4월-11일 인간형 몬스터 작업과정

BY이재천

인간형 몬스터를 만들기 위해 주어진 애셋은통으로 된 스켈레탈 메시를 사용하는 것이 아니라

여러 개의 SK메시를 각 파츠별로 모듈화 하여 커스터마이징이 가능한 애셋이었다.

하지만 작업을 시작하면서 통으로 된 SK메시에 한 개의 애니메이션을 입히는 작업밖에 수행하지 않았기 때문에 여러 개의 SK메시를 어떻게 합칠 수 있고 그것으로 캐릭터를 만들 수 있는 가에 대해서 고민했다.

1. 첫 번째로 생각한 것은 각 파츠를 통으로 된 SK메시로 병합을 한 후 NPC별로 관리하여 사용하는 방법을 생각했다.

하지만 스켈레탈 메시를 병합하는 방법을 찾기가 어려웠었고 30분정도의 검색 끝에 <https://docs.unrealengine.com/ko/Engine/Animation/WorkingwithModularCharacters/index.html> 언리얼 문서에서 방법을 찾을 수 있었다.

하지만 1번의 방법으로는 C++의 코드를 사용해야 하는 영역이라 팀에 1명밖에 없는 프로그래머에게 도움을 요청해야 하는 상황이었다. 많은 업무를 혼자 맡고 있는 상황인대다 주말이었기 때문에 리소스 분배의 효율성을 생각해야하는 PM의 입장으로써 1번 방법은 사용이 불가해 다른 방법을 찾았다.

1. 두 번째로 생각한 방법은 각 메시 컴포넌트를 모두 추가하여 각각 애니메이션을 모두 입히는 방식이었다. 약간의 번거로움은 있지만 한정된 영역안에서는 가장 효율적이고 단순한방법이었다. 하지만 이러한 방법은 변경사항이 생겼을 때 작업시간이 몇 배 더 걸린다는 번거로움이 있었다.
2. 세 번째는 언리얼 문서를 더 탐독한 뒤 마스터 포즈 컴포넌트라는 블루프린트 기능을 이용하여 마스터포즈로 설정된 SK메시의 애니메이션을 하위로 지정된 메시들이 모두 같은 애니메이션을 동작하는 방법이었다. 가장 효율적이기고 시간과 노력이 들지 않기에 이 방법을 고려하였다.

하지만 결국엔 2번째 방법인 몬스터 부모클래스를 기반으로 자손클래스를 만들고 적용된 메시를 복사 붙여넣기 해서 여러 파츠로 분할 된 SK메시들의 그룹을 만들었다. 유지보수의 번거로움은 있지만 애초에 인간형 몬스터의 애니메이션 블루프린트는 1개밖에 존재하지 않고 프로젝트 기간 내 추가될 일은 없다고 판단하여 시간 내 가장 빠르게 작업할 수 있는 2번의 방법을 채택했다.