

# 언리얼 프로그래밍 Part2-5

## 제목: 캐릭터 콤보 액션

\*\*강의 내용 : 캐릭터의 콤보 액션 제작

\*\*강의에서 다루는 게임 프레임워크 요소

### 강의에서 다루는 게임프레임워크 요소

게임	월드	모드	상태	
기믹	트리거	스폰	물리	
플레이어	입력	카메라	HUD	상태
폰	이동	모션	액션	위젯
데이터	애셋	테이블	설정	저장
인공지능	길찾기	BT		

이번 강의에서 다루는 게임 프레임워크 요소입니다

\*\*강의 목표

### 강의 목표

- 애니메이션 몽타주 시스템의 활용 방법
- 데이터 애셋과 델리게이트를 활용한 콤보 공격의 구현

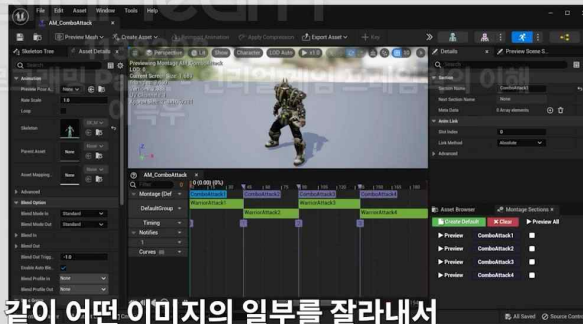
데이터 애셋과 언리얼 C++의 델리게이트를 활용해서

\*\*\*애니메이션 몽타주

\*\*애니메이션 몽타주

## 애니메이션 몽타주

- 몽타주(Montage) : 이미지 일부를 잘라내 한 화면에서 합성하는 회화 기법
- 애니메이션 클립을 잘라내고 합성한 후 이를 재생하는 애니메이션 기능
- 애니메이션 클립을 모아둔 다수의 섹션으로 구성되어 있음
- 섹션끼리 연동할 수 있으며, 스크립트를 통해 원하는 섹션으로 건너뛸 수 있음.



왼쪽 그림과 같이 어떤 이미지의 일부를 잘라내서

출처 : <https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/photomontage.html>

\*\*콤보 공격의 기획

## 콤보 공격의 기획

- 콤보 정보를 저장한 데이터 애셋의 생성 ( ArenaBattleCombo )
- 각 콤보마다 입력을 테스트하는 프레임을 지정 ( 마지막 프레임 제외 )
- 테스트 프레임 전에 입력이 들어오면 다음 몽타주 섹션으로 이어서 재생
- 테스트 프레임보다 입력이 늦으면 해당 섹션을 마저 플레이하고 종료



사전 입력 테스트 프레임

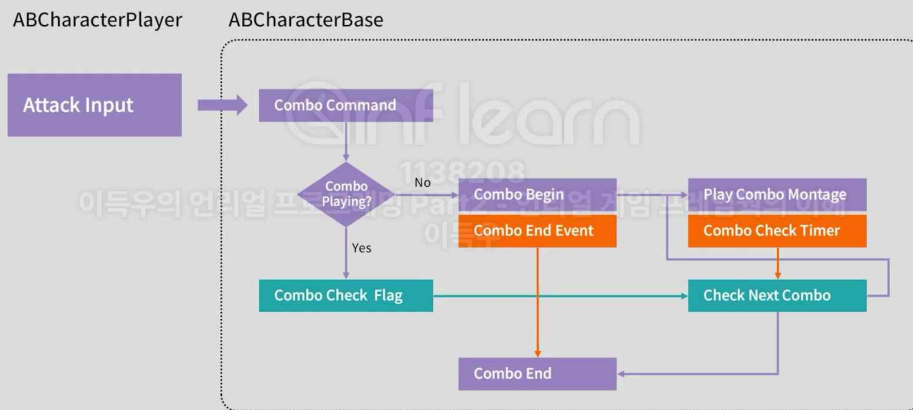
사전 입력이 감지되면 다음 몽타주 섹션을 바로 재생

사전 입력이 없으면 해당 섹션을 플레이하고 몽타주 종료

이번에는 몽타주의 설정된 섹션들을 활용해서

## \*\*콤보 공격의 구현

### 콤보 공격의 구현



이러한 콤보공격에 대한 순서대로 간단하게 정리를 해봤는데요

- 사용자가 마우스 클릭을 통해 입력 전달
- 기본 클래스의 ComboCommand로 전달됨
- 콤보 시작이 안되어 있다면 콤보 시작해주는데 이때 몽타주가 완료가 될 때 이벤트가 발생하도록 델리게이트를 사용하여 이벤트를 등록한다. 이후 첫 번째 섹션의 몽타주를 플레이 해준다.
- 플레이 중 사용자가 다시 입력이 들어와서 플레이중에 입력이 들어오면 지정한 프레임의 타이머를 발동시켜 해당 프레임 이전에 입력이 들어오게 되면 다음 섹션의 몽타주를 플레이하고 입력이 들어오지 않으면 현재 섹션의 애니메이션을 재생하고 몽타주를 종료하면 된다.

\*\*정리

정리

Inflearn

1138208

이득우의 인리얼 프로그래밍 Part2 - 인리얼 게임 프레임워크의 이해  
이득우

이번 시간에서 배운 내용을 한번 정리해 보았습니다