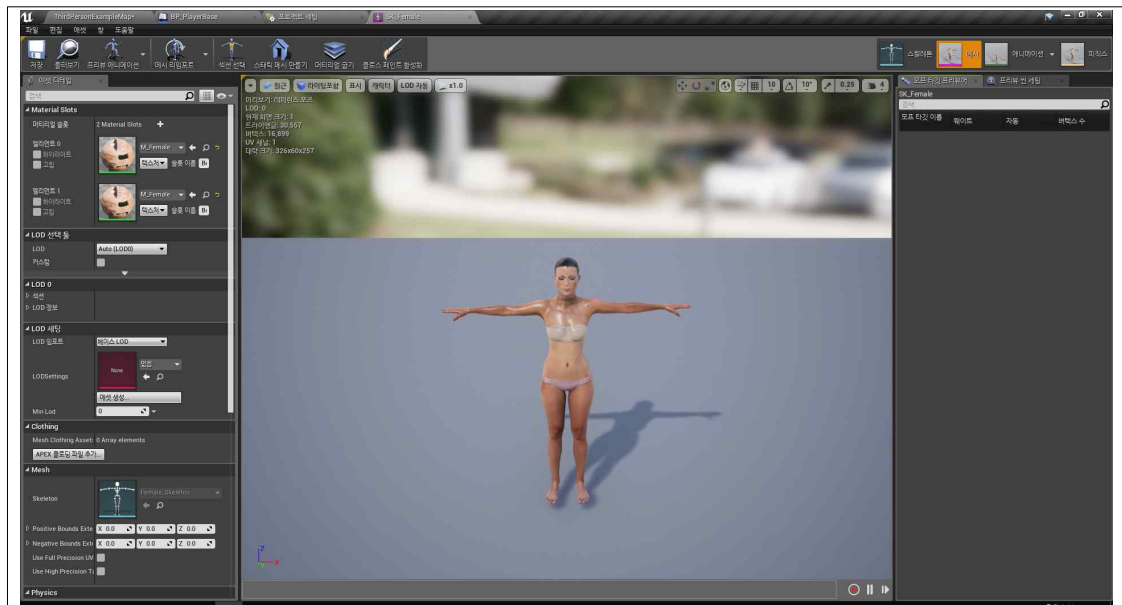
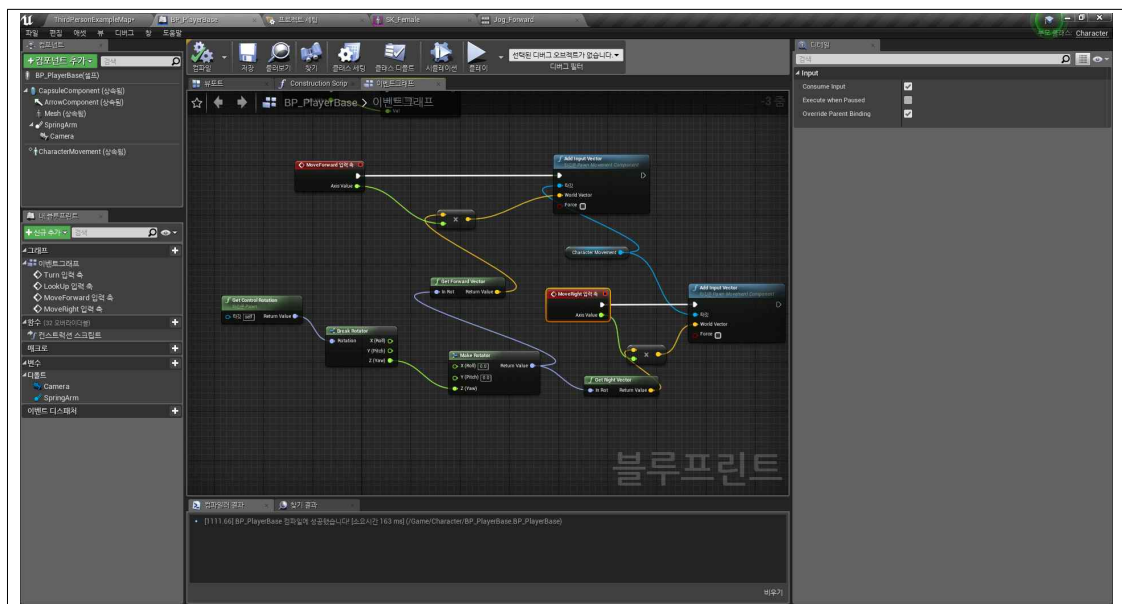


1. 캐릭터 Skeleton 구성

- mixamo 사이트에서 Skeleton, Texture, animation 다운
- import 시 animation은 따로 import하기 때문에 import mesh 기능은 제외
- Character class 생성 후 Capsule component 부분에 해당 Skeleton을 할당



- 이벤트 그래프에서 Axis KeyMapping 정보를 가져와 따로 Input 부분 재작성



- 캐릭터의 진행방향을 위한 Arrow Component 배치
- 카메라를 위한 Spring Arm과 Camera Component를 가져와 배치 후 Camera의 Yaw

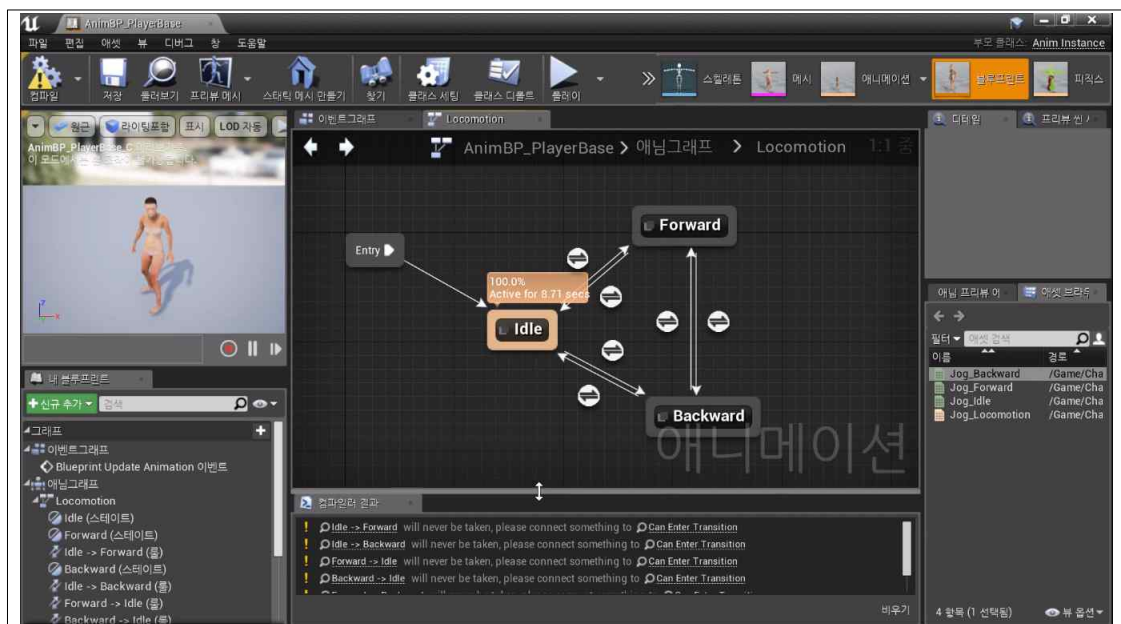
Rotation 항목만 체크 후 해제

- Axis Key에서 각 방향에 대한 값이 저장되어 있기 때문에 Controller에서의 Rotation 값을 가져와 각각 Roll, Yaw부분으로 분해 하여 Key Mapping

- Animation 파일을 Import 후 각각의 Sequence들을 적절히 골라서 출력하도록 작성
- Animation Blueprint를 생성 후 Skeleton을 선택 후

- 이벤트 그래프에서 Pawn에 접근하여 상태를 조사하는 코드 작성
- Character 클래스에서 Axis Key 이벤트 들을 변수로 만들어서 Anim 이벤트 그래프에서 작성

- Character 클래스와 다른 스레드에서 돌기 때문에 꼭 변수를 가져와서 돌려야 한다.
- Animation State를 추가하여 상태기계 아래와 같이 사용하도록 작성 후 각각의 상태에 해당 Animation 등록
- Anim 이벤트 그래프에서 적합한지 조사 후 Character 클래스로 형변환 하여 MoveForward인지를 확인



- 각각 상태전이 조건에 MoveForward가 양수인지 음수인지 0인지 조건식을 등록

- 상태기계를 생성 후 대각선 이동을 위해 Bone Transform을 넣어서 하체 회전을 통해 부족한 리소스 충당



- 해당 Skeleton의 허리 부분을 돌리고 다시 원상태로 돌리는 형식으로 작성
- 변수를 하나 생성하여 대각이동에 대한 내용으로 할당
- Anim그래프에서 후진대각이동, 좌우앞뒤이동, 좌우이동 등 다양한 이동에 대한 경우의 수를 고려하여 작성



- 현재 Rotation 값을 저장하여 프레임이 지날 때마다 변화되는 값을 Anim 그래프의 Bone Transform에 움직임에 대한 프레임을 올려준다.