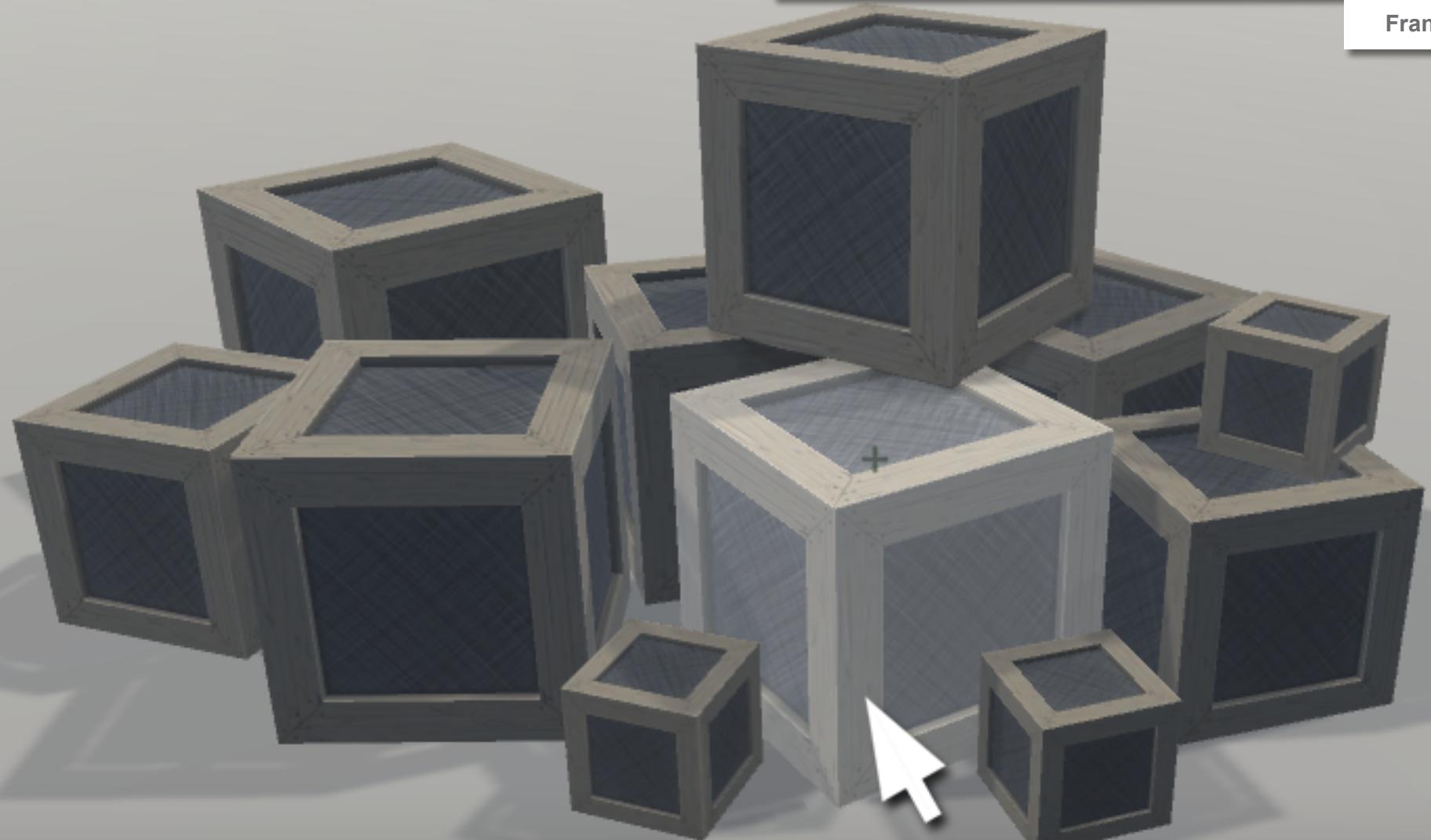


ASSET DOCUMENTATION

Mouse Interaction - Object Highlight

Unity 3D Package

Français



**INFORMATIONS****3**

Comment l'utiliser	3
Interactions	4
Options de surveillance	5
Options d'infobulle	6
Options d'animation	7
Options de regroupement	8
Événements d'entrée/sortie d'interaction	9
Autres options	10
Résolutions de bug	11
Script CameraRaycast	12

SUPPORT**14****PROCHAINES MISE À JOUR****13**

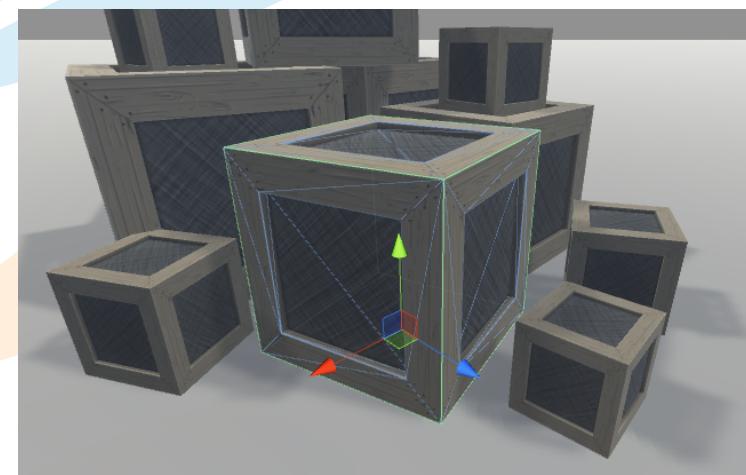
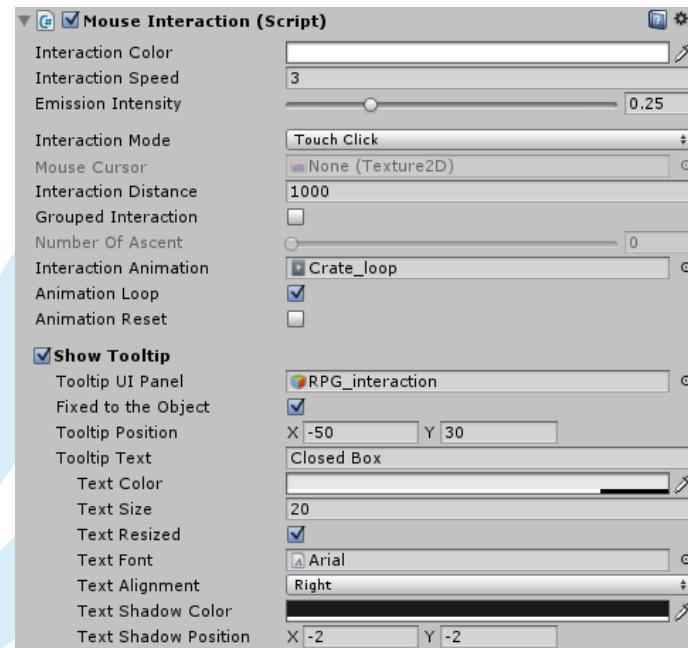
Comment l'utiliser

1. Assignez le script MouseInteraction à l'objet qui doit interagir avec la souris/centre de l'écran / clic.

Vous devez également assigner un collider à cet objet si vous voulez que l'interaction fonctionne.

2. Assignez le script CameraRaycast à la camera active si vous voulez utiliser l'interaction avec le centre de l'écran.

3. Et voilà, c'est prêt !



INFORMATIONS

Interactions

Le système comporte trois manières de détecter l'interaction avec un objet : le pointeur de la souris, le centre de l'écran et un simple clic (ou appui pour les utilisateurs de mobile).

Par défaut le mode d'interaction utilise la souris.

Pour changer de mode d'interaction il suffit d'utiliser la liste Interaction Mode.

Mode d'interaction : souris (Mouse)

Ce mode d'interaction permet une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au passage de la souris sur cet objet.

Une option est disponible pour permettre le maintien de l'interaction en cliquant sur l'objet.

Hold Mouse Interaction

Mode d'interaction : centre de l'écran (Center of the Screen)

Ce mode d'interaction permet une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au passage du centre de l'écran sur cet objet.

Pour que ce mode d'interaction fonctionne, vous devez mettre le script CameraRaycast sur la camera active.

Mode d'interaction : clic/appui (Touch/Click)

Ce mode d'interaction permet de maintenir une surbrillance de l'objet ainsi que l'affichage d'une infobulle au clic souris (ou un appui sur mobile)

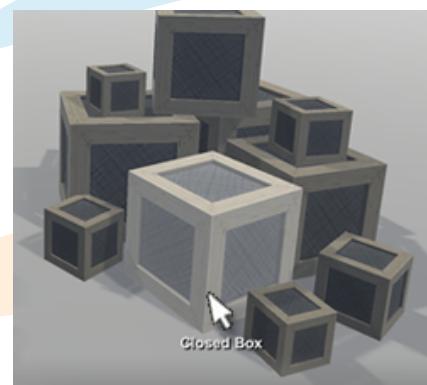
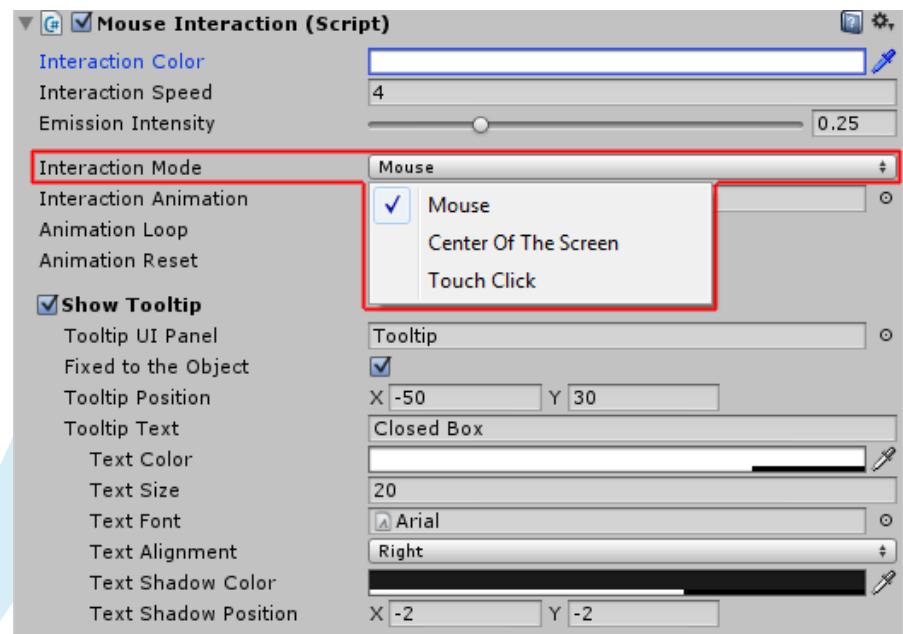
L'interaction s'arrête quand l'utilisateur clic/appui une nouvelle fois.

Il est conseillé d'utiliser l'option Fixed to the Object pour les utilisateurs mobile avec ce mode d'interaction.

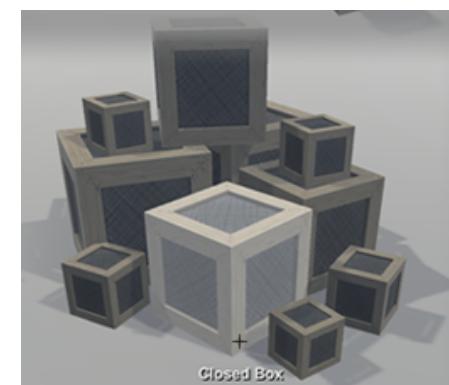
Interaction Distance : gestion de la distance d'interaction

La distance maximum d'interaction avec l'objet est maintenant paramétrable.

Une valeur de 5-6 pour une distance rapprochée, 15-20 pour une portée moyenne et 1000+ pour une portée quasi infinie.



Interaction avec la souris



Interaction avec le centre de l'écran

INFORMATIONS

Options de surbrillance

«Interaction Color» permet de changer la couleur de l'objet interagi.

Un sélecteur est disponible pour personnaliser au maximum votre couleur.

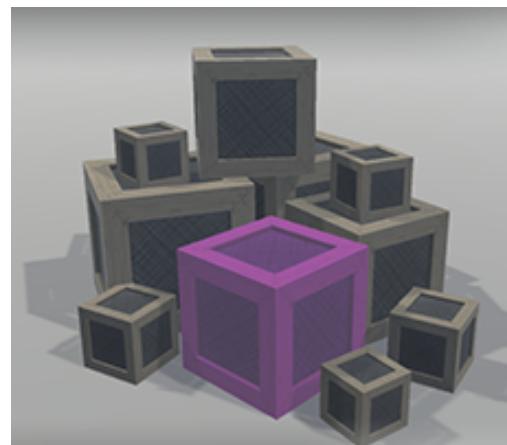
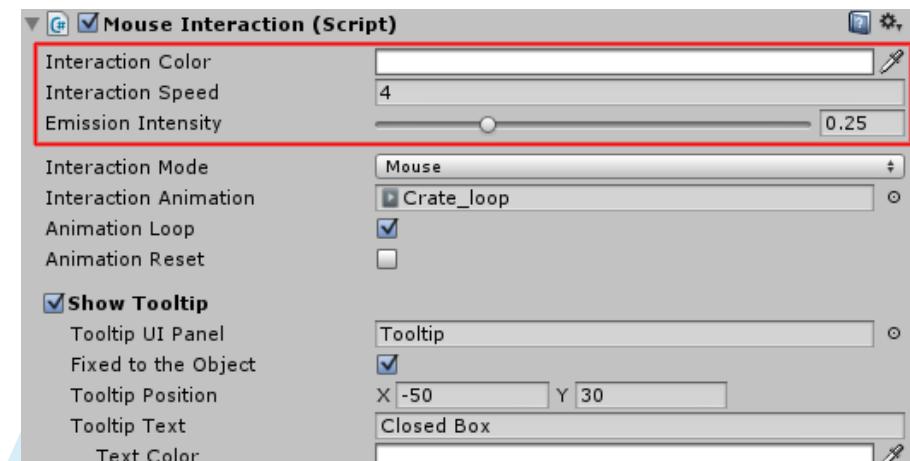
«Interaction Speed» permet de modifier la vitesse de ce changement de couleur.

Plus la valeur entrée est petite, plus le changement de couleur sera lent.

«Emission Intensity» permet de modifier l'intensité de sa surbrillance.

Plus la valeur est grande et plus l'object sera lumineux.

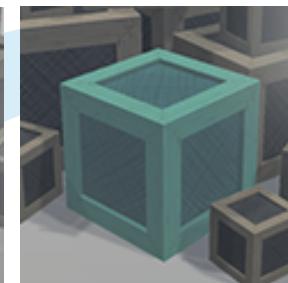
Cette option ne fonctionne pas si l'objet lui-même n'a pas déjà une valeur d'Emission (ne serait-ce que 0.001)



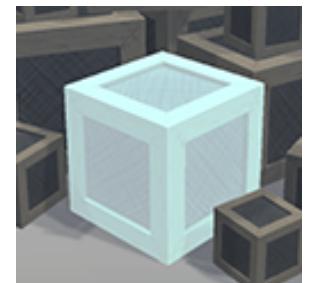
Couleur rose



Pas d'émission



Emission faible



Emission forte



Options d'infobulle

«Show Tooltip» permet d'afficher/masquer l'infobulle.

«Tooltip UI Panel» permet d'associer un Panel personnalisé à l'infobulle.

«Fixed to the Object» permet de fixer le tooltip à l'objet.

«Tooltip Position» permet de modifier le décalage de l'infobulle.

«Tooltip Text» permet de changer le texte affiché par l'infobulle.

«Text Color» permet de changer la couleur du texte affiché par l'infobulle.

La valeur d'alpha permet de rendre le texte transparent.

«Text Size» permet de changer la taille du texte affiché par l'infobulle.

«Text Resized» redimensionne le texte en fonction de la distance avec la caméra.

«Text Font» permet de changer la police de caractère du texte affiché par l'infobulle.

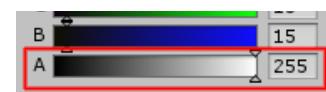
Si aucune police de caractère n'est assignée, Arial sera utilisé par défaut.

«Text Alignment» permet de changer l'alignement du texte affiché par l'infobulle.

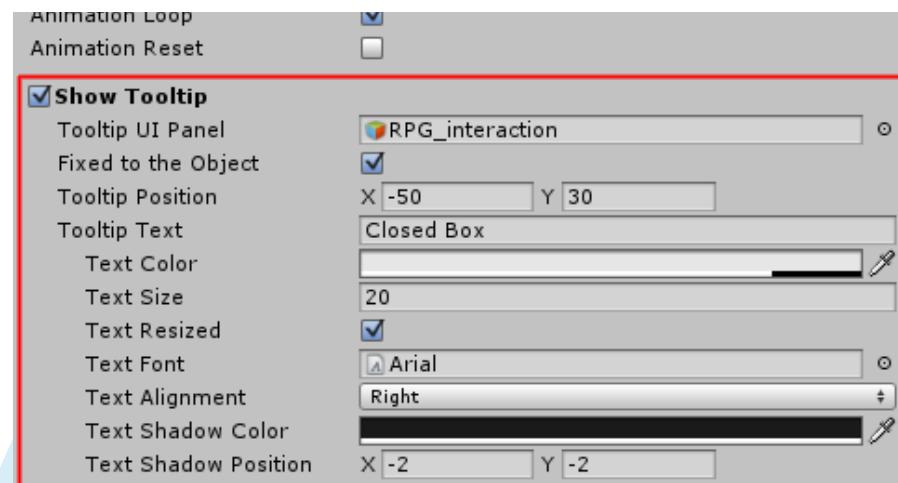
«Text Shadow Color» permet de changer la couleur de l'ombre du texte.

La valeur d'alpha permet de rendre l'ombre du texte transparente (0 la désactive)

«Text Shadow Position» permet de modifier le décalage de l'ombre du texte.



Valeur d'alpha pour la transparence



Taille du texte

Transparence du texte

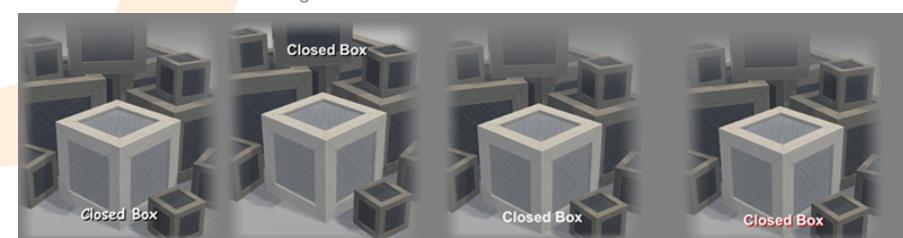


Infobulle

Couleur du texte

Couleur de l'ombre

Décalage du texte



Police de caractère

Pas d'ombre

INFORMATIONS

Options d'animation

«Interaction Animation» permet d'associer une animation à jouer quand l'objet est interagi.

L'object doit avoir un composant d'Animation.

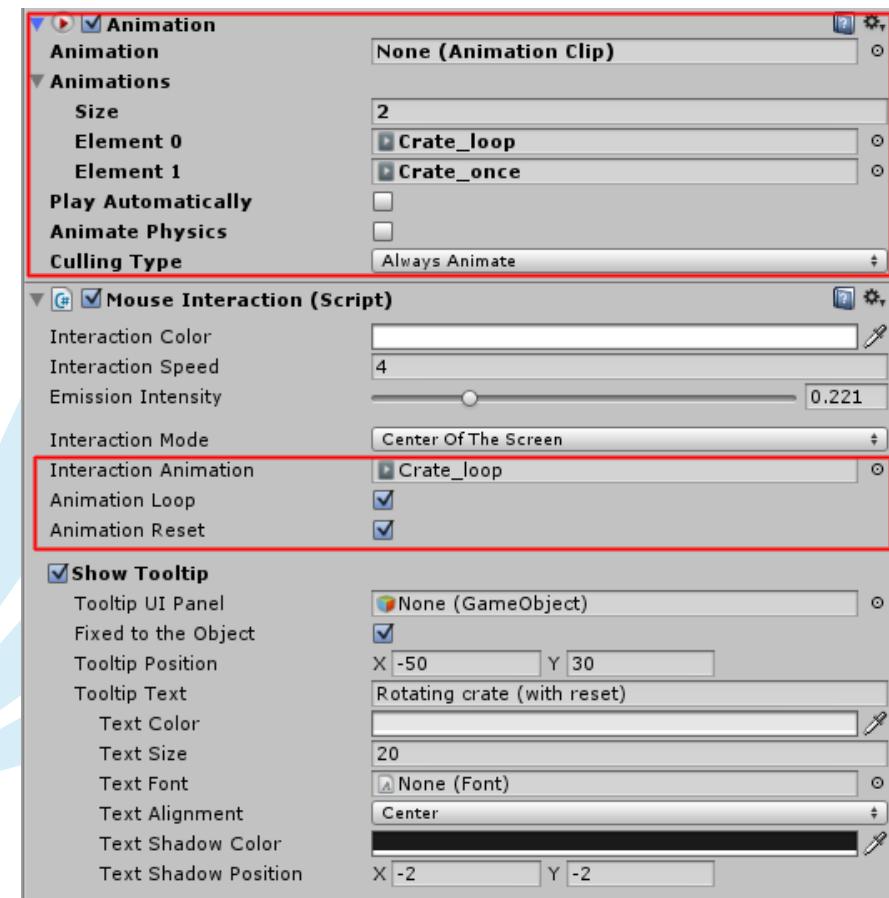
L'animation doit être un Animation Clip.

«Animation Loop» permet de boucler l'animation de l'interaction.

«Animation Reset» permet de remettre l'animation du début quand l'interaction se termine.

Sans cette option, l'animation reste tel quel quand l'interaction se termine.

Si l'objet est à nouveau interagi, l'animation continue là où elle s'était arrêtée.



INFORMATIONS

Options de regroupement

«Grouped Interaction» permet de déclencher l'interaction sur plusieurs objets en même temps.

Seul les objets possédant un composant «Mouse Interaction (Script)» seront pris en compte.

«Number Of Ascent» représente le nombre de remontée dans la hiérarchie pour définir l'ensemble des objets qui devront être déclenché.

Pour une valeur de 0, seul l'objet interagi et tous ses enfants auront leur interaction déclenché.

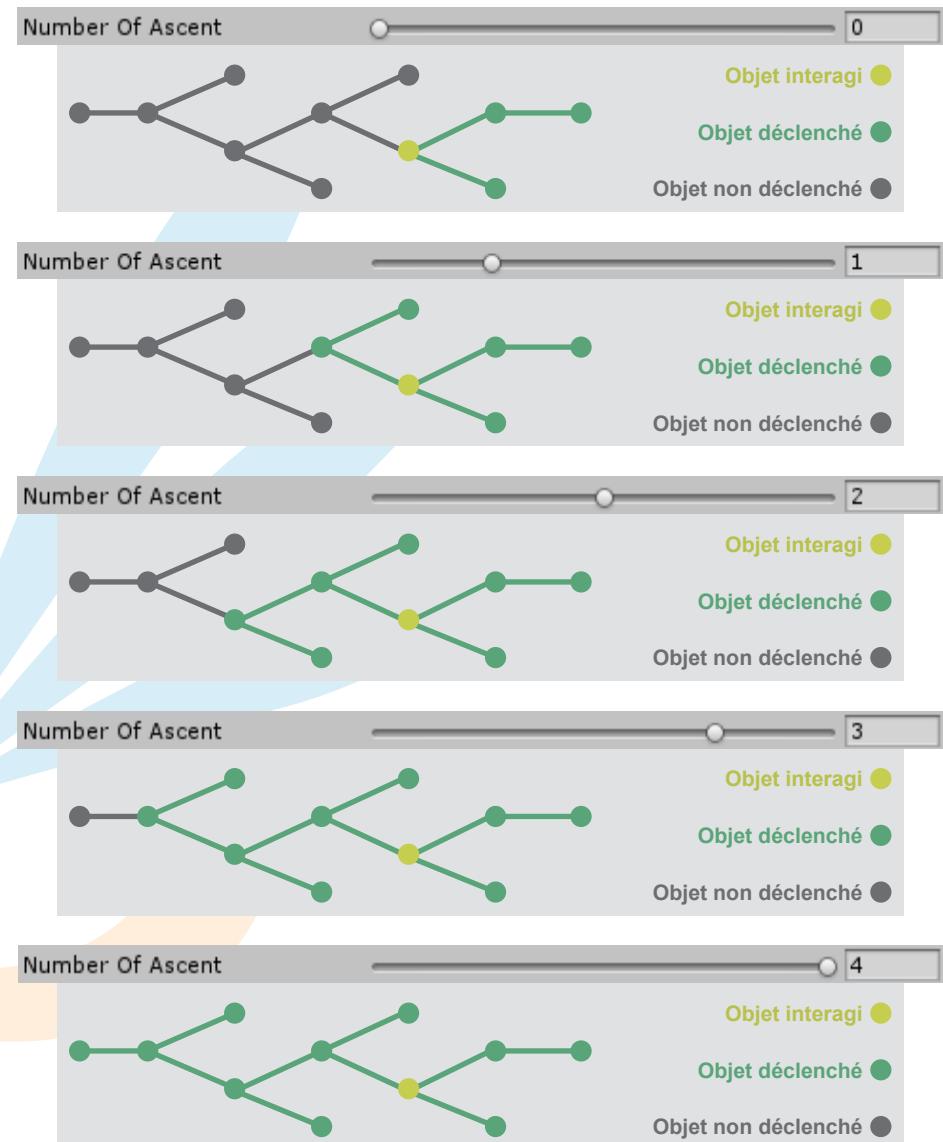
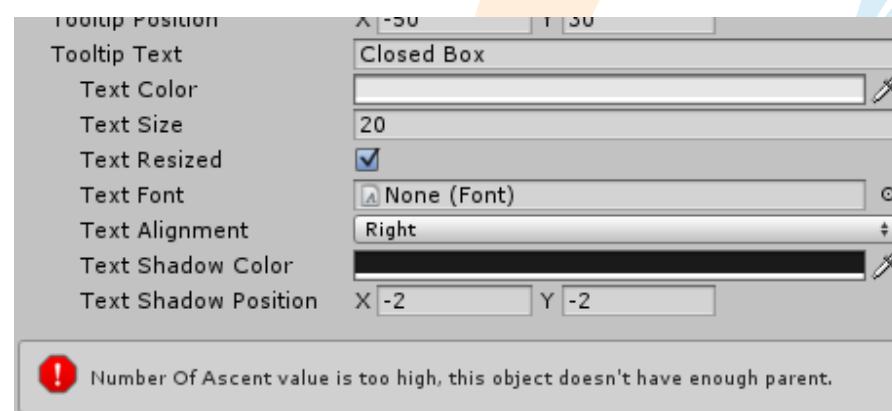
Pour une valeur de 1, l'objet parent de l'objet interagi et tous les enfants de ce parent auront leur interaction déclenché.

Pour une valeur de 2, l'objet parent du parent de l'objet interagi et tous les enfants de ce parent auront leur interaction déclenché...

Attention à vérifier si l'objet possède bien le nombre de parents défini par «Number Of Ascent»

Si par exemple vous mettez une valeur de 2 alors que l'objet ne possède qu'un seul parent, vous risquez d'avoir des erreurs.

Un système de prévention d'erreurs vous permet de vérifier directement si l'objet possède assez de parent.



Evènements d'entrée/sortie d'interaction

«Using Events» permet à l'interaction (entrée et sortie) d'appeler n'importe quel méthode extérieur.

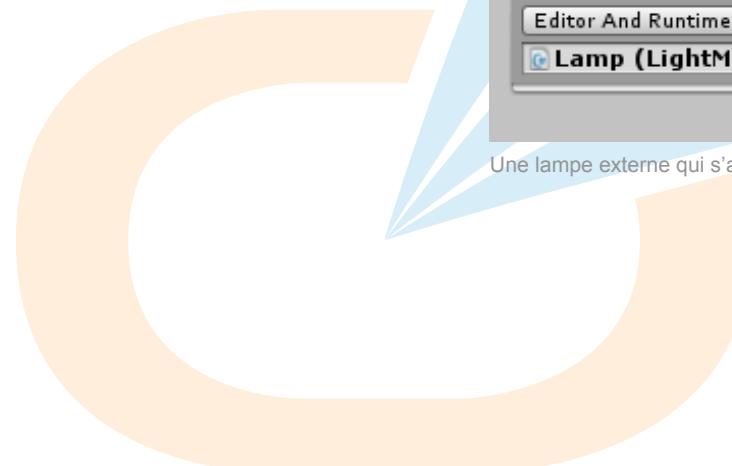
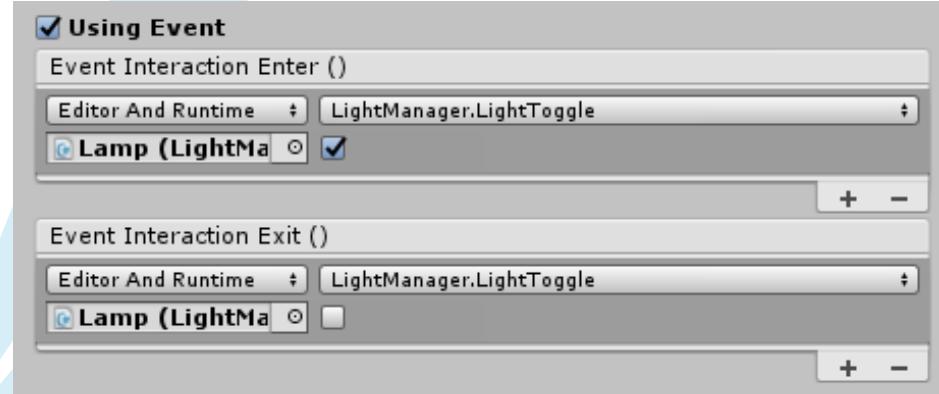
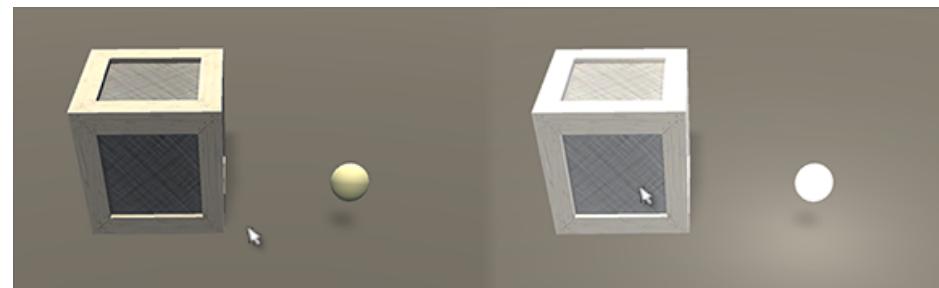
Vous pouvez associer plusieurs méthodes à appeler.

Cliquez sur le bouton «+» pour ajouter une fonction à appeler.

Cliquez sur le bouton «->» pour supprimer une fonction.

Dans la partie «Event Interaction Enter ()» vous pouvez spécifier toutes les fonctions qui seront appelées au moment où l'objet entrera en interaction.

Dans la partie «Event Interaction Exit ()» vous pouvez spécifier toutes les fonctions qui seront appelées au moment où l'objet sortira de l'interaction.



Autres options

«Mouse Cursor» permet de changer le curseur au moment où l'objet est interagi.

Cette option n'est disponible qu'en mode d'interaction «Mouse».

La texture du curseur doit être de type Cursor dans ses options d'importation.

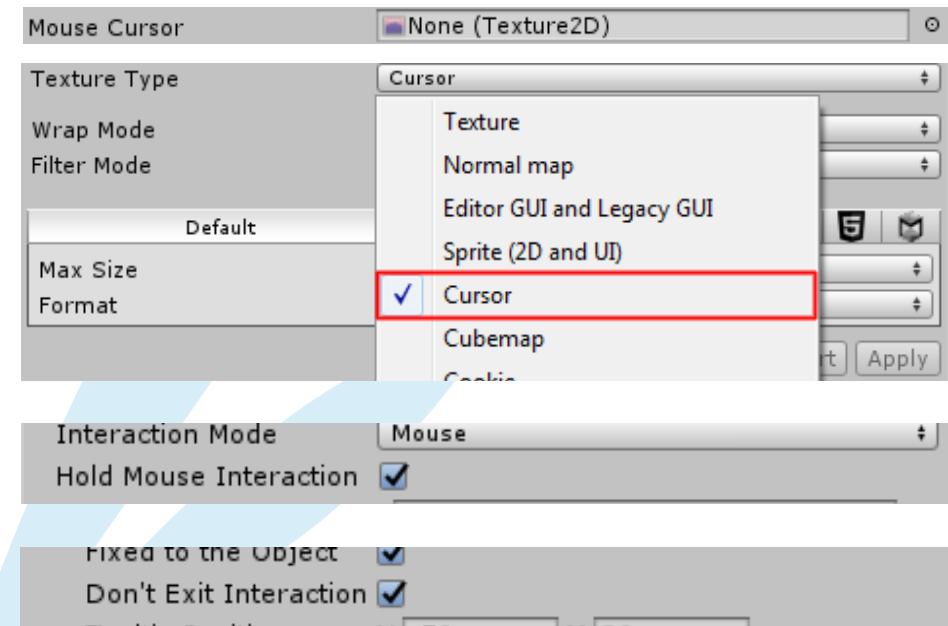
«Hold Mouse Interaction» permet de maintenir l'interaction en cliquant sur l'objet.

Cette option n'est disponible qu'en mode d'interaction «Mouse».

«Don't Exit Interaction On Clicking UI» permet d'éviter de sortir d'interaction en cliquant sur l'infobulle.

Cette option n'est disponible qu'en mode d'interaction «Touch/Click» ou en mode d'interaction «Mouse» avec l'option «Hold Mouse Interaction» activée.

Avec cette option vous pouvez associer et utiliser n'importe quel interface interactive, comme un système de lootbox (coffre, inventaire) ou une boîte de dialogue.



Résolutions de bugs

Patch 4.0

- Correction d'un problème lié aux applications ayant un très faible fps (image/seconde)
- Plus de sauttement d'image quand une même infobulle est utilisée sur différents objets.
- Résolution d'un problème pouvant provoquer la disparition de l'infobulle.
- Correction de l'affichage de l'infobulle quand l'objet interagi n'apparaît pas à l'écran.
- Résolution d'un soucis entre le mode d'interaction «Touch/Click» et l'option de regroupement.



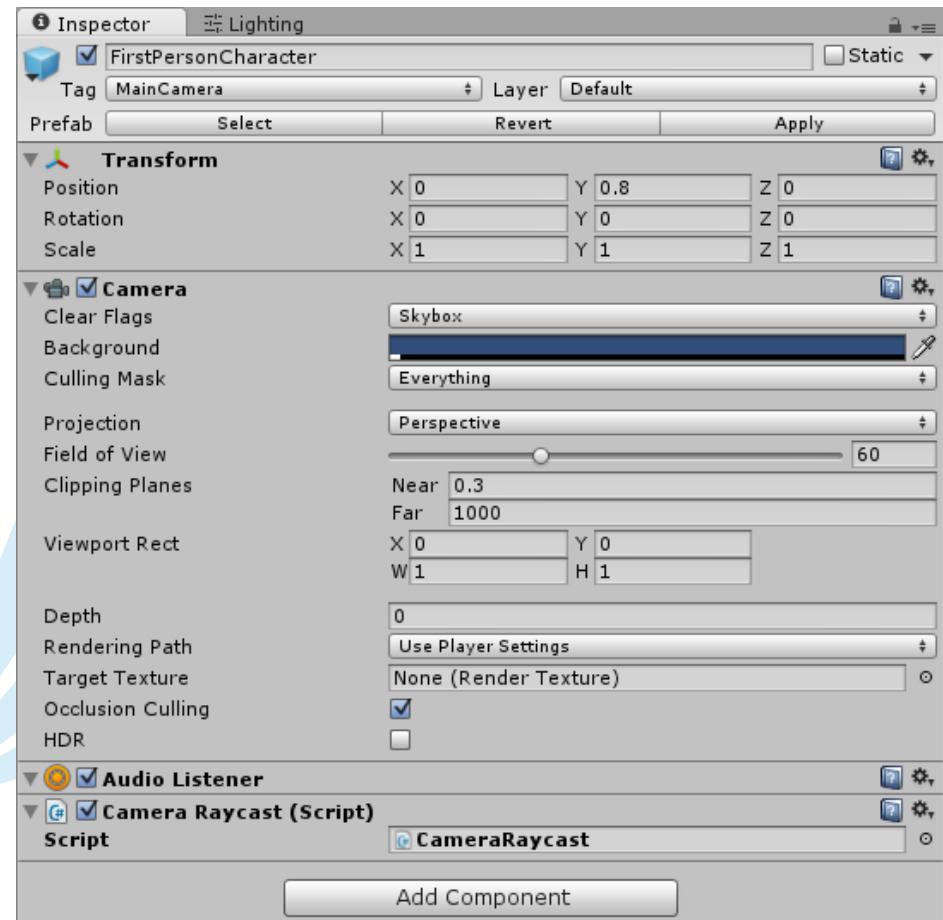
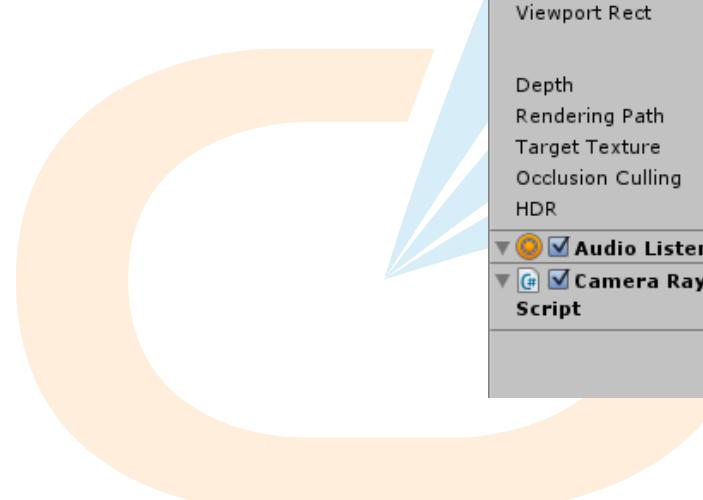
Script CameraRaycast

Le script CameraRaycast ne sert que pour le système d'interaction avec le centre de l'écran.

Il doit être attaché à votre camera principale active.

Il permet à la camera active de lancer un raycast pour détecter l'object actuellement pointé par le centre de l'écran.

Le script contient une fonction qui permet de simuler un «center exit» (à la manière d'un MouseExit)





Disponibles prochainement :

- «Hold Mouse Interaction» personnalisé : rendre accessible plus de fonctionnalités pour pouvoir personnaliser l'option «Hold Mouse Interaction», comme différents réglages d'interaction (couleur, vitesse de l'interaction...)
- Sérialisation : sérialiser toutes les options pour permettre la multi-édition du script Mouse Interaction (pouvoir éditer les paramètres du script sur plusieurs objets à la fois)

Et bien plus encore en fonction de vos retours et de vos commentaires !





Site web : www.arigasoft.com

Page Facebook : www.facebook.com/arigasoft

Lien Twitter : www.twitter.com/arigasoft

Page Asset store du package : <https://www.assetstore.unity3d.com/#!/content/39119>

Page Asset store Arigasoft : <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/publisher/12088>

Email de contact : contact@arigasoft.com

Email de support : support@arigasoft.com

