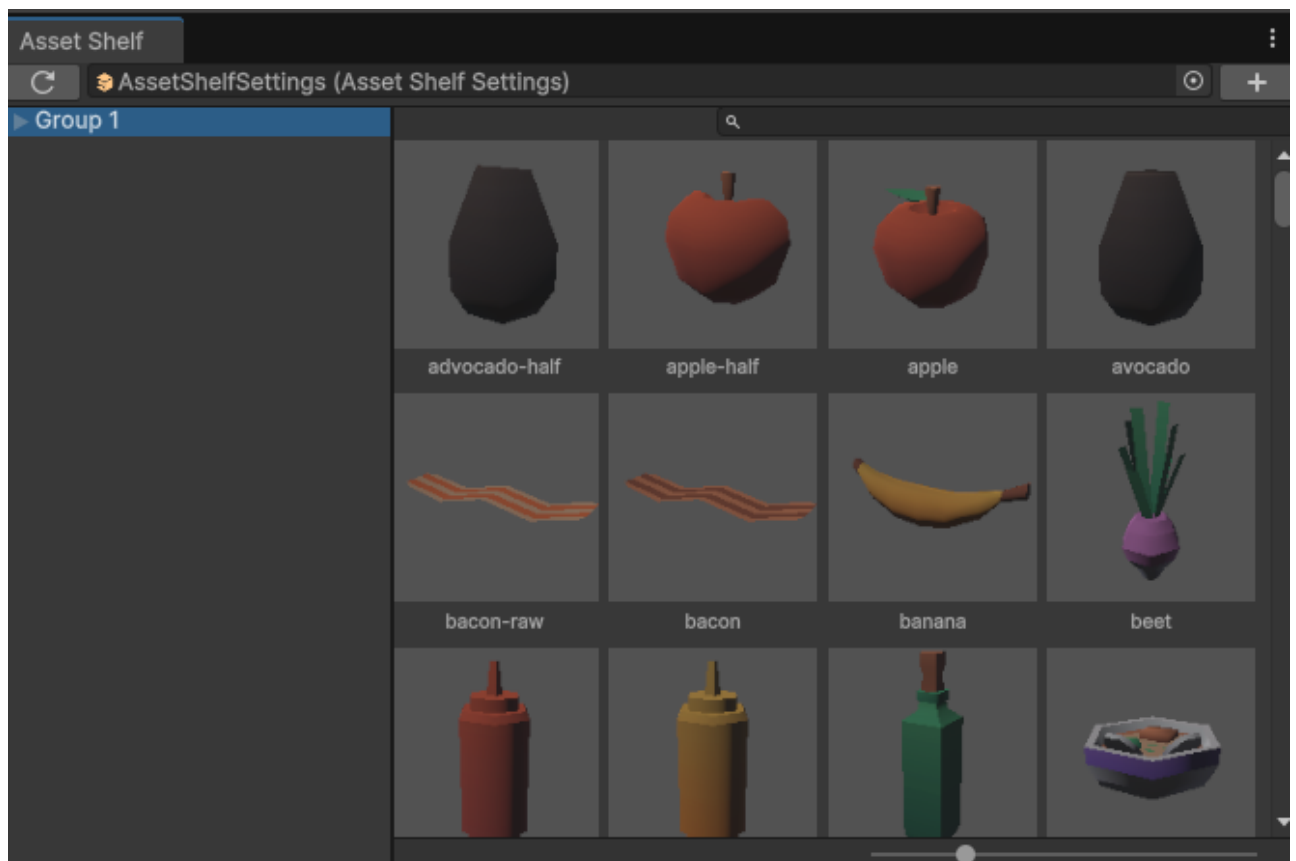


"Search Filter"は、特定のアセットタイプのみを表示したい場合に使用します。

- 3Dモデルやプレハブのみ: `t:GameObject` (デフォルト)
- テクスチャのみ: `t:Texture`
- マテリアルのみ: `t:Material`
- 詳しくは、Unityマニュアルの[Projectウィンドウ#Search filters](#)を参照してください。

5. 表示を確認

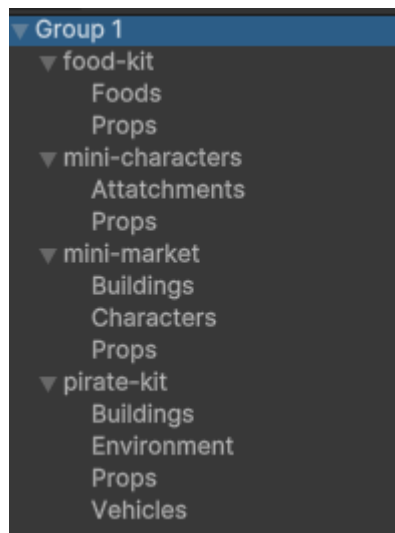
設定が完了すると、Asset Shelfウィンドウにフォルダ内のアセットが表示されます。何も表示されない場合は、左上の再読み込みボタンをクリックしてください。



機能

ツリービューで子フォルダを表示

Asset Shelfは、指定したフォルダ内の子フォルダも自動で収集します。ツリービューの三角マークをクリックすると、子フォルダを展開できます。



アセットをシーンにドラッグ

Asset Shelfに表示されるプレハブは、シーンビューにドラッグして配置できます。また、テクスチャやマテリアルなどもドラッグできます。このように、Projectウィンドウと同様の操作が可能です。

アセットをクリックして編集する

Asset Shelfに表示されるアセットをクリックすると、詳細がインスペクターに表示されます。この状態で通常どおりアセットを編集できます。

グリッドビューの見た目を変更

Edit -> Preference -> Asset Shelf から、グリッドビューの見た目を変更できます。

特徴

Asset Shelfは、以下の目的を達成するよう実装されています。想定と異なる動作を見つけた場合は、お気軽にご連絡ください。

1. アセットを素早く発見できる
 - アセットのサムネイルをできるだけ高速に表示
 - 滑らかなスクロール動作
 - 編集直後などでサムネイルが生成されない場合でも、過去のキャッシュを表示
2. アセットを円滑に使用できる
 - Projectウィンドウと同等のドラッグ操作が可能
 - クリック時にインスペクタを開く（Projectウィンドウには影響なし）
3. ユーザーの時間を奪わない
 - ツリーやグリッドの再構築時など、いかなる場合も読み込み待ちが発生しない
 - 使用していないときは、処理負荷を最小限に抑える

連絡先

不具合報告や質問、要望があればご連絡ください。

- Mail: daiki.eviline@gmail.com
- Website: <https://www.andgear-games.com>
- GitHub: <https://github.com/eviltwo>