2024.03.12) UV를 추출해내는 방식에서의 문제점이,

1. skeletal mesh는 find collision uv를 통해 알아낼 수 없어서 uv를 찾기 위해선 fbx 데이터 그 자체를 이용해 찾아내야 하지만, 버텍스와 uv를 찾아내기 위해선 몇천개를 다 돌아봐야 하지만 그건 초기에 잡혔던 문제점과 같으므로 사용할 수 없을것이다.

다음으로 socket 을 활용하는 방향을 생각해보았으나, 이 방식도 또한 weight에 크게 적용받아 위 유튜브 영상과 똑같은 현상이 발생되었다.

약 3시간동안 방법을 찾아보았으나 계속 원점으로 돌아갔는데, 지인과 얘기를 나눠봄을 통해

장난감, 만화 영화, 노랑이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음과 같이 가까운 본을 기준으로 먼 위치에서 해당 본 방향으로 linetrace를 쏘고 그 위치를 기준으로 피 가 묻을 HitLocation으로 담아주면 될 것 같다는 결론이 났다.