

# 유니티 Update 함수

2022년 5월 16일 월요일    오후 3:06

Update, FixedUpdate, LateUpdate

Update()

1. Enable 상태일 때 매 프레임마다 호출됨

FixedUpdate()

1. 설정된 값에 따라 일정한 간격으로 호출됨, 물리 효과 오브젝트들을 조정할 때 주로 사용
2. Update의 불규칙한 호출임으로 물리 충돌 검사 등이 용이하지 않음

LateUpdate()

1. 위 두 Update 함수가 모두 호출 된 후 마지막으로 호출 됨
2. 주로 카메라 오브젝트를 사용( Update에서 사용할 경우 카메라가 먼저 움직일 경우가 있을 수 있음 )