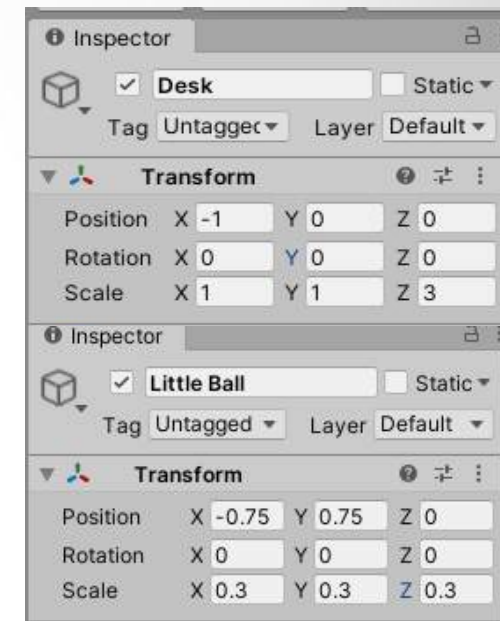
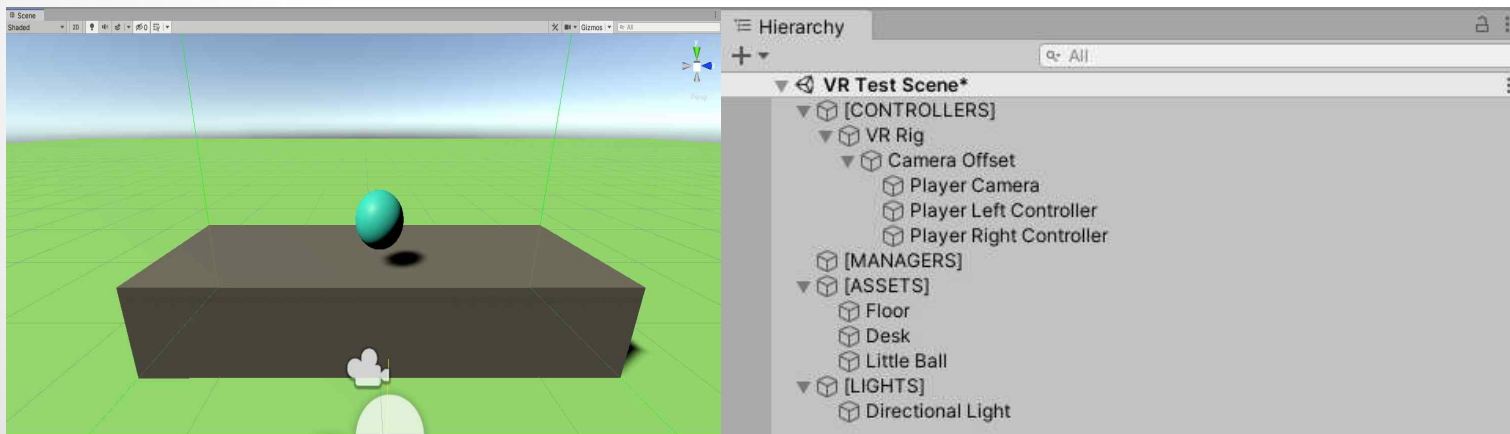


오컬러스 퀘스트 프로그래밍

1. 이준

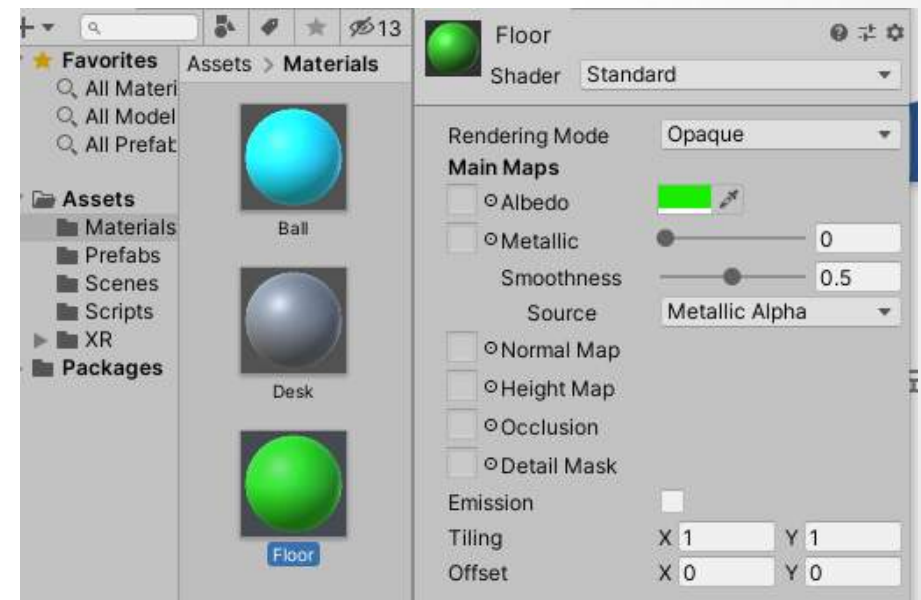
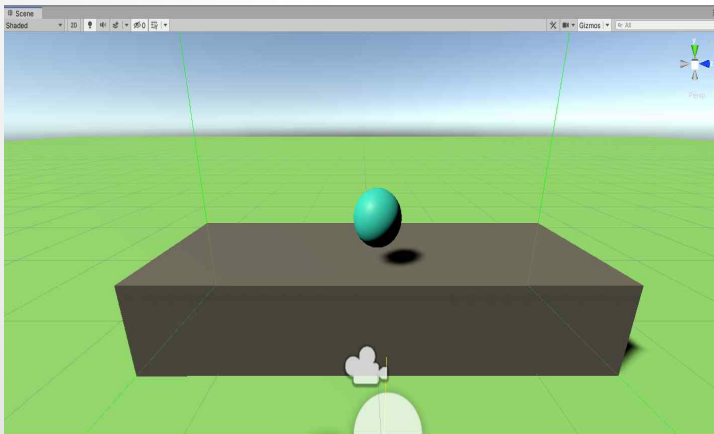
XR Toolkit 프로그래밍

- 객체와 상호작용 예제
 - 다음과 같이 책상과 공을 만들어 보기!
 - Cube -> Desk
 - Sphere -> Little Ball



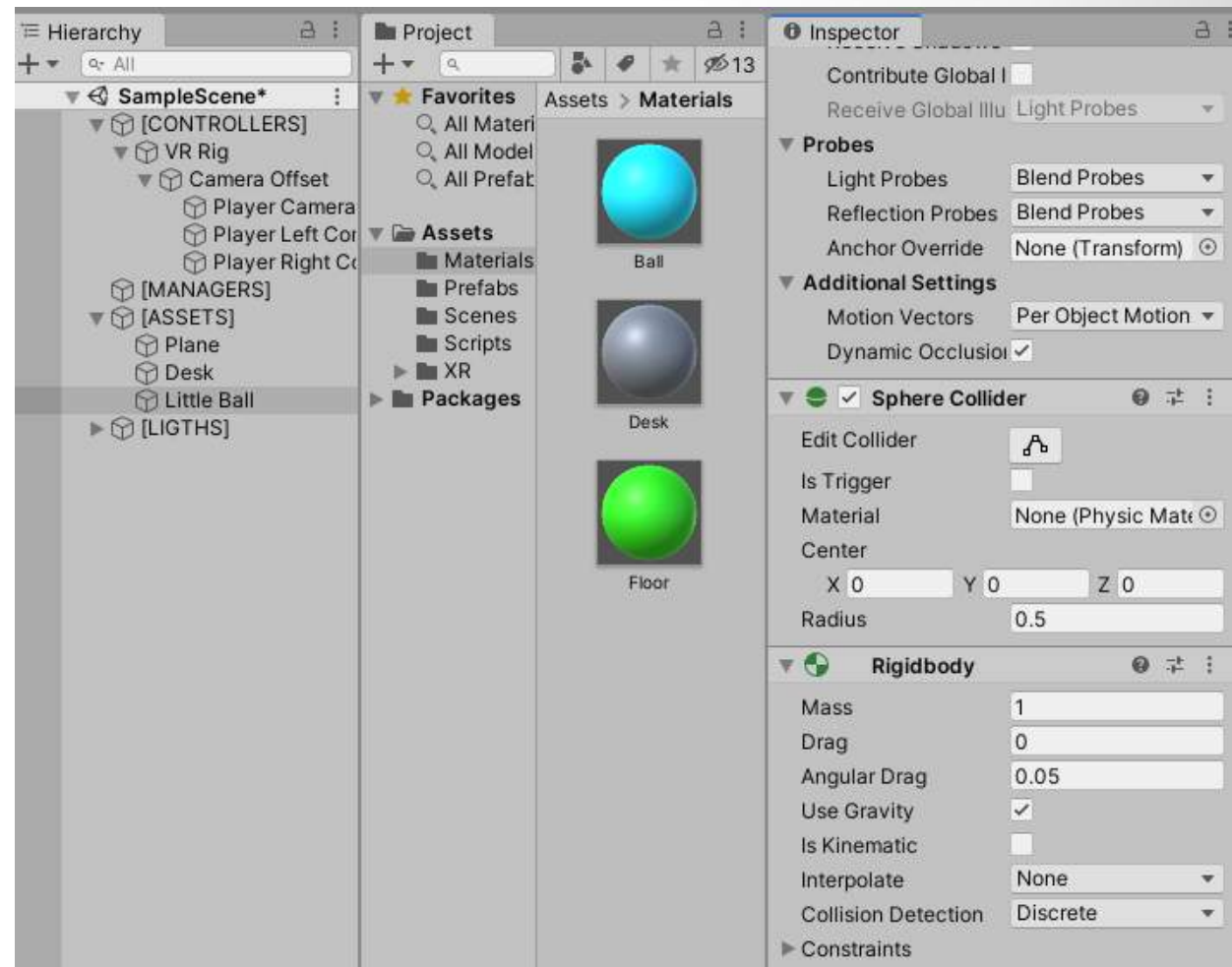
XR Toolkit 프로그래밍

- 객체와 상호작용 예제
 - 다음과 같이 책상과 공을 만들어 보기!
 - Cube -> Desk
 - Sphere -> Little Ball



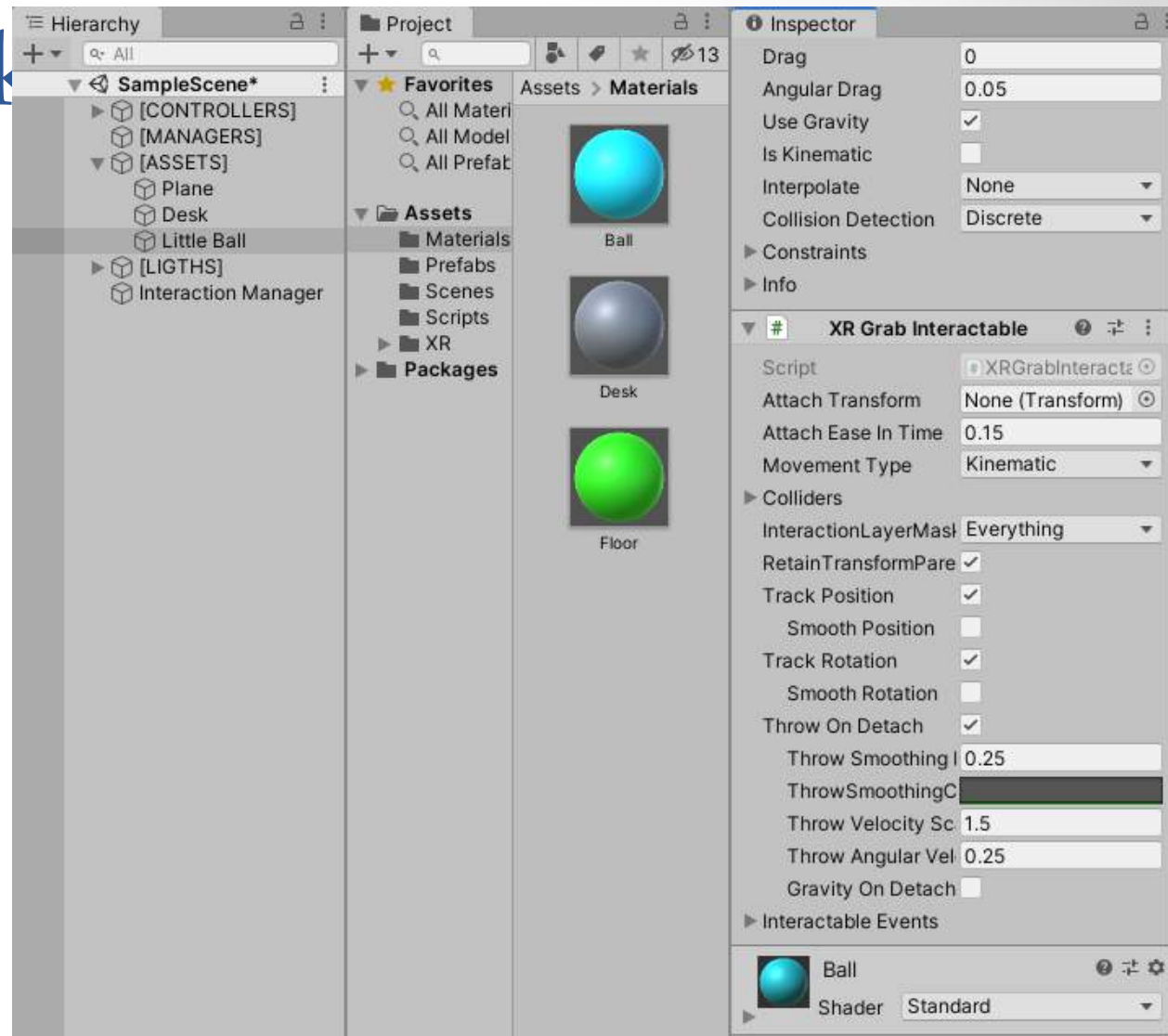
XR Toolkit 프로그래밍

- Little Ball에 Rigid Body 추가!



XR Toolkit

- Little Ball에 XR Grab Interactable 추가
- 하이라키에 Interaction Manager가 추가됨

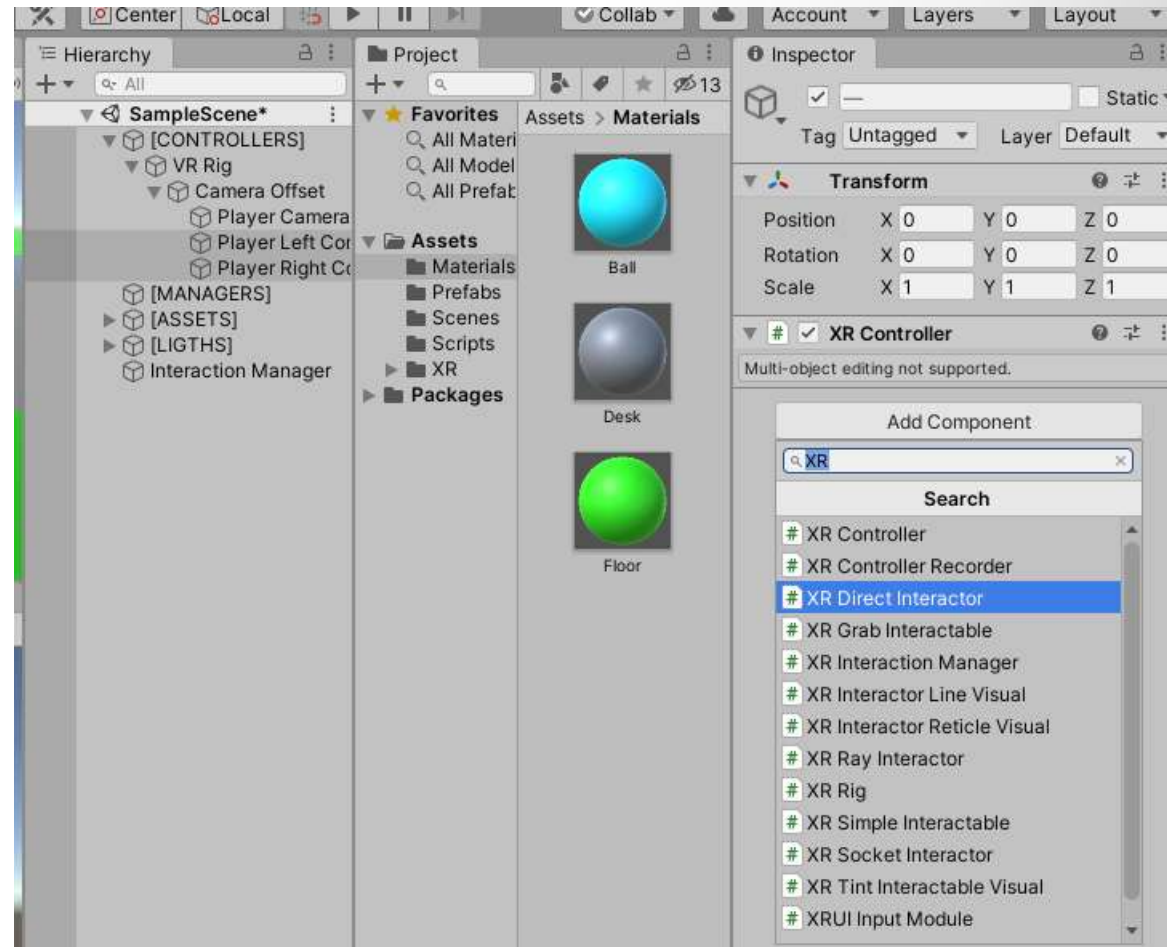


XR Toolkit 프로그래밍

- Interaction Manager 는 XR Interaction Toolkit 의 모든 동작들을 담당함
 - 레이 캐스팅
 - Grasping
 - 진동 피드백 등등

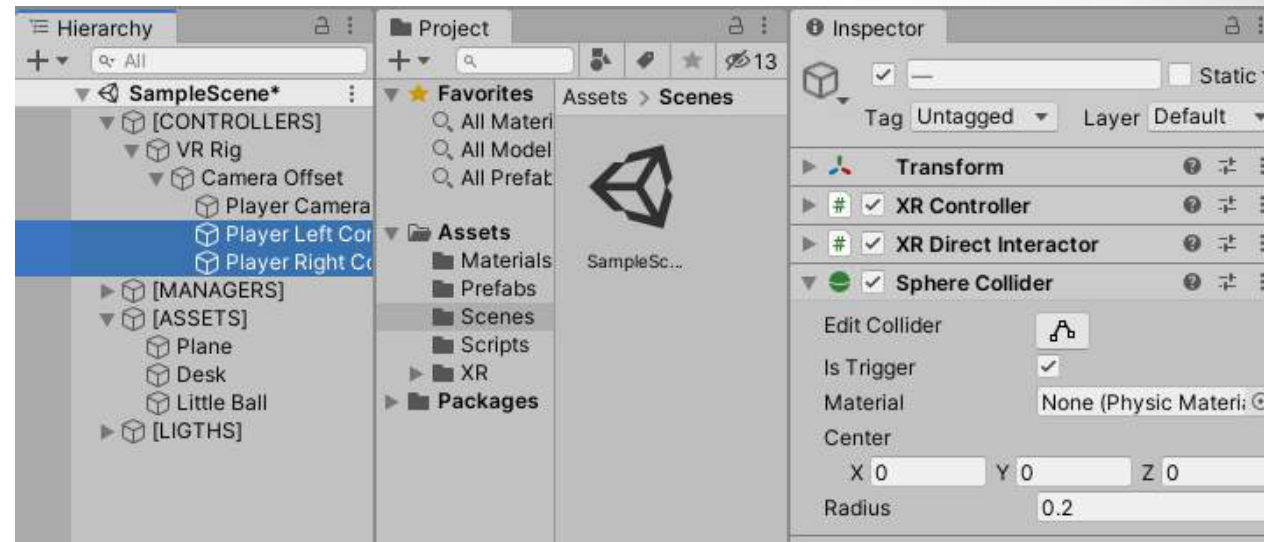
XR Toolkit 프로그래밍

- Left & Right Hand에 XRDirectInteractor 추가
- XRDirectInteractor
 - Scene내에서 Interacting이 가능한 물체와 직접적으로 상호작용할 수 있도록 만들어 줌



XR Toolkit 프로그래밍

- Left & Right Hand에 Sphere Collider 추가
- Radius 를 0.2로 설정
- Sphere Collider는 충돌을 체크할때 사용!
- Is Trigger 활성화를 꼭해야함!
- 그래야 충돌이 이루어지고 그래스핑이 됨



XR Toolkit 프로그래밍

- Grasping 테스트

