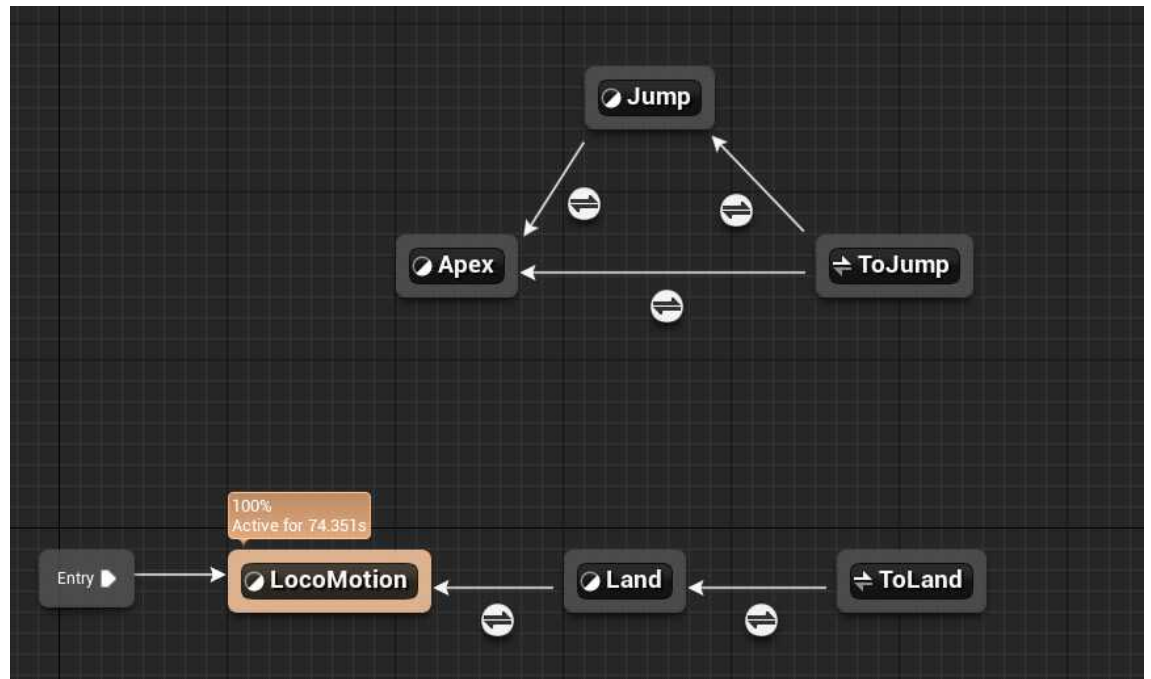


Day 4. 이동

4-1. 점프/걷기/뛰기



먼저 점프를 구현하기 위해 애니메이션 C++ 파일을 상속받아 abp 파일을 만들었습니다. 언리얼을 프로그래밍 하는 대부분의 경우 abp 파일은 전체를 C++코드로 작성하기 보다는 변수만 선언하고 내부적인 구현은 블루프린트로 진행하는 방식을 채택하고 있었고 그 이유는 애니메이션은 언리얼 버전에 따라 언리얼 자체 함수들의 변동이 심하고 구현이 까다로운 점등이었습니다. 따라서 저도 변수만 선언하고 내부적인 구현은 블루프린트에서 진행하는 방향으로 프로젝트를 작성했습니다. 점프는 Apex, Jump, Land 애니메이션 포즈에 대한 이해가 필요했고 각 포즈에 대하여 isfaling과 velocity Z 값등의 condition을 이용해 넘어가는 형태로 작성하여 이를 LocoMotion과 섞었습니다.

걷기 / 뛰기의 경우 점프에서 포즈를 넘어갈때와 비슷하게 Charactermovement 값에서 condition을 주면서 만드는 방식과 1D Blend Space를 만들어 걷기와 뛰기를 넣고 한 가지의 포즈로 구현하는 방식 중에서 고민하다가 후자의 경우가 Speed 변수값을 관리하기 좋아보여서 후자를 택했습니다.