AI DTSkillAction사용법

개요 : 데이터 테이블을 이용하여 액션스킬을 제작해보자

사용법

1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명위 사진과 같이 GAS->Ability->Ai에서 DT\_SkillAction을 클릭합니다.
2. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명위 사진과 같이 DT 스킬 테이블을 확인해 볼 수 있습니다.
3. 테이블의 한 행당 하나의 스킬을 제작할 수 있습니다.
4. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명행 이름으로 스킬 이름을 만들어 주게 됩니다. 이 스킬 이름은 나중에 Behavior Tree에서 어떤 스킬을 사용할 지 판별할 때 사용하게 됩니다.
5. 스크린샷, 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명

위와 같이 데이터들이 구성 되어 있는 것을 확인해 볼 수 있으며

하나의 인덱스가 액션을 나타내게 됩니다.

위 사진처럼 여러 인덱스를 묶어 여러 액션으로 만든 뒤에 하나의 스킬로 제작하게 됩니다.

1. 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명

먼저 실행시키고 싶은 애니메이션 몽타주를 선택해 줍니다.인덱스 0의 몽타주를 선택했으므로 Skill1의 첫번째 액션은 위의 몽타주가 실행됩니다.

1. 스크린샷이(가) 표시된 사진

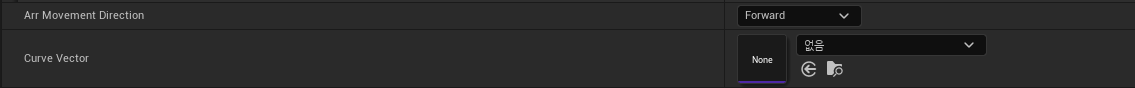
   자동 생성된 설명

다음으로 충돌처리에 대해서 추가해 줍니다.

시작점과 끝점을 선택할 수 있으며 이는 스킬이 실행되는 엑터의 스켈레톤 중에 원하는 본이름을 적용하면 됩니다. 만약 엑터가 무기를 들고 있다면 무기 스켈레톤의 본이름을 적용하여도 문제가 없습니다.

추가 사항 내가 원하는 것은 두점을 잇는게 아닌 한 점만 쓰겠다이면 StartBoneName과 EndBoneName에 동일한 Name을 적으시면 됩니다(SwordBoneStart로 동일하게 적으면 SwordBoneStart위치만 적용됨)

그 뒤 아래 로케이션과 로테이션 크기 등은 기호에 맞춰 적용하면 됩니다.

1. 위 요소는 현재 미적용 상태입니다.
2. Delay Time적용 시 이 액션에서 다음 액션까지 넘어가는데 걸리는 시간입니다.
3. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명이제 위 사진과 같이 여러 액션을 조합하여 스킬을 만들어 줍니다.
4. 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명스크린샷, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명DT\_ActionTable에서 스킬 이름을 Skill1으로 정했는데요 위 두번째 사진처럼 ActionGA를 추가하고 SkillName에 우리가 만든 Skill1이름을 추가하면 Skill1이 정상적으로 실행됩니다.
5. 스크린샷, 만화 영화, 애니메이션, PC 게임이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명최종적으로 위와 같이 제가 원하는 스킬을 찍어낼 수 있습니다.
6. 추가할 요소 ->GC,방향 커브 등