

유니티 팁 & 트릭 총집편

1. 에디터 Color Tint

- Play 상태와 Editor 상태의 차이를 주기 위해 할 수 있는 방법

➔ Edit – Preferences – Colors – Playmode tint

2. Play에서 설정 값 저장하기

- Play 상태에서 수치를 변경시켰을 때 그 값을 복사하고 Edit 상태에서 붙여넣기

➔ Copy Component – Paste Component

3. Grid Snap 하기

- 오브젝트 이동, 회전, 스케일시에 그리드값에 스냅하기

➔ Ctrl + 이동, Edit – Snap settings 에서 수치 변경 가능

4. Align with View

- Scene View에 보는 각도로 카메라 위치 시키는 방법

➔ Scene View에서 원하는 카메라나 오브젝트가 위치할 위치, 각도 설정 후
Ctrl + Shift + F

5. Focus 따라가기

- Play 상태에서 Object가 움직일 때 Scene에서 Object에 포커스가 맞춰지는 방법

➔ Shift + F, Toggle 방식

6. Inspector를 2개 띄우기

- 2개 이상의 Object를 다룰 때 매우 유용하게 사용 가능

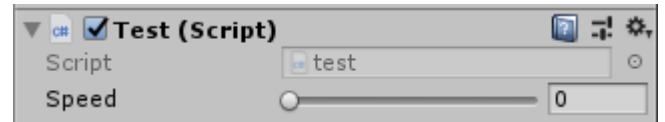
➔ Add Tab – Inspector, 후에 잠금 버튼을 이용하여 1개의 Object는 Lock해줘야 함

7. Range Attribute

- Float 변수를 슬라이더로 세팅 하는 팁

→ Float/Int 변수 위에 [Range(A, B)] 작성

```
public class test : MonoBehaviour {  
    [Range(0,1)]  
    public float speed;  
  
    // Use this for initialization  
    void Start () {
```

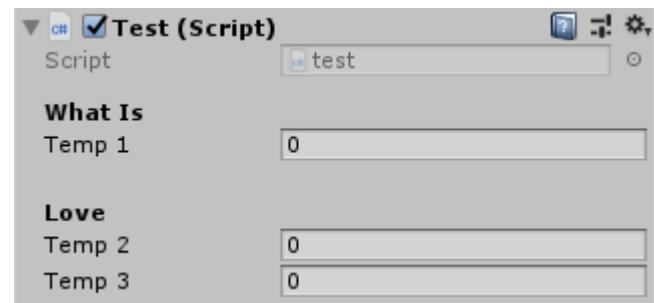


8. Space & Header Attribute

- 스크립트의 Property를 깔끔하게 정리 하는 팁

→ Float/Int 변수 위에 [Header("OO")] 작성

```
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
public class test : MonoBehaviour {  
    [Header("What Is")]  
    public int temp1;  
  
    [Space]  
  
    [Header("Love")]  
    public float temp2;  
    public float temp3;
```

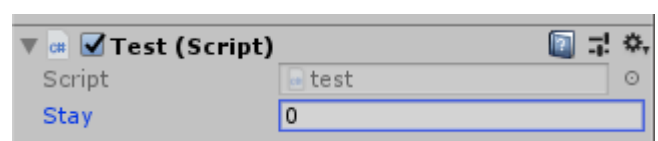


9. HideInspector

- Public 변수를 Inspector에서 안보이게

→ Float/Int 변수 위에 [HideInspector] 작성

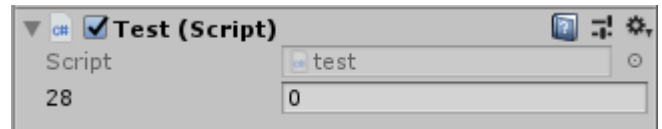
```
public class test : MonoBehaviour {  
    public int Stay;  
  
    [HideInspector]  
    public float With_me;
```



10. SerializeField

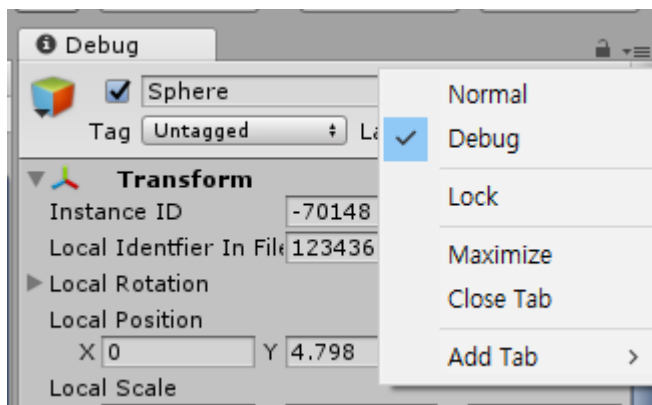
- Private 변수를 Inspector에서 보이게
- ➔ Float/Int 변수 위에 [SerializeField] 작성

```
public class test : MonoBehaviour {  
    private float Valerian;  
  
    [SerializeField]  
    private float _28;  
}
```

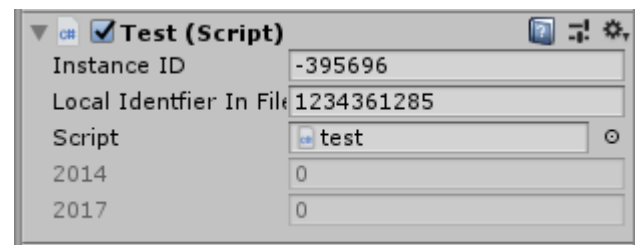


11. Debug Mode

- Private 변수를 Inspector에서 보이게
- ➔ Inspector 창 우측 상단에 Debug 모드 사용 시 Private 변수 보임. (단, 수정은 안됨.)



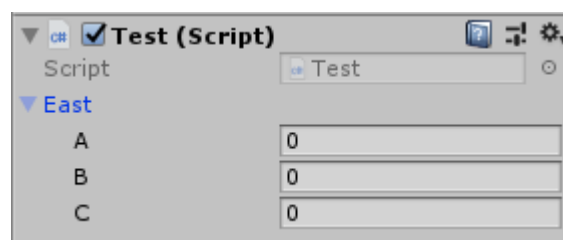
```
public class test : MonoBehaviour {  
    private int _2014;  
    int _2017;  
}
```



12. Serializable

- 다른 클래스의 멤버 변수를 Inspector에 표시 할 때
- ➔ Class 변수 위에 [System.Serializable] 작성

```
[System.Serializable]  
public class East  
{  
    public int a;  
    public int b;  
    public int c;  
}
```

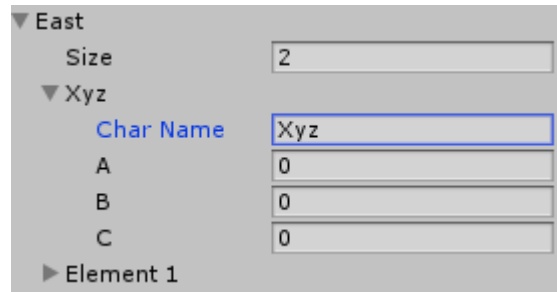


13. 배열 원소의 이름 표시 하기

- 클래스의 배열 이름을 설정할 때

➔ 클래스의 첫번째 변수를 String으로 한 후 단어 입력 시 배열 이름으로 바뀜

```
[System.Serializable]
public class East
{
    public string CharName;
    public int a;
    public int b;
    public int c;
}
```

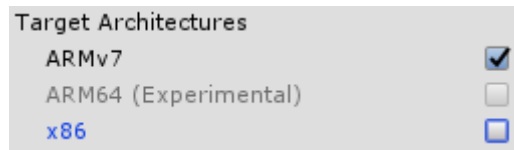


14. APK 용량 줄이기

- 빌드 세팅을 ARMv7으로 설정하기

➔ File – Build Settings – Player Settings –

Other Settings – Configuration – Target Architectures에서 x86 체크 해제



15. APK 내부 에셋 용량 확인하기

- APK 빌드시에 에셋 파일들의 실제 차지 용량과 비율 확인하기

➔ Console – Open Editor Log

