

5. Додавання інтерактивності до AR-сцени

5.1. Додавання можливості переміщення куба

1. Відкрийте Blueprint "ARCube".
2. У вікні "Event Graph" додайте наступну логіку:
 - Додайте подію "Begin Play".
 - Додайте функцію "Enable Input".
 - З'єднайте вихід "Begin Play" з входом "Enable Input".
 - Додайте подію "Input Touch Begin".
 - Додайте змінну типу "Boolean" з назвою "IsSelected" та встановіть її значення на "false".
 - Додайте логіку для зміни значення "IsSelected" при дотику до куба.
3. Додайте логіку для переміщення куба, коли він вибраний:
 - Додайте подію "Tick".
 - Додайте умову перевірки "IsSelected".
 - Якщо "IsSelected" є true, отримайте позицію дотику та перемістіть куб до цієї позиції.
4. Збережіть та закрийте Blueprint.

5.2. Додавання можливості зміни кольору куба

1. Відкрийте Blueprint "ARCube".
2. У вікні "Components" виберіть "Static Mesh Component".
3. У властивостях компонента створіть новий динамічний матеріал на основі існуючого.
4. У вікні "Event Graph" додайте наступну логіку:
 - Додайте подію "Input Touch End".
 - Додайте функцію "Set Vector Parameter Value" для динамічного матеріалу.
 - Встановіть параметр "Parameter Name" на "Color".
 - Встановіть "Value" на випадковий колір (використовуйте функцію "Random Color").
5. Збережіть та закрийте Blueprint.