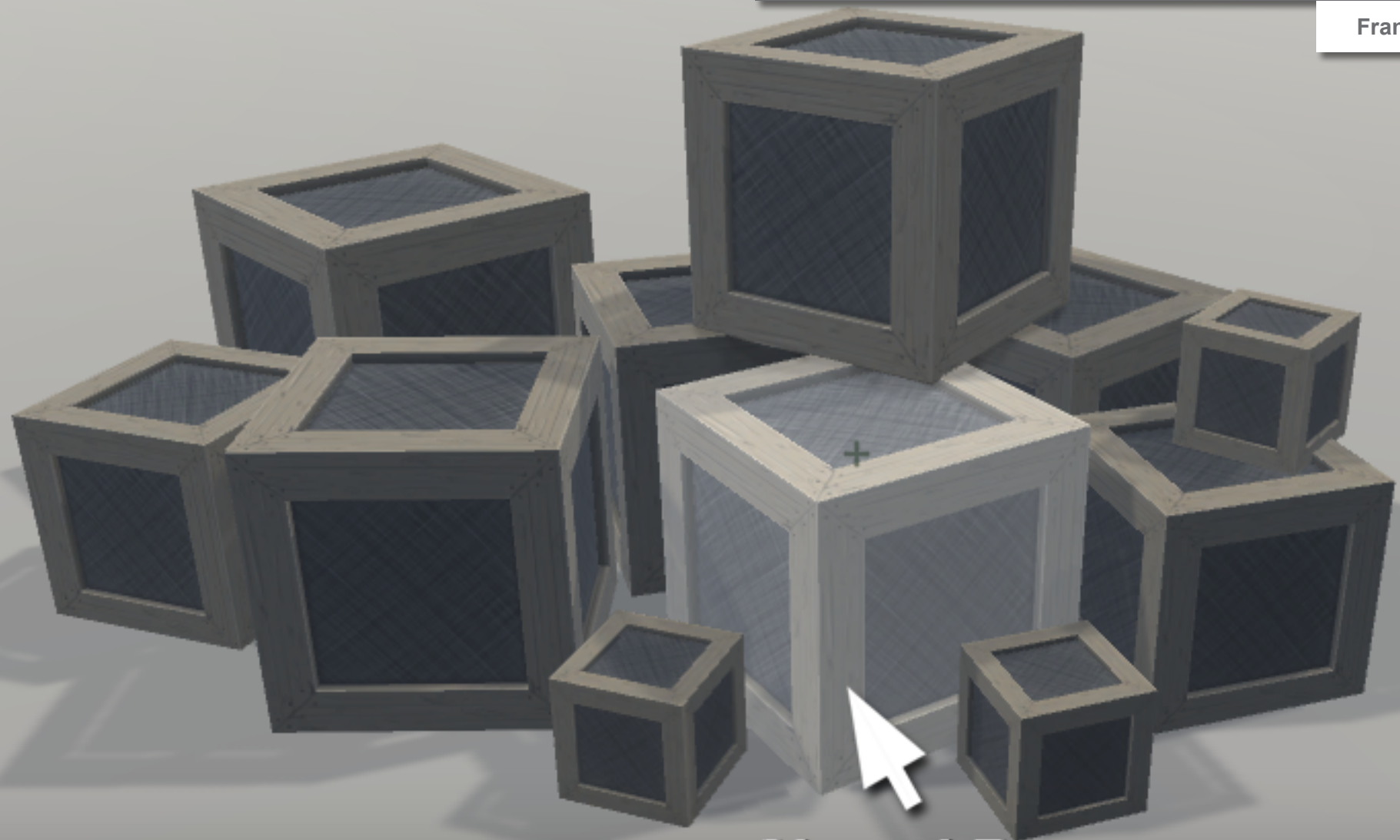


ASSET DOCUMENTATION

Mouse Interaction - Object Highlight

Unity 3D Package

Français



Closed Box

INFORMATIONS	3	SUPPORT	12
Comment l'utiliser	3		
Interactions	4		
Options de surbrillance	5		
Options d'infobulle	6		
Options d'animation	7		
Options de regroupement	8		
Autres options	9		
Script CameraRaycast	10		
 PROCHAINES MISE À JOUR	 11		



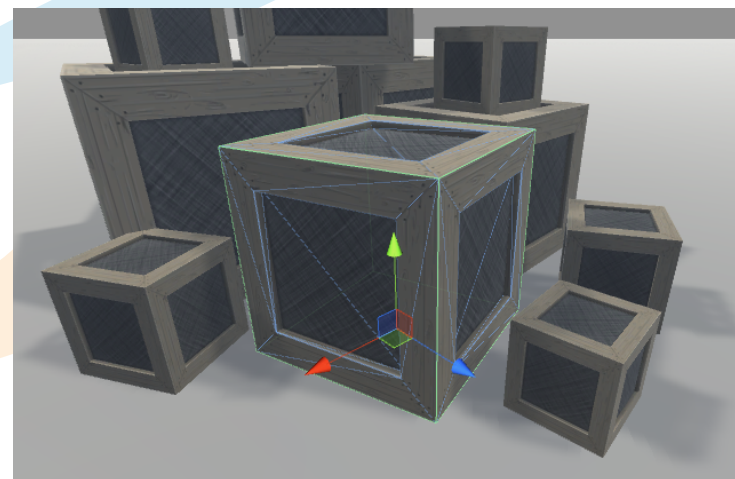
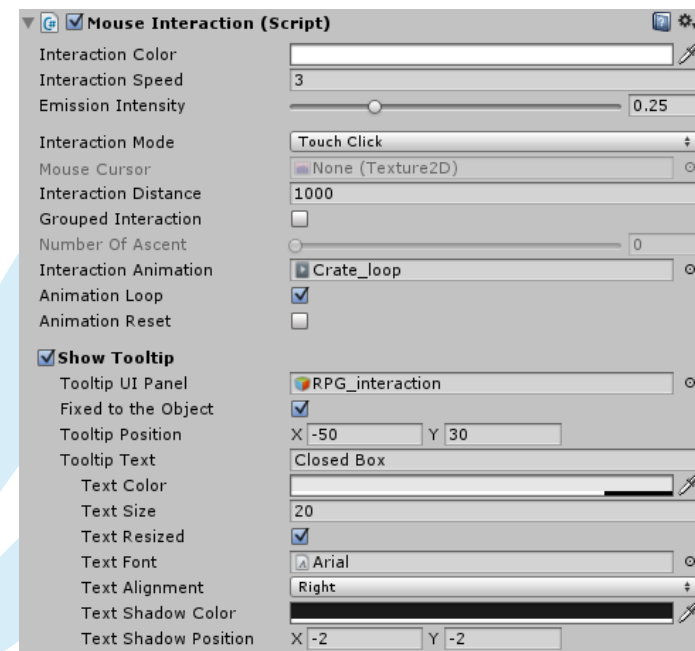
Comment l'utiliser

1. Assignez le script MouseInteraction à l'objet qui doit interagir avec la souris/centre de l'écran / clic.

Vous devez également assigner un collider à cet objet si vous voulez que l'interaction fonctionne.

2. Assignez le script CameraRaycast à la camera active si vous voulez utiliser l'interaction avec le centre de l'écran.

3. Et voilà, c'est prêt !



Interactions

Le système comporte trois manières de détecter l'interaction avec un objet : le pointeur de la souris, le centre de l'écran et un simple clic (ou appui pour les utilisateurs de mobile).

Par défaut le mode d'interaction utilise la souris.
Pour changer de mode d'interaction il suffit d'utiliser la liste Interaction Mode.

Mode d'interaction : souris (Mouse)

Ce mode d'interaction permet une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au passage de la souris sur cet objet.

Mode d'interaction : centre de l'écran (Center of the Screen)

Ce mode d'interaction permet une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au passage du centre de l'écran sur cet objet.

Pour que ce mode d'interaction fonctionne, vous devez mettre le script CameraRaycast sur la camera active.

Mode d'interaction : clic/appui (Touch/Click)

Ce mode d'interaction permet de maintenir une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au clic souris (ou un appui sur mobile)

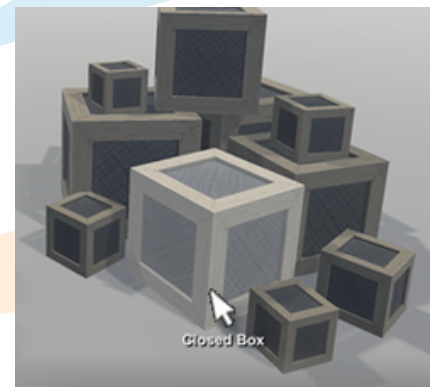
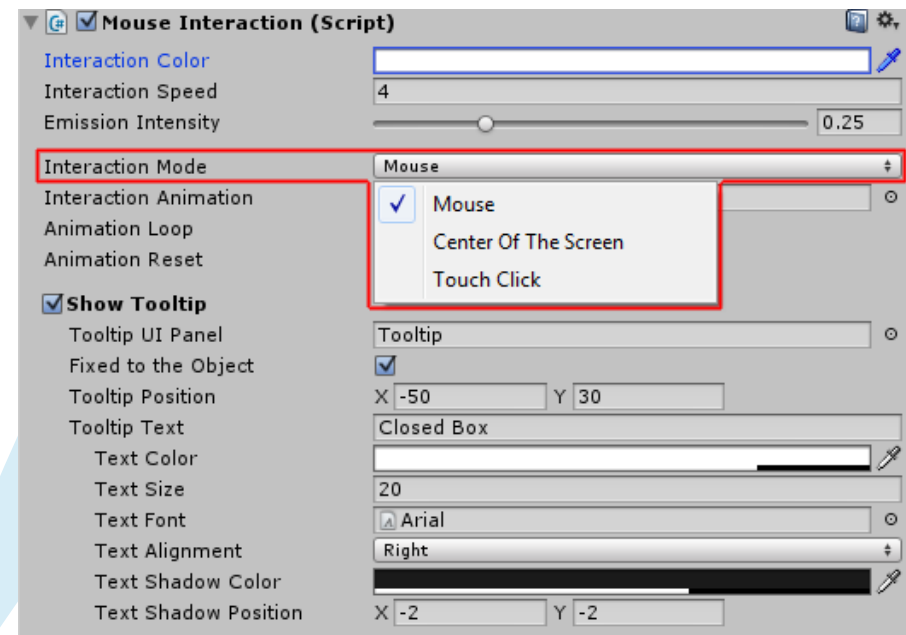
L'interaction s'arrête quand l'utilisateur clic/appui une nouvelle fois.

Il est conseillé d'utiliser l'option Fixed to the Object pour les utilisateurs mobile avec ce mode d'interaction.

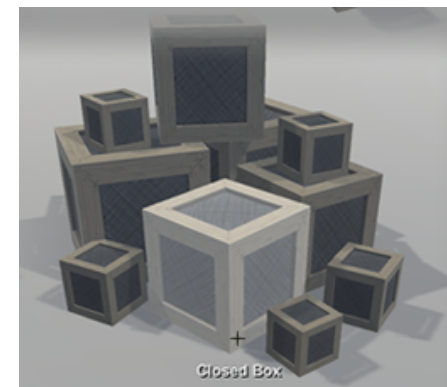
Interaction Distance : gestion de la distance d'interaction

La distance maximum d'interaction avec l'objet est maintenant paramétrable.

Une valeur de 5-6 pour une distance rapprochée, 15-20 pour une portée moyenne et 1000+ pour une portée quasi infinie.



Interaction avec la souris



Interaction avec le centre de l'écran

Options de surbrillance

«Interaction Color» permet de changer la couleur de l'objet interagi.

Un sélectionneur est disponible pour personnaliser au maximum votre couleur.

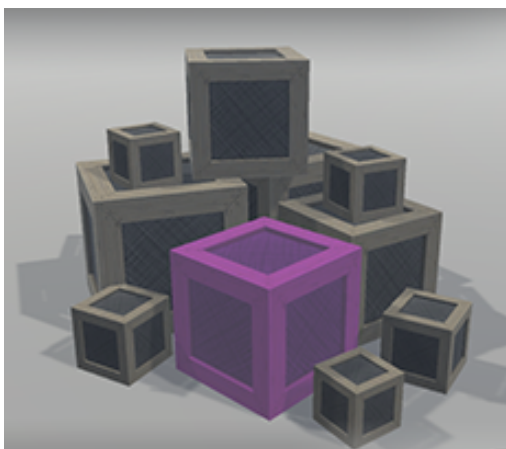
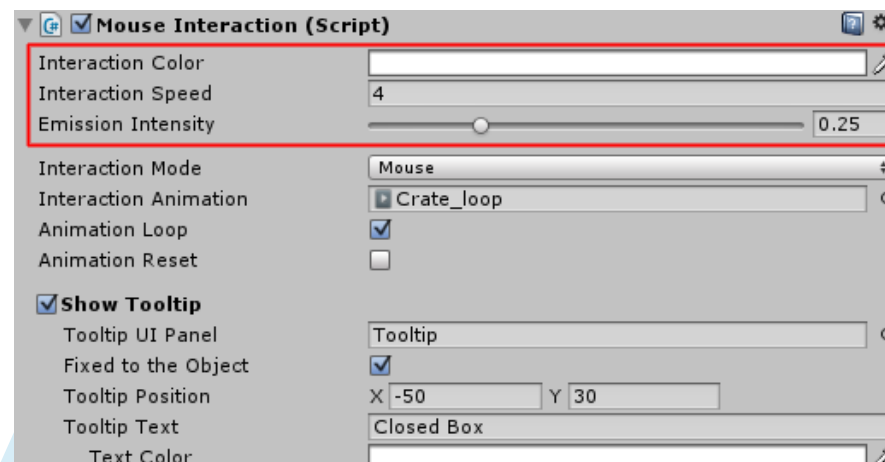
«Interaction Speed» permet de modifier la vitesse de ce changement de couleur.

Plus la valeur entrée est petite, plus le changement de couleur sera lent.

«Emission Intensity» permet de modifier l'intensité de sa surbrillance.

Plus la valeur est grande et plus l'objet sera lumineux.

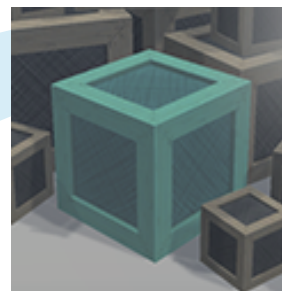
Cette option ne fonctionne pas si l'objet lui-même n'a pas déjà une valeur d'Emission (ne serait-ce que 0.001)



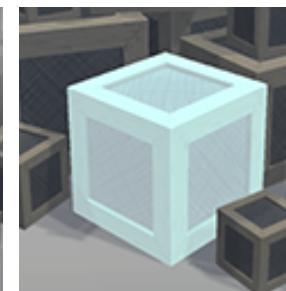
Couleur rose



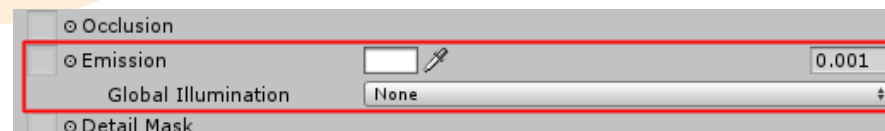
Pas d'émission



Emission faible



Emission forte



Options d'infobulle

«Show Tooltip» permet d'afficher/masquer l'infobulle.

«Tooltip UI Panel» permet d'associer un Panel personnalisé à l'infobulle.

«Fixed to the Object» permet de fixer le tooltip à l'objet.

«Tooltip Position» permet de modifier le décalage de l'infobulle.

«Tooltip Text» permet de changer le texte affiché par l'infobulle.

«Text Color» permet de changer la couleur du texte affiché par l'infobulle.

La valeur d'alpha permet de rendre le texte transparent.

«Text Size» permet de changer la taille du texte affiché par l'infobulle.

«Text Resized» redimensionne le texte en fonction de la distance avec la caméra.

«Text Font» permet de changer la police de caractère du texte affiché par l'infobulle.

Si aucune police de caractère n'est assignée, Arial sera utilisé par défaut.

«Text Alignment» permet de changer l'alignement du texte affiché par l'infobulle.

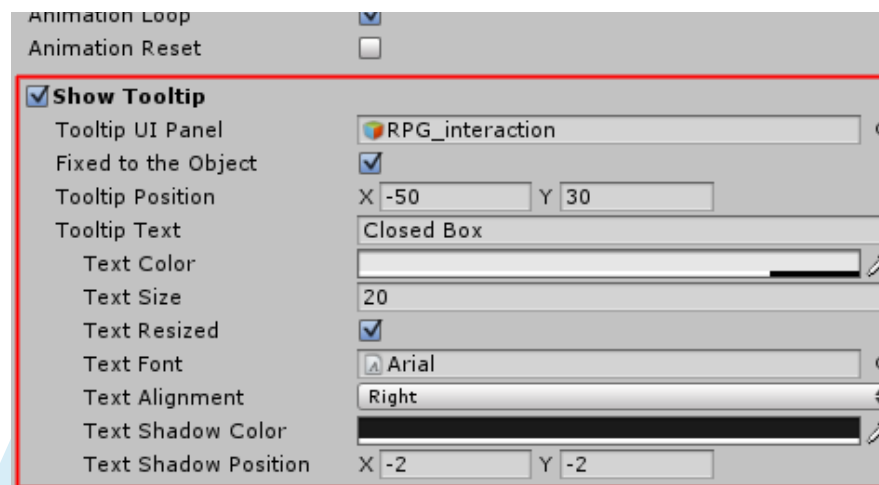
«Text Shadow Color» permet de changer la couleur de l'ombre du texte.

La valeur d'alpha permet de rendre l'ombre du texte transparente (0 la désactive)

«Text Shadow Position» permet de modifier le décalage de l'ombre du texte.



Valeur d'alpha pour la transparence



Taille du texte

Transparence du texte

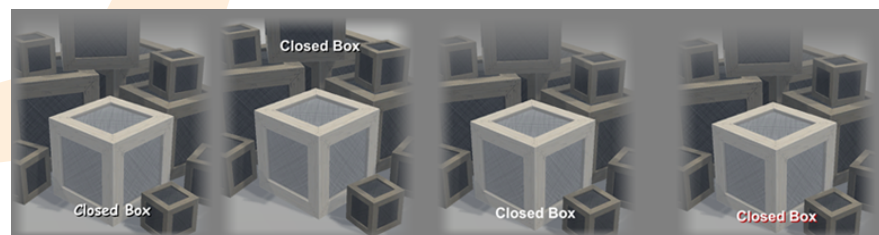


Infobulle

Couleur du texte

Décalage du texte

Couleur de l'ombre



Police de caractère

Pas d'ombre

Options d'animation

«Interaction Animation» permet d'associer une animation à jouer quand l'objet est interagi.

L'objet doit avoir un composant d'Animation.

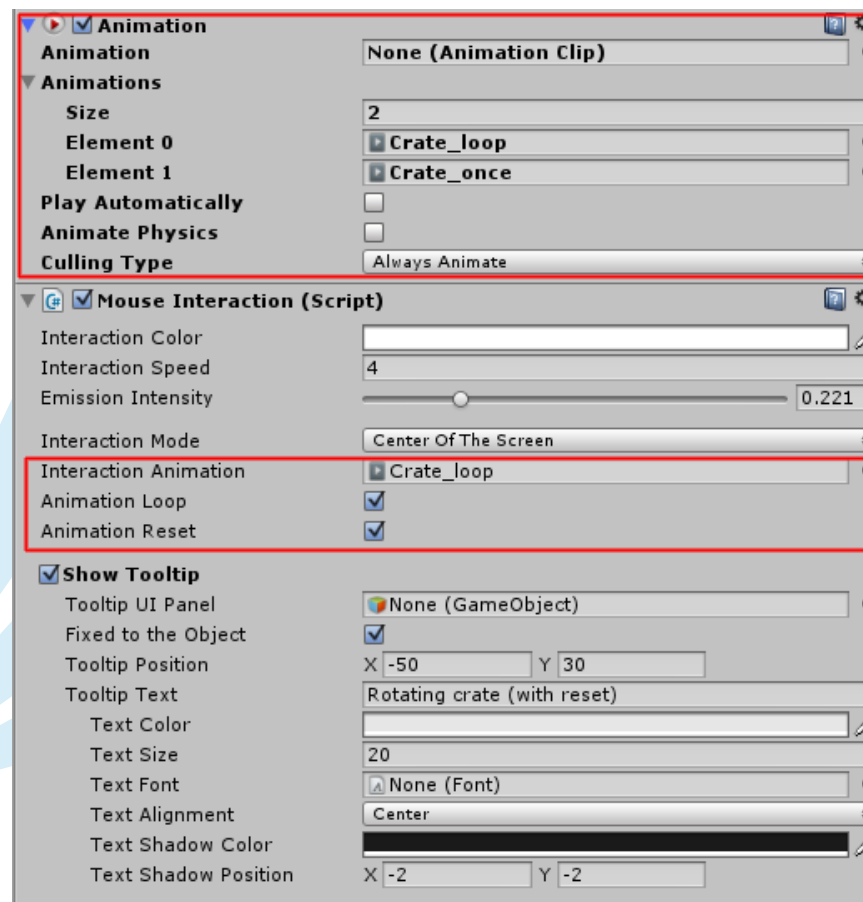
L'animation doit être un Animation Clip.

«Animation Loop» permet de boucler l'animation de l'interaction.

«Animation Reset» permet de remettre l'animation du début quand l'interaction se termine.

Sans cette option, l'animation reste tel quel quand l'interaction se termine.

Si l'objet est à nouveau interagi, l'animation continue là où elle s'était arrêtée.



Options de regroupement

«Grouped Interaction» permet de déclencher l'interaction sur plusieurs objets en même temps.

Seul les objets possédant un composant «Mouse Interaction (Script)» seront pris en compte.

«Number Of Ascent» représente le nombre de remontée dans la hiérarchie pour définir l'ensemble des objets qui devront être déclenché.

Pour une valeur de 0, seul l'objet interagi et tous ses enfants auront leur interaction déclenché.

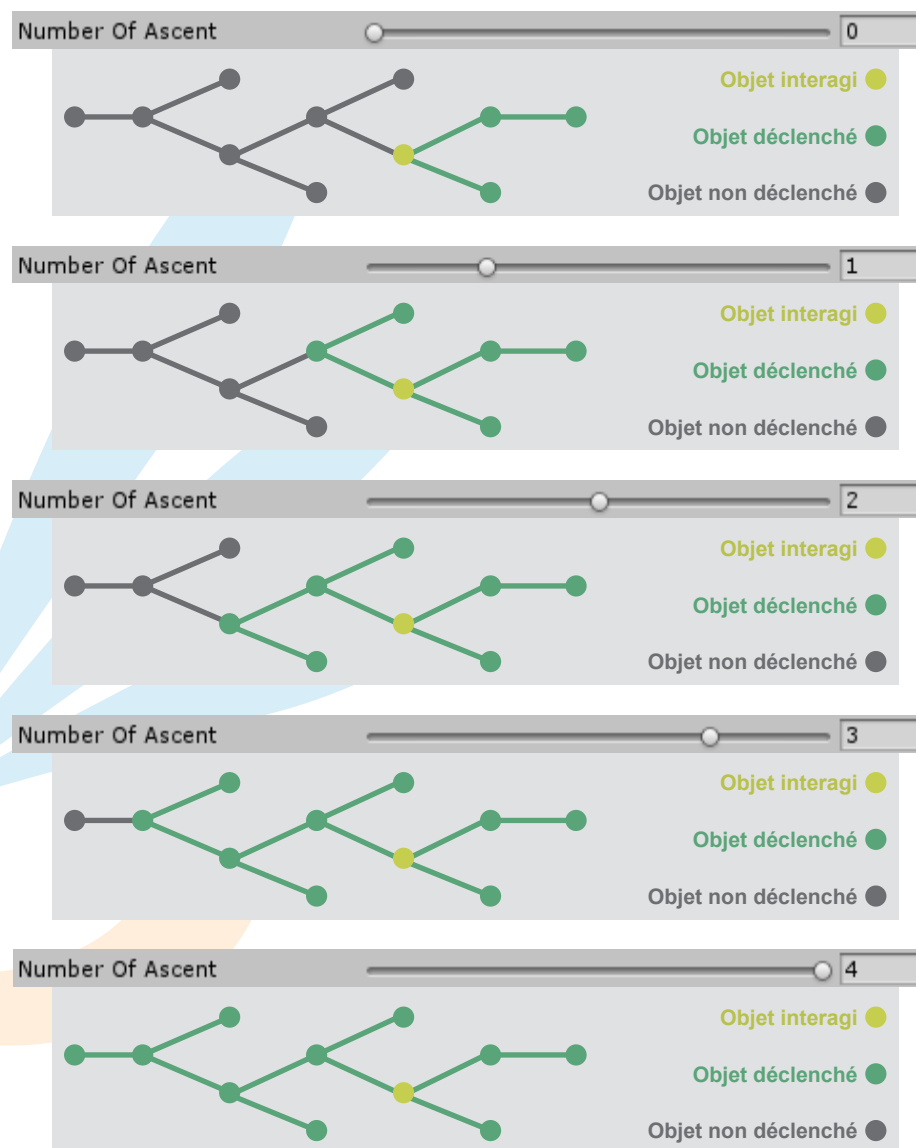
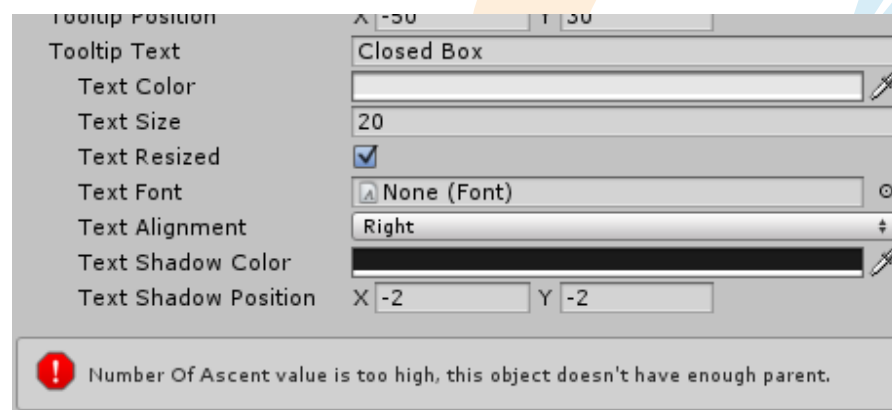
Pour une valeur de 1, l'objet parent de l'objet interagi et tous les enfants de ce parent auront leur interaction déclenché.

Pour une valeur de 2, l'objet parent du parent de l'objet interagi et tous les enfants de ce parent auront leur interaction déclenché...

Attention à vérifier si l'objet possède bien le nombre de parents défini par «Number Of Ascent»

Si par exemple vous mettez une valeur de 2 alors que l'objet ne possède qu'un seul parent, vous risquez d'avoir des erreurs.

Un système de prévention d'erreurs vous permet de vérifier directement si l'objet possède assez de parent.

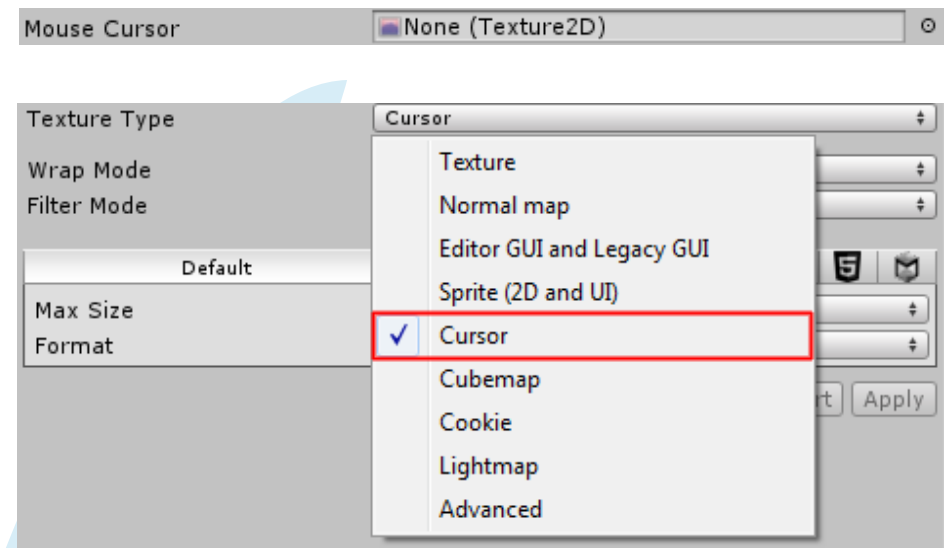


Autres options

«Mouse Cursor» permet de changer le curseur au moment où l'objet est interagi.

Cette option n'est disponible qu'en mode d'interaction «Mouse».

La texture du cuseur doit être de type Cursor dans ses options d'importation.



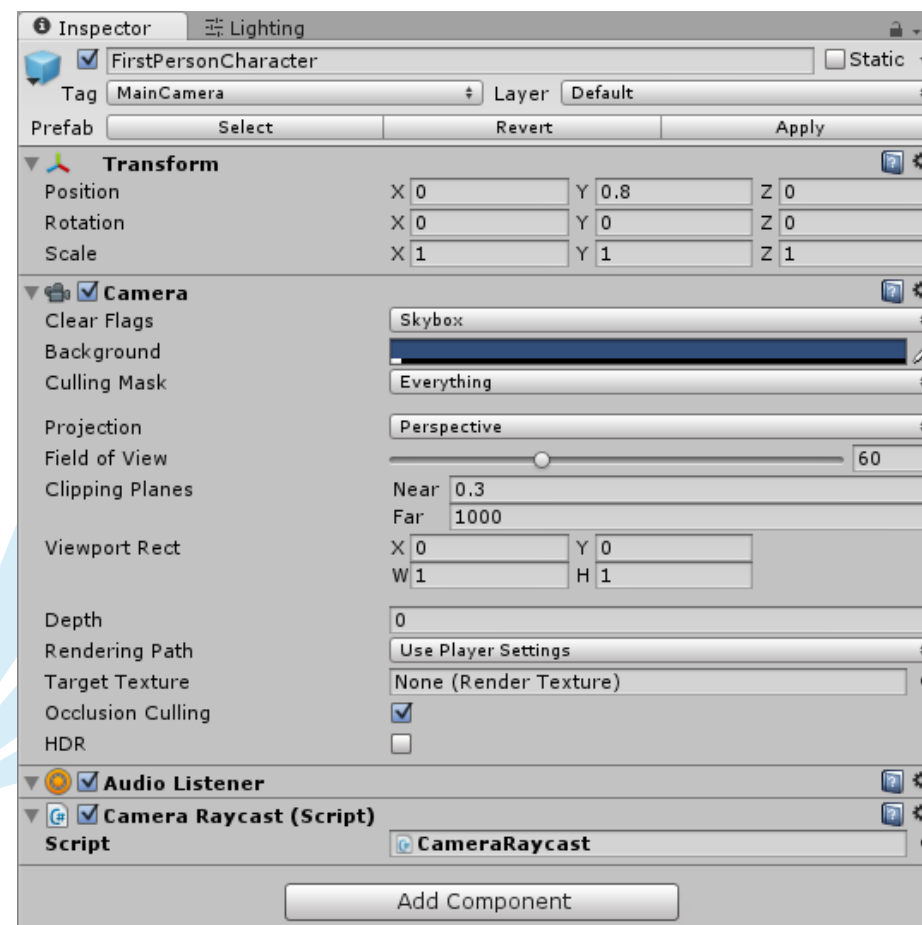
Script CameraRaycast

Le script CameraRaycast ne sert que pour le système d'interaction avec le centre de l'écran.

Il doit être attaché à votre camera principale active.

Il permet à la camera active de lancer un raycast pour détecter l'objet actuellement pointé par le centre de l'écran.

Le script contient une fonction qui permet de simuler un «center exit» (à la manière d'un MouseExit)





Disponibles prochainement :

- **D'autres options de curseur** : permettre le changement du curseur pour le mode d'interaction «Center of the screen»
- **Animation de texte** : effet d'écriture pour l'infobulle.
- **Effet de scintillement** : scintillement de l'effet d'interaction.

Et bien plus encore en fonction de vos retours et de vos commentaires !





Site web : www.arigasoft.com



Page Facebook : www.facebook.com/arigasoft



Lien Twitter : www.twitter.com/arigasoft



Page Asset store du package : <https://www.assetstore.unity3d.com/#!/content/39119>



Page Asset store Arigasoft : <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/publisher/12088>



Email de contact : contact@arigasoft.com



Email de support : support@arigasoft.com

