

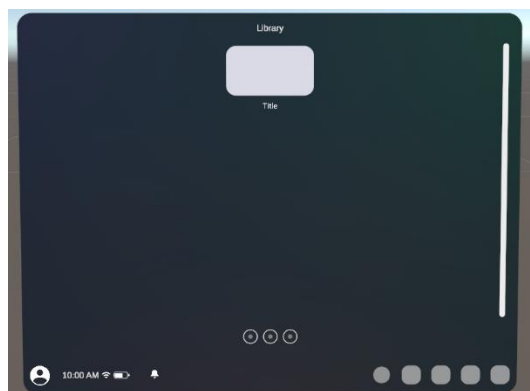
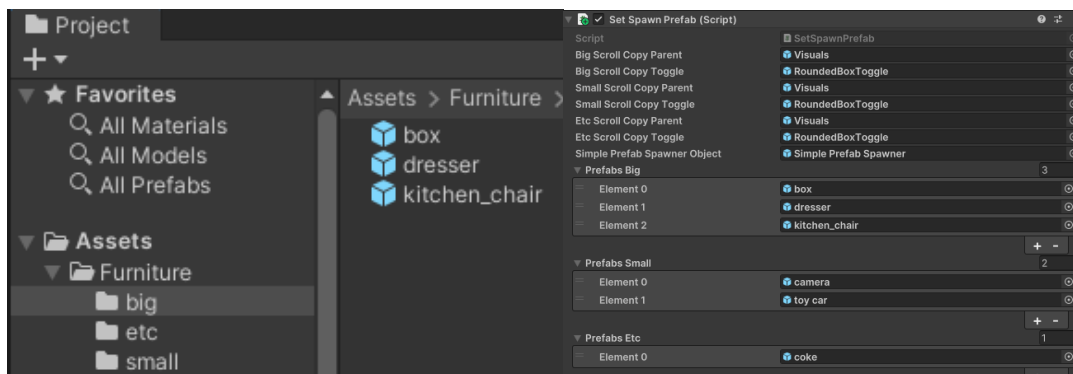
24.05.26 기능 개발 작업 내용 변경 사항

1. Furniture폴더 – SetSpawnPrefab 컴포넌트 구조 변경
2. 오브젝트 UI 변경 (기능은 그대로)
3. 컨트롤러 매핑 변경
4. PalmMenu 추가 (핸드트래킹 전용 UI)

1. Furniture폴더 – SetSpawnPrefab 컴포넌트 구조 변경

→ 기본적으로 실행할 때 SetSpawnPrefab에 있는 리스트를 이용하여 UI에 각 오브젝트들이 토글 UI로 하나씩 생성됨

→ 이후 토글UI 선택하면 배치모드로 변경되어 벽에 오브젝트를 배치할 수 있음



실행하면 UI에 토글버튼에 각 오브젝트가 연결되어 클릭하면 바뀌도록

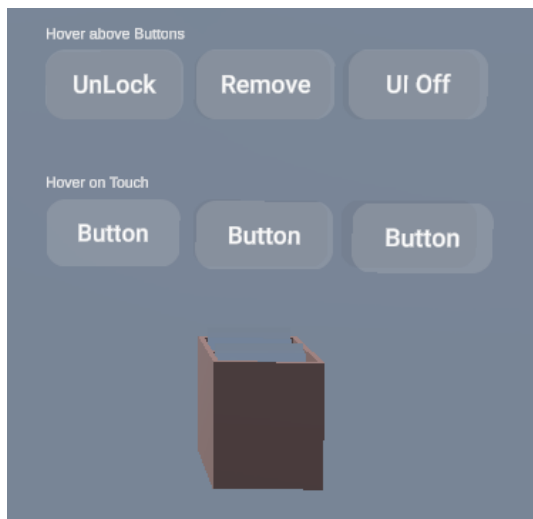
→변경 이유 : 오브젝트를 큰 오브젝트(소파, 의자) , 작은 오브젝트(램프, 장난감), 기타 오브젝트 (음식, 비밀상 오브젝트 등) 로 나누어서 페이지별로 구분해두기 위함

2. 오브젝트 UI 변경 (기능은 그대로)

기존 UI는 삭제하고 UI를 해당 모습으로 변경

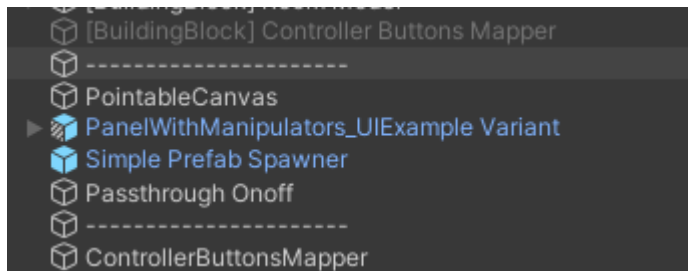
상단 3개 버튼 기능은 기존의 Lock, 삭제, UI끄기 기능은 유지

기존에는 Ray를 이용하여 선택밖에 안되었으나 현재는 Ray와 Poke모두 상호작용이 가능하며, 핸드트래킹에서도 작동하는 것을 확인



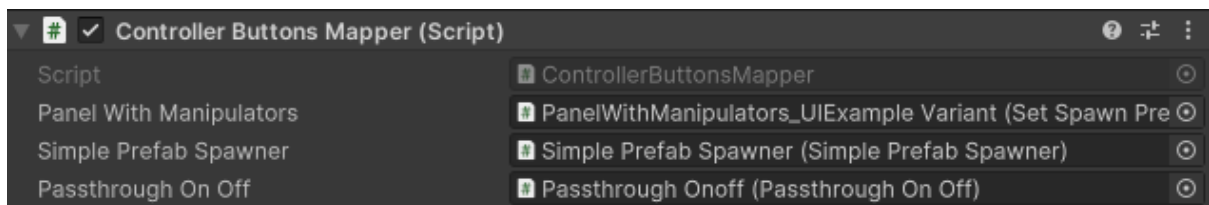
→ 변경 이유: 더 깔끔하고 개선된 경험이 가능함(핸드트래킹은 물론 샘플UI라 정리가 잘 되어있음) 그리고 현재는 box프리팸에만 적용되어있음. 나머지는 Ray가 안됨

3. 컨트롤러 매핑 변경



기존에는 맨 위 빌딩 블록으로 Controller Buttons Mapper을 사용하여 연결하였다.

변경한 부분은 아래에 Controller Buttons Mapper을 만들어서 커스텀으로 버튼 매핑하도록 변경



→ 변경 이유: 빌딩 블록 버튼 매핑을 이용하면 컨트롤러와 핸드트래킹에서 모두 같은 버튼으로 인식되는 경우가 발생. 고로 더 정밀한 핸드트래킹 버튼 매핑을 위해 컨트롤러와 핸드트래킹 버튼 매핑을 다르게 설정하도록 컴포넌트로 커스텀해서 사용

4. PalmMenu 추가 (핸드트래킹 전용 UI)

컨트롤러는 버튼을 눌러 UI를 스폰하거나 조절하는데 핸드트래킹에서는 제한이됨

SDK에서 샘플로 제공하는 핸드트래킹 UI를 사용하기 위해 적용

기본적으로 엄지, 검지로 메뉴를 활성화하고, 손바닥에 UI가 나타나서 스마트폰을 다루듯이 UI를 선택할 수 있음

