



C++ : Collision Channel 설정

공격할 때만 콜리전 키고 끝나면 끄도록\

```
void UMonsterAnim::OnDoHitAttackAnimation()
{
    auto ownerPawn = TryGetPawnOwner();
    auto monster = Cast<AStrikeMonster>( ownerPawn );
    monster->GetCapsuleComponent()->SetCollisionEnabled( ECollisionEnabled::OnlyOverlap );
    monster->GetCapsuleComponent()->SetCollisionResponseToChannel(ECC_GameTraceChannel1, ECR_Ignore);
}
```

ECC_GameTraceChannel 은 Config→DefaultEngine.ini 에서 확인 가능

(충돌할 대상이 어떤 채널에 있는지 확인)