

# Day 30. 크로스헤어

---

## 30-1. 크로스헤어

---

라이플에 적용시킬 크로스헤어를 만들어야 했습니다. User Widget의 형태로 할지 AHUD의 형태로 할지 고민하다가 크게 복잡한 그림을 표현할 것도 아니고 리소스를 많이 잡아먹고 싶지 않았으므로 AHUD로 선택하였습니다. Canvas->Size 값을 구하여 화면에 크로스 헤어를 배치하고 총을 발사하거나 달리기를 할 경우 크로스헤어의 위치를 Lerp 값으로 옮겨가게 하고 시각적인 효과를 위해 투명도도 바뀌게 하였습니다. 그리고 일정 시간 후에 크로스헤어가 초깃값으로 다시 돌아오게 하였습니다. 캐릭터가 사용하는 무기가 Q스킬에 따라 달라지므로 무슨 무기를 쓰는지 간략하게 크로스헤어 좌측하단에 텍스트로 이름을 나타내었고 이렇게 완성된 AHUD를 캐릭터의 컨트롤러에 ClientSetHud로 넣어 준 다음 Zoom 상태 유무에 따라 나타나거나 사라지는 방식으로 구현을 끝마쳤습니다.

## 30-2. Boss 몬스터 설계

---

보스몬스터를 만들기 위한 모델과 애니메이션, 이펙트 그리고 체력바등에 대한 Asset을 수집했습니다. 모델과 애니메이션의 경우 보스몬스터는 다채로운 연출을 구현해야하므로 선택지가 넓은 Mixamo 홈페이지의 무료 Asset을 사용했습니다. 캐릭터를 가져올 때와 마찬가지로 Blender에서 Skeleton에 Root를 추가하여 Import하였고 이펙트와 체력바 같은 것은 기존의 것과 무료 Asset 등을 활용하였습니다. C++ 클래스 파일과 ABP파일을 만들어 밑작업을 완료해놓았습니다.