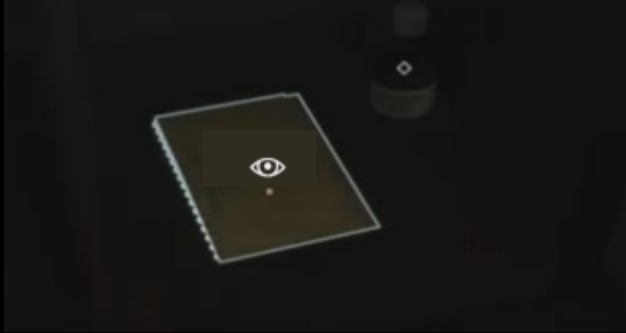


# 오브젝트 상호작용 UI

2023.08.28

작성자 : 신명지

# Summary

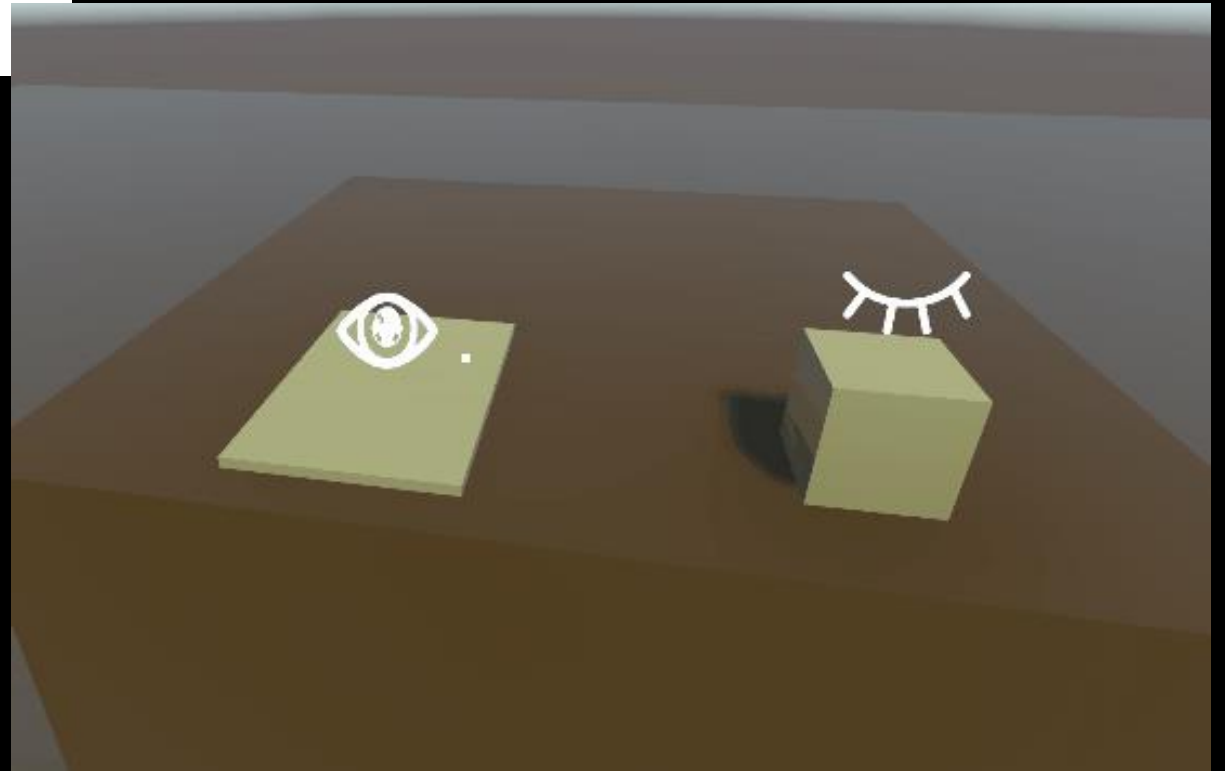


1. 상호작용 가능한 오브젝트에 화면 중심점이 닿으면 왼쪽 사진과 같이 외각선이 밝게 보이며, **눈 아이콘이 표시된다.**

[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.



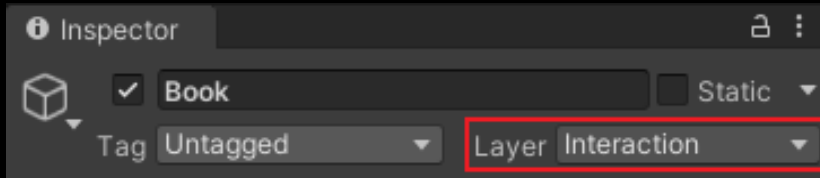
# Description

## 1. 상호작용 가능한 오브젝트 설정

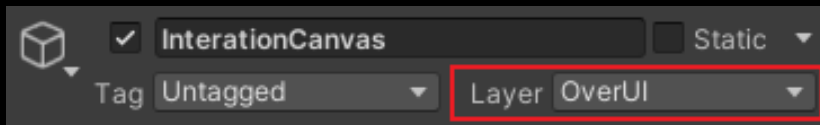
1. 상호작용 UI가 보이게 하고 싶은 오브젝트 자식에 다음과 같이 InteractionCanvas와 그 자식으로 InteractionUI라는 ImageUI를 만든다.



2. 대상 오브젝트에는 아래와 같이 Interaction Layer로 설정한다.



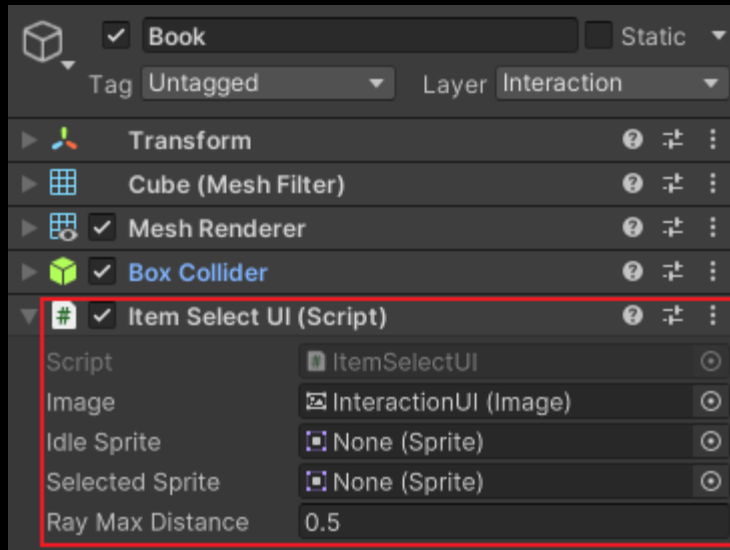
3. 'InteractionCanvas'와 'InteractionUI'에는 OverUI Layer로 설정한다.



# Description

## 1. 상호작용 가능한 오브젝트 설정

4. 대상 오브젝트에 'ItemSelectUI' 스크립트를 컴포넌트로 넣는다.



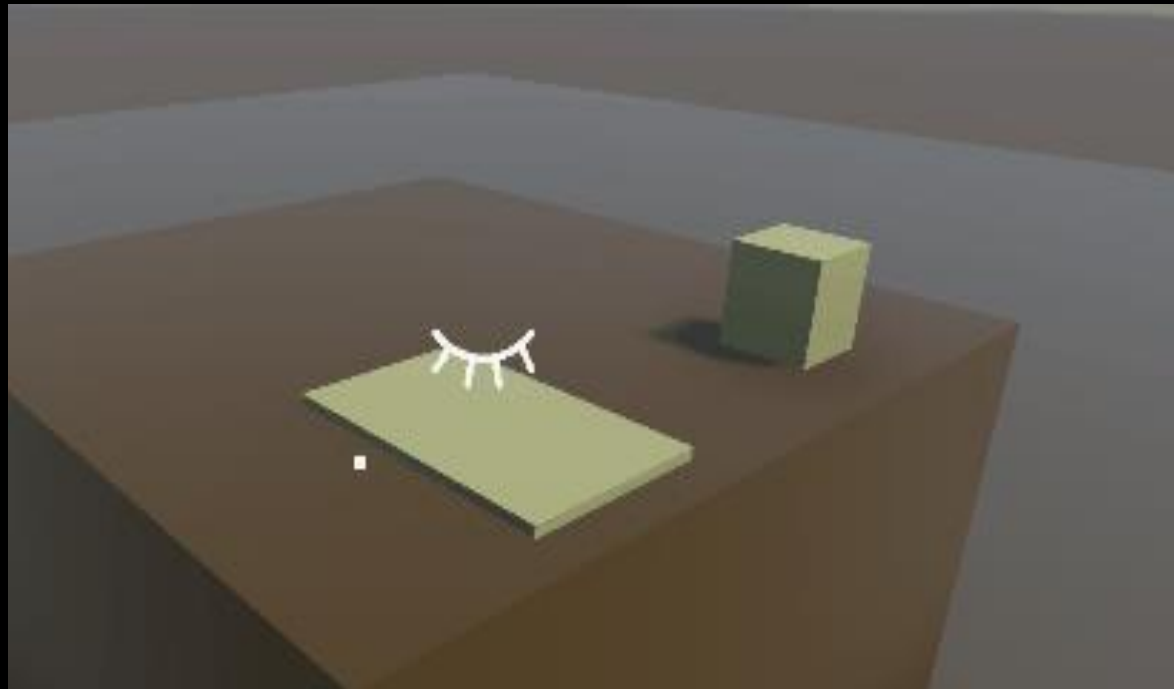
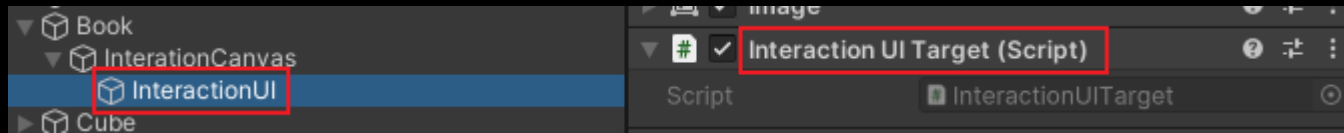
5. 필요한 부분을 넣는다.

- Image : 대상 오브젝트 자식으로 있는 Image UI를 넣는다.
- Idle Sprite : 눈 감은 이미지 Sprite
- Selected Sprite : 눈 뜬 이미지 Sprite
- Ray Max Distance : 초점이 닿는 최대 거리

# Description

## 2. 화면 각도에 따라 UI 회전

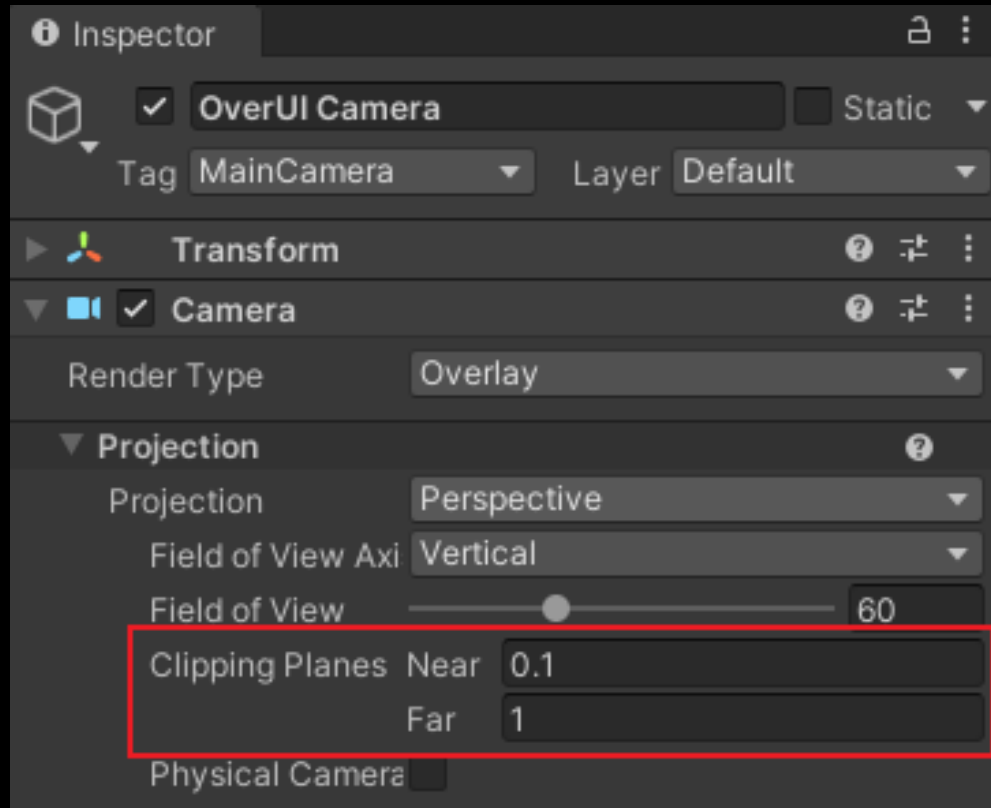
*\*InteractionUITarget.cs (눈 이미지가 나타나는 'InteractionUI'에 넣는다)*



이와 같이 오브젝트 정면에 있지 않아도  
플레이어 화면에 따라  
정면으로 보일 수 있게 UI가 회전된다.

# Description

## 3. UI가 보이는 거리 조절하기



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

오브젝트 상호작용 UI

-END-