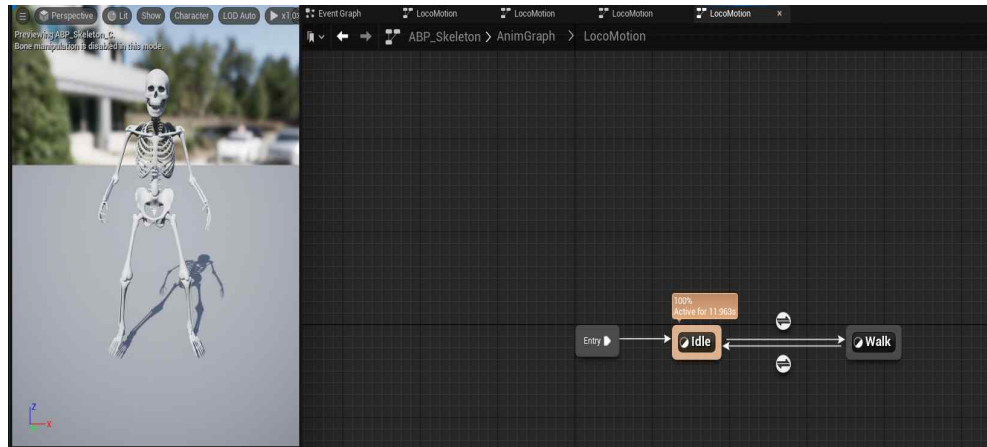


Day 20.

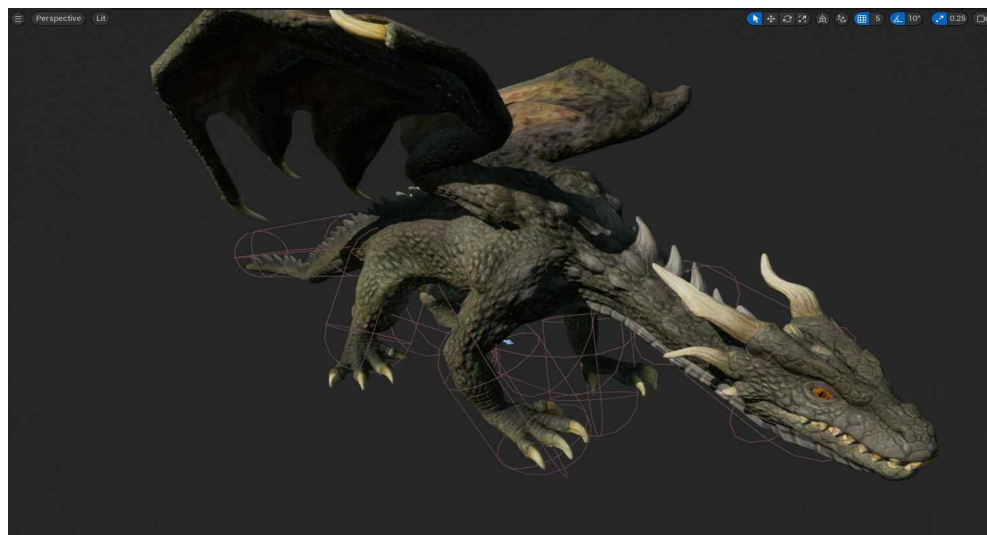
몬스터 Skeleton/Dragon

20-1. Skeleton 액터



AI나 Hit등을 구현하기 위해 형태만 만들어 두었던 Skeleton 몬스터의 액터를 완성하였습니다. 모델은 SketchFab에서 가져왔고 애니메이션은 Mixamo의 것을 리깅하여 사용했습니다. 클래스의 구조나 ABP등은 플레이어의 캐릭터들과 유사한 구조로 설계했고 이외에도 각 행동간에 필요한 Should, is~ing등의 변수도 비슷하게 설계했습니다. 이후 AI Controller 장착과 TakeDamage등 필요한 함수들을 차례대로 작성하였습니다.

20-2. Dragon 액터



2번째 일반 몬스터인 Dragon을 제작하였습니다. 모델과 애니메이션은 언리얼 Market Place의 무료 Asset을 사용하였습니다. ABP나 액터 클래스구조는 Skeleton을 만들 때와 크게 차이는 없었고 충돌을 어떻게 처리할지가 문제였는데 크기가 거대해서 Dragon 몸통 밑에 캐릭터가 위치했을 때와 같은 상황이 발생할 경우 CapsuleComponent 하나로 처리할 수가 없었습니다. 그래서 다른 사람들의 작품들을 살펴보니 중요한 Socket마다 캡슐을 설치하는 케이스를 많이 보였고 같은 방식으로 주요 Socket마다 맞는 크기와 Rotation값의 캡슐을 넣으면서 Dragon의 충돌을 설계했습니다.