

CHAPTER 2

시작 콘텐츠를 이용해 다양한 애셋의 종류와 특성 알아보기

[수업 목표]

반갑습니다! 러셀입니다.

이번 시간에는 언리얼 엔진에서 사용할 다양한 사물, 파일들의 종류에 대해 알아보는 시간을 가져보겠습니다. 앞으로의 작업에 핵심이 되는 개념이기 때문에 잘 따라와주세요!

[수업 개요]



처음 프로젝트를 생성할 때 시작용 콘텐츠 포함으로 만드셨다면 콘텐츠 브라우저에서 Starter Content라는 폴더가 보이실 거예요.



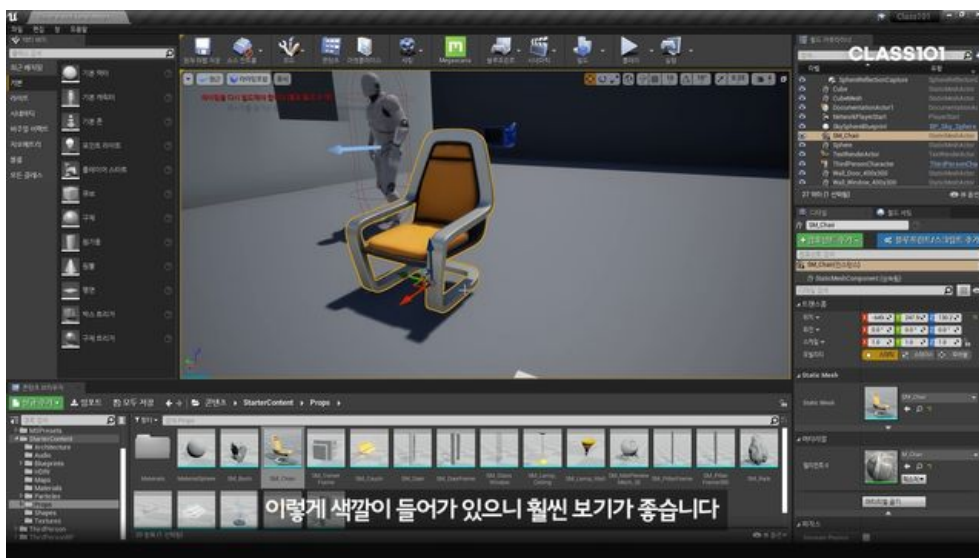
2:15 스태틱 메시

스타터 콘텐츠 폴더 아래의 Architecture 폴더로 이동해서, 다양한 사물들 중 하나를 골라 드래그해서 뷰포트로 배치해봅시다.

언리얼에선 이렇게 기본적인 애셋의 형태를 보고 **스태틱 메시** 라고 부릅니다.

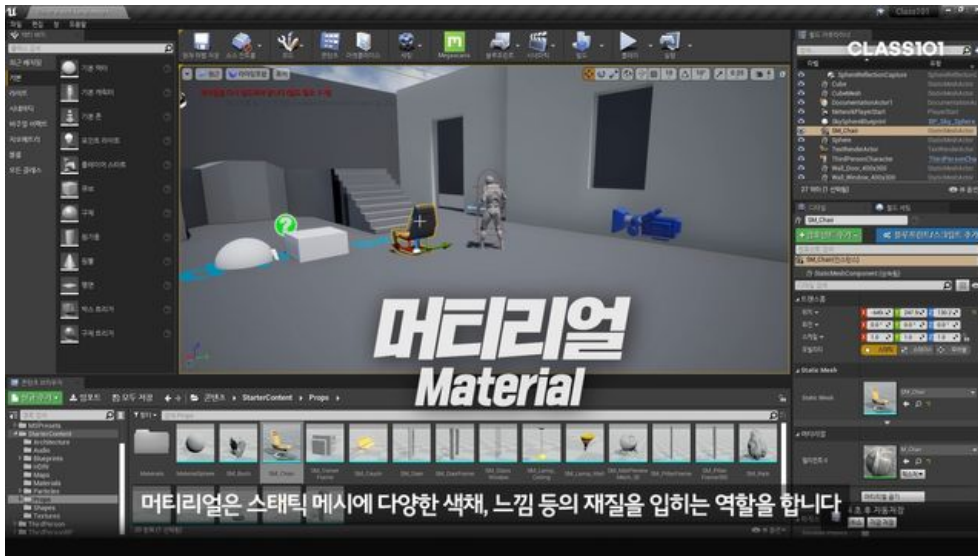


월드 아웃라이너에서 강조된 부분을 살펴봅시다. 지금까지 배치한 다양한 큐브, 구체, 벽 등 육안으로 보이는 사물들은 모두 스태틱 메시 액터라고 되어 있습니다.



다음은 Props 폴더로 이동해봅시다.

여기의 애셋들은 기존의 칙칙한 회색이 아닌 다채로운 색상으로 구성되어 있는데요, 그럼에도 월드 아웃라이너에서는 같은 스태틱 메시 액터라고 되어 있습니다. 무슨 차이일까요?



3:45 머티리얼

그것은 스태틱 메시에 재질, '머티리얼'을 넣을 수 있기 때문입니다.

기존의 회색 구조물들은 머티리얼이 없거나 회색이었던 반면, 의자는 노란 색의 예쁜 머티리얼이 들어간 스태틱 메시인 것입니다.

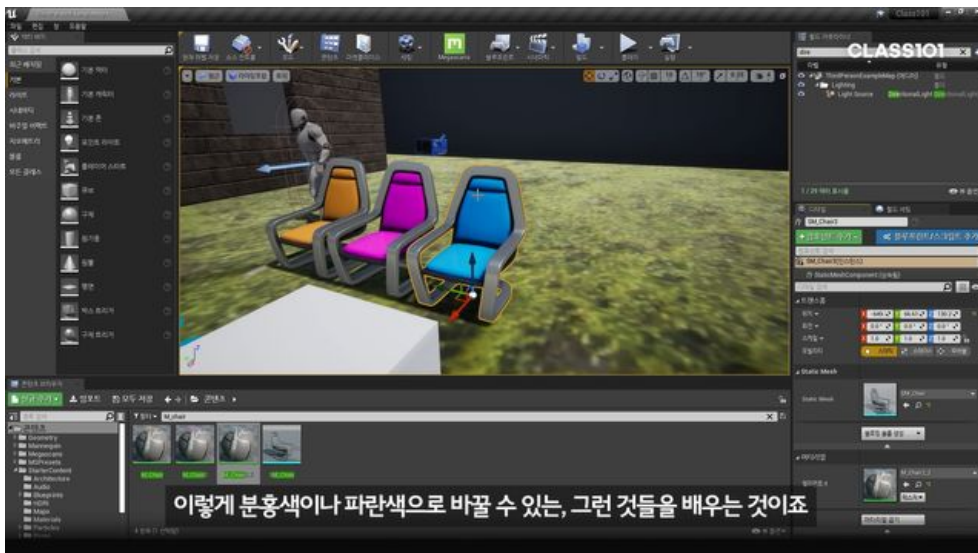


Materials 폴더에는 다양한 머티리얼 애셋들이 있는데요, 둥그런 구체에 재질이 들어간 프리뷰 아이콘으로 되어있습니다.



원하는 머티리얼을 선택하고 뷰포트의 원하는 사물에 가져다 놓으면 스태틱 메시에 머티리얼을 입힐 수 있습니다.

의자도 머티리얼이 없을 땐 이렇게 회색인 형태이죠.



머티리얼의 간단한 구조를 수정하여 이렇게 여러 가지 방식으로 응용할 수 있습니다. 이렇게 커스터마이징 하는 것은 다음 챕터에서 배우게 됩니다!

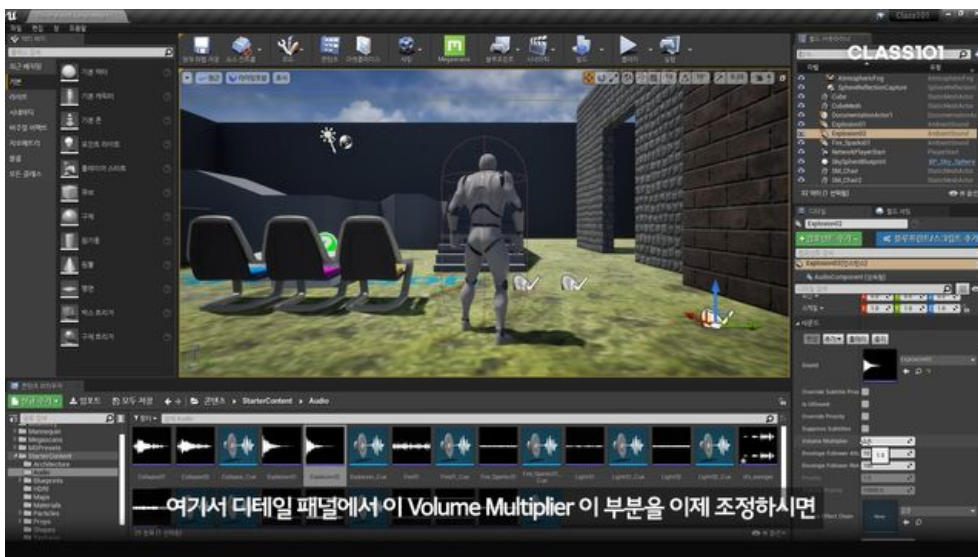


5:58 오디오

스타터 콘텐츠 폴더의 Audio 폴더를 열어봅시다. 여기엔 다양한 음악 애셋들이 있는데요, 드래그해서 뷰포트에 배치하고 플레이해보면 사운드가 재생됩니다.

그대로 배치해서 BGM을 재생할 수 있고, 추후 효과음 등은 원하는 타이밍에 재생할 수 있는 방법도 있습니다.

단, 언리얼 엔진은 **mp3 파일을 지원하지 않기 때문에 외부에서 wav 파일로 변환하시고 임포트** 해야한다는 점 유의해주세요.



오디오를 배치하고 만들어진 AmbientSound 액터를 누르고, 디테일 패널에서 살펴보면 Volume Multiplier라는 옵션이 있습니다.

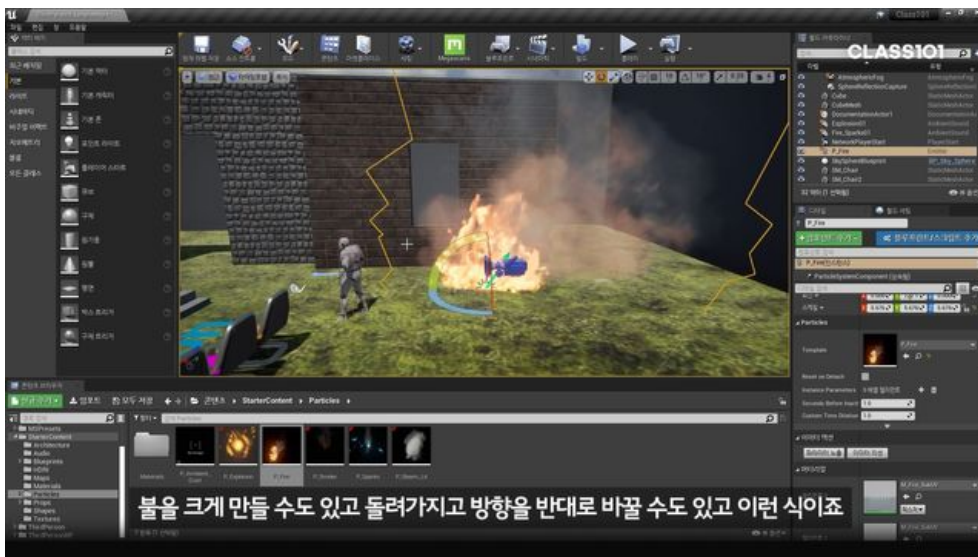
이 값을 변경하여 이 오디오의 볼륨을 조절할 수 있습니다.



8:18 FX

다음은 Particles 폴더로 가봅시다.

여기는 독특한 형태의 애셋들이 있는데요, 다양한 이펙트 애셋들이 있습니다.



다른 사물들처럼 형태가 정적이진 않지만, 같은 방식으로 드래그해서 배치할 수 있고 위치, 회전, 스케일 값을 모두 바꿀 수 있습니다.

이런 이펙트는 화려하고 멋진 만큼 환경의 분위기를 살려주지만, 그 만큼 직접 만들기에는 다소 난이도가 있어서 이펙트만 전문적으로 제작하는 FX 아티스트라는 직군이 있기도 합니다.

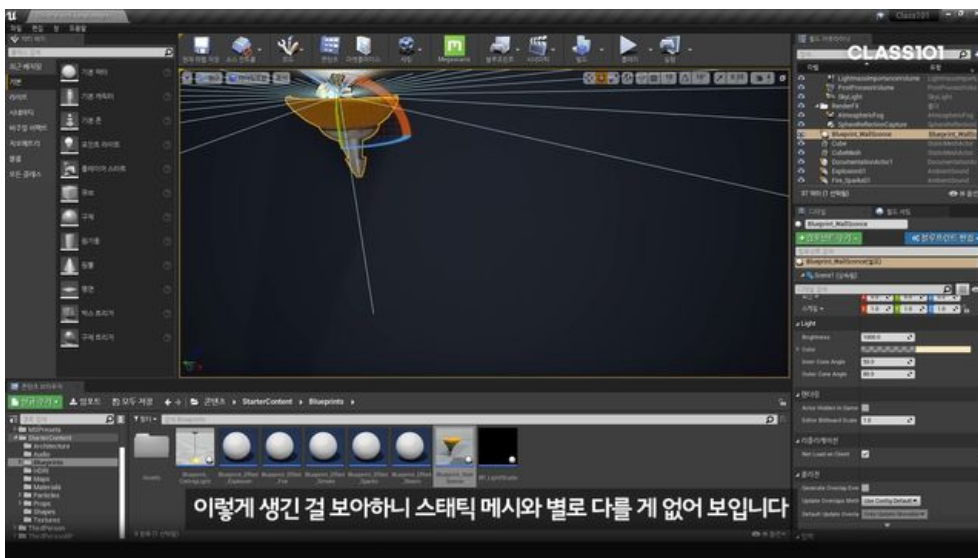


9:40 블루프린트

다음으로 살펴볼 유형은 블루프린트입니다.

블루프린트는 챕터 6에서 살펴볼 유형인데요, 굉장히 사용 범위가 넓습니다.

폴더의 가장 오른쪽에서 두 번째인 전등을 드래그해서 배치해봅시다.

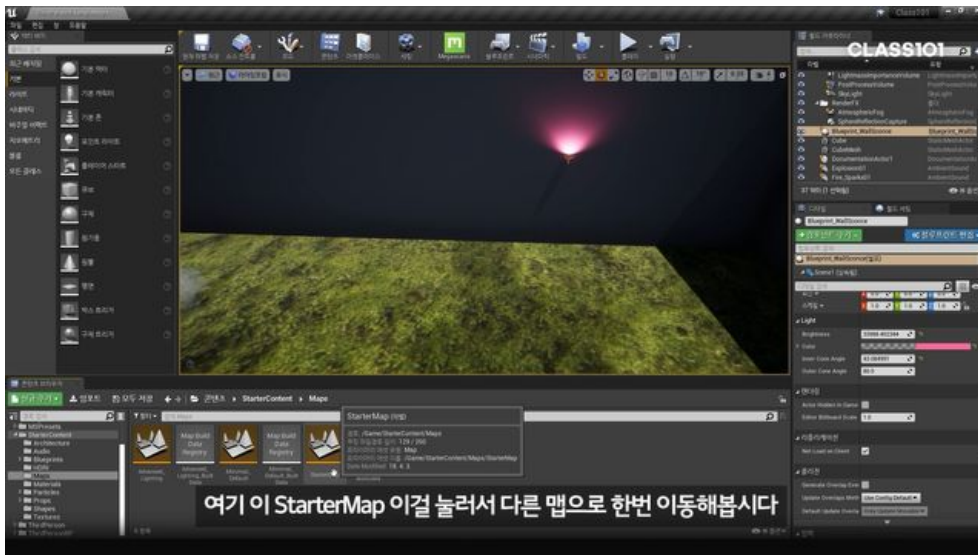


보아하니 스태틱 메시와 비슷해보이지만 디테일 패널을 살펴보면 일반 스태틱 메시보다 무언가 기능이 많습니다.

Light라는 부분에 밝기, 색조 등을 변경할 수 있는데요, 블루프린트는 이렇게 사용자가 다양한 기능들을 첨가해 하나의 파일로 제작할 수 있는 시스템입니다.

전등의 밝기, 색조 등을 조절하는 옵션을 직접 만들 수 있는 것이죠. 그래서 디테일 패널에서 간단히 값만 바꾸어 사용하기 편하게 구성해둔 형태입니다.

블루프린트는 위낙 사용성이 광범위하고 언리얼 엔진의 핵심 장점이라고 할 만큼 내용이 많기에 별도의 챕터를 마련했으니, 후반 챕터에서 같이 살펴봅시다!



11:20 레벨

마지막으로 살펴볼 스타터 콘텐츠는 레벨입니다.

Maps 폴더로 이동하면 찾아볼 수 있는데요, 다양한 레벨들이 준비되어 있습니다.



StarterMap을 더블 클릭해 이동해보면 한 레벨에서 스타터 콘텐츠를 모두 둘러볼 수 있는 환경을 구성해두었습니다.

다시 원래의 레벨로 돌아오려면, 콘텐츠 브라우저에서 ThridPersonBP - Maps에서 ThirdPersonExampleMap을 눌러 돌아오시면 됩니다.

이렇게 언리얼 엔진에서 사용하는 대표적인 애셋의 종류에 대해 알아보았습니다! 사실 이것보다 훨씬 많은 종류의 애셋들이 존재하지만, 여러분들이 앞으로 배워나가시면서 자연스럽게 차근차근 알게 되실 거예요.

[다음 수업 예고]

다음 시간에는 이번 강에서 간단하게 살펴봤던 머티리얼에 대해 디테일하게 알아보시다! 머티리얼은 사물의 외형을 결정하는 아주 중요한 요소죠. 앞으로의 강의 수강에 필수적인 개념이기도 합니다.

감사합니다 :) 러셀이었습니다.