public GameObject 변수명; // 오브젝트 담을 공간 생성

Button, Text, InputField 등 타입에 맞는 공간 생성 가능

버튼의 OnClick() 이벤트 등의 기능을 사용하려면 스크립트에 메소드 생성 및 기능구현 후 오브젝트에 담아 이벤트 할당

Time.deltaTime = 전 프레임이 완료되기까지 걸린 시간

변수명.transform.Rotate(new Vector3(x, y, z)) // 현재 각도 기준으로 입력된 값 만큼 회전

변수명.ransform.localEulerAngles = new Vector3(0, 0, 0); // 절대값 기준으로 각도 설정

변수명.GetComponent<Renderer>().material.color = new Color((0, 0, 0); // 머터리얼 색상 변경

UNITY 단축키

Shift + Space : Toggle Maximize

Ctrl+p : 플레이

MMB : Hand Tool

RMB : 제자리 카메라 회전

RMB + WASD : 자유시점

Mouse wheel : 확대 / 축소

Alt + Wheel : 마우스 위치 기준 확대 / 축소

F : Farming 선택한 오브젝트로 이동

Alt + MLB : 카메라 중앙 기준 카메리 이동

ctrl+d : duplicate

v : vertexSnap

 “t:”로 시작하는 검색어는 지정된 에셋 타입(mesh, texture, material 등)을 기준으로 필터링하고 “l:”로 시작하는 검색어는 레이블을 기준(태그 등등)으로 필터링합니다. 찾고자 하는 내용을 알고 있으면 메뉴를 사용하지 않고 검색어를 검색 상자에 직접 입력할 수 있습니다. 타입 또는 레이블을 한번에 2개 이상 검색할 수도 있습니다. 여러 타입을 추가하면 검색이 확장되어 지정된 타입이 검색에 모두 포함됩니다. 즉, 타입에 OR 검색 연산자가 적용됩니다. 여러 레이블을 추가하면 지정된 레이블이 포함된 항목으로 검색 범위가 좁혀집니다. 즉, 레이블에 OR 검색 연산자가 적용됩니다.

띄어쓰기로 구분

태그 : Inspector 우측 하단 태그표시

라이트 개수 Edit-Project Settings – Graphics – UniversalRP~~~ 클릭후 종료 – 오브젝트 선택- Lighting – Per Object Limit 개수 늘리기

Post Processing

GameObject – Volume – Global Volume – Volume(profile) New – Add Override – 효과선택 – 카메라 –Rendering – Post Processing 체크