

언리얼

3주차

할 거

1. 넥슨에서 킹갓V4 가 나옴
2. 그러니 자동이동과 AI 에 대해 배워보자.

1. 이동하게 만들자

네비 메시 바운드 볼륨 추가

p 를 누르면 초록색으로 AI 가 이동할수 있는 범위라 변함.

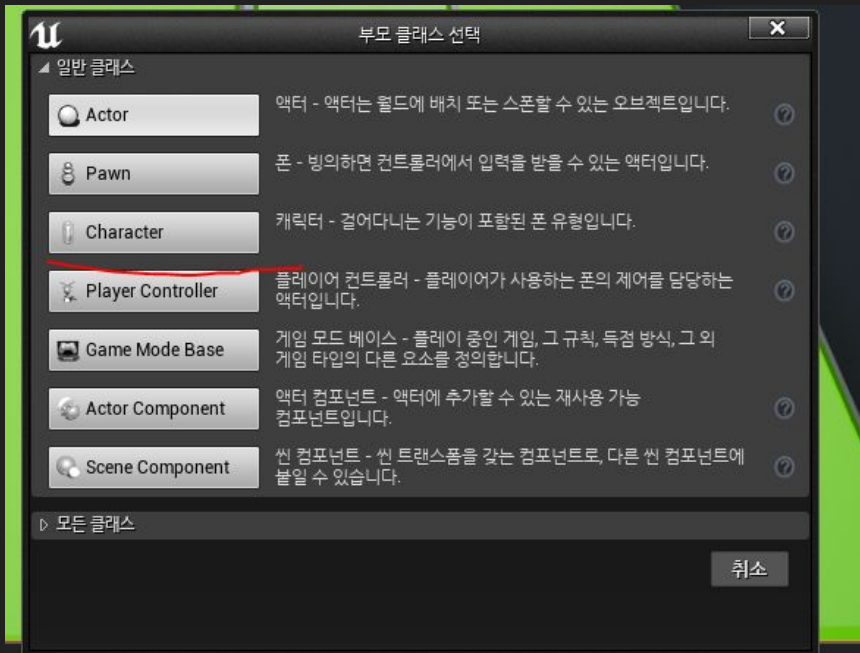


내비 모드파이 볼륨

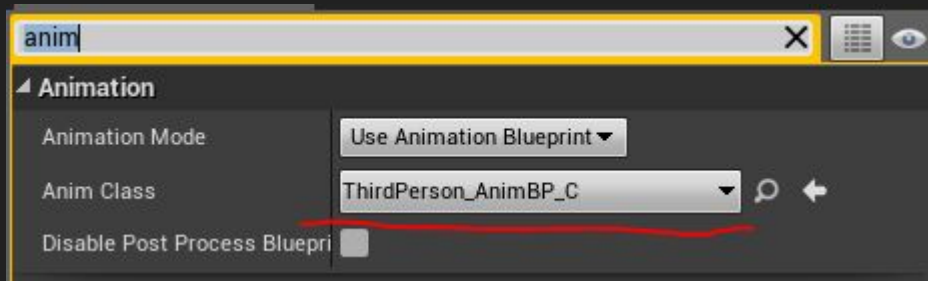
AI 가 이동할수 없는곳



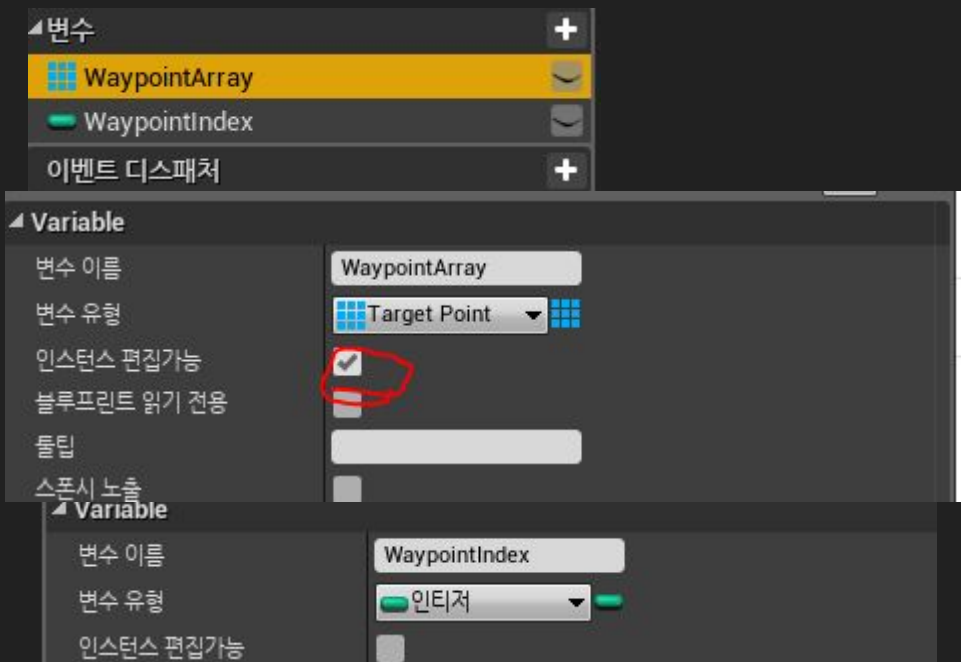
했던거



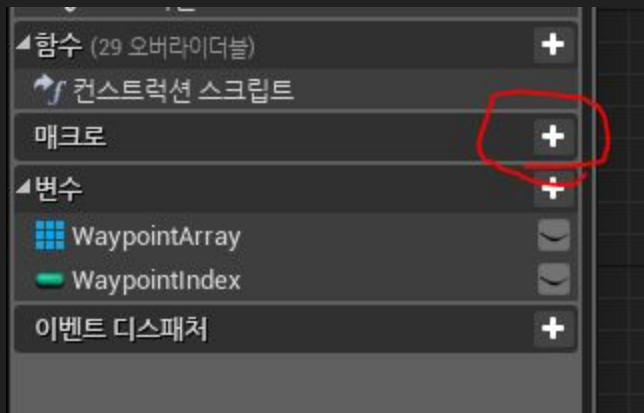
했던거 2



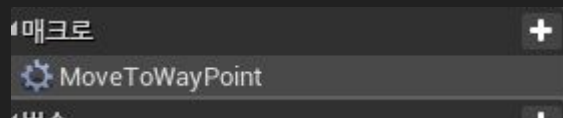
변수 2개 만들기 - Targetpoint 배열.



매크로 만들기



입력 출력 정의



▲ 그래프

설명	<input type="text"/>
카테고리	기본 ▼
키워드	<input type="text"/>
간단 노드 제목	<input type="text"/>
인스턴스 컬러	<input type="text"/>
에디터에서 호출	<input type="checkbox"/>

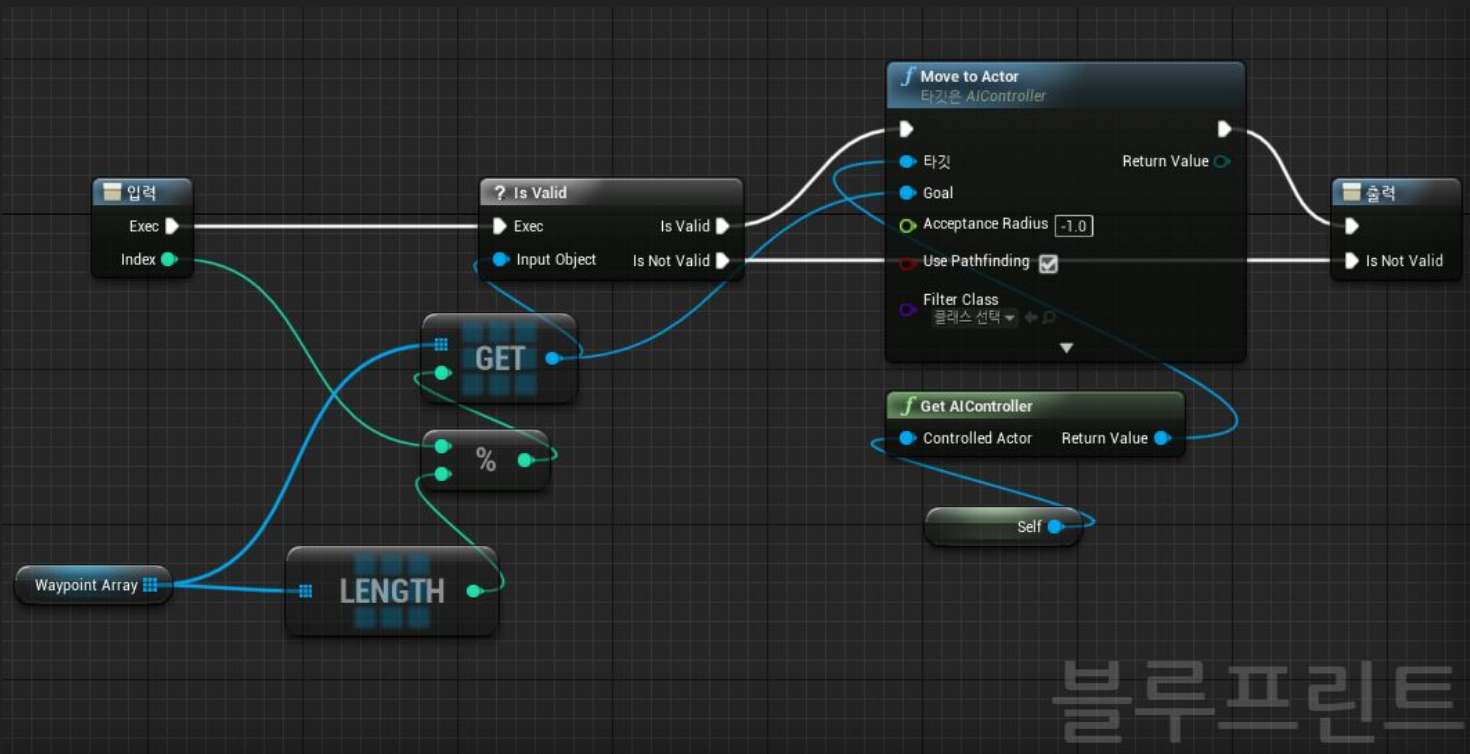
▲ 입력

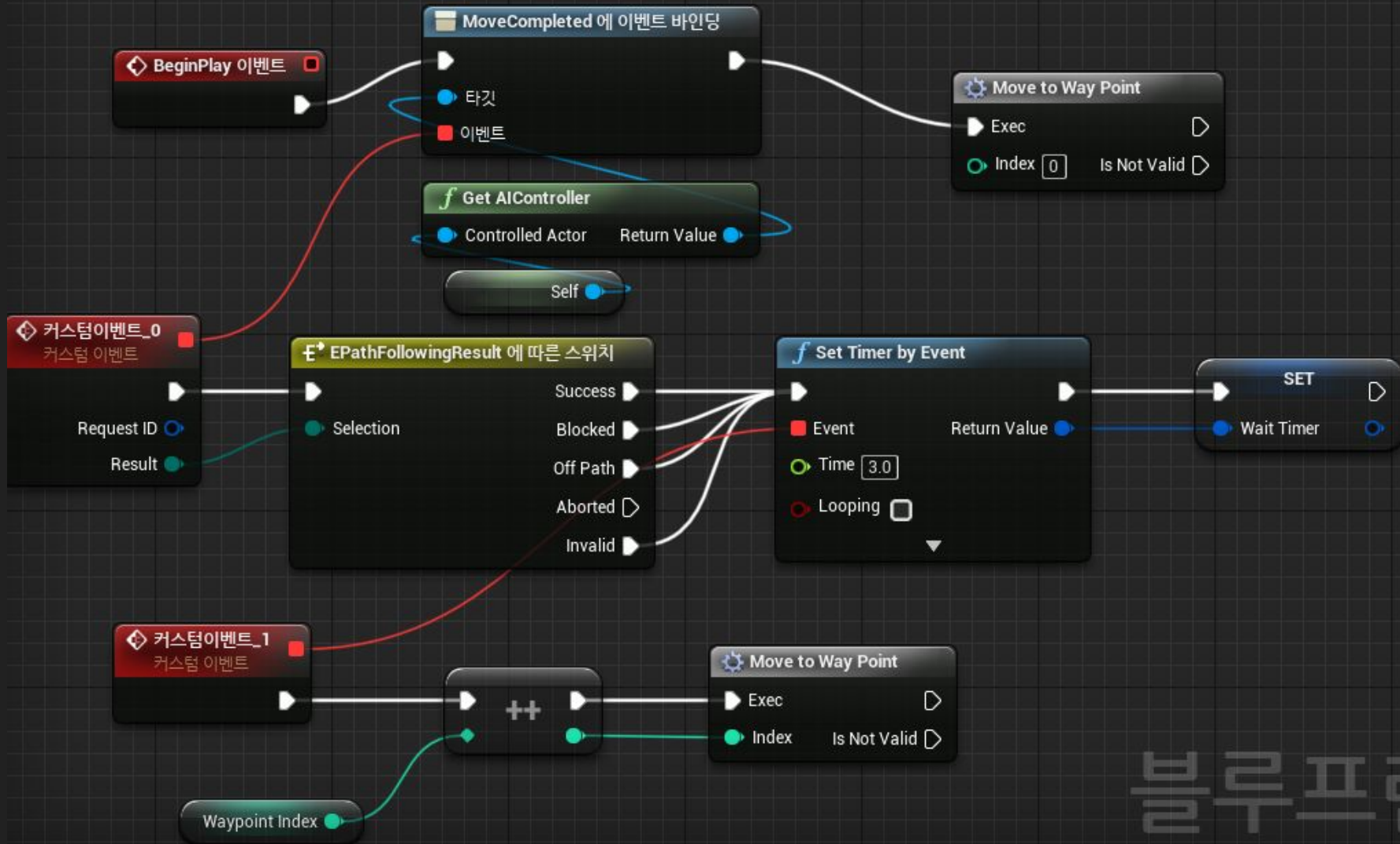
Exec	<input type="checkbox"/> 실행	▲ ▼ ×
Index	<input checked="" type="checkbox"/> 인티저	▲ ▼ ×

▲ 출력

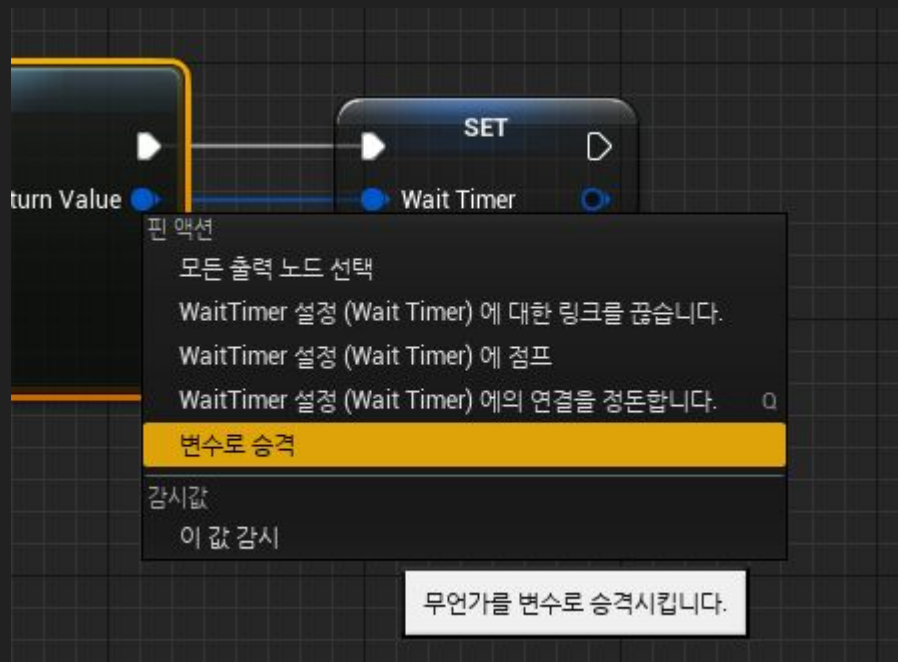
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 실행	▲ ▼ ×
Is Not Valid	<input type="checkbox"/> 실행	▲ ▼ ×

매크로 채우기

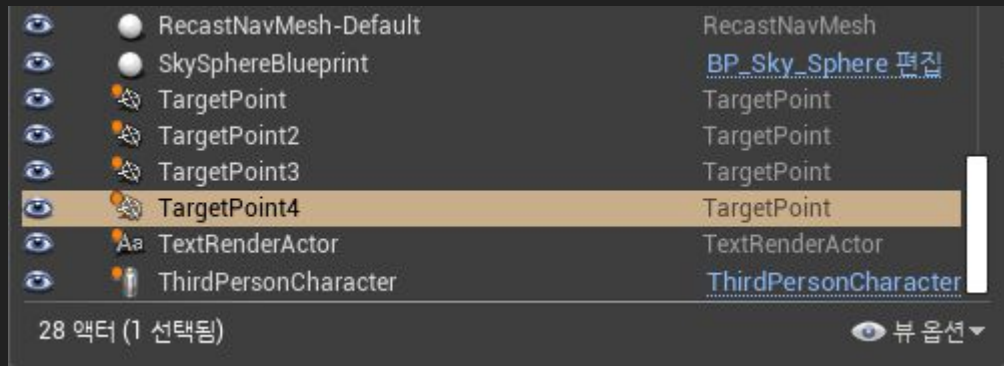
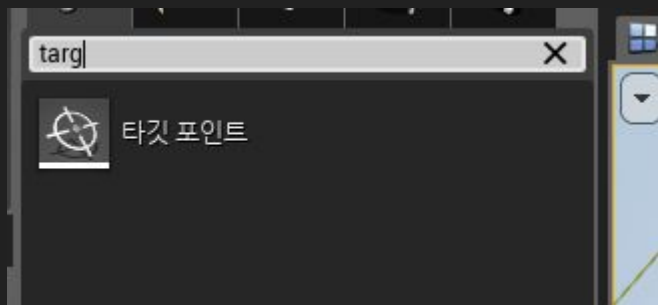




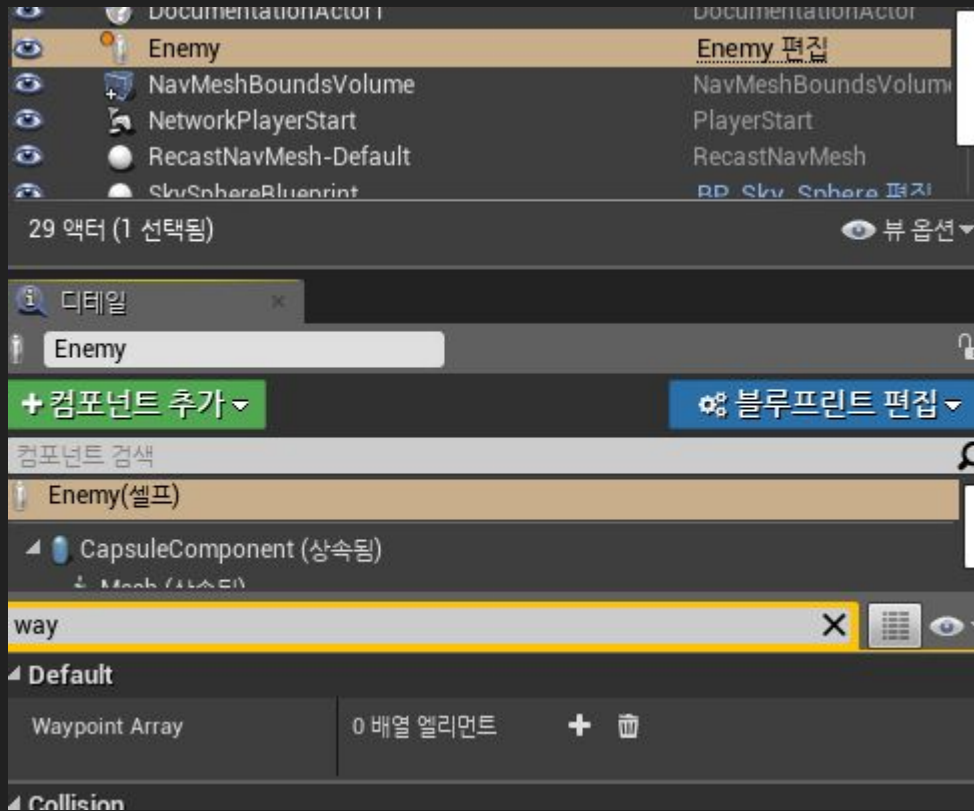
※팁



맵에 타겟포인트 깔기

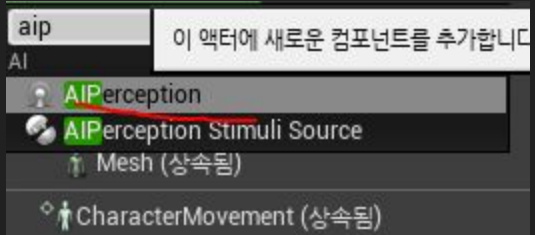


맵위에 Enemy 추가후 WaypointArray 에 값추가

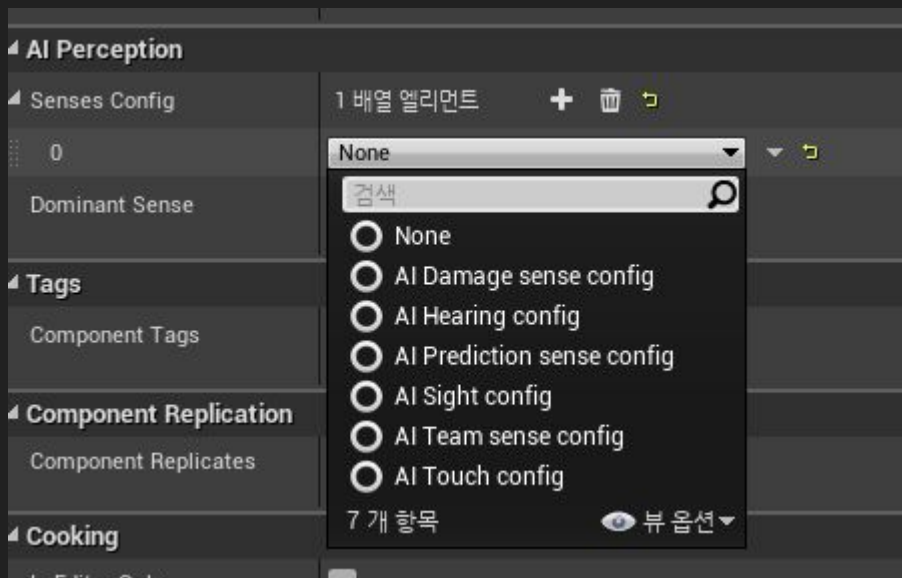


이상태로 그냥 보면 3초마다 이동하는걸 볼수있음.

2. 캐릭터를 인식하게 만들자.



미리 언리얼이 만들어둔 인식방식



값들을 수정할 수 있음.

▲ Senses Config

1 배열 엘리먼트 + - ↺

▲ 0

○ AI Sight config ▼ ↺

▲ Sense

Implementation AISense_Sight ▼ ↶ 🔍

Sight Radius 2000.0 ↗

Lose Sight Radius 3500.0 ↗

PeripheralVisionHalfAr 90.0 ↗

▷ Detection by Affiliation

Auto Success Range fr -1.0 ↗

▷ Debug Color

Max Age 0.0 ↗

Starts Enabled ☒

Dominant Sense None ▼ ↶ 🔍 ✕

▲ AI Perception

▲ Senses Config

1 배열 엘리먼트 + - ↺

▲ 0

○ AI Sight config ▼ ↺

▲ Sense

Implementation AISense_Sight ▼ ↶ 🔍

Sight Radius 2000.0 ↗

Lose Sight Radius 3500.0 ↗

PeripheralVisionHalfAr 90.0 ↗

▲ Detection by Affiliation

Detect Enemies ☒

Detect Neutrals ☒ ↺

Detect Friendlies ☒ ↺

Auto Success Range fr -1.0 ↗

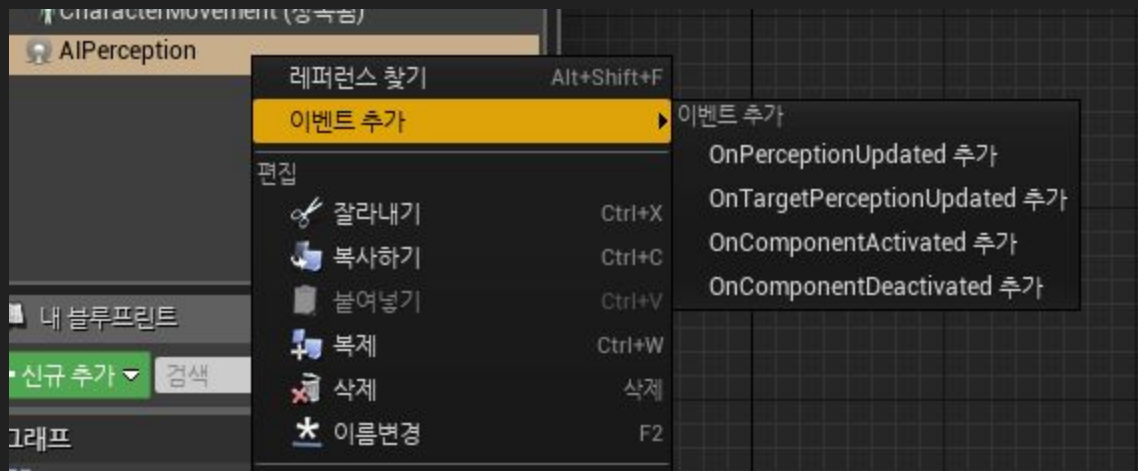
▷ Debug Color

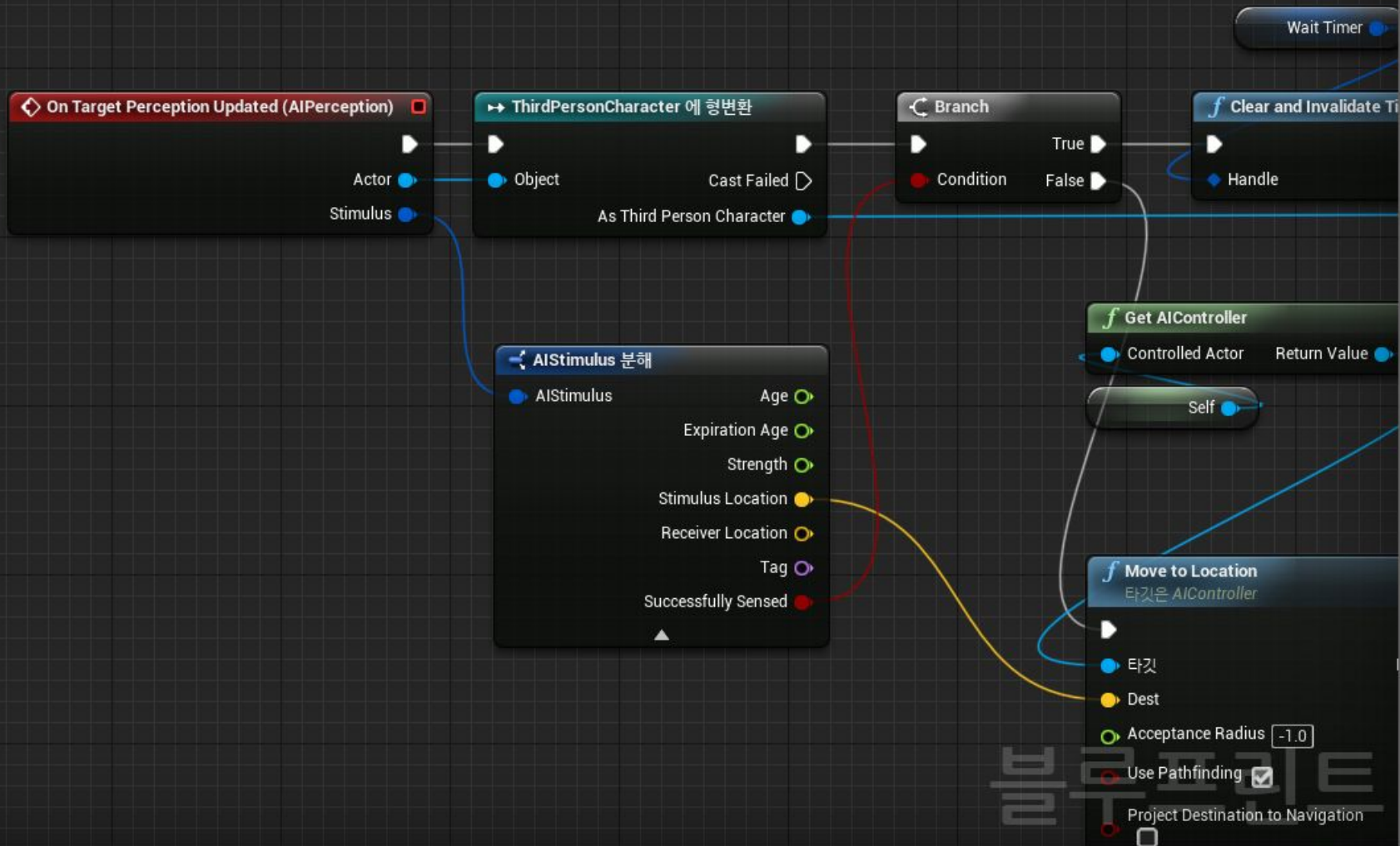
Max Age 0.0 ↗

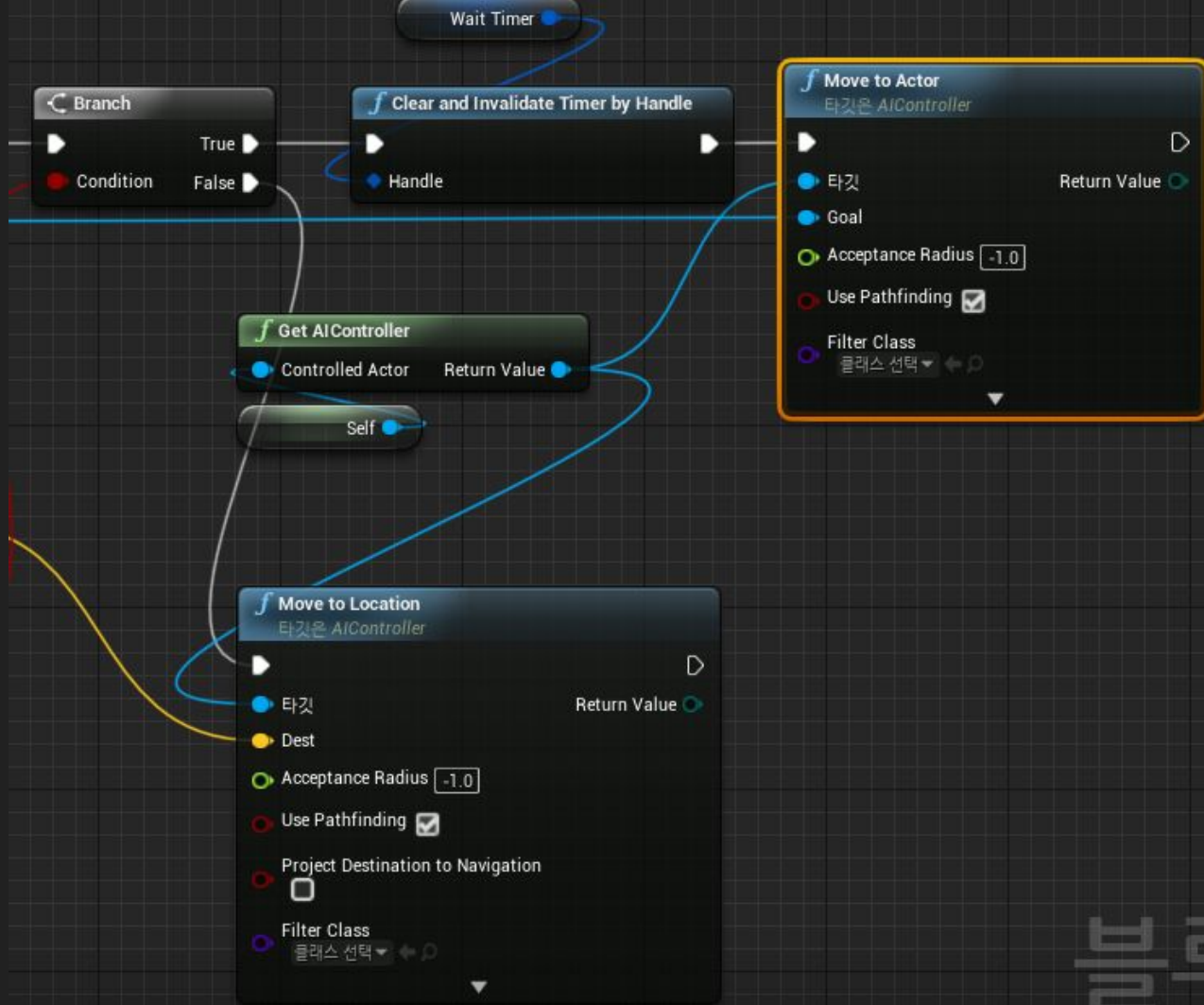
Starts Enabled ☒

Dominant Sense None ▼ ↶ 🔍 ✕

발견시 이벤트 OnTargetPerceptionUpdated







해보면 이제 근처에 가면 나를 따라오게 된다.

ai 가 아닌 일반 캐릭터 이동은? ex) 마우스 이동.

