

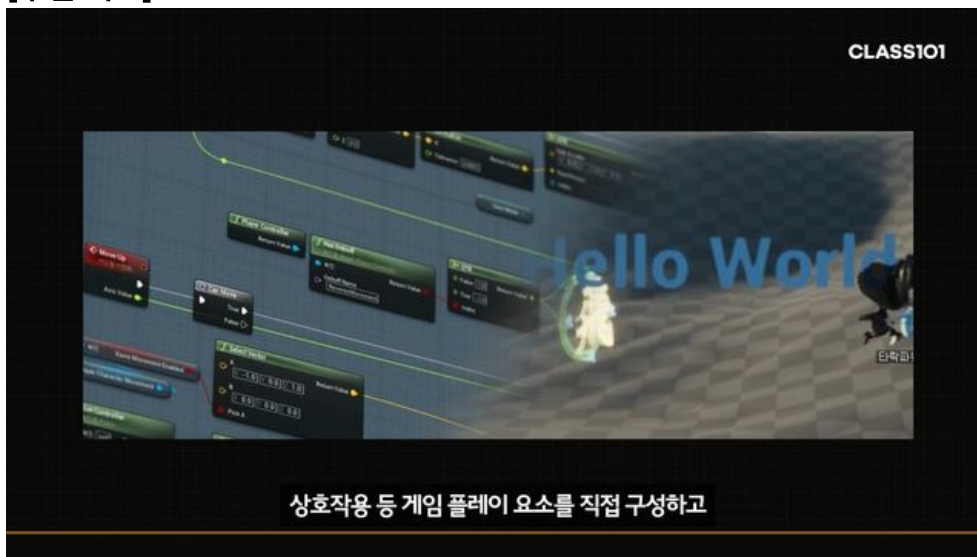
CHAPTER 6

블루프린트가 뭔가요?

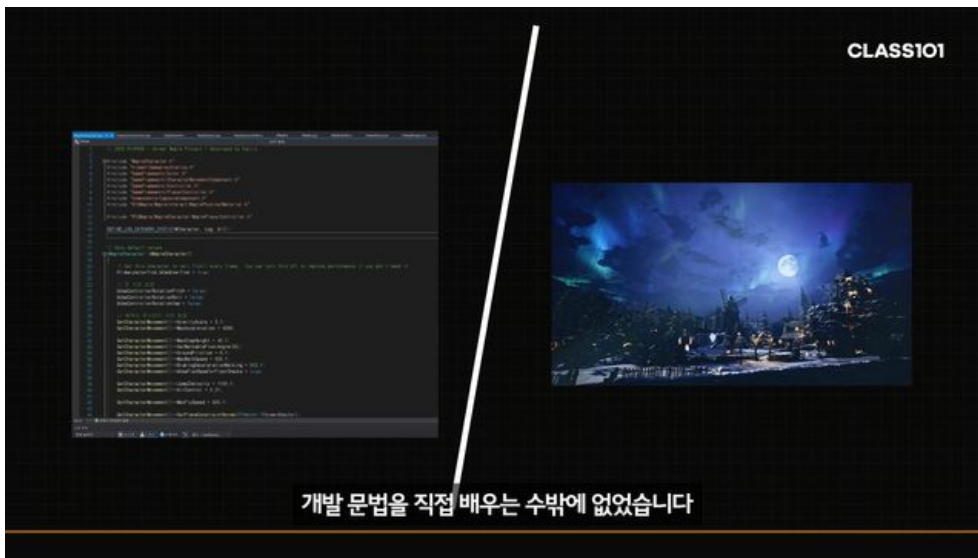
[수업 목표]

이번 챕터에선 블루프린트에 입문해서, 기존에 저희가 만들었던 환경에 다양한 기능, 상호 작용 요소를 직접 개발하는 것을 배워볼 것입니다.

[수업 개요]

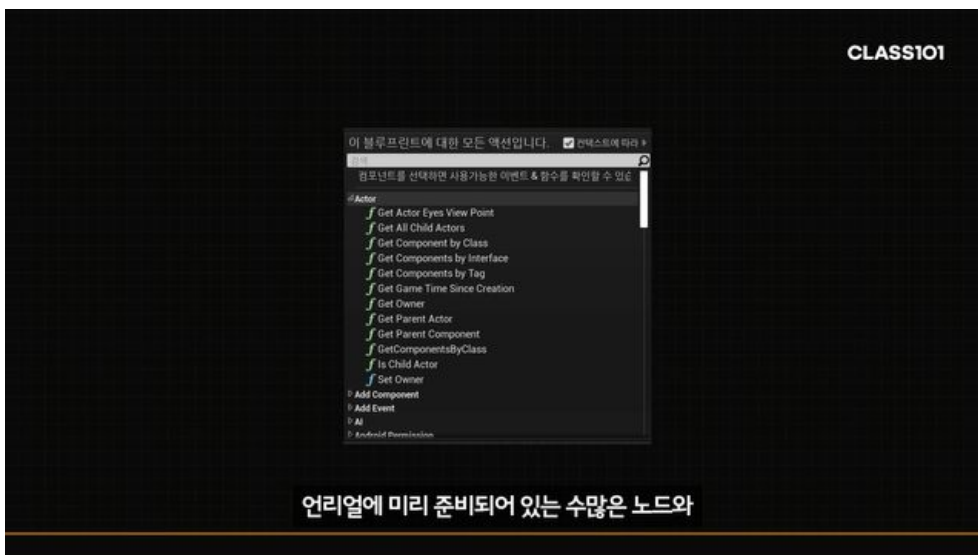


블루프린트는 언리얼 엔진의 핵심 시스템으로, 지금까지는 환경을 구성하는데에 초점을 두었다면 그 환경에 다양한 기능, 상호 작용 요소, 게임에서 변화하고 움직이는 모든 것을 만들 수 있는 시스템입니다.



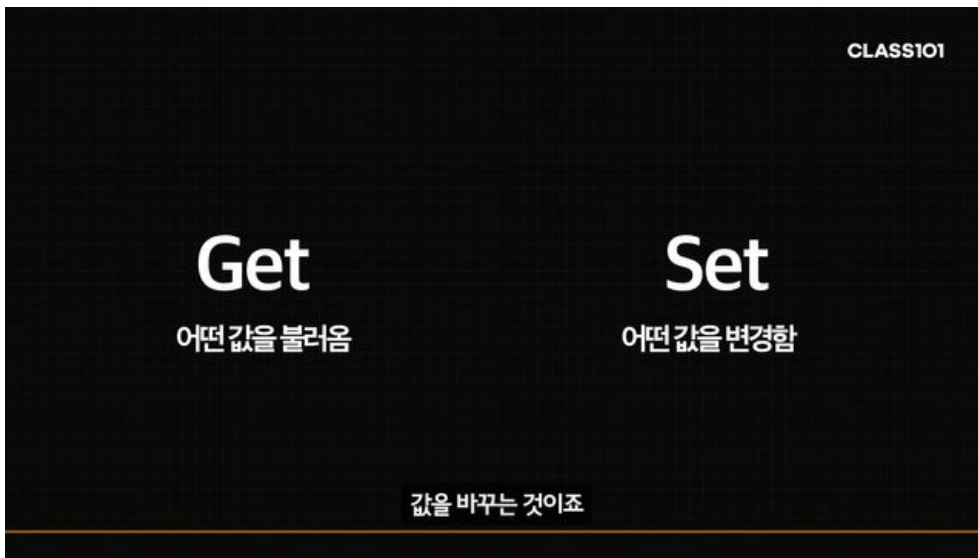
게임 내의 다양한 기능은 일반적으로 코딩, 개발이라는 과정을 거쳐 만들어집니다. 따라서 아티스트가 게임에 필요한 사소한 기능이라도 직접 구현하려면 개발자에게 부탁하거나 개발 언어를 처음부터 배워야 했죠.

하지만 블루프린트는 그 경계를 어느정도 허물었다고 할 수 있습니다. 개발에 필요한 기능을 코드가 아닌 노드를 잇는 방식으로 만들 수 있어서, 반복되고 어려운 코드 작업보다 직관적이고 빠르게 작업할 수 있습니다.



언리얼에서 필요한 대부분의 노드, 함수가 미리 준비되어 있으며 이 노드들을 자유롭게 분해하고 확장해서 방대하게 활용할 수 있습니다.

여기에 더해 C++를 사용해 직접 노드를 코딩으로 짤 수도 있죠. 그렇기에 확장성도 좋습니다.

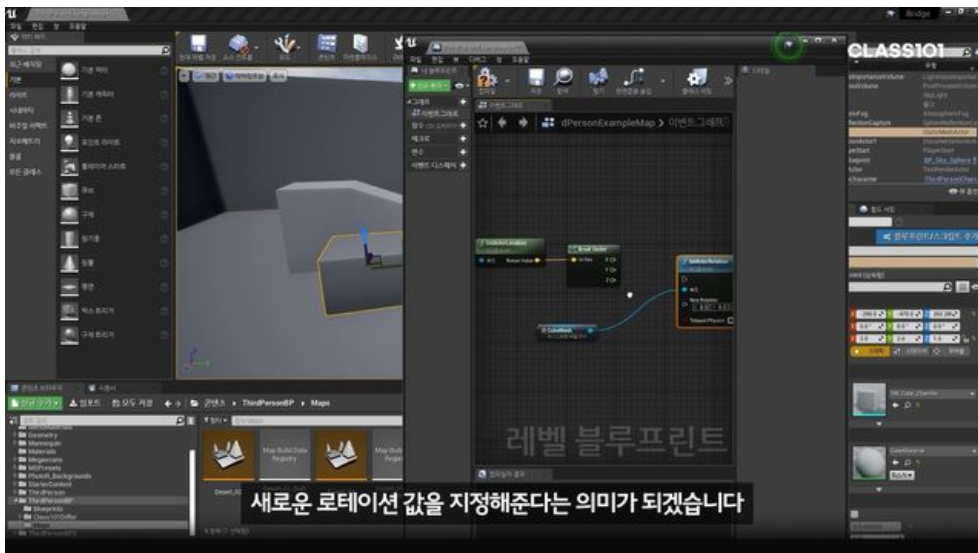


2:04 블루프린트의 구조

블루프린트엔 크게 두 분류의 노드가 있습니다.

Get - 이미 존재하는 값, 데이터를 불러옵니다.

Set - 값, 데이터를 바꿉니다.



3:30 블루프린트는 이런 식으로 동작합니다.

이 부분의 내용들은 이어지는 강의에서 차근차근 다룰 것이기에 블루프린트가 코딩 없이 이런 식으로 만들어진다는 흐름만 참고하시면 됩니다.

캐릭터의 현재 높이에 반응해 돌아가는 큐브 만들기

- Get Player Character: 캐릭터를 불러옴
- Get Actor Location: 불러온 캐릭터의 위치를 구함
- Break Vector: 캐릭터의 위치는 X, Y, Z의 합으로 되어있으므로 각각 X, Y, Z값으로 분리해서 높이 값인 Z값만 사용하게 함
- Map Range Unclamped: 특정 범위를 원하는 범위로 확장함. 여기서는 높이 값을 큐브의 회전 값에 맞게 변환하는 용도로 사용함.
- SetActorRotation: 특정 액터의 회전값을 설정함.
- Print String: 특정 노드의 값을 출력해서 미리 볼 수 있음.



11:14 게임 개발의 다양한 직군

언리얼에서 이렇게 블루프린트 및 C++를 활용해 다양한 기능을 개발하는 직군을 보고 TA, 테크니컬 아티스트라고 부릅니다.

환경만 디자인하는 사람은 배경 아티스트, 게임에 장애물 및 플레이 경로 등을 설계하는 사람은 레벨 디자이너라고 부르죠.

여러분들이 흥미를 느끼는 분야를 더욱 파고들면 추후 각 직업으로 나아가실 수 있게 됩니다.

[다음 수업 예고]

다음 시간에는 블루프린트를 활용해 기능을 만들기 전, 블루프린트를 활용해 환경 디자인에 유용하게 사용할 수 있는 팁을 알려드리도록 하겠습니다.

감사합니다! 러셀이었습니다.