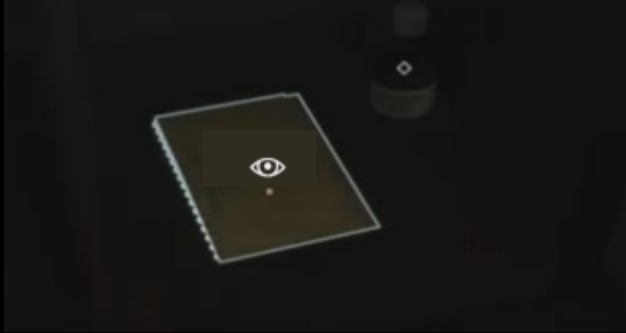


오브젝트 상호작용

2023.10.27
작성자 : 신명지

Summary

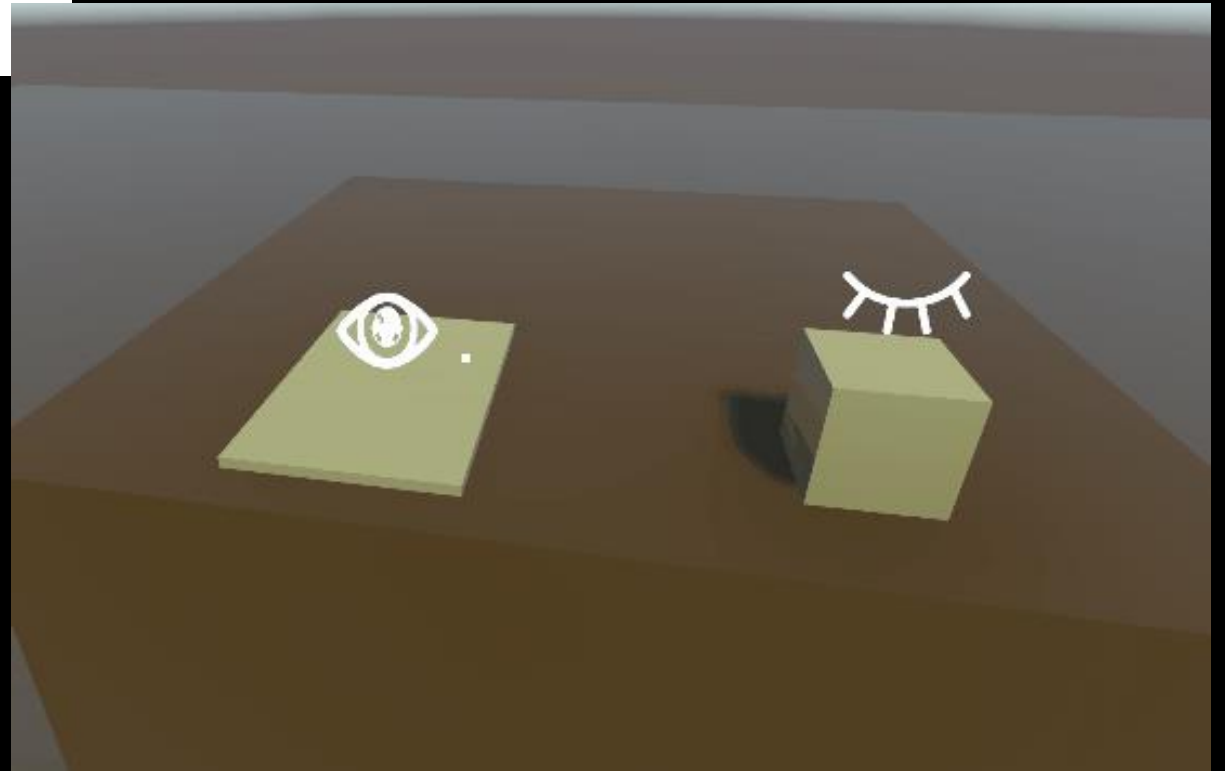


1. 상호작용 가능한 오브젝트에 화면 중심점이 닿으면 왼쪽 사진과 같이 외각선이 밝게 보이며, **눈** 아이콘이 표시된다.

[왼쪽 마우스] 클릭 시 아래와 같이 오브젝트 상호작용.

플레이어가 상호작용이 가능한 오브젝트에 일정 거리 이내로 다가갈 경우 이와 같이 UI가 보이도록 구현한 것이다.

단, 초점이 오브젝트에 닿지 않았다면 눈 감은 이미지가 나타나고 닿았다면 눈 뜬 이미지가 보이게 한다.

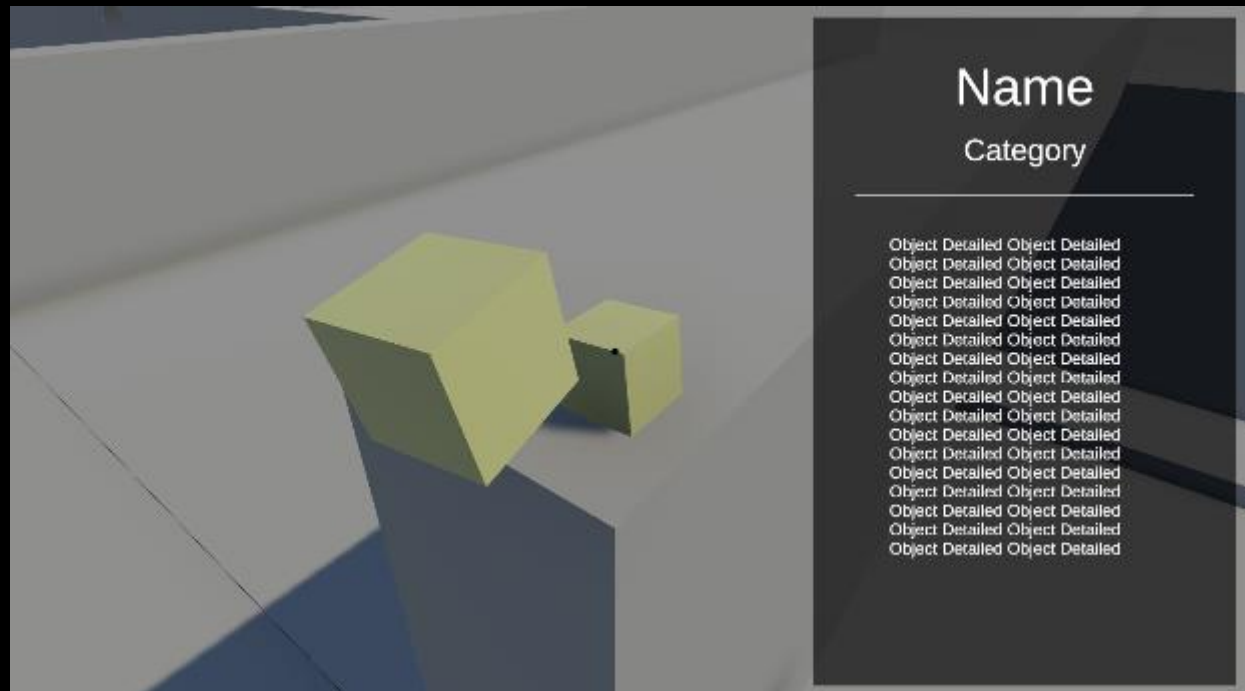


Summary

오브젝트를 바라보고 있는 상태에서
왼쪽 클릭 or 'E' 버튼을 누르면
오른쪽과 같이 해당 오브젝트의 정보와
복제된 오브젝트가 카메라 가까이 배치된
다.

복제된 오브젝트를 드레그하여
회전할 수 있다.

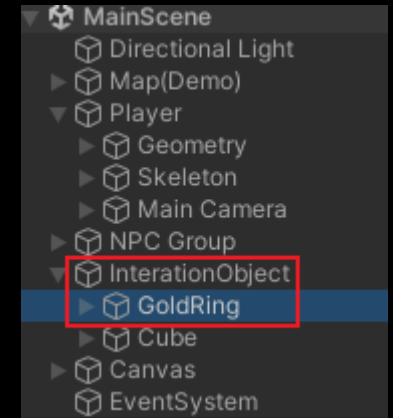
이 상태에서 'ESC'를 누르면 다시 게임을
진행할 수 있다.



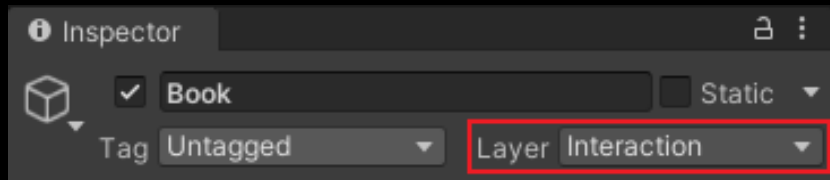
Description

1. 상호작용 가능한 오브젝트 설정

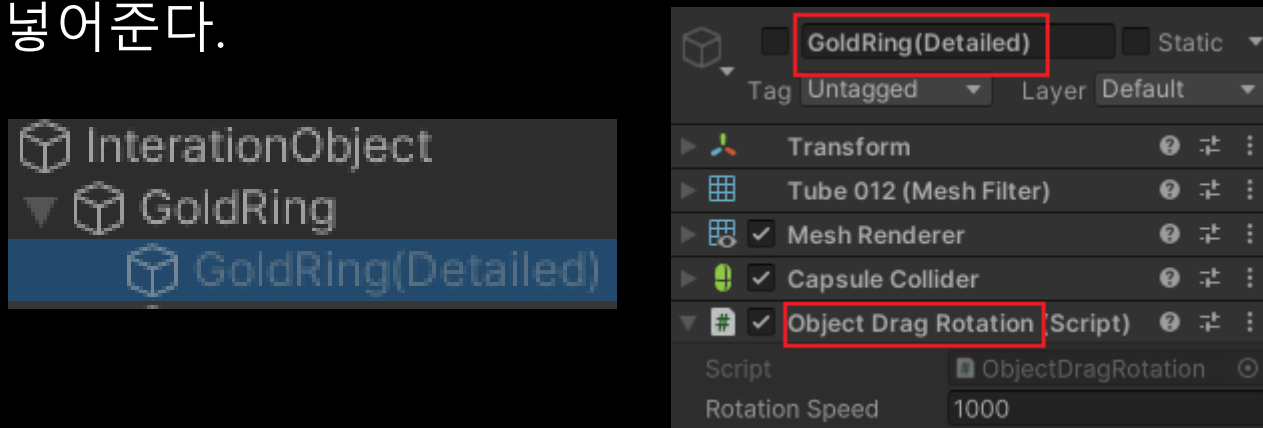
1. 상호작용 가능한 오브젝트를 InteractionObject 자식으로 넣는다.



2. 대상 오브젝트에는 아래와 같이 Interaction Layer로 설정한다.



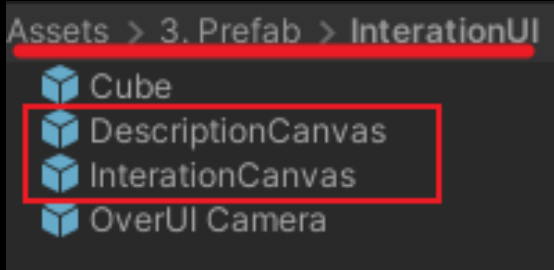
3. 해당 오브젝트를 복제하여 자식으로 넣고 비활성화하고 아래 스크립트를 넣어준다.



Description

1. 상호작용 가능한 오브젝트 설정

4. 대상 오브젝트의 자식으로 아래 두 프리팹을 넣는다.



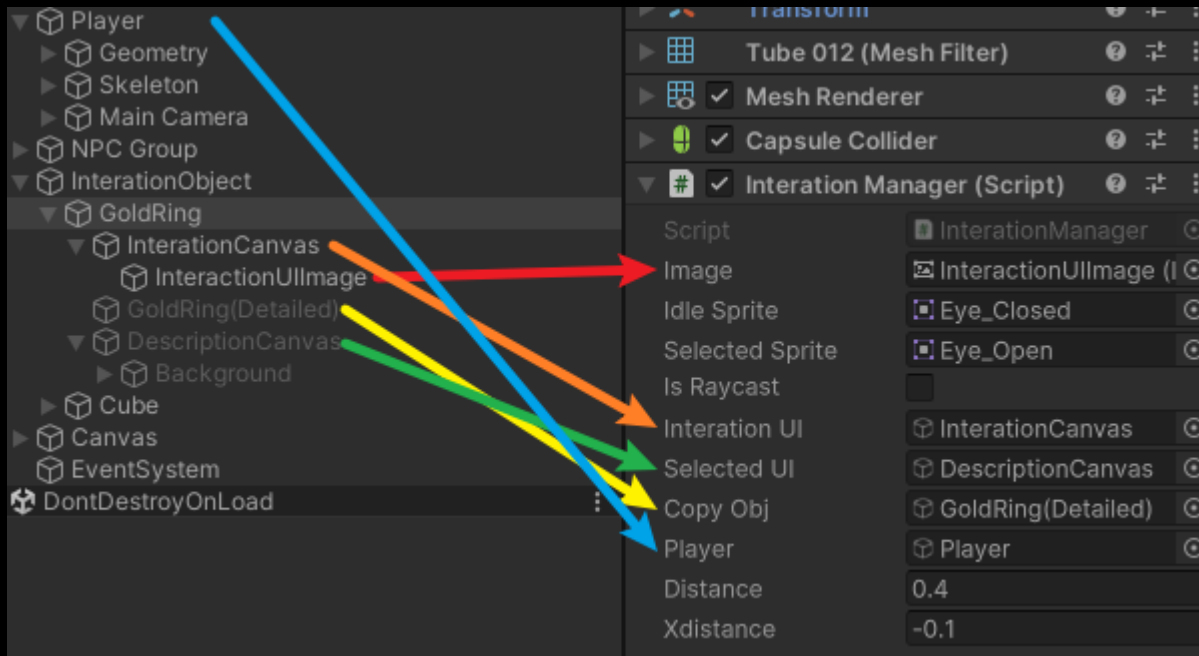
5. DescriptionCanvas는 비활성화한다. 다음과 같은 상태면 완성.



Description

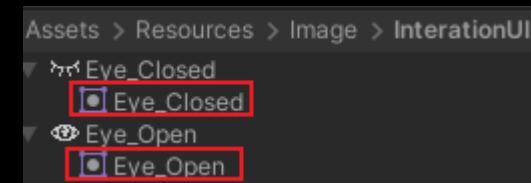
1. 상호작용 가능한 오브젝트 설정

6. 대상 오브젝트에 'InteractionManager' 스크립트를 컴포넌트로 넣는다.



5. 필요한 부분을 넣는다.
(자세한 설명은 마우스
올려서 툴팁 확인 가능)

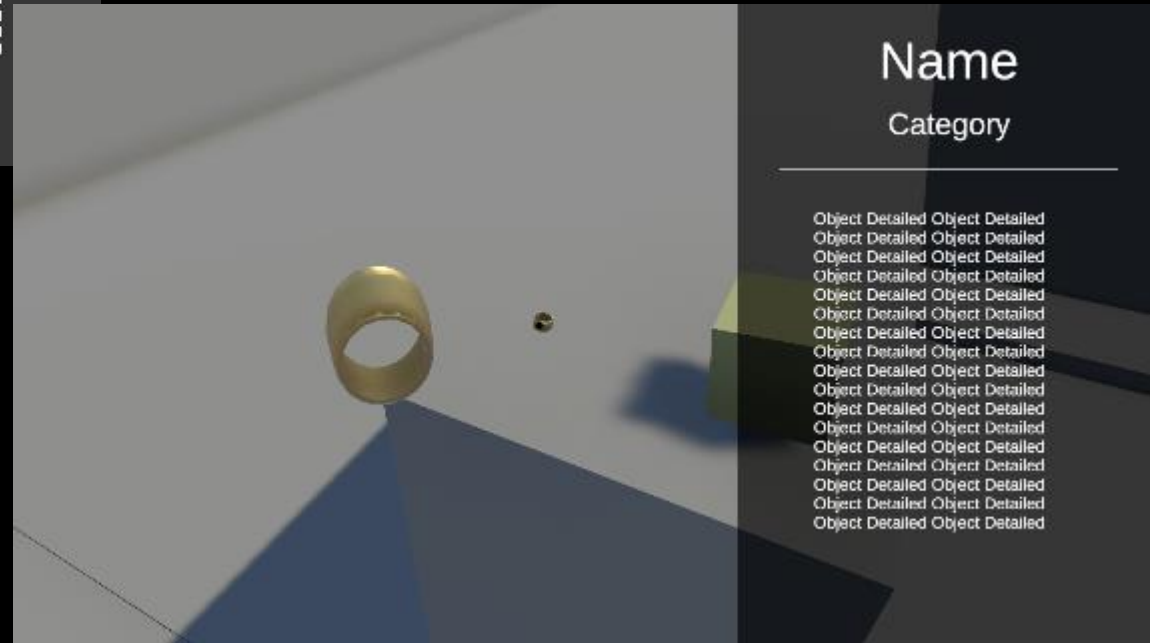
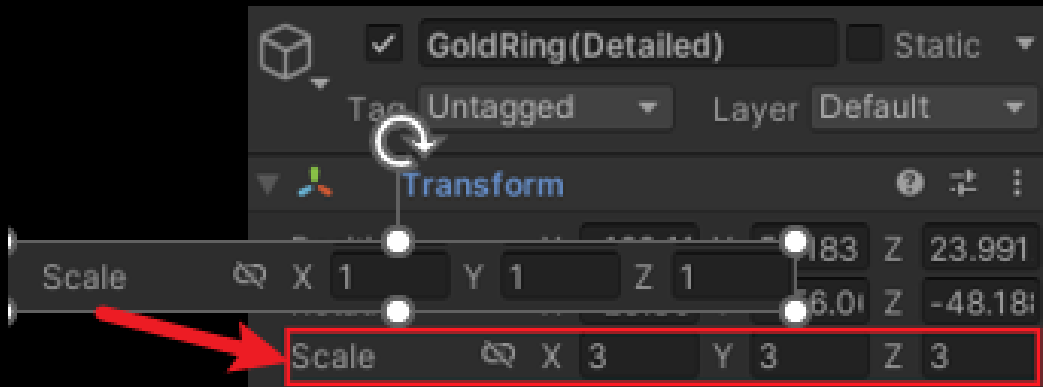
이미지 Sprite는 아래서 가져와서 넣으면 된다.
(안넣어도 알아서 넣어지므로 굳이 넣지 않아도 된다.)



Description

2. 상호작용 오브젝트 스케일 조정

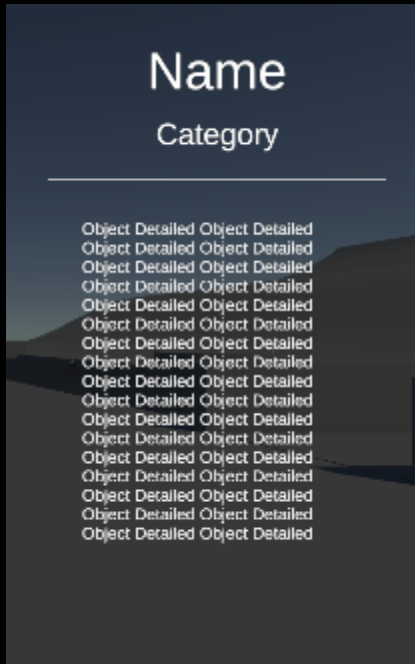
다음과 같이 오브젝트를 클릭하여 복제품이 보여졌을 때 크기가 작다면 복제품의 Scale값을 조정하면 된다.



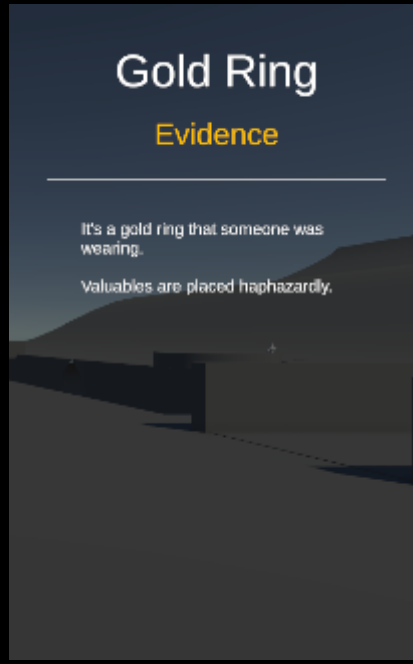
Description

3. 오브젝트 설명 추가

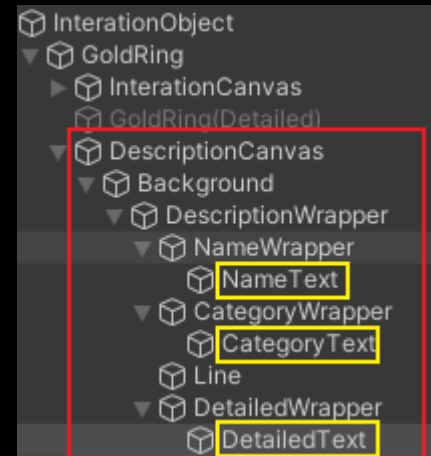
설명창 내용을 바꾸고 싶다면 아래에서 변경할 수 있다.



초기 설명창 예시



설명창 변경 예시

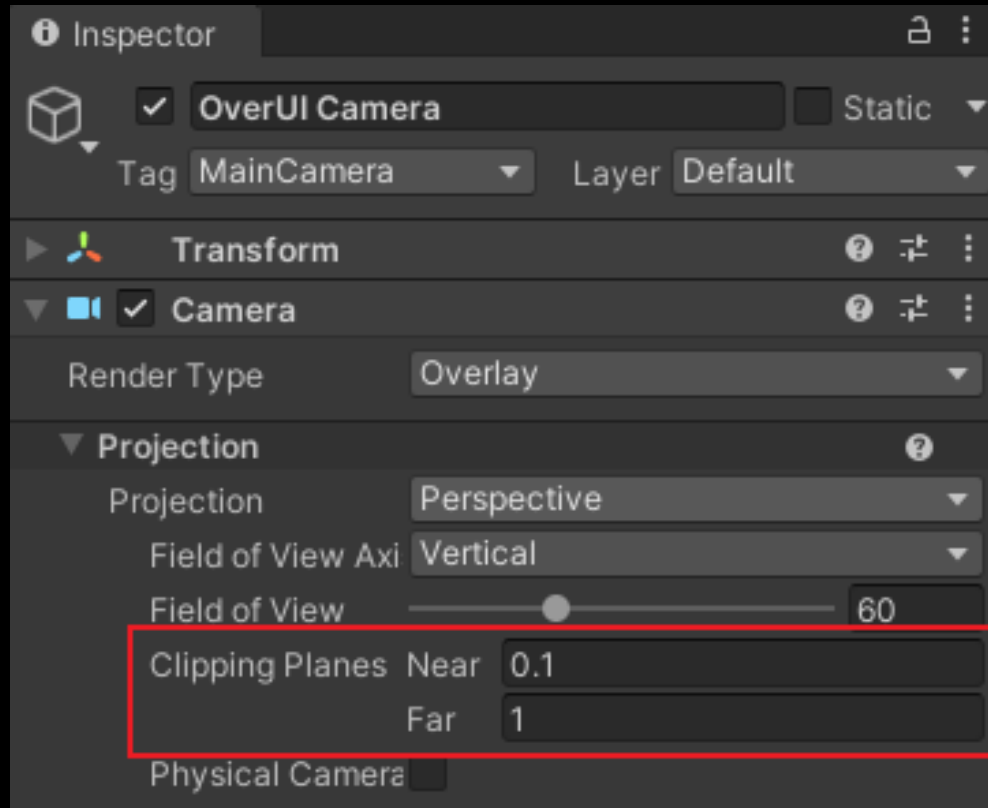


NameText, CategoryText, DetailedText 오브젝트의 TextMeshPro – Text(UI) 컴포넌트의 Text를 수정하면 된다.

Description

4. UI가 보이는 거리 조절하기

개인이 임의로 설정X. 다같이 상의하여 조절.

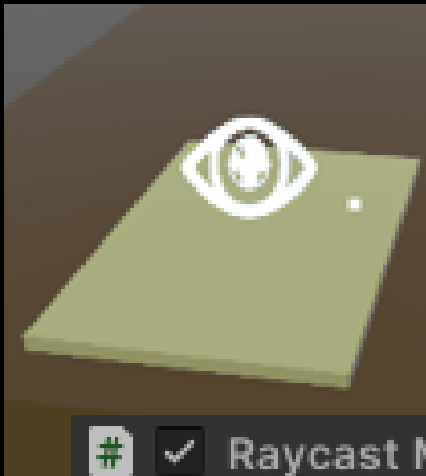


OverUI 카메라 오브젝트의 Clipping Planes를 조절하여 플레이어가 해당 거리만큼 가까이 가야 눈 이미지 UI가 보이게 할 수 있다.

Description

5. 상호작용 가능한 거리 조절하기

개인이 임의로 설정X. 다같이 상의하여 조절.



눈이 띄여지며, 클릭하여 상호작용 할 수 있게 되는 거리를 조절할 수 있다.

Main Camera 오브젝트의 왼쪽 스크립트에서 값을 조절하면 된다.
(높을수록 멀리서도 상호작용이 가능(눈이 떠진다)해진다.)

오브젝트 상호작용

-END-