

Day 7. Hit구현/오류 해결

7-1. 무기 Socket 생성

Paragon 기존의 무기를 삭제하고 내가 넣고 싶은 무기의 Socket을 새로 만들었습니다. 이에 필요한 로테이션과 로케이션값을 수정했습니다.

7-2. 몬스터 Hit 구현

공격을 구현했기 때문에 데미지와 체력을 구현하려고 했고 그걸 위해서 가시적으로 충돌이 일어났는지 수월하게 확인하게 위해 먼저 몬스터가 맞는 모션을 만들었습니다. 피격 모션에 대한 애니메이션은 Mixamo에서 가져와 리타겟팅하여 만들었습니다. 이후 피격 모션에 대한 UAnimMontage를 선언해주고 블루프린트에서 해당 Montage에 맞는 AM파일을 넣어놓게 해놓았습니다. 그리고 저번에 공격을 구현할 때 만들어놓은 SweepSingleByChannel이 몬스터와 충돌하면 TakeDamage를 받게하고 TakeDamage를 입으면 Montage가 실행되게 하였습니다. 자연스러운 피격 모션을 위해서 montage_isplaying등의 함수로 조절이 필요했습니다.

7-3. 액터 Spawn 오류

무기와 같이 필요한 액터들을 spawn하는 코드들을 잠시 수정했는데 언리얼이 아예 실행되지 않는 오류가 발생했습니다. 에디터의 디버그창에서도 이유를 찾기 힘들었고 언리얼 홈페이지의 Documentation에서도 찾기 힘들었습니다. 문제 해결을 위해 검색을 해보니 NDC2016에서 해당 현상에 대한 강의가 있었습니다. 문제는 제가 BeginPlay()에서 액터를 spawn하던 것을 수정하는 과정에서 생성자에서 spawn 해버렸는데 생성자 내에서는 절대 spawn 기능을 사용하면 안된다는 것이었습니다. 생성자 내에서는 서브 오브젝트 정도만 생성해야하고 전역변수 같은 것들은 아직 생성 되기 이전이기 때문에 사용하지 말라고 했습니다. 여기에 대해서 조금 더 깊게 파고 들어보았고 생성자에서 static finder를 사용하여 Asset을 가져오는것도 블루프린트의 Asset을 런타임이 아닌 컴파일 타임에 바인딩하기 위함이고 이것은 static이 붙는 이유가 인스턴스를 생성하지 않고도 바로 메모리에서 가져와 사용 하는 원리를 통해 이해할 수 있었습니다.

결론적으로 해당 오류는 강의의 내용대로 BeginPlay에서 구현하여 해결했습니다.
