

## CHAPTER 9

## 언리얼 엔진 5: 게임 산업의 미래

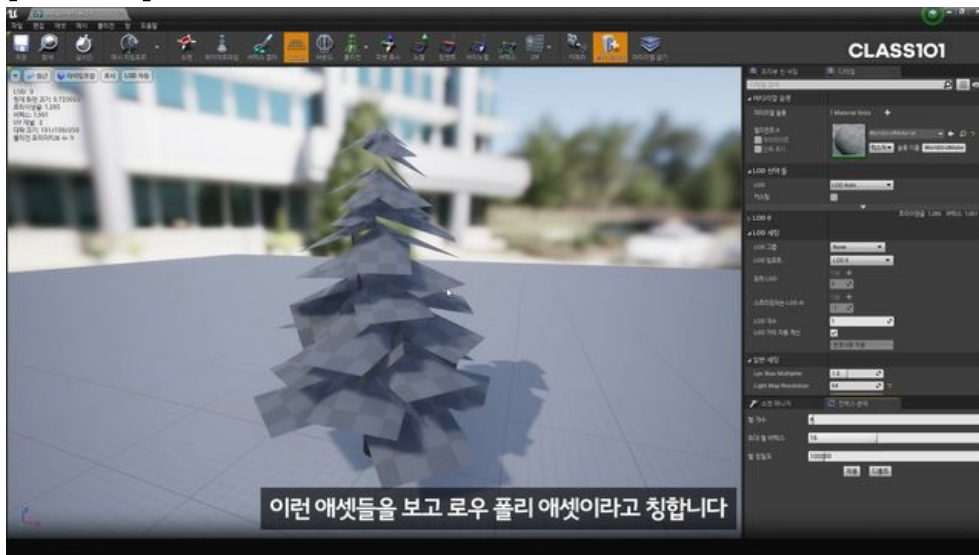
## 영상 자료 직접 보기

[언리얼 엔진 5 발표 영상 \(9:03\)](#)[언리얼 페스트 온라인 \(46:37\)](#)

## [수업 목표]

반갑습니다! 이번 시간엔 2021년 공개될 언리얼 엔진 5에 대해 이야기해보는 시간을 가져보겠습니다.

## [수업 개요]



기존 게임들은 필연적으로 좋은 플레이 경험을 위해 최적화를 필수적으로 거쳤어야 했습니다. 이는 언리얼 뿐 아니라 다른 게임 엔진, 언어도 마찬가지이죠.

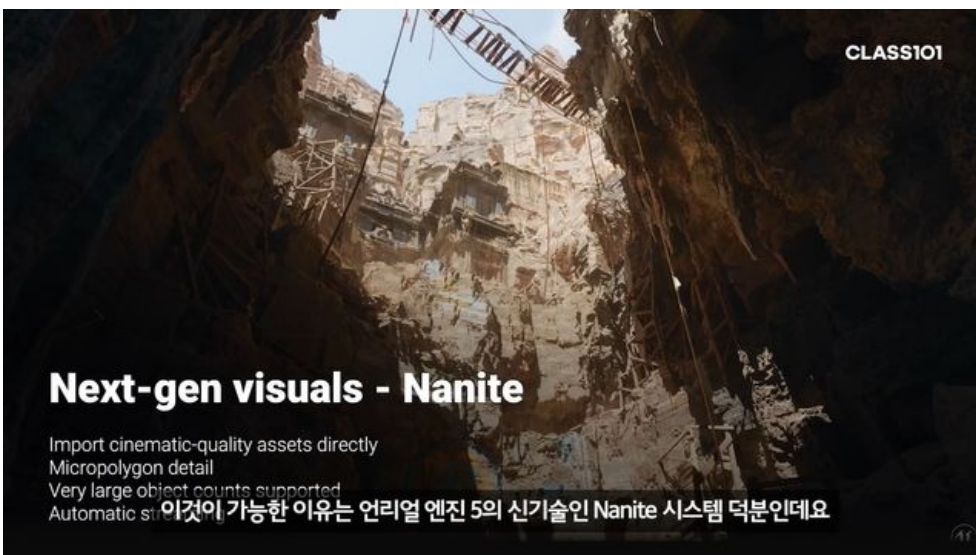
저희가 사용했던 이 나무 애셋도 알고 보면 이렇게 평면의 조합으로 구성되어 있습니다. 삼각형의 개수를 줄이기 위해서인데요, 일반적으로 이를 보고 Low Poly 애셋이라고 부릅니다.

하지만 삼각형이 적을수록 프레임레이트는 오르겠지만 환경의 퀄리티는 줄어들 수밖에 없습니다. 성능에 타협을 하는 것이죠.



언리얼 엔진 5에서는 스택 메시가 연산되는 방식 자체를 바꾸어, 모든 애셋을 속도가 빠른 SSD에 가상화하여 표현하는 방식을 채택합니다.

사진의 점, 색깔이 노이즈가 아니라 하나 하나가 삼각형입니다.



Nanite라는 신기술 덕분에 더 이상 삼각형에 구애받지 않고 자유로운 제작이 가능해졌고, LOD도 필요 없으며 노말 베이킹도 필요하지 않습니다.

Zbrush 등에서 스컬프팅한 High Poly 애셋을 그대로 사용해도 문제가 없다고 하네요.



또 다른 신기술인 Lumen 기술은 기존의 라이트를 개선한 것인데, 완전한 무버블 라이트이지만 퀄리티와 성능 면에서 확실한 개선이 이루어졌습니다.

때문에 더 이상 라이트 모빌리티로 성능과 타협할 필요가 없고, 라이트 빌드, 라이트맵 해상도 등을 신경쓸 필요가 없다고 합니다.



언리얼 5는 보시다시피 퀄리티에서 비약적인 발전을 이룩해냈을 뿐 아니라 작업자의 입장에서 훨씬 개선된 워크플로우를 선사할 것입니다.

그렇기에 게임 산업에서의 판도를 바꿀 것이고 나아가 다른 광범위한 산업 분야에서도 주목받는 프로그램으로 거듭날 것입니다.

### [다음 수업 예고]

다음 시간엔 언리얼 엔진을 혼자 독학하는 방법에는 어떤 것들이 있는지에 대해 알아보겠습니다. 감사합니다!