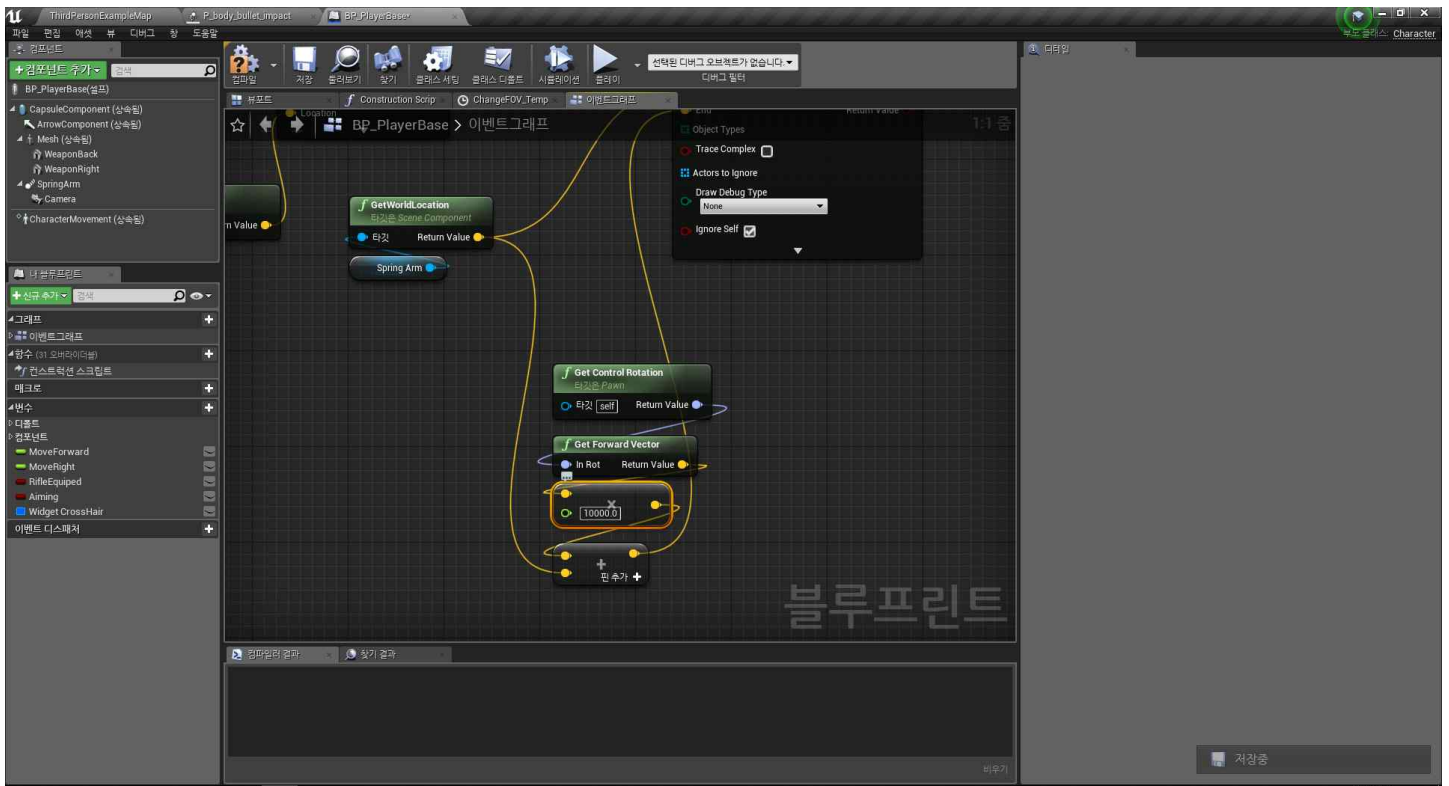


유사배그 피탄 이펙트

- 맞는쪽에서 이펙트 출력하여 사용자에게 정확한 정보를 준다.
- Src, dest 사이에 물체가 있으면 return 해주는 시스템을 Ray casting이라고 하는데 Unreal에서는 LineTrace라고 부른다.
- 이 기능을 이용하여 어느 위치에 이펙트를 터뜨려야 할지 알수 있다.
- LineTrace 기능은 LineTraceForObject로 오브젝트만 가져올 수 있고 MultiLineTraceForObject를 이용하여 Line에 걸리는 모든 Object들을 가져올 수 있다.
- 시작 위치를 SpringArm의 WorldLocation으로 해야 일반적인 FPS의 CrossHair에서 나가는 Shoot이 완성
- 끝 위치는 1. 사용자의 방향에서 회전값을 가져와, 2. 앞으로 나가는 vector를 가져와서, 3. 대략 1km의 앞에까지 간 후 SpringArm의 위치와 더한다.



- Object Type을 넣어서 충돌할 Type을 설정하는데 자기 자신을 빼고 다 맞아야 하기 때문에 Pawn을 제외한 모든 항목의 배열을 생성
- Out Hit(프로퍼티)와 Return(bool)값이 있는데 Out Hit의 위치값을 가져오기 위해 Break Hit Result 노드를 사용하여 Impact Point를 가져와 Spawn Emitter at Location으로 이펙트효과를 준다.
- 막상 하고 보니 벽에 쏘면 딱 붙어서 이펙트를 생성시키기 때문에 빌보드라는 형식의 이펙트를 쓴 연기이펙트는 파묻히게 된다.
- 이를 고치기 위해 Impact normal 부분에 10cm 정도 곱하여 해당 이펙트가 터지는 자리에 넣는다.
- 사람에게 맞추었을 때를 위해 BP_PlayerBase로 형변환 한 뒤 똑같은 위치에 이펙트를 발생시킨다.

빌보드란?

빌보드는 간단하게말해서 카메라가 어느 방향을 바라보아도 항상 카메라를 향하고 있도록 하는 기능이다.

게임상에 배치된 오브젝트 중 모두 mesh로 구성된 오브젝트도 있지만 평면상에 이미지만 표시하여 퍼포먼스나 메모리 상에 이득을 볼수 있게하는것이 빌보드 기법이다. 언어그대로의 뜻을 번역하면 간판,게시판으로 카메라의 시점이 어디에 있어도 정면만 보이게되는 기법이다.

빌보드가 사용되는 오브젝트에는 지형물 나무,하늘,이펙트등이있다.