|  |  |
| --- | --- |
| 언어 | 편짐>에디터 개인설정>지역 & 언어>에디터언어 |
| 뷰포트 카메라 이동 | 우클릭, 드레그(각도 바뀜)  우클릭 + WSAD |
| 플레이어 | 게임, 3인칭  -ThirdPerson>Blueprint>BP~ 더블클릭 >좌측 창에서 캐릭터 무브먼트> 디테일창에서 속도, 점프 등 제어  플레이어 위치 지정하는 깃발 확대해도 캐릭터 크기 그대로임 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 액터 | 액터 선택  x-적; y-초록; z-파랑; (기즈모)  위치; 회전; 확대 스넵  R 누르면 확대/축소  E 누르면 회전  W 누르면 이동  -기즈모 위치 이동  액터 선택>마우스 휠+I(영어 아이)누르고 기즈모 드래그> 우클릭 >피벗>피번오프셋으로 설정  선택모드를 모델링으로 바꾸기>츠랜스폼>피벗>선택(원본 파일의 피벗을 영구적으로 바꿈)  표면 스냅(다른 오브젝트의 표면에 닿은 상태로 아동돰  End 누르면 오브젝터가 바닦으로 감  액터 검색 : 아웃라이너 검색창에  움직이는 액터 만들기  -블루프린트 클래스 만들기(액터)  -컴포넌츠 add -움직일 액터 선택  - |
| 엑터 |  |
| 미켓 |  |
| 인풋 |  |
| 아웃푼 |  |
| 빛 |  |
| 레벨 | 콘텐츠 브라우저에서 우클렉>레벨 에셋 |
|  |  |