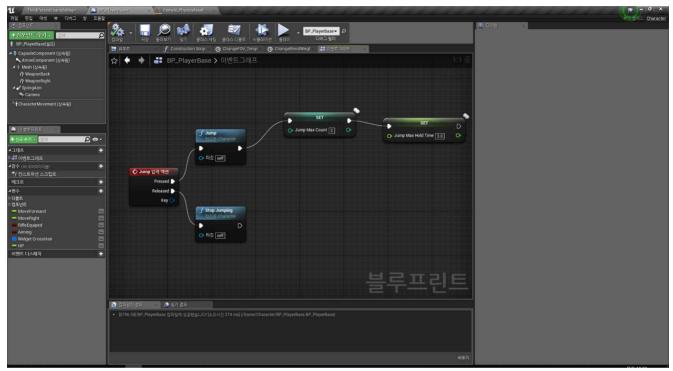
유사배그 점프

- 점프 모션 및 기능 구현. 기본적인 기능은 이미 구현 되어있기 때문에 그것을 활용하는 방식

점프 유무와 Count, 체공시간을 조절 가능

1. Anim블루프린트에서 PlayerBase의 점프 변수를 가져가서 돌려야 하는데 Anim그래프에서 이미 만들어져 있기 때문에 그것을 활용

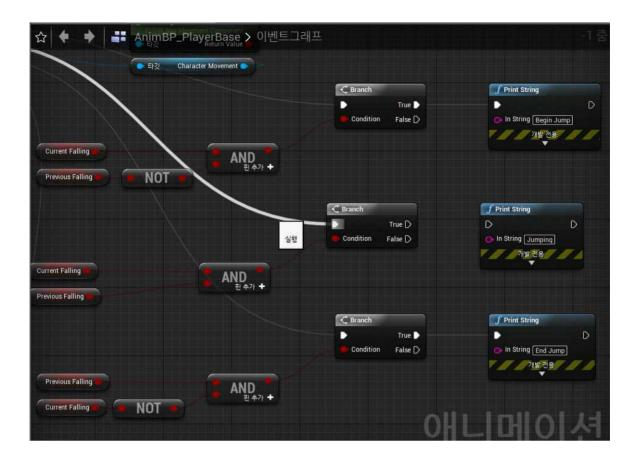


- 2. Anim 이벤트 그래프에서 Character Movement 컴포넌트를 가져와 isFalling노드에 연결 후 변수로 승격한다.
- 3. PreviousFalling이라는 변수를 둬서 다음프레임으로 넘어가기 전의 점프 상태를 저장한다.
 - * 아래와 같은 노드로 작성

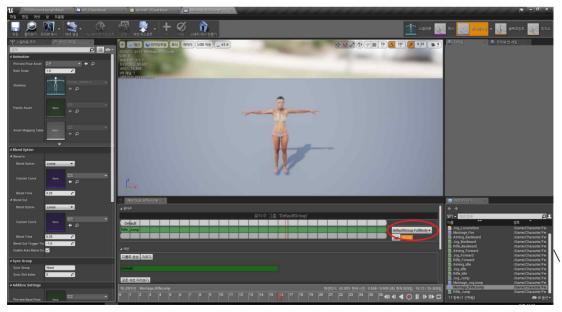
Falling이 False라면 땅에 있는 것이고 True면 점프 상태

프레임	1	2(시작)	3(점프)	4(점프)	5(착지)	6(착지)
Current Fall	X	0	0	0	X	X
Previous Fall	X	X	0	0	0	X

표와 같은 상태가 나타나게 되고 이전 변수를 저장함으로써 착지한 시점을 알 수 있게 된다. Current Falling상태로 조작할 수 있겠지만, 그러면 경우는 여러 가지 Side Effect가 발생할 수 있기 때문에 되도록 그렇게 쓰지 않도록 한다.



- 4. Jump Animation을 Import 후 Montage로 생성
- * Anim 이벤트 그래프에서 Montage Play를 했더니 상체만 적용되는 현상 발생 원인은 Montage가 DefaultSlot을 통해 최종 포즈로 결정될 때 상체만 적용시키게 만들었기 때문
- 5. Anim그래프에서 최종 애니메이션 포즈 이전에 DefalutSlot을 하나 만들어서 완전한 애니메이션을 실행
- * Anim 블루프린트에서 창->애님 슬롯 매니저를 켜서 Slot을 하나 추가시키면 Slot을 여러개 사용 가능
- 6. Montage 블루프린트에서 새로 생성한 Slot으로 지정한다.

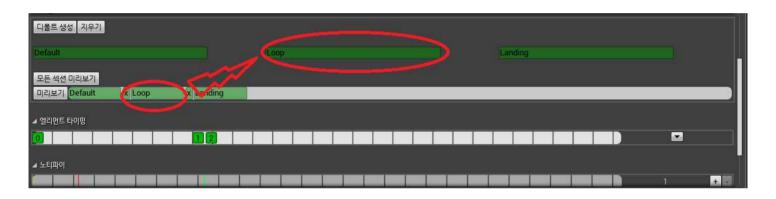


- 7. Rifle Jump에도 적용 시킨 후 Anim이벤트 그래프에서 Montage Play
- * 만약 Jump Hold Time을 늘려줄 경우 Montage가 체공 상태에서 다 재생이 되버리면 Idle상태로 되돌아오는 현상 발생

- 이를 위해 Montage 블루 프린트에는 Section이라는 기능이 있는데 Loop를 걸어주거나 다음 동작이 Call될 경우 넘어가게 만드는 한마디로 재생 구역을 설정하는 기능을 활용하여 작성

Montage_JogJump x			
◢용타주			Ĩ
		몽타주 그룹: 'DefaultGroup'	
	Loop	Landing	
		- Cart	DefaultGroup.FullBody ▼
⊿ 색션			
THE COLUMN TWO IS NOT			
디폴트 생성 지우기			
Default		Loop Landing	
모든 섹션 미리보기			

위 그림과 같이 Montage 중간에 Section을 걸어서 구역을 만든 다음



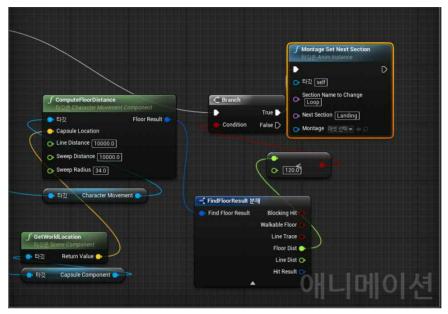
차례대로 클릭 하면 아래와 같은 그림으로 구역이 나누어 진다.

▲ 섹션		
디폴트 생성 지우기		<u> </u>
Default:	Loop	Landing
모든 섹션 미리보기	Q	
미리보기 Default x Loop x 미리보기 Landing		
▲ 엘리먼트 타이밍		
	2	

이것을 Rifle Jump에도 적용

- 8. Anim 이벤트 그래프에서 End Jump 부분에서 Montage Set Next Section노드를 통하여 타이밍을 넘긴다.
- 9. 하지만 착지 시 모션이 부자연스러운 느낌이 나기 때문에 바닥과의 거리가 일정거리 이상이 되면 다음 Section 으로 넘어가게 하는 기능 작성
- 다음과 같은 요령으로 작성

- 1. 점프 중간에
- Jumping 구간에 이어서 작성
- 2. 떨어지는 도중에
- PlayerBase 타겟에서 Get Velocity 노드를 가지고 Break 하여 z값을 가져오는데 이때 z값이 0 미만, 즉 음수일 때
- 3. Loop Section이 재생될 때
- Montage Get Current Section노드로 현재 재생중인 Section의 정보를 알수 있다.
- 4. 바닥과의 거리가 1m 이상이면 다음 Section을 재생



위와 같은 그림으로 노드 작성한다.

- Anim 그래프에서의 캐릭터 위치값은 CharacterMovement 컴포넌트로 알수 있는데 PlayerBase 기반이기 때문에 As BP_PlayerBase Value값에서 가져온다.
- Capsule 컴포넌트로 같다.
- ComputeFloorDistance라는 노드를 Break하여 Floor Dist라는 위치 값을 알수 있는데 땅바닥 과의 거리를 의미
- * 그럼에도 중간에 끊기는 모션이 발생하는데 이는 애니메이션이 단일 애니메이션으로 작성 되었기 때문에 발생