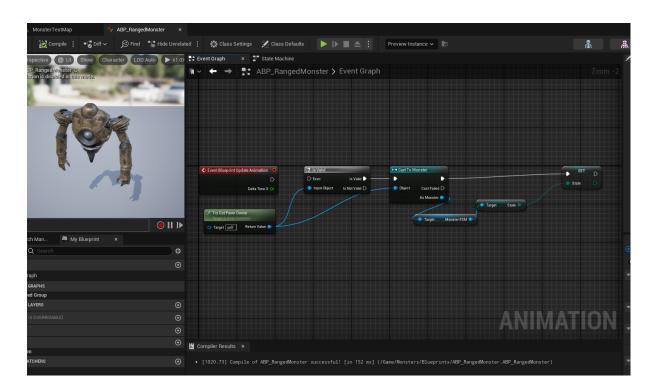
## C++: AnimInstance, ABP

## 애니메이션 블루프린트 - 이벤트 그래프

상태 값 가져와서 업데이트 해주기



→ C++로 구현

C++: AnimInstance, ABP

C++: AnimInstance, ABP 2

## 애니메이션 블루프린트 할당하기

생성자에서 할당

경로 맨 마지막에 '\_C'문자 붙여주기 → 그래야 블루프린트로 인식 가능

```
ConstructorHelpers::FClassFinder<UAnimInstance>tempClass( TEXT( "AnimBlueprint'/Game/Monsters/Blueprints/ABP_RangedMonster.ABP_RangedMonster_C"" ) );
if (tempClass.Succeeded())
{
    GetMesh()->SetAnimInstanceClass( tempClass.Class );
}
```

C++: AnimInstance, ABP