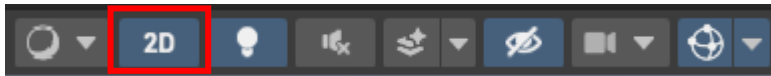
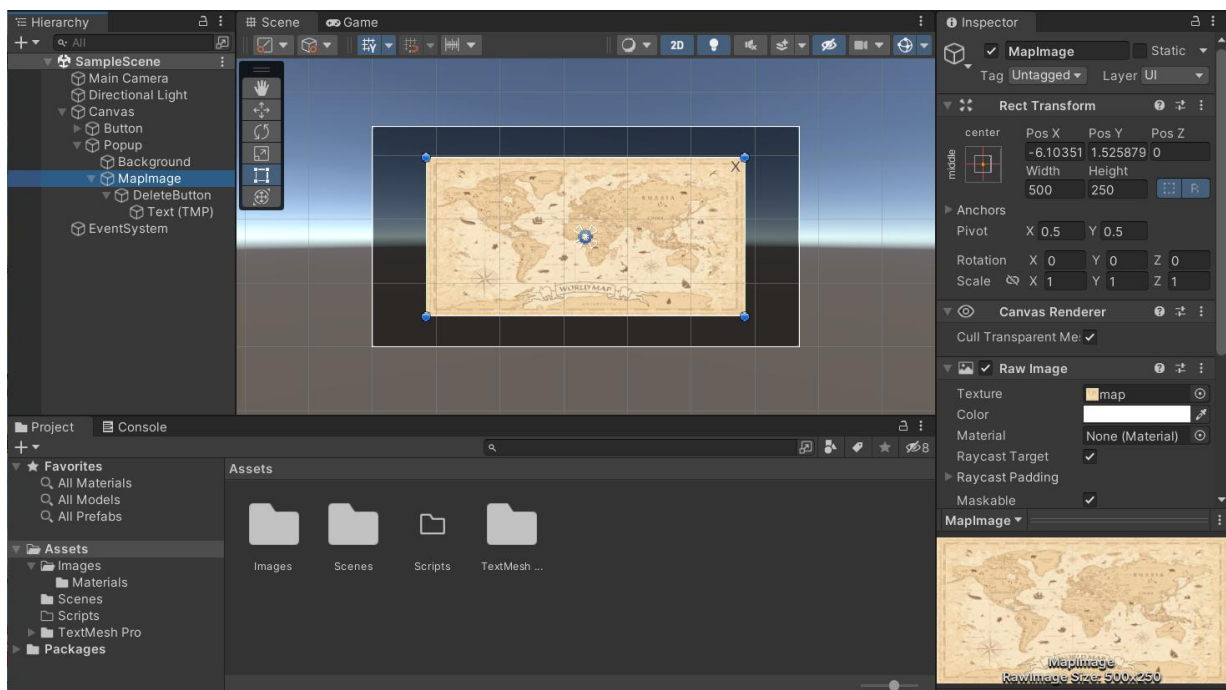


Unity 팝업창

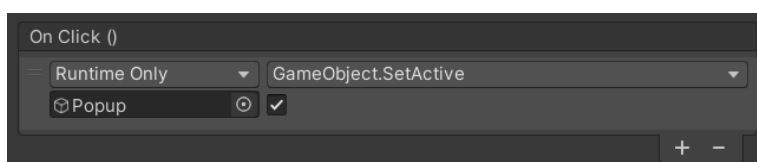
1. Scene 2D로 바꾸기



2. GameObject > UI > Button (클릭하면 팝업창 나오는 버튼)
3. 클릭하고 shift+alt 누르면 canvas 정중앙에 배치 가능
4. Create Empty > 'Popup'
5. Popup/Background(Button) 만들고 검은색 반투명으로 설정, canvas 화면에 딱 차게 만들기
 - 지도 바깥을 눌렀을 때 팝업이 없어지게 만들어야 함.
6. Popup/MapImage(Raw Image) 만들고 지도 이미지 넣기
7. Popup/MapImage/DeleteButton 만들고 X 넣기 (누르면 팝업창 사라질 예정)

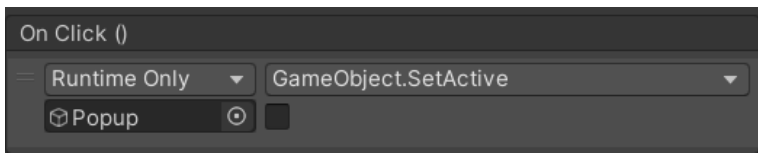


8. Popup 우클릭 > Toggle Active State (화면에서 사라짐)
9. Button > On Click()
 - 체크박스에 체크한 상태: 초반에 보이고 팝업 뜨면 안보이도록 하겠다.

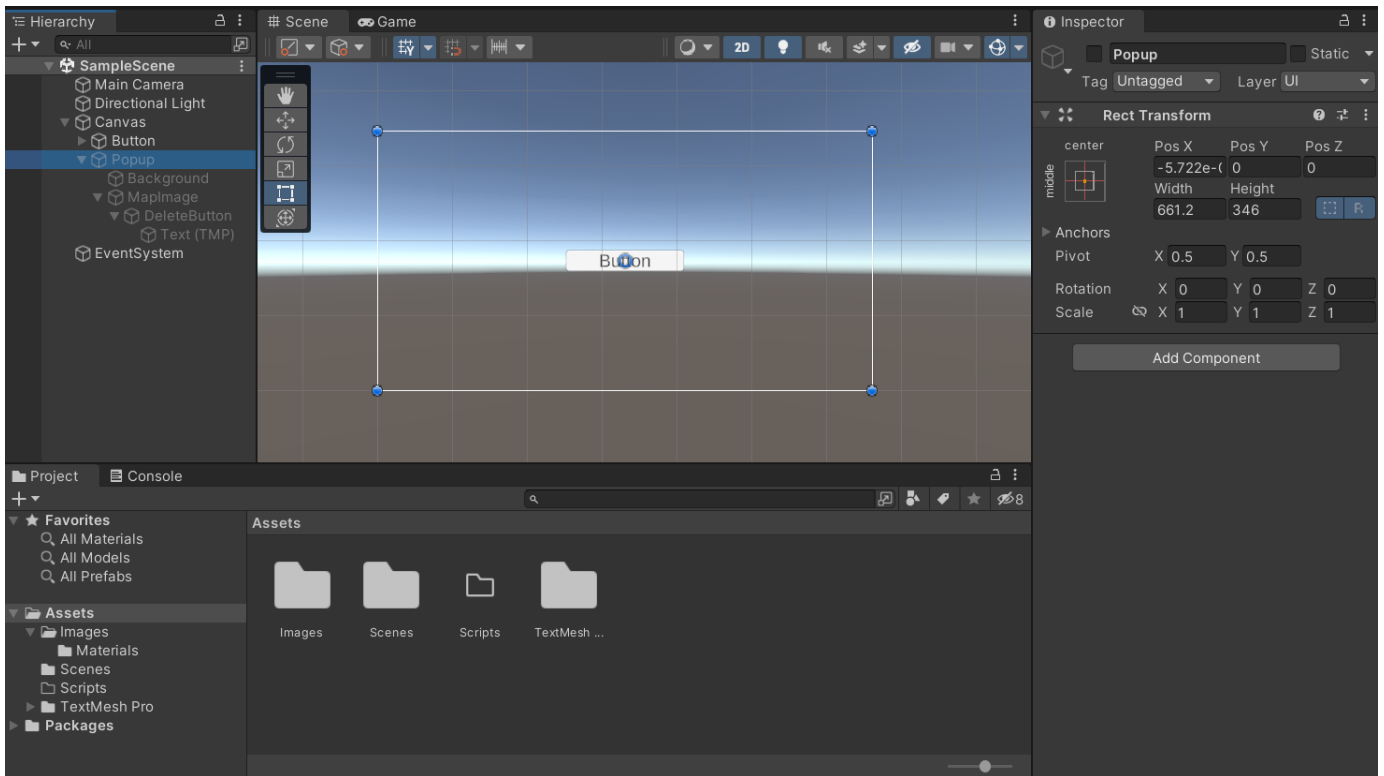


10. Popup/Background, Popup/MapImage/DeleteButton에도 동일하게 On Click() 설정

- 체크박스 해제: 초반에 보이지 않고 버튼 누르면 보이도록 하겠다.



최종 Hierarchy



참고

Shift+alt 누르면 stretch가 있는데, 그러면 canvas 화면에 딱 차게 background 이미지 등의 크기를 맞출 수 있다.