**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.

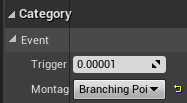
(현재 웨폰 스왑)

몽타주 두개를 동시 재생하는 것은 불가능함 ( 맞으면서 총쏘기 )

-> 스테이트 머신을 두개 돌려서 블렌드 해야함. / 기준 = 베이스가 될만한것들끼리 스테이트 머신으로 최대한 블렌드 하고 캐릭터한테 특별한, 우선순위가 높고 한번에 하나씩만 할 행동들의 모션을 몽타주로 하는 것이 바람직

ABP 내에서 커스텀 BP 애니메이션 노티파이는 이벤트 그래프에 노티파이 관련 이벤트가 자동으로 생성되지 않음 -> 스켈레탈 노티파이를 만드는 옵션이 있는데 그것을 쓰면 바로 만들어줌

한 몽타주 빠르게 연속 재생시 ANS가 두번 되는 버그 있음

*  몽타주 틱타입을 브랜칭 포인트로 바꾸면 해결됨 ( 블렌드 될 때 이밸류에이트를 들어오는 몽타주 것 한번 나가는 것 한번 하나봄. 브랜칭 포인트는 들어오는 것 하나만으로 강제 하는 듯함. )