

유사배그 랙돌 피격판정

- 랙돌로 피격 이펙트 표현한 것처럼 피탄 Animation도 랙돌을 이용하여 제작

1. HP \geq 0일 때 Set All Bodies Below Simulate Physics노드를 생성하여 Mesh를 타겟으로 지정한 후에 Simulate를 켜준다.
 - * 이 노드는 특정 본을 기준으로 하위 본들의 랙돌을 켜주는데 해당 본타겟을 make literal name을 통해 지정한다. 여기서는 Spine
 2. Set All Bodies Below Physics Blend Weight 노드를 생성하여 연결 후 본타겟을 앞 노드와 똑같이 하고 Physics Blend Weight의 값을 1로 조절
 - * 0~1사이 값이 있는데 0은 Animation만 쓰는 것이고 1은 앞에서 계산한 랙돌 포즈만 쓰겠다는 뜻
0.5는 반반
 3. Delay를 줘서 앞과 반대로 해준다.
 4. 제작 후 돌아오는 과정에서 팍 튀는 현상이 발생하여 TimeLine기능으로 해결하도록 함.
 - * float 트랙으로 (0,1), (0.5,1), (1,0) 값의 Curve를 줘서 자동보간하여 작성
 5. 그 후 트랙의 이름을 Blend Weight로 변경 후 Update 부분을 Set All Bodies Below Physics Blend Weight을 Update 시키고 끝이 나면 Set All Bodies Below Simulate Physics의 Simulate를 꺼준다.
 - * HP가 0이 되어서 죽는 모션을 할 때 이미 타임라인이 계속 실행이 되는 중간에 죽어버리면 Set Simulate Physics가 켜져 있는 상태, 즉 랙돌이 켜져 있는 상태에서 Blend Weight가 0이 아니라 0.2, 0.0001 이렇게 남아 있어서 죽는 모션이 안나옴
 - * 이 현상을 해결 하기 위하여 죽을 때 타임라인을 정지 시키고 그 다음 Animation을 실행시키도록 한다.
1. Set Simulate Physics 후, 즉 랙돌을 켜준 후에 Sequence를 뒤서 첫 번째로 타임라인을 Stop 시키고
 2. Set All Bodies Below Physics Blend Weight의 Blend Weight값을 1로 줘서 랙돌만 사용 하게끔 한다.
이때 본타겟은 가장 상위 클래스인 Hips로 설정하여 모든 자식 클래스의 본들의 랙돌을 사용하게끔 한다.