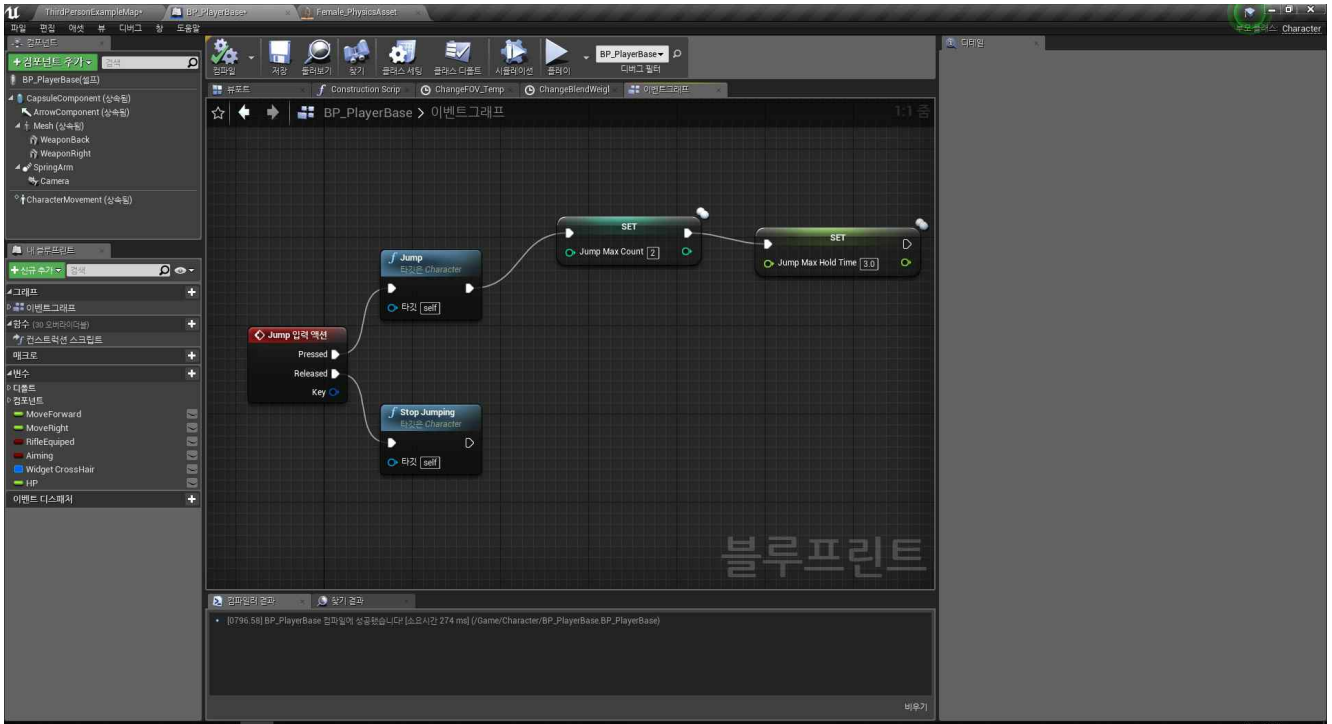


## 유사배그 점프

- 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 뒤서 다음프레임으로 넘어가기 전의 점프 상태를 저장한다.

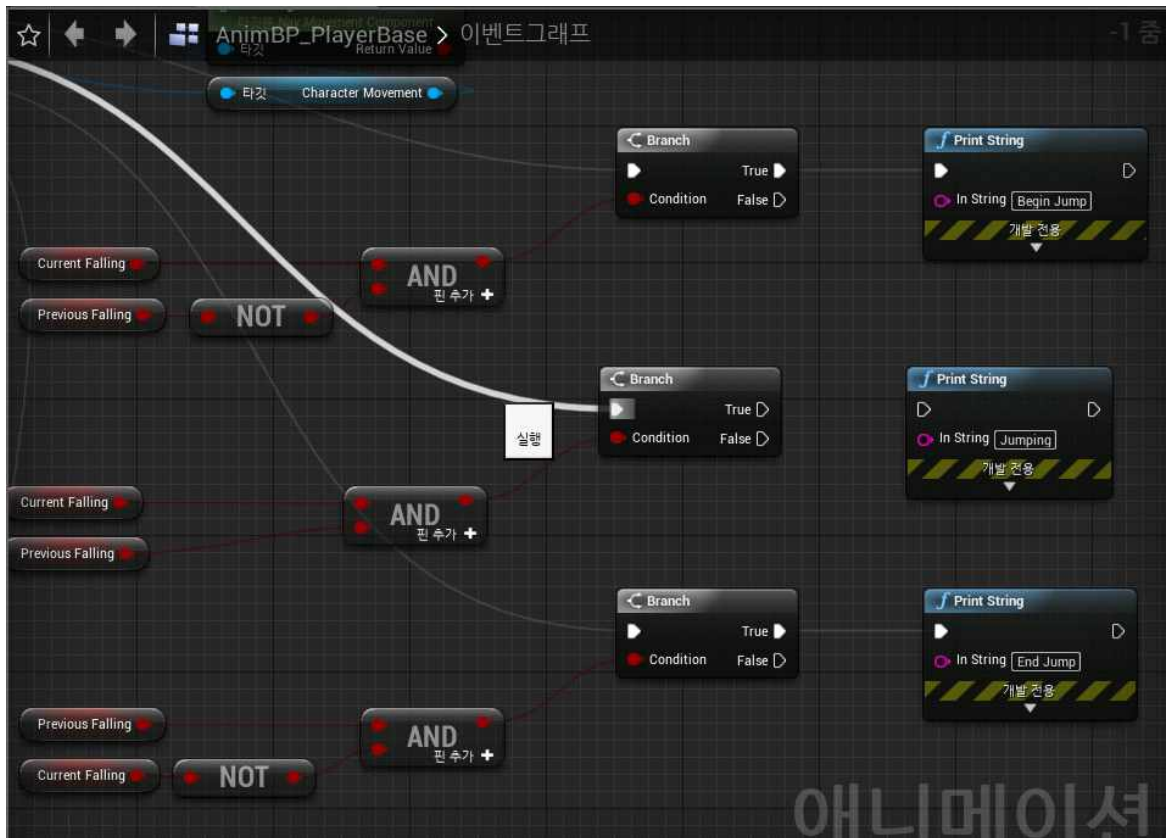
\* 아래와 같은 노드로 작성

Falling이 False라면 땅에 있는 것이고 True면 점프 상태

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



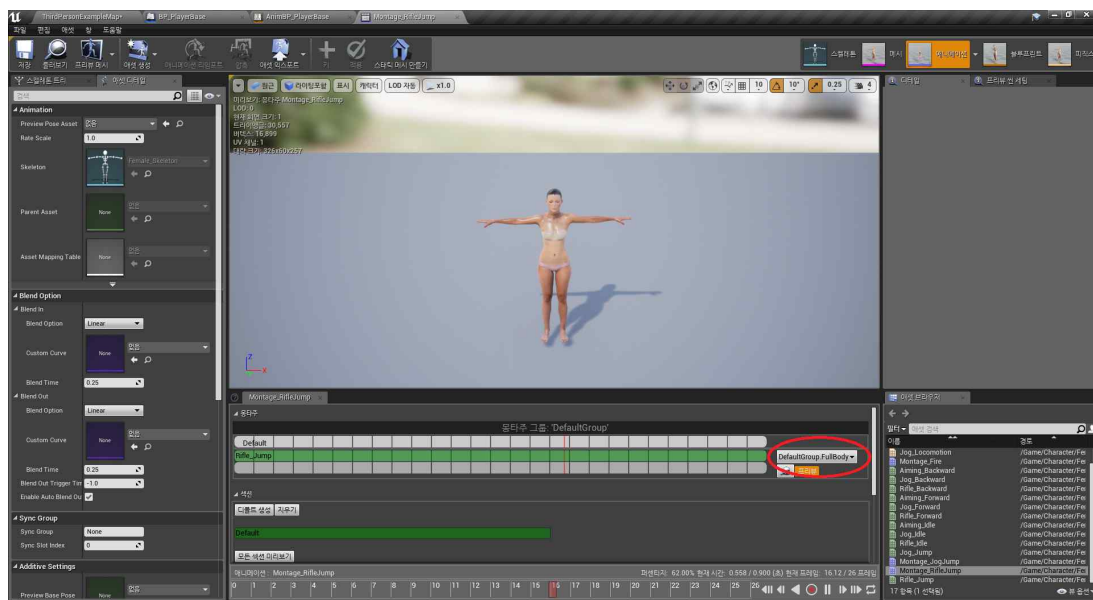
#### 4. Jump Animation을 Import 후 Montage로 생성

- \* 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->애니메이션 슬롯 매니저를 켜서 Slot을 하나 추가시키면 Slot을 여러개 사용 가능

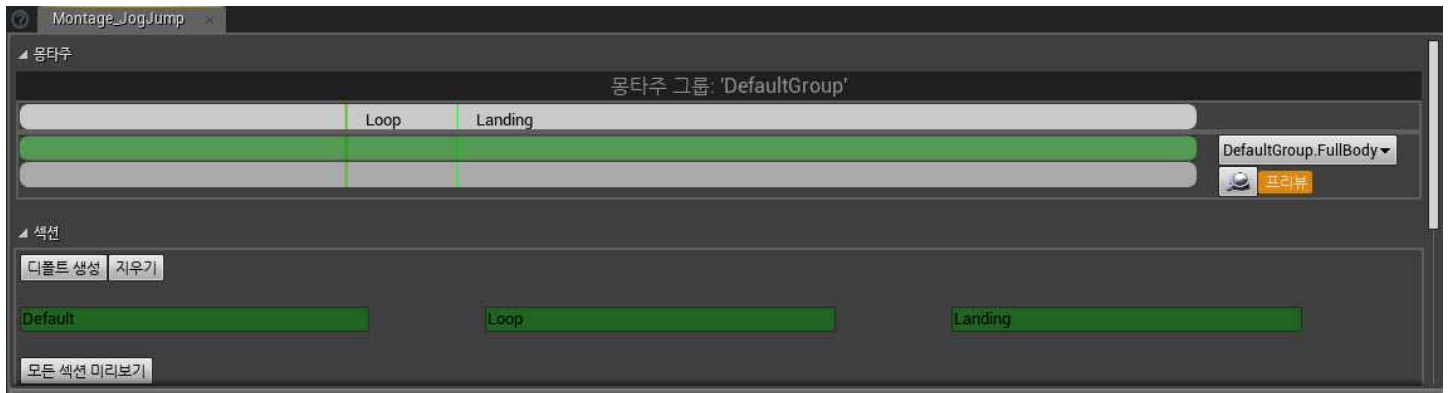
#### 6. Montage 블루프린트에서 새로 생성한 Slot으로 지정한다.



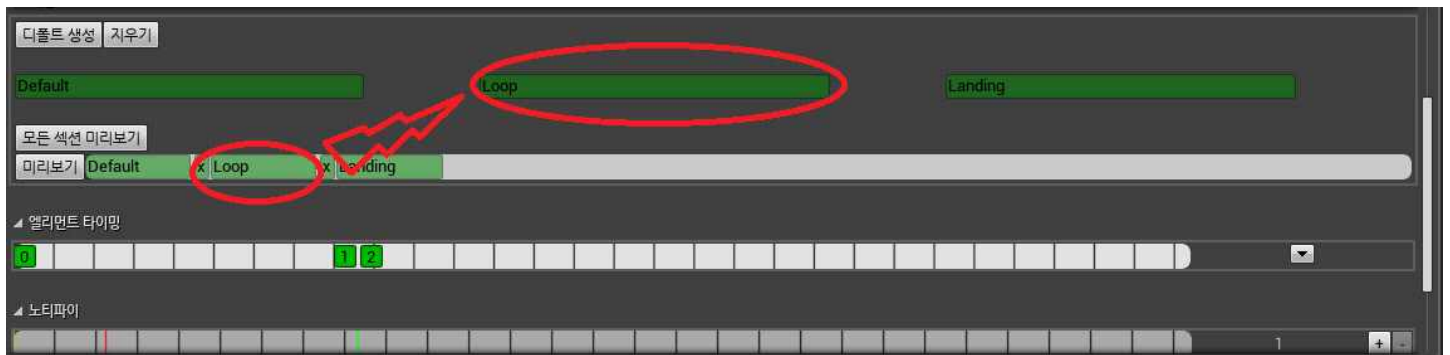
#### 7. Rifle Jump에도 적용 시킨 후 Anim이벤트 그래프에서 Montage Play

- \* 만약 Jump Hold Time을 늘려줄 경우 Montage가 체공 상태에서 다 재생이 되버리면 Idle상태로 되돌아오는 현상 발생

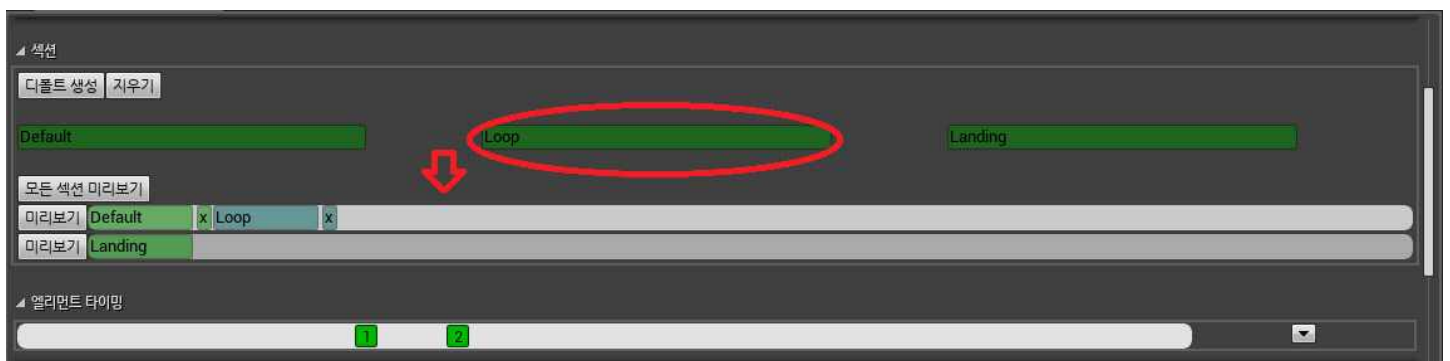
- 이를 위해 Montage 블루 프린트에는 Section이라는 기능이 있는데 Loop를 걸어주거나 다음 동작이 Call될 경우 넘어가게 만드는 한마디로 재생 구역을 설정하는 기능을 활용하여 작성



위 그림과 같이 Montage 중간에 Section을 걸어서 구역을 만든 다음



차례대로 클릭 하면 아래와 같은 그림으로 구역이 나누어 진다.



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 Section으로 넘어가게 하는 기능 작성

- 다음과 같은 요령으로 작성

