

홈

태그

방명록

데브스퀘어의 프로그래밍 블로그

Server (9)

Spring Boots (5)

Unity/UI 2020. 5. 17. 01:07

Nakama (1)

<https://devsquare.tistory.com/13>

Linux (0)

Redis (3)

Database (3)

postgresql

mysql (2)

Bigquery (1)

Unity (13)

Photon Pun2 (2)

2D (1)

3D (2)

UI (3)

DEBUG (2)

[Tip] 화면 해상도 & 가로 세로 비율 조정 01

[Tip] 화면 해상도 & 가로 세로 비율 조정 02

1편에 이은 후속이다. 1편에서 언급한 실험 결과인 셈.

<https://devsquare.tistory.com/11> [Tip] 화면 해상도 & 가로 세로 비율 조정 01 사실...

devsquare.tistory.com

급하신 분은 결론부에 해당되는 2편을 보시는 걸 추천합니다.

지름

ABOUT ME

방명록 Deep Nestle

5월 1일 9월 8일

Alkannin 鞣花素

Miratich(-03) II-

Redis (3)

Database (3)

vue.js (1)

```
postgresql
```

취업 관련 (1)

mysql (2)

비저공자 (Bigquery)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pul

27.

[Tip]

3 Mycol. Sci.

U 8... B

D 3 (2

— • — •

blog.naver.com

```
float targetWidthAspect = width * 0.01f;
```

```
float targetHeightAspect = height * 0.01f;
```

```
camera.aspect = targetWidthAspect / targetHeightAspect;
```

```
float widthRatio = Screen.width / targetWidthAspect;
```

```
float heightRatio = Screen.height / targetHeightAspect;
```

```
float heightAdd = ((100.0f * widthRatio / heightRatio) - 100.0f) * 0.005f;
```

```
float widthAdd = ((100.0f * heightRatio / widthRatio) - 100.0f) * 0.005f;
```

홈 Corgi Engli
Facebook (

ABOUT ME

방명록
Total 13,495
왜안래작 (8)

이과생 공
이과공
Match (0) 표

기타 (1)
Database (3)
vue.js (1)

취업 관련 (1)
mysql (2)
비전공자 (1,
Bigquery (1,

고졸 (0)
Unity (13)

인기포스트
Photon Pul
25
3
[Tip] Mysql S
... U 8... B

D 3 (2
- - -

```
if (heightRatio > widthRatio)
{
    widthAdd = 0.0f;
}
else
{
    heightAdd = 0.0f;
}

camera.rect = new Rect(
    camera.rect.x + Mathf.Abs(widthAdd),
    camera.rect.y + Mathf.Abs(heightAdd),
    camera.rect.width + (widthAdd * 2),
    camera.rect.height + (heightAdd * 2)
);
```

다만 이렇게 하면, 화면에 잔상이 남기 때문에 이를 지워주어야 한다.

```
private void OnPreCull()
{
    Rect rect = camera.rect;
    Rect newRect = new Rect(0, 0, 1, 1);
    camera.rect = newRect;
    GL.Clear(true, true, Color.black);
}
```

Corgi Engine
camera.rect = rect;
Facebook ()

ABOUT ME

ML (0)

유니티 에디터 상에서 Play를 통해 테스트 해보면 결과는 아래와 같다.

방명록 DeepLearning (50)

Total 13,495

가장자리의 Red color는 디버깅을 위해 black 대신 그린 것

책읽어줘 (8)

Spring Boot

React Native

Match (0) 프로젝트

Redis (3)

기타 (1)

Database (3)

vue.js (1)

취업 관련 (1)

postgresql

mysql (2)

비전공자 (3)

Bigquery (0)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pun2 (2)

2D

[Tip] 3 Mysql Spring Boot

...

U 8...

D

...

위를 캔버스에 그릴 경우, 캔버스의 가로세로 비율 또한 조정을 해야 할 수 있다. 대개의 경우는 아래와 같은 방법으로 비율을 조정할 수 있다. 이때 조심해야할 것은 가급적이면 Render Mode를 Screen Space - Overlay를 선택하도록 하자. (너무 많은 블로그에서 아무런 생각도 없이 Screen Space - Camera를 추천한다.)



지름

ABOUT ME

ML (0)

방명록 Deep Nesting (4/50)

제임해 작9(8)

Blackboard 플랫폼 (5)

MiracleX 퍼즐게임 (1)

Redis (3)

기타 (1)

Database (3).

vue.js (1)

postgresql

취업 관련 (1)

mysql (2)

비저공자 (Bigquery)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pul

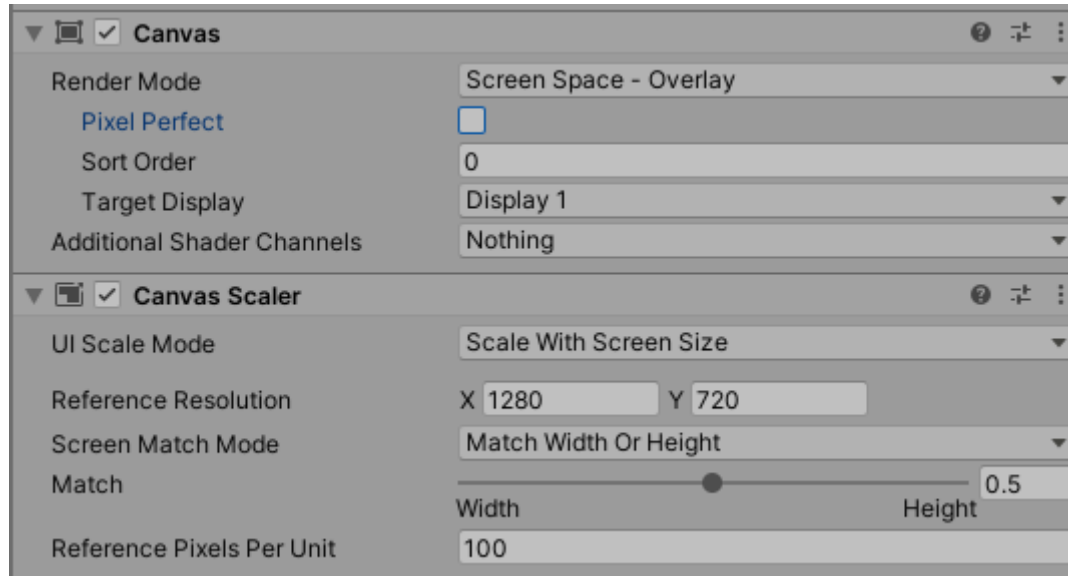
25.

[Tip]

3 Mysql Spring

U 8...

D 3 (



Canvas The Canvas component represents the abstract space in which the UI is laid out and rendered. All UI elements must be children of a GameObject that...

docs.unity3d.com

Screen Space - Overlay

In this mode, the Canvas is scaled to fit the screen and then rendered directly without reference to the scene or a camera (the UI will be rendered even if there is no camera in the scene at all). If the screen's size or resolution are

홈

ABOUT ME

ML (0)

방명록 DeepLearning4J (5)

Total 13,495

왜안돼작 (8)

외국생 공과대 (9)

네트웍 플랫폼

Match (3) 퍼즐게

Redis (3)

기타 (1)

Database (3)

vue.js (1)

postgresql (0)

취업 관련 (1)

mysql (2)

비전공자 (1)

Bigquery (1)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pun2 (2)

2D...

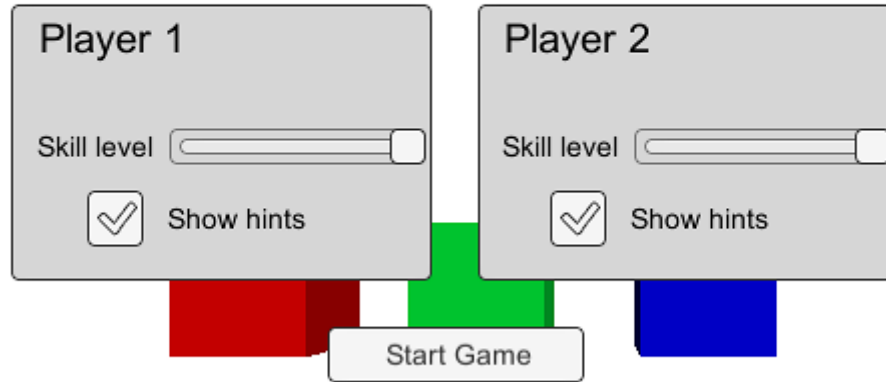
[Tip] 3 Mysql Spring
... U 8... B...

D G (2)

...

Corgi Engine (1) changed then the UI will automatically rescale to fit. The UI will be drawn over any other graphics such as the camera view.

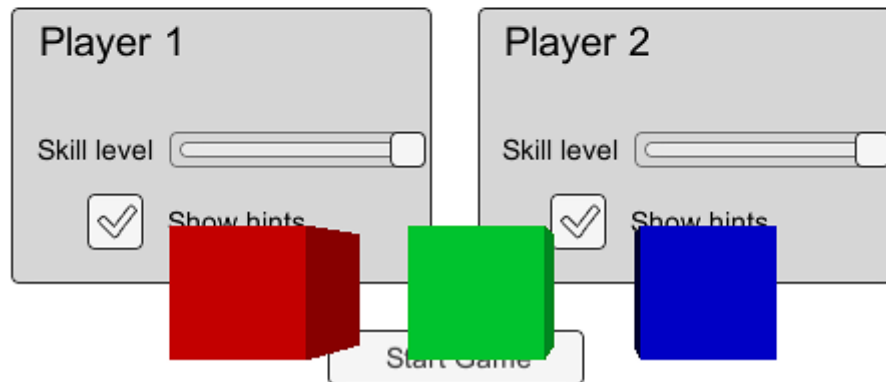
Facebook (2)



Note: The Screen Space - Overlay canvas needs to be stored at the top level of the hierarchy. If this is not used then the UI may disappear from the view. This is a built-in limitation. Keep the Screen Space - Overlay canvas at the top level of the hierarchy to get expected results.

Screen Space - Camera

In this mode, the Canvas is rendered as if it were drawn on a plane object some distance in front of a given camera. The onscreen size of the UI does not vary with the distance since it is always rescaled to fit exactly within the camera frustum. If the screen's size or resolution or the camera frustum are changed then the UI will automatically rescale to fit. Any 3D objects in the scene that are closer to the camera than the UI plane will be rendered in front of the UI, while objects behind the plane will be obscured.



홈	Corgi Engine (1)
	Facebook (2)
ABOUT ME	
ML (0)	
방법론	Deep Learning (1)
문제	문제 (8)
기타 (1)	
Database (3)	
취업 관련 (1)	
비전공자	Bigquery (1)
고졸 (0)	
Unity (13)	
인기포스트	
[Tip]	

스크린 스페이스 - 스크린 & 카메라

스크린 스페이스 - 카메라를 선택할 경우, 캔버스가 3D 오브젝트에 의해 가려질 수 있음을 명심하자.

문제는 위의 방법들을 대개 동시에 쓰기 때문에 발생한다.

해상도를 고정 해상도로 조절할 경우

Canvas 플랫폼을 사용하지 않으면 화면 구석탱이에 조그맣게 그려진다.

퍼즐게임을 사용하면 실제 단말기 스크린 AspectRatio와 카메라 ViewPort Rect의 비율 차이 때문에 늘어짐이 발생한다.

2) 늘어짐 현상을 없애기 위해 위의 소스 코드를 쓴 경우

▶ 캔버스를 Screen Space - Overlay로 그리게 되면, UI가 공백에 그려지는 현상이 발생한다. (오잉!)

Corgi Engi
홈 Facebook C

ABOUT ME
ML (0)

방명록 DeepHate

Total 13,495

왜안돼작 (8)

외교생 공존

새로운 글

Match (0) 표

Redis (3)
기타 (1)

Database (3)
vue.js (1)

postgres
취업 관련 (1)
mysql (2)

비전공자 (3)
Bigquery (3)

고졸 (0)

Unity (13)

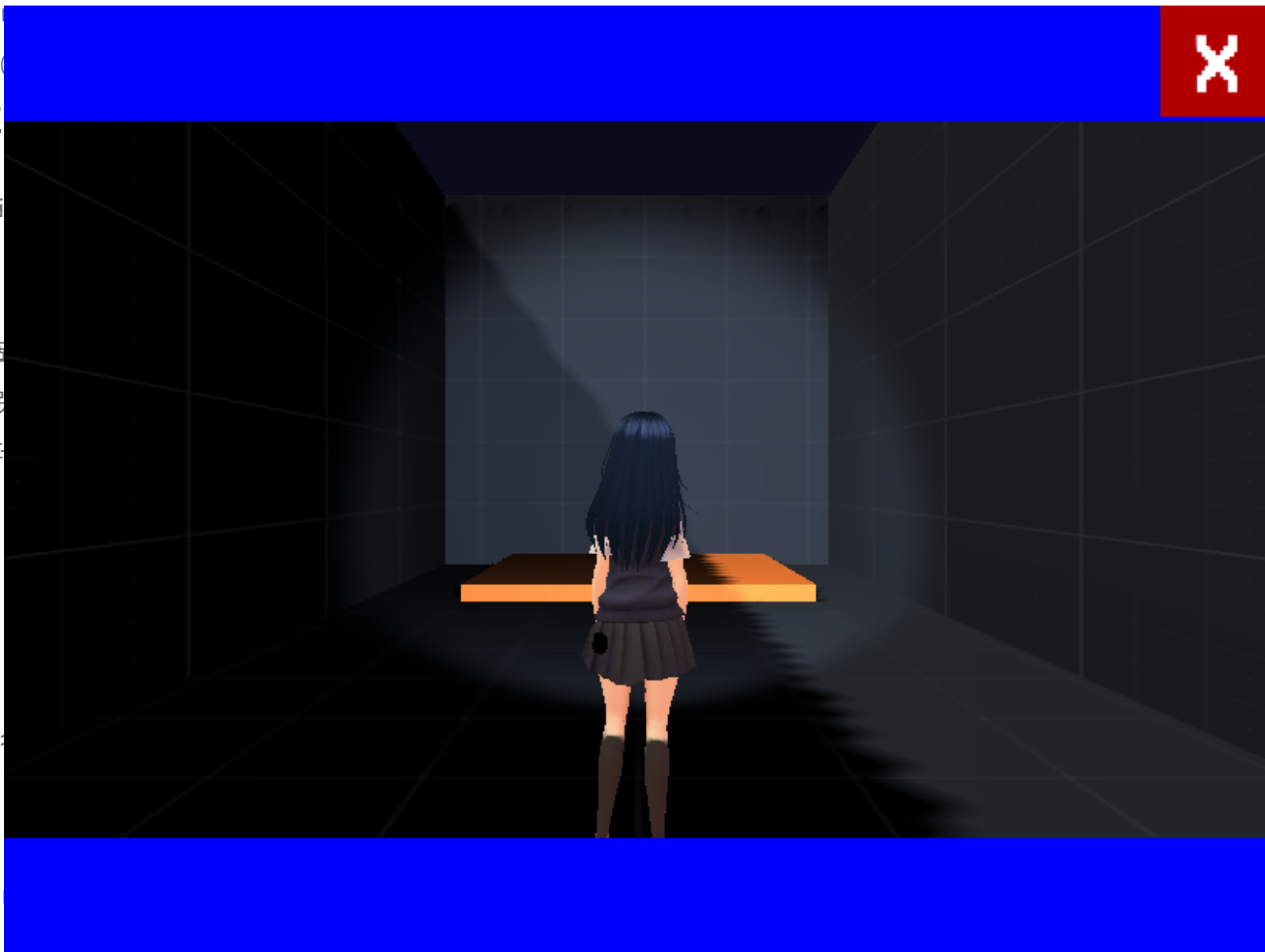
인기포스트
Photon Pu

25 ...

[Tip] 3 Mysql Spring [Tip]
... U 8... B... ...

D 3 (2

...



▶ 캔버스를 Screen Space - Camera로 그리게 되면 UI가 3D 오브젝트에 가려질 수 있다.

Corgi Engi
Facebook C

ABOUT ME
ML (0)

방명록 DeepHate
Total 13,495
왜안돼작 (8)

Spring 공
리치공
Match (0) 포

Redis (3)
기타 (1)

Database (3)
vue.js (1)

postgres (0)
취업 관련 (1)
mysql (2)

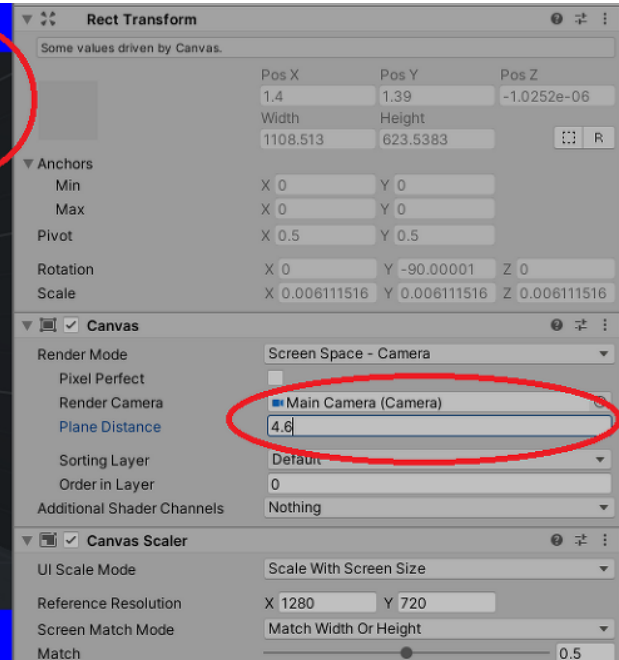
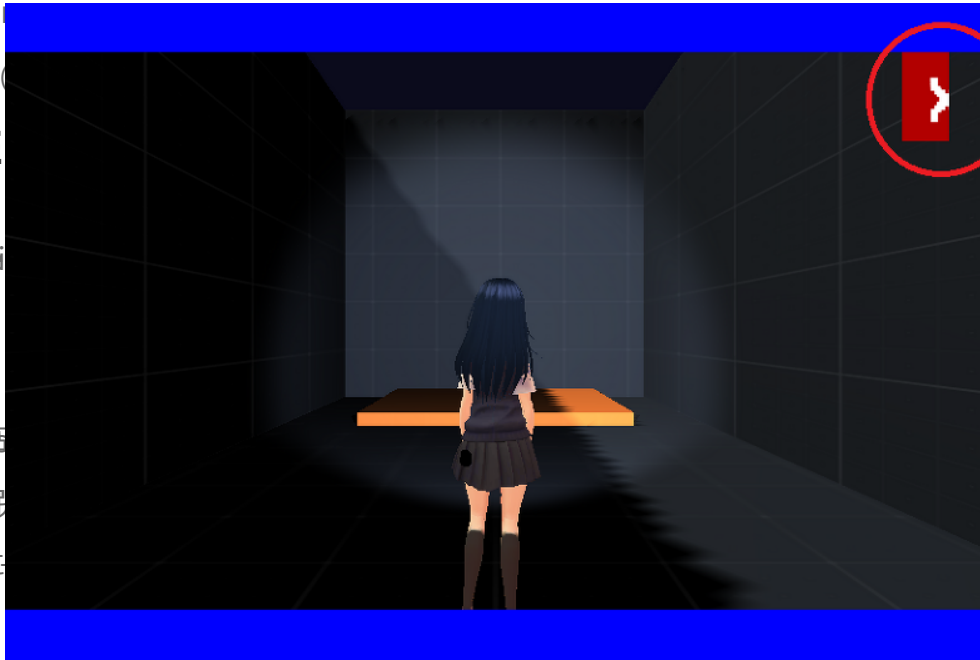
비전공자 (1)
Bigquery (1)
고졸 (0)

Unity (13)
- 해상도 조정은 상수 땡! 박지 말자.
- 기존 스크린의 비율을 유지한 채 스케일링
- 미리 정해둔 Resolution 목록에서 AspectRatio의 차이가 가장 적은 것을 선택

인기포스트
Photon Pun2 (2)

25 ...

[Tip] 3
Mysql Spring
U 8... B... ...
D 3 (2)



참정적인 해결책 (실험 후 추후 추가 예정)

▶ 기존 스크린의 비율을 유지한다면, 굳이 카메라의 ViewPort Rect를 건들 필요는 없다.

다만, 스크린 비율을 유지하기 위해 무작정 해상도를 임의의 숫자로 스케일링 했을 시, 성능/품질 저하가 일어

나지는 않는지 고민을 할 필요가 있다.

Corgi Engine (1)
 ▶ 미리 정해둔 Resolution 목록에서 AspectRatio의 차이가 가장 적은 것을 선택했다면, 경우에 따라서는 카메라
 Facebook (2)
 View Rect를 조정할 필요가 있다. (조정하면 스크린에 공백이 생기겠지만, 무작정 뿔 박는 것보다는 작게 생길
 ABOUT ME (0)
 것이다.) 약간의 비율 차이는 ViewRect를 조정하지 않고, 화면 비율대로 늘려서 뿌리는게 나을 수도 있다.
 ML (0)

방명록 (0)
 DeepLearning (4)
 ▶ GAN은 가급적 Screen Space - Screen으로 하자.

Total 13,495

왜안돼작 (8)

Spring Boot (2)

Kakao 플랫폼 (5)

Match (0) 퍼즐게임 (1)

Redis (3)

기타 (1)

Database (3)

vue.js (1)

postgresql (0)

취업 관련 (1)

mysql (2)

버전공자 (1)

Bigquery (1)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pun2 (2)

2D ...

[Tip] 3 Mysql Spring [Tip]

... U 8... B... ...

D 3 (

...

TAG

Aspect ratio , Resolution , Unity , 골치아파 , 유니티 , 해상도

관련글

[관련글 더보기](#)

ABOUT ME

ML (0)

방명록 DeepLearning (50)

Total 13,495

작성글 9 (8)

댓글 0

Spring Boot3 (2)

React Native

Match (0) 표

Redis (3)

기타 (1)

Database (3)

vue.js (1)

postgresql (0)

취업 관련 (1)

mysql (2)

비전공자 Bigquery (1)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pun2 (2)

2D ...

[Tip] 3 Mysql Spring [Tip]
... U 8... B... ...

D 3 (2

... ..

댓글을 입력해주세요.

이름

비밀번호

비밀글

등록

<

1

...

24

25

26

27

28

29

30

31

32

...

37

>

이러한 인기포스트
Corgi Engine (1)
Facebook (2)

ABOUT ME

ML (0)

[Tip] 화면 해상도 & 가
로 세...

Mysql 8.0 Timezone
설정하기

Spring Boot + Redis 삽
질과...

[Tip] 화면 해상도 & 가
로 세...

방명록

5 Day Deep Dive

5 Day Deep Dive

Total 13,495

제임스 작9(8)

외국생 공민권(외) (2)

ABOUT

Mitach(♂) 퍼즐게임 (1)

Redis (3)

기타 (1)

Database (3)
vue.js (1)

```
postgresql (0)
```

취업 관련 (1)

mysql (2)

비저공자 (1)

고졸 (0)

Unity (13)

인기포스트

Photon Pun2 (2)

25.

[Tip] 3 Mysql Spring [Tip]
... U 8... B... ..

D 3 (2

— • — • —

LINK

ADMIN

Designed by Tistory.