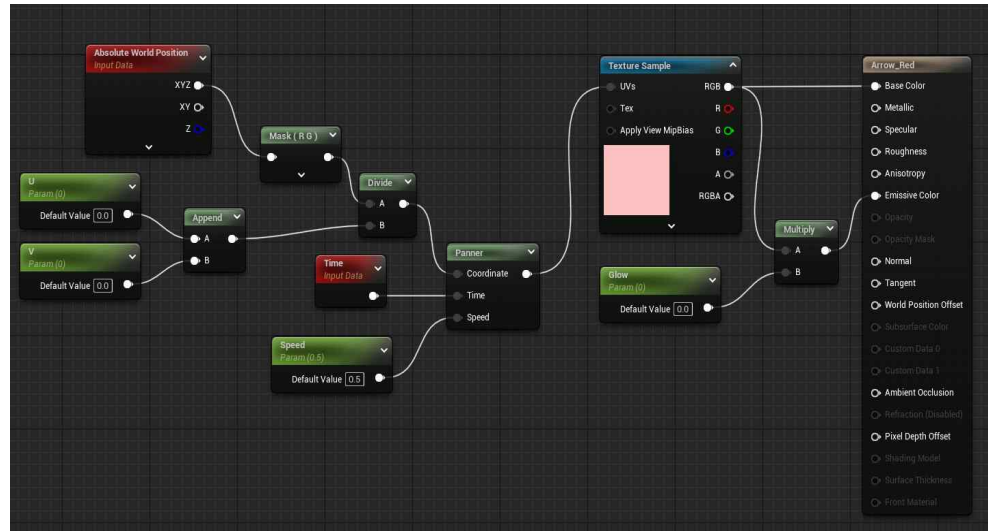


# Day 19. 마테리얼/보수

## 19-1. Arrow 액터 생성



Trigger에서 진행 방향 표시를 위해 사용할 액터를 만들었습니다. Static Mesh는 사용중이던 Asset에서 가져와서 문제 없었으나 원하는 연출을 위한 Material이 필요했는데 Material의 편집에 관해서는 잘 몰랐기 때문에 공부할 필요가 있었습니다. 당장은 U, V 값과 Glow값에 대한 개념정도만 익힌 채로 U,V 값을 더한 값에 World Position값을 나눠주어서 Speed만큼 Time마다 Material을 이동한 값을 TextureSample에 넣어준 뒤 Glow 값만큼 나누어 발광하는 정도로만 구현했습니다.

## 19-2. Animnotify, Delegate 수정

추후에 드래곤이라는 보스몬스터를 만들예정이기도 하고 캐릭터의 각 행동에 대한 연계성을 위해 Animnotify와 Delegate를 수정했습니다. 여기저기 산재해 있는 Should와 isplaying 멤버변수들에 대해서 틀을 만들어 정리했고 Animnotify에 묶여있던 구조에 대해서도 통일된 방식으로 정리했습니다. Delegate 역시도 마찬가지로 묶어주었고 이에 따라 몇가지 클래스와 변수들에 대한 네이밍에 대해서도 수정해주었습니다.