

# [Unity3D] 10 Best Tips and tricks

1. Transform shortcut. Đơn giản nhưng vô cùng quan trọng để hạn chế tối đa bạn phải thao tác với mouse và thuận tiện khi thao tác với 3D object.

Keystroke	Command	Description
Q	Pan	
W	Move	
E	Rotate	
R	Scale	
T	Rect Tool	



Translate (W)

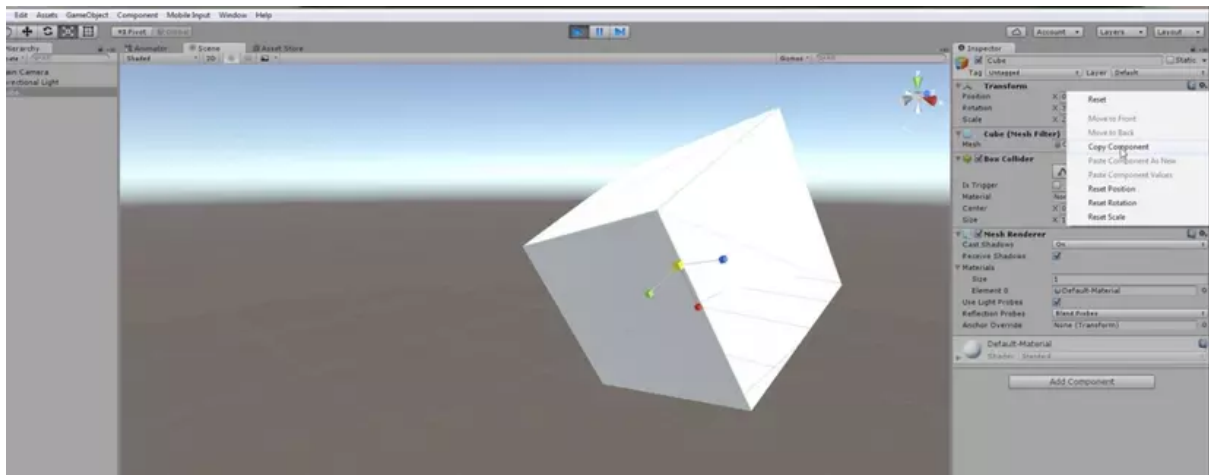


Rotate (E)

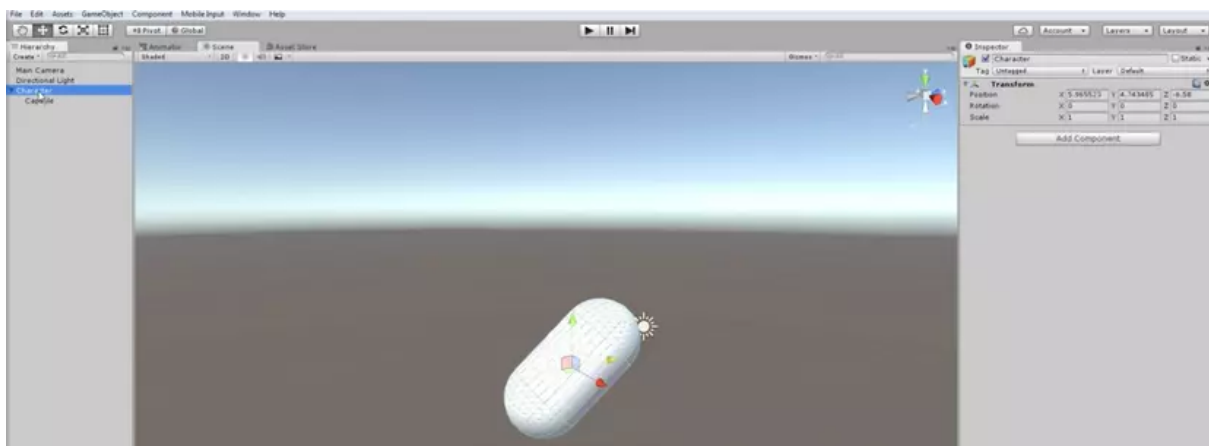


Scale (R)

2. Lưu các thay đổi ở chế độ playmode Đôi khi có những thay đổi ở chế độ play mode (thường là để test) nhưng các bạn muốn lưu lại để đỡ mất thời gian chỉnh sửa thêm ở chế độ editor mode. Về cơ bản đó là những thay đổi ở các thuộc tính trong các component, vì vậy chỉ cần đơn giản là sử dụng chức năng copy component của unity để lưu lại những thay đổi này. Nhớ là sau khi copy xong component ở playmode thì các bạn cần phải paste lại nó vào gameobject mà các bạn muốn thay đổi ở editor mode.



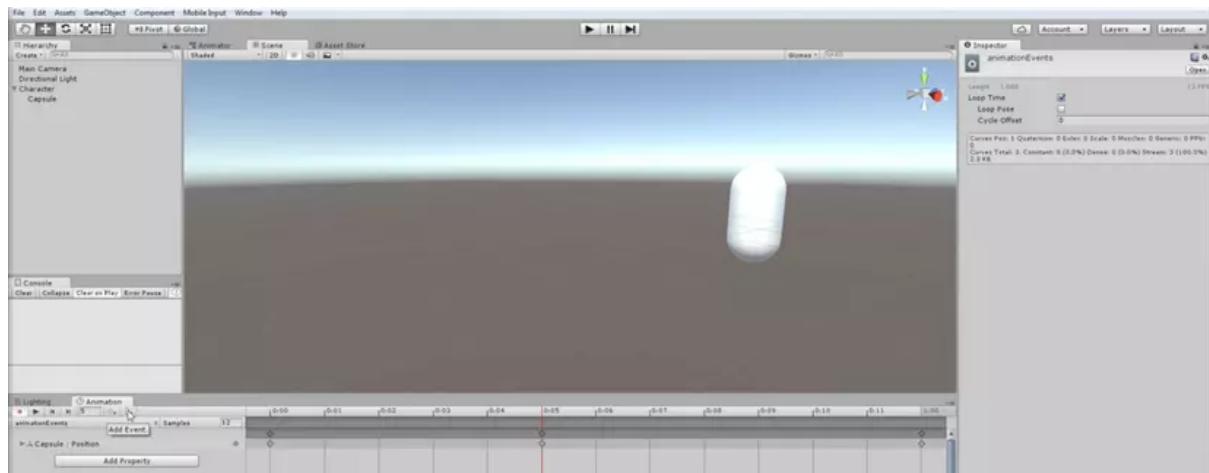
3. Sử dụng một empty game object làm parent Hãy luôn chọn một empty game object làm top vì việc này sẽ khá hữu dụng khi các bạn muốn quản lý khá là nhiều các game object thành một group. Điển hình như khi thiết kế level cho 1 scene hay như khi các bạn có rất nhiều model muốn kết nối với nhau. Khi đó việc di chuyển, rotate hay scale top game object (parent) sẽ đồng bộ hoàn toàn các child game object cho các bạn.



4. Bắt sự kiện cho animation Với unity chúng ta hoàn toàn có thể lắng nghe các event của animation với từng frame, việc này tất nhiên rất thuận tiện thay vì việc phải check các event này trong code. Giả xử với mỗi action hit của main character, chúng ta sẽ tạo một số các event như sau:

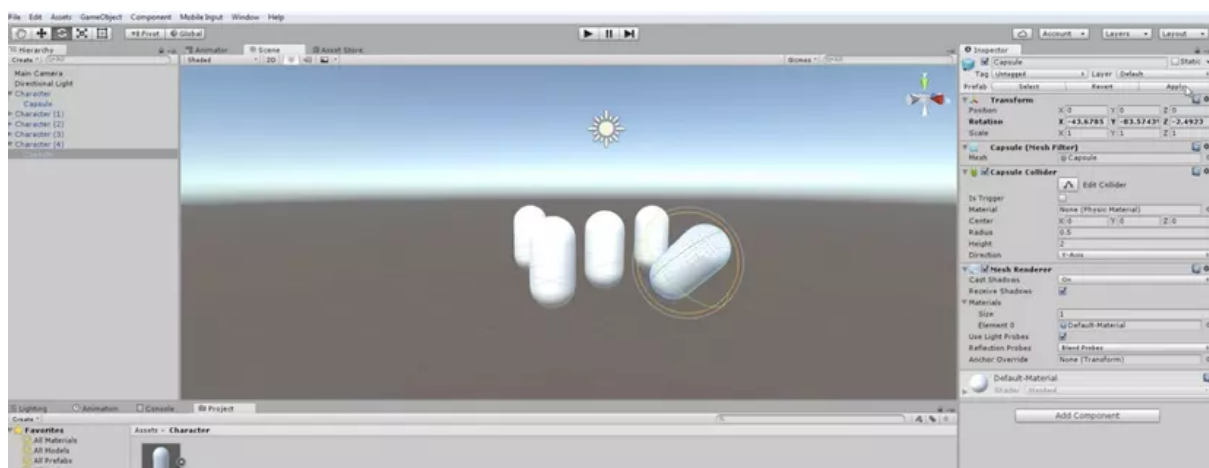
- Event start: sau khi main character đưa tay ra phía trước, sau khoảng 50 frame, chúng ta sẽ generate một particle effect làm phát sáng toàn bộ vùng xung quanh cánh tay.
- Event end : trước khi end khoảng 50 frame, chúng ta sẽ generate tiếp một effect nữa làm nổ một quả bom sáng.

Để làm điều này, các bạn thao tác trên tab animation và chọn menu add event cho frame các bạn mong muốn nhé.



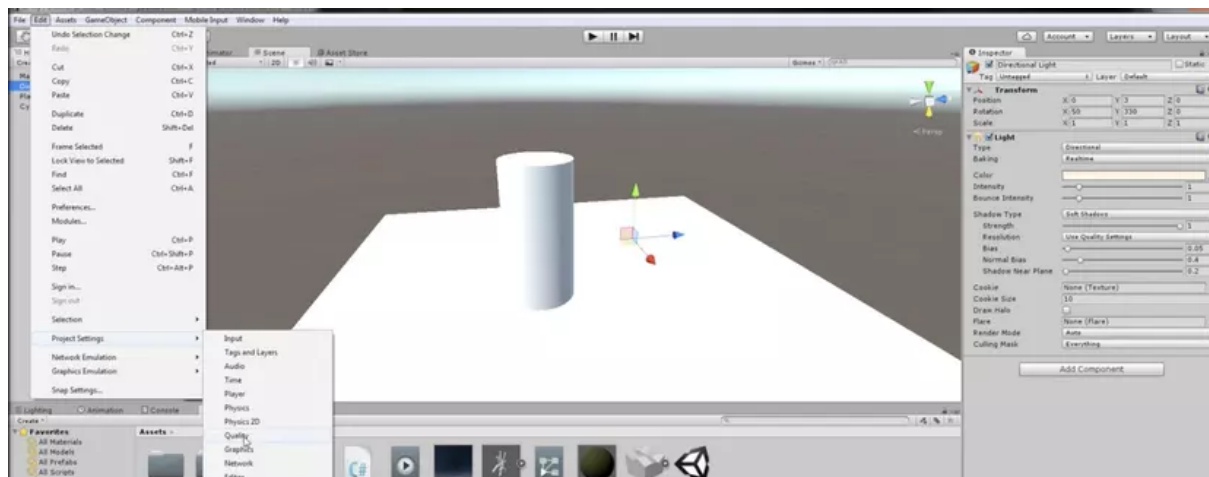
5. Prefab Có 2 tip với prefab như sau, thường đa số là dành cho beginner:

- Quick create prefab: ngoài việc tạo menu prefab thì các bạn hoàn toàn có thể drag game object từ hierarchy xuống project tab để tạo nhanh một prefab.
- Trên inspector, chúng ta có nút apply để lưu toàn bộ thay đổi cho prefab và affect lên các game object khác sử dụng prefab này mà không cần tạo lại hoặc ghi đè prefab cũ ( ngược với việc apply thì chúng ta hoàn toàn có thể revert để lấy lại giá trị trc khi lưu nhé)



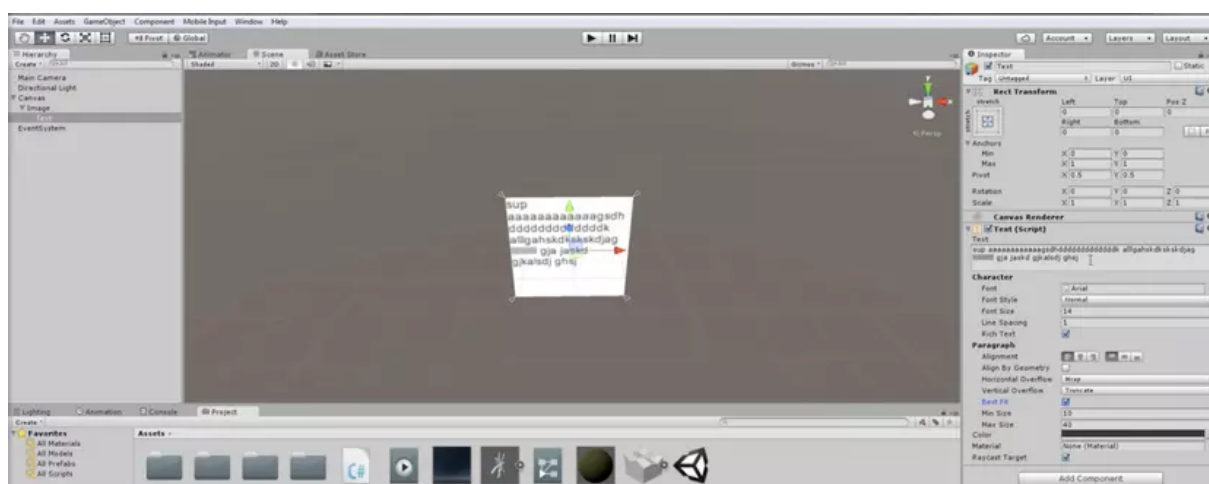
6. Quality settings Việc setting quality khá quan trọng với các platform khác nhau đây là điều đương nhiên và các property thì các bạn cũng nên nghiên cứu. Tuy vậy đôi khi là có những cái đơn giản như việc lighting sử dụng quality setting (ở chế độ fast mode) dẫn đến việc chúng ta vô tình không

thể thấy shadow trên editor mode khiến cho nhiều bạn sẽ rất bối rối. Khi đó ta sẽ cần check đến quality setting.



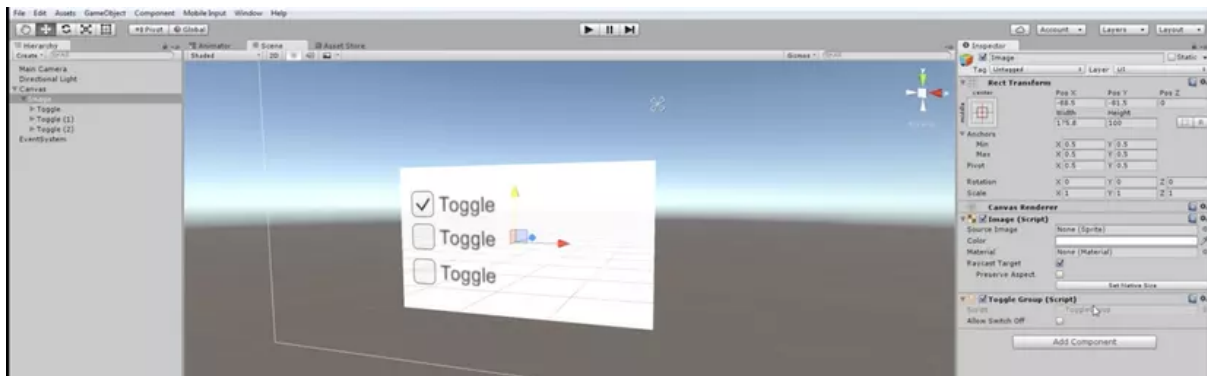
## 7. Chế độ Best fit cho text

Best fit là một option khá hay mà unity cung cấp cho text game object, với chế độ này phụ thuộc vào giá trị min, max của font size mà text sẽ luôn được hiện thị trong rectangle của game object. Điều này đặc biệt giúp các bạn khi test hoặc view log với các platform mà không thể chạy debug point in runtime. Hoặc là có thể test trước các kịch bản trong game, các câu thoại mà không phụ thuộc và đội ngũ design hoặc mất thời gian implement khung text, khung chat.

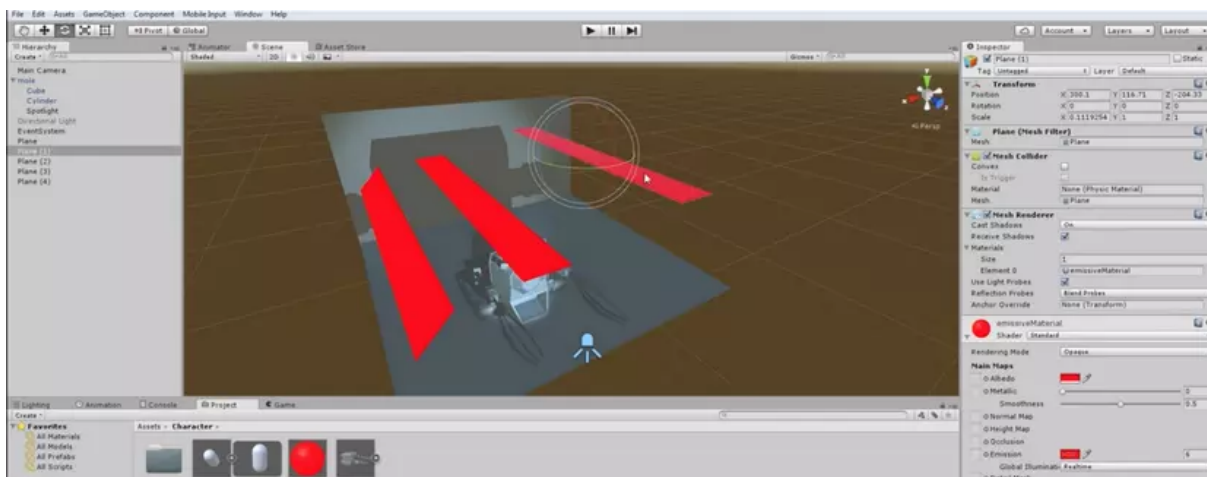


## 8. Toggle groups Việc sử dụng toggle button khá là tiện lợi trong unity nhưng đôi khi chúng ta không để ý unity còn cung cấp thêm một

component là toggle group. Toggle group giúp việc đồng bộ các toggle button trong group mà nó quản lý. Ví dụ như việc đơn giản là select 1 button thì sẽ unselect các button còn lại. Đa số là vì thói quen trước khi có unity UI và các bạn mới cũng sẽ không để ý mà thường sẽ tự viết code cho phần này, và đôi khi nếu bạn không khéo léo thì rất dễ sinh ra bug.



9. Lightmapping checklist Việc baking lighting là điều chắc chắn bạn sẽ phải implement trong hầu hết các 3D game. Và với một game 3D mà level khá phức tạp, chứa nhiều các nguồn sáng, model ... thì thời gian baking sẽ vô cùng lâu, nhất là trên những device cấu hình không cao. Vậy nên hay tập thói quen checklist để kết quả của việc baking luôn luôn như bạn mong muốn.



10. Focus với F key thần thánh ^^ tip cuối cùng mà không thể không nhắc đến là việc sử dụng "F" hot key để focus vào gameobject mà bạn muốn thao tác nhé. Bất kể là 2D game hay 3D game thì việc này vô cùng quan trọng, nhất là với người mới tiếp cận unity. Khi select một game object và sử dụng "F" hot key, unity sẽ tự động focus trên unity editor để các bạn dễ

thao tác hơn với gameobject mà bạn cần thao tác. Ngay các việc trên hierachy khi các bạn chọn một game object mà các bạn chỉ thấy name và không biết cụ thể game object này là game object nào thì các bạn hay sử dụng "F" hotkey để unity focus và cho các bạn một cái view chi tiết nhất về game object mà bạn muốn view nhé.