

- 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

Inspector

CSharpCustomAsset

Script: CSharpCustomAsset

Position: X 0 Y 0 Z 0

Name:

Open

Custom Asset

- Generate Assembly
- Generate Config Asset
- Open Config Asset
- Help
- Create Custom Asset
- CSharpCustomAsset (Assembly-CSharp)
- CubeCustomAsset
- SphereCustomAsset
- Editor
- Firstpass
- User Assemblies

Inspector

CustomAssetGenerator.config

Auto Generate

Custom Editors

Property Drawers

Open

Config Asset

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

- CSharpCustomAsset (Assembly-CSharp-Editor)
- 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

Version 1.3.3

Apr 28, 2017

Özellikler

- Yeni versiyon güncellemeleri kontrol etmek için “**Check for Updates**” menü öğesi eklendi.
- Basit bir diyalog paneli göstermek yerine özelleştirilmiş Hakkında paneli oluşturuldu.
- Ana menü öğe yoluna “**Help/**” bölmesi eklendi.
- Artık *foldout*' ların etiketlerine tıkladığında da genişletilebilir.
- Linkler için link imleci eklendi.
- *Publisher* sayfası için link eklendi.
- Sabit değerler için gömülü kaynaklar eklendi.

Geliştirmeler

- GUI performansı artırıldı.

Değişiklikler

- Dosya ve dizin panelleri, “**Assets**” dizini yerine seçili dizinde açılıyor.
- *Custom Asset Generator Asset Store* sayfası, *Unity Editor* içerisinde açılıyor.

Düzeltilmeler

- Mail ikonunun görünmeme sorunu giderildi.

Özellikler

- *ScriptableObject* property drawer eklendi.
- Listeleri yeniden yüklemek için yenile butonu eklendi.
Kısayol: “F5” veya “Ctrl + R”
- *Configuration asset* ikonun context menüsüne “Help/” menüsü eklendi.
- Referanslar için bağlantı butonları eklendi.

Değişiklikler

- İlgili bir değişiklik yakalandığında, tüm listeler yerine güncel kullanılan listeler(*Assemblies* veya *Types*) güncellenicek.
- “Create Custom Asset” butonları kullanıldığında, dosya ve klasör panelleri “Assets” yerine seçili dizinde açılıyor.
- *Configuration asset* oluşturulurken isme göre sıralanarak oluşturuluyor.
- *CustomAssets* kütüphanesi, *configuration asset* aracılığıyla oluşturulduğunda ping edilecek.

Düzeltilmeler

- *Düzeltildi*: Soyut *ScriptableObject* tipler işleniyor.
- *Assembly::GetTypes()* fonksiyonunu çağırırken oluşan *ReflectionTypeLoadException* hatası giderildi.
- Sıralanabilir tip listelerde değişiklik yapıldıktan sonra bir *script* değiştirildiğinde listelerde oluşan çift kopya sorunları çözüldü.
- *Script* içerisindeki tip silindiğinde tip listelerinden silinmeme sorunu giderildi.
- Sürüm güncellerken, *XML* olmayan bir dosya sürüklendiğinde oluşan *XMLException* hatası giderildi.

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 kütüphane listelerinde 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 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 oluřturma*
- *Yeniden sıralanabilir liste yardımıyla jenerik menü oluřturma*
- *Alfabetik olarak sıralama*
- *Otomatik oluřturma*
- *Loglamayı açıp kapatma*