**애니메이션 개요**

~~--------------------------------------------------------------------------------------------------------------~~

정리 전 상태임.

몽타주 재생이 안될 때 ->

ABP에서 로코모션을 정할 때 쓰는 몽타주 Slot을 체크할 것

PlayMontageAndWaitForEvent 함수에 대한 고찰

Output exec 노드중 Received Event 노드 =>

몽타주 내의 Animation State Nofity 라는 부분에서 Event를 액터에게 보내준다.

ASN 의 이벤트가 나오는 시점에 실제 어빌리티가 발동 된다고 생각하면 됨.

나머지 위의 3개의 exec 노드들은 캔슬당했을때의 경우이므로 Ability End로 가는 것이 맞음.

Complete는 Idle 상태로 갈 때 Idle과 블렌드가 자동적으로 이루어 지므로 On death 같이 다른 몽타주로 돌아갈 요소가 없을 때 실행 될 것으로 예상.

ASN이 액터에게 직접적으로 일을 시키는 것이 옳은 구조인가에 대해서는 좀 더 생각 해보아야함.

(현재 웨폰 스왑)