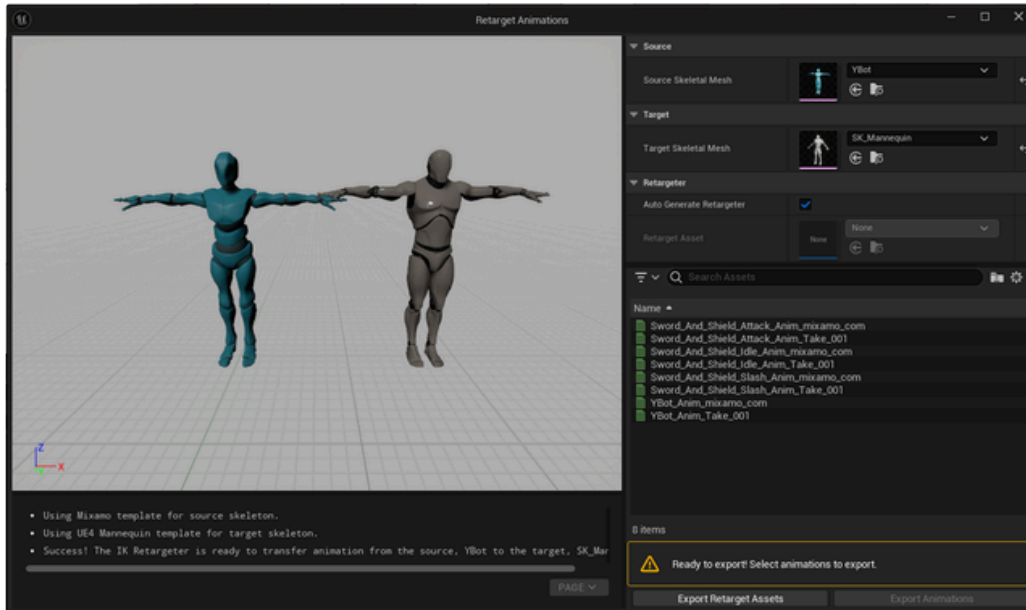


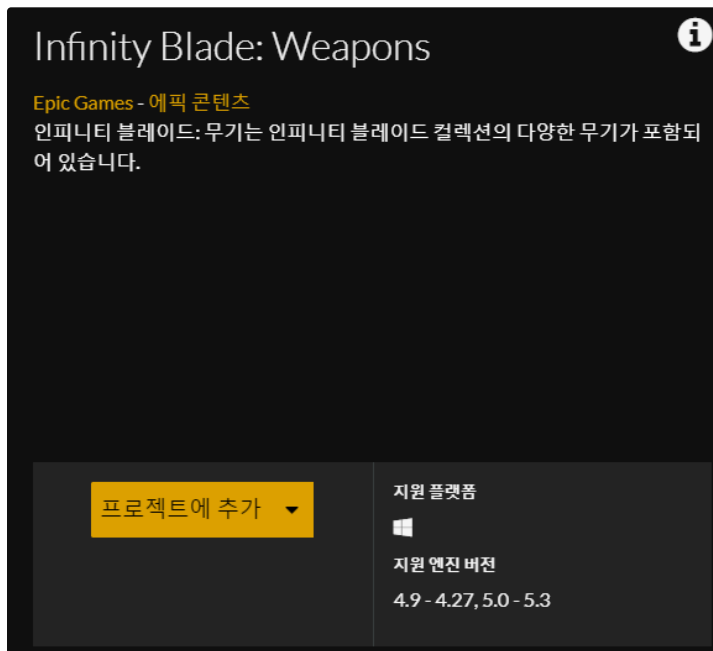
## 이만택 - 4

일단 공격을 넣기 전 애니메이션이 없어서 찾다가 지금 뭔가 사는것은 망한것 같으니 믹사모에 가서 공격 모션 하나 다운받아서 리타겟팅을 해줌

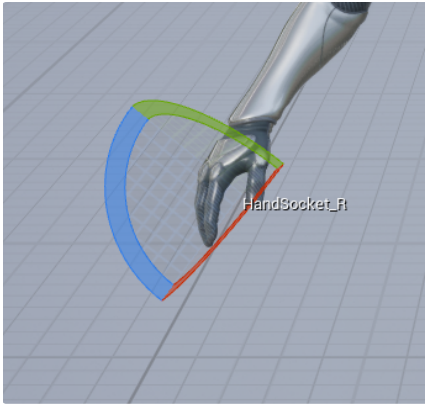


무기도 인피니티 블레이드를 추가.....하려했으나 5.3.. (5.4지원 안 되는게 많음ㅜㅜ)

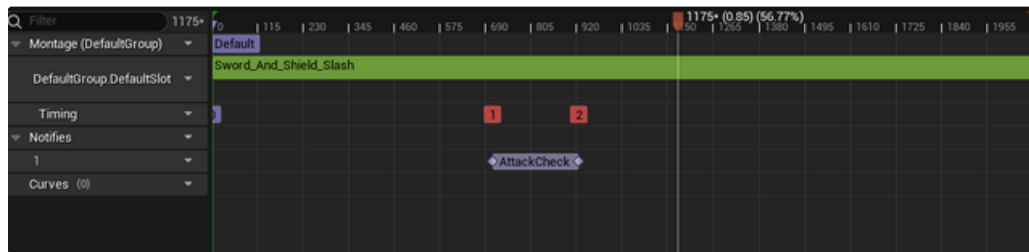
내렸다가 다시 올리기 귀찮아서 다른 버전에 넣고 그냥 복붙함



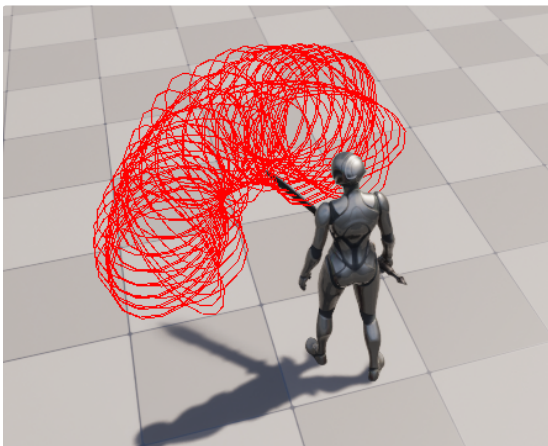
오른쪽 손에 소켓을 붙여주고 무기 적용



AnimNotifyState를 상속받은 노티파이를 하나 만들어서 공격 시작부터 끝까지 프레임을 설정

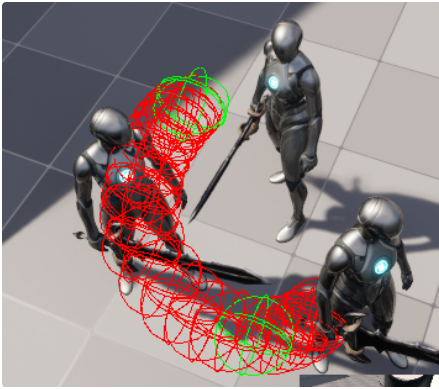


무기의 위치를 잡아서 공격체크

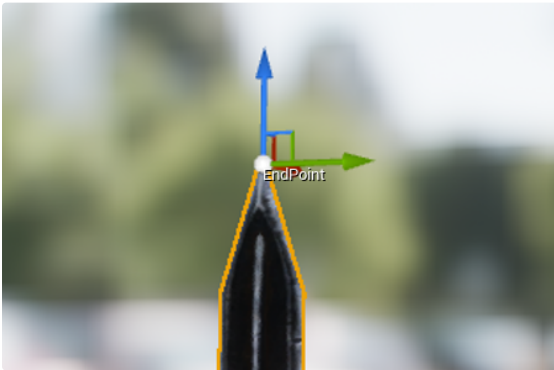


- **UAnimNotify:** 애니메이션의 특정 한 프레임에서 단일 이벤트를 트리거. 주로 순간적인 이벤트(예: 공격 타격 시점, 사운드 재생 등)에 사용
- **UAnimNotifyState:** 애니메이션의 특정 기간 동안 시작, 업데이트, 종료 이벤트를 트리거. 주로 지속적인 상태나 효과(예: 특정 상태 유지, 지속적인 효과 적용 등)에 사용

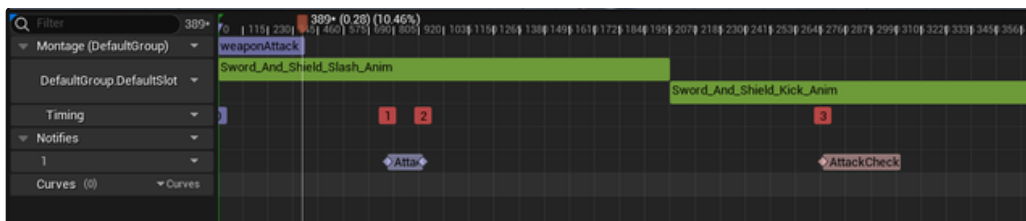
NotifyState를 사용했기 때문에 부딪혔던 액터는 다시 충돌 되어도 데미지 체크를 하지 않음



근데 생각해보니 굳이 이렇게 할 필요는 없을 것 같아서  
무기에 소켓을 넣어주고 선으로 충돌 체크함



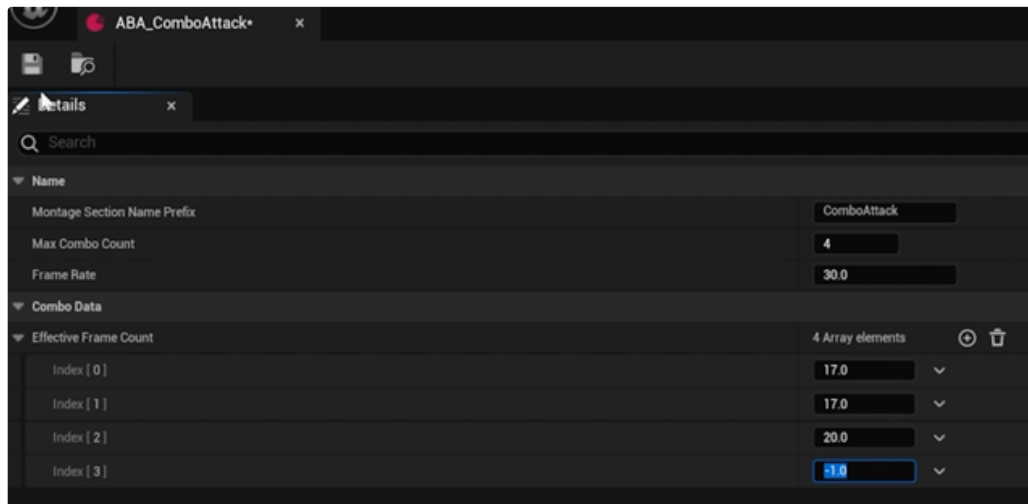
그리고 2가지 공격을 넣었는데 칼로 공격하는것이랑 발로 차는 공격을 넣음  
무기의 경우 위 그림처럼 일정 시간동안 공격체크하고 발로 차는것은 저 프레임 순간에 체크함



맞는 순간에는 피격 몽타주 실행과 가격하는 캐릭터의 방향으로 밀리게 설정함



콤보를 넣어야 해서 이득우 교수님꺼를 봤는데 데이터를 지정해줌



굳이 프레임 계산을 데이터로 뺄 필요 없이 코드로 해결 가능

GetSectionLength, GetSectionName으로 길이와 다음 실행 할 섹션 이름을 알 수 있었음

```
1 void AUSCharacterBase::SetComboCheckTimer()  
2 {  
3     float ComboEffectiveTime = NormalAttackMontage->GetSectionLength(CurrentCombo - 1)*0.8;  
4     if (ComboEffectiveTime > 0.0f)  
5     {  
6         GetWorld()->GetTimerManager().SetTimer(ComboTimerHandle, this, &AUSCharacterBase::ComboCheck, ComboEffectiveTime);  
7     }  
8 }  
9  
10 void AUSCharacterBase::ComboCheck()  
11 {  
12     ComboTimerHandle.Invalidate();  
13     if (NormalAttackMontage->GetNumSections() == CurrentCombo || HasNextComboCommand == false)  
14     {  
15         ComboActionEnd();  
16     }  
17     else  
18     {  
19         UAnimInstance* AnimInstance = GetMesh()->GetAnimInstance();  
20  
21         CurrentCombo = FMath::Clamp(CurrentCombo + 1, 1, NormalAttackMontage->GetNumSections());  
22         AnimInstance->Montage_JumpToSection(NormalAttackMontage->GetSectionName(CurrentCombo - 1), NormalAttackMontage->GetSectionLength(CurrentCombo - 1));  
23         SetComboCheckTimer();  
24         HasNextComboCommand = false;  
25     }  
26 }
```

적을 타겟팅해서 락온하는 것을 만들었는데.. 날림으로 만들었더니 이상함(이런 저런 예외 처리들이 필요해보임)

일단 카메라에서 중앙 시점으로 라인 트래이스를 했더니 생각보다 너무 밑으로 내려감

카메라가 너무 멀리 떨어져서 생긴 문제 같아서 앞으로 땡겨야 할것 같음

그리고 선으로 체크하니가 에임이 필요해서 보정을 하기 위해 캡슐로 체크하고 중앙 부위에서 가까운 순이나 캐릭터에서 가까운 순으로 정렬이 필요할 것 같음.

 unreal5Study Unreal Editor 2024 05 20 23 45 06



앞으로 해야할일..

- 코드 정리
- 뒤로가는 애니메이션에서 속도가 안맞아서 그러는지 버벅이는 문제가 생겼음.. (병희님이 지난번에 발표한 것에서 속도 자동으로 맞춰주는게 있다고 했는데 다시 봐야할듯..)