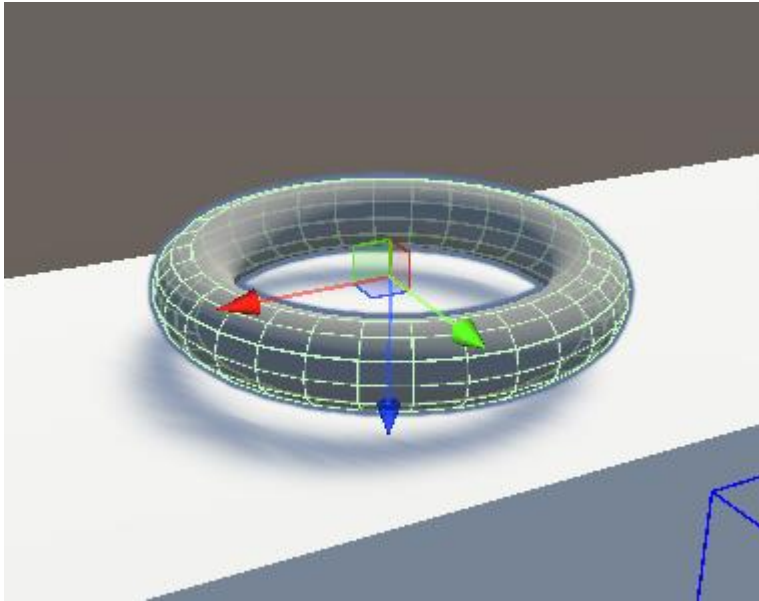
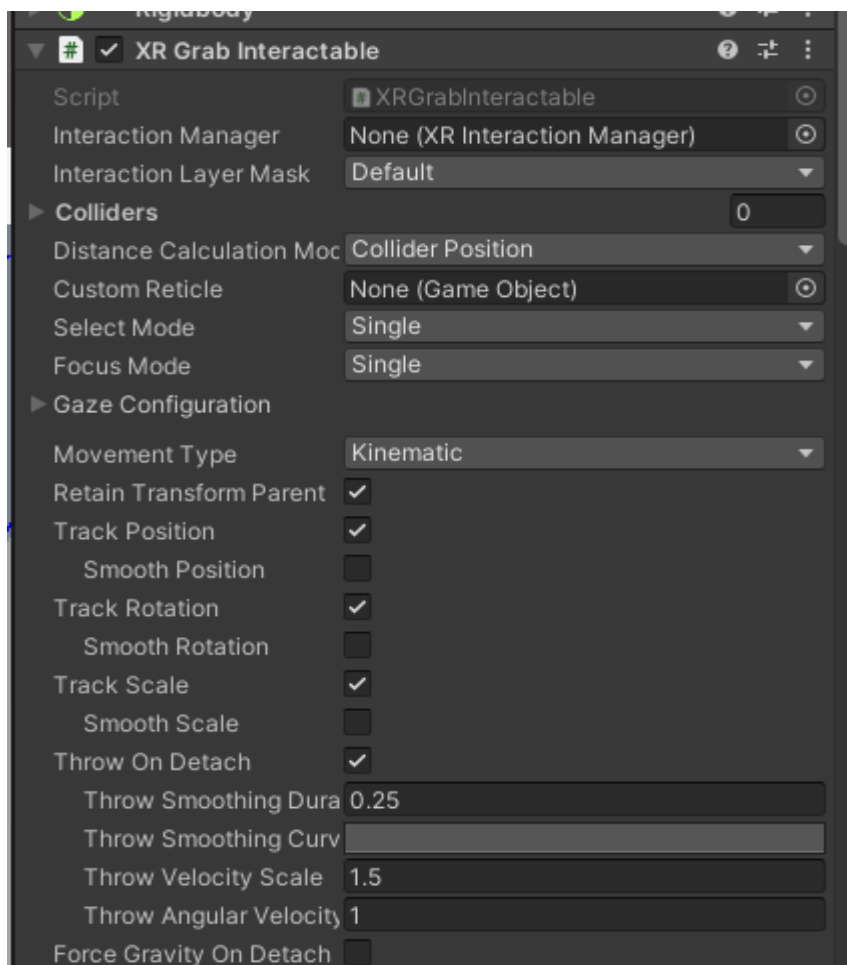


## Interaction 구성 방법

1. 상호작용하고 싶은 객체에게 Interactor 컴포넌트 붙이기

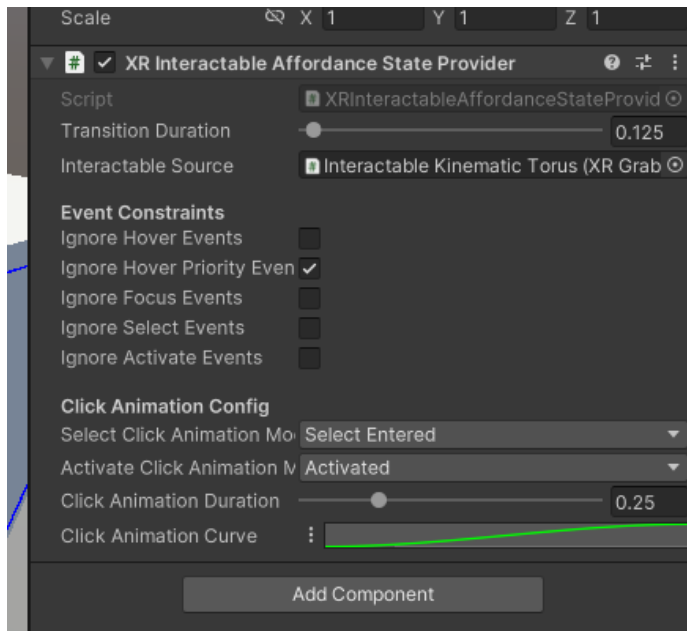


- XR --- Interactable (특수 기능은 Grab, Climb / 일반 기능은 Simple)



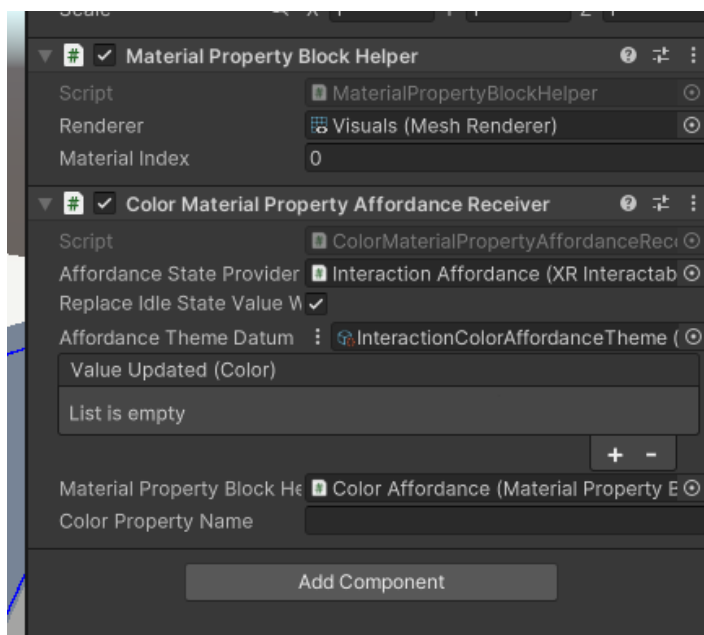
## 2. 원활한 상호작용의 상태 전환을 위한 컴포넌트 붙여주기

- XR Interaction Affordance State Provider



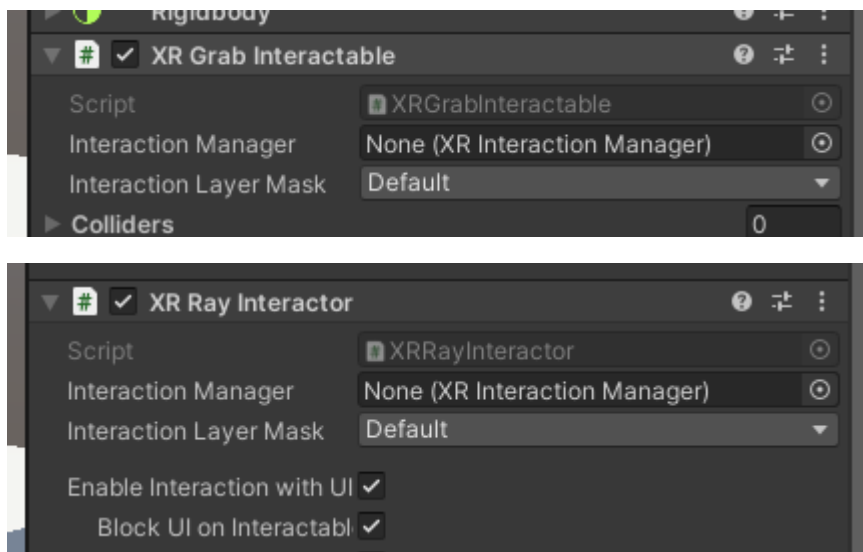
## 3. 만약 상호작용의 상태별 색상 변화를 주고싶다면 컴포넌트 추가하기

- Material Property Block Helper
- Color Material Property Affordance Receiver



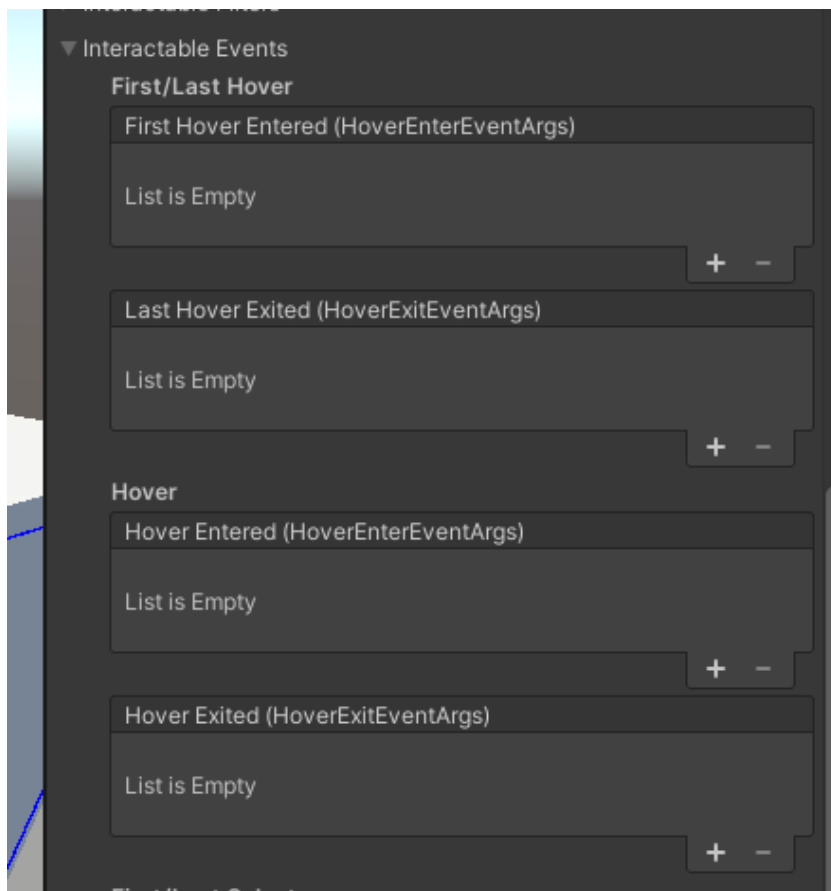
Render부분에 색상을 변경할 부분을 넣어주기

#### 4. 원하는 Interactor와 Interactable의 Layer Mask 맞추기



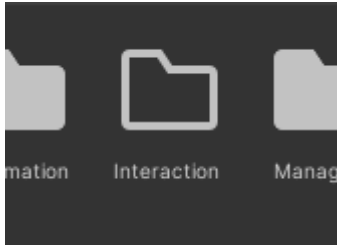
#### 5. 일으키고 싶은 상호작용 이벤트 등록하기

- XR ---- Interactable 컴포넌트의 하단에 존재



6. 지정 폴더에 스크립트 만들어서 이벤트 함수 만들고 해당 컴포넌트는 이벤트가 일어나는 객체 즉 Interactable에 붙이기

(특수한 경우가 없다면 웬만하면 이벤트는 해당 객체에서 일어날 것이기에)



Assets/02Scripts/Interaction/~~~

7. 테스트 후 로그 남기기