

유사배그 랙돌 처리

- 죽는 처리를 위하여 기존의 랙돌에 처리를 한다.

1. HP 변수 생성

2. 피가 터지는 이펙트 뒤에 Apply Damage 노드 생성 후 PlayerBase를 해당 액터로 지정
3. Event instigator(데미지를 가하는 액터)를 자기 자신의 Controller로 지정
4. Damage Causer는 데미지의 원인인데, 수류탄이나 개체에 따라 달라질 수 있지만 총이기 때문에 Self변수로 지정
5. AnyDamage 이벤트 생성하면 앞서 생성한 Apply Damage 노드의 Damage Actor가 호출이 된다.

여기서 데미지의 프로퍼티 지정 가능

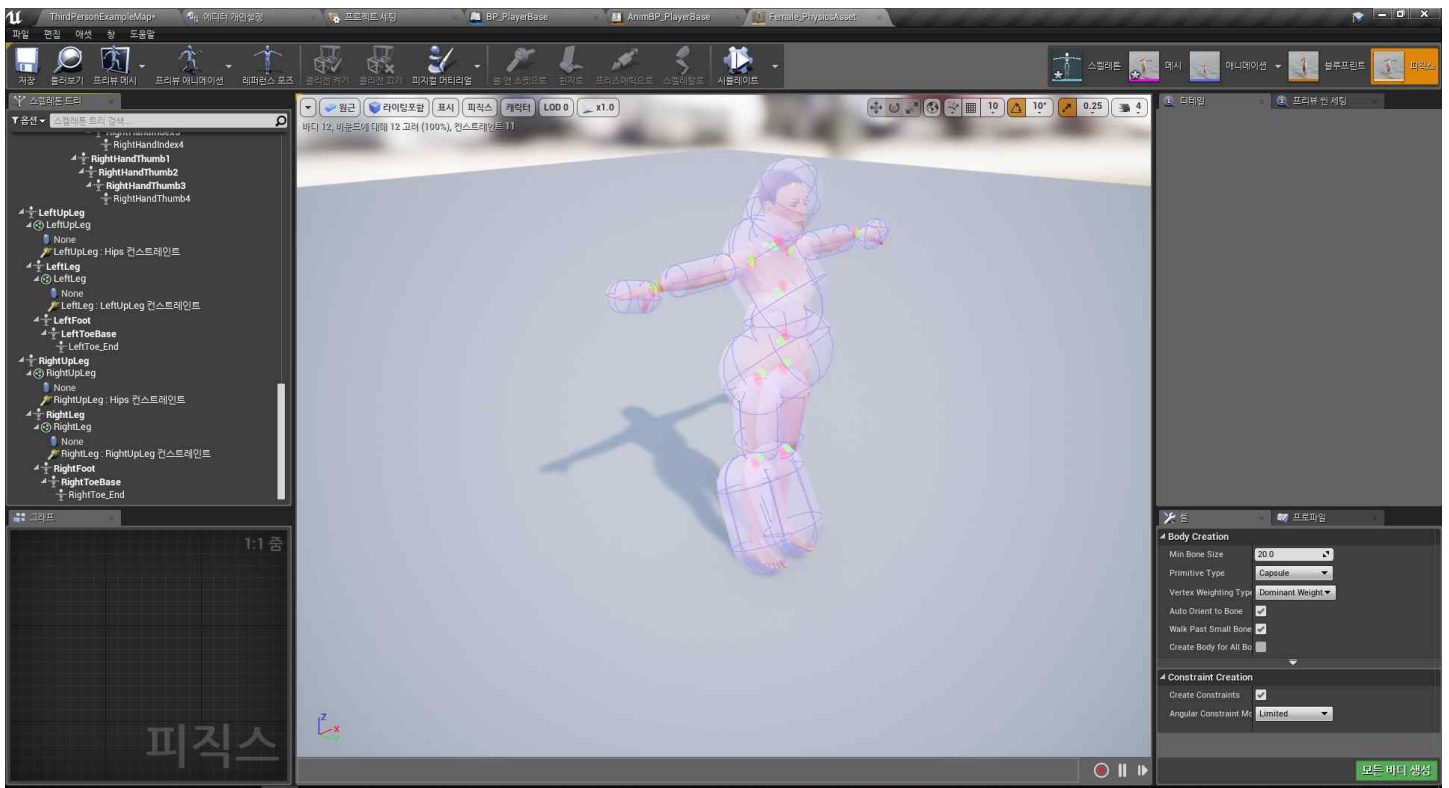
6. HP변수에서 지정한 값을 빼서 다시 Set 해준뒤 Set Simulate Physics를 켜준다. 이때 Mesh를 타겟으로 지정

* 이 때 썬보면 안맞는 경우가 생긴다. Mesh 부분의 Collision 부분의 Query Only가 활성화 되어있는데

오버랩 또는 라인트레이스 경우에만 검사 하겠다는 뜻인데 이것을 Custom으로 바꿔서 Collision Enabled로 지정

※ Rifle Mesh에만 맞으면 피탄 이펙트가 튀는데 이때 라인 트레이스 할 때 지정된 Actor들 중 Pawn이 빠져서 생긴 경우 발생

7. HP \leq 0 일 때 PlayerBase가 날아가 버리는 현상 발생하는데 이 때 해당 Skeleton의 Physics_asset을 확인한 결과 Skeleton의 Collision 부분이 겹쳐 있는 부분이 있기 때문에 이런 현상 발생

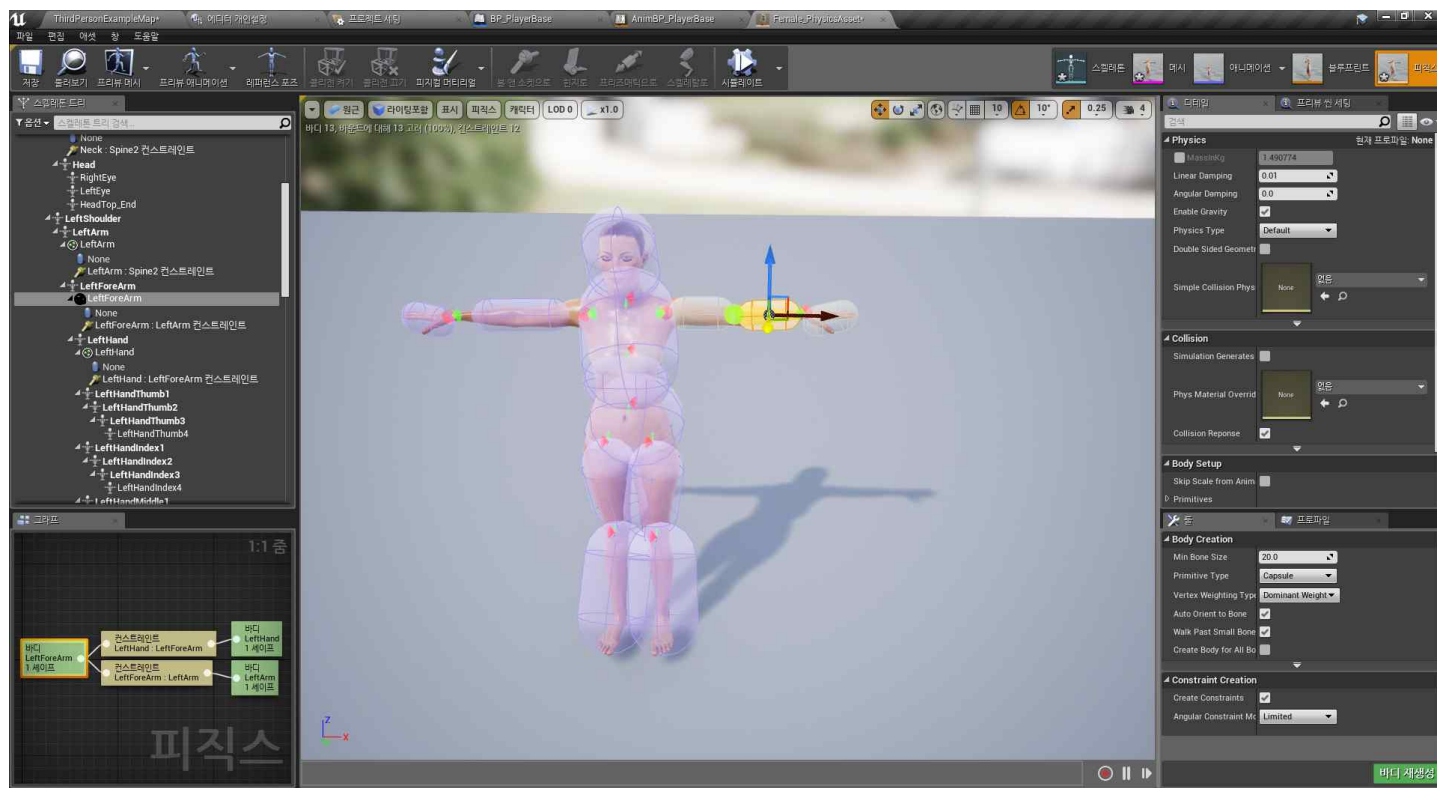


SM_Rifle 프리뷰를 삭제 했더니 날아가는 현상은 발생하지 않았다. 원인은 이 부분에 있는데 Weapon Mesh 부분의 Right, Back 부분의 Collision항목의 Pawn 부분이 켜져 있기 때문에 발생 이를 위해 Pawn 부분을 무시로 지정

8. 죽었을 때 CapsuleCollision을 Off 안시켜서 보이지 않는 Collision이 발생, 노드로 Set Collision Enabled를 생성하여 No Collision으로 Set

9. 무기도 떨어뜨리기 위해 Weapon들의 Mesh를 Set Simulate Physics를 활성화 시키고 Simulate를 On
 10. 떨어뜨린 무기의 부모Socket을 비활성화 하기 위해 Detach From Component를 활성화 시켜서 World Position으로 유지 시킨다.

11. 죽는 모션시 흐물거리는 현상은 부분마다 Body가 통째로 들어가 있는 부분이 있는데 이 부분에서 발생하는 문제
 * 개발시에 이런 Body Collision 부분을 설정하여 개발해야 한다.



그림과 같이 Body를 하나 더 생성하여 조절한다.

12. 각각의 Bone 부분의 컨스트레인트라는 프로퍼티가 존재하는데 이것은 얼마나 회전할 수 있는가에 대한 값이고 이 값을 조절하여 흐물거리는 현상을 완화 시킨다. 모두 선택을 하여 각각 25도 씩으로 할당
 13. 그 후 모든 바디를 선택하여 Angluar Damping이라는 제동력 부분의 값을 0.3으로 할당