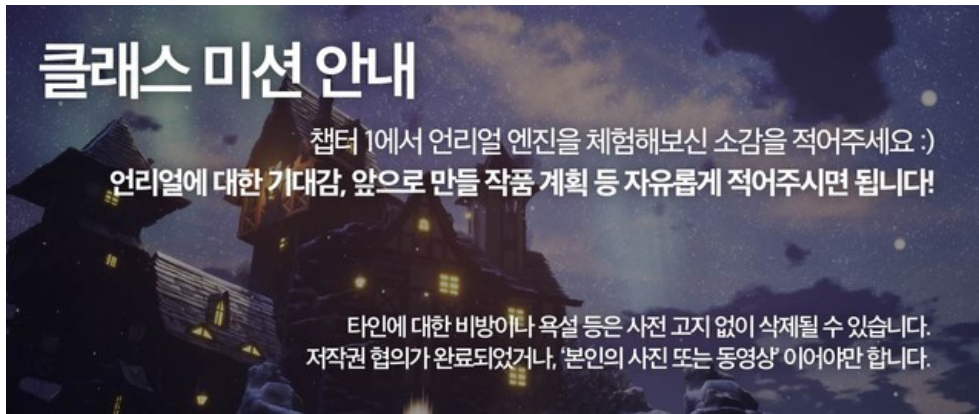


CHAPTER 1

간단한 요소를 배치해보고 캐릭터를 직접 움직여보기



[언리얼 엔진 5 안내]

수업을 언리얼 엔진 5로 수강하시는 분들께서는 아래 링크의 문서를 확인해주시면 감사하겠습니다!

<https://bit.ly/3003R0t>

언리얼 엔진 5는 언리얼 엔진 4를 기반으로 만들어졌기에 수강에는 무리가 없으시겠지만, 처음 마주하실 수 있는 다양한 문제들에 대한 해결 방법을 업데이트 하고 있으니 확인해주세요! 감사합니다 :)

[수업 목표]

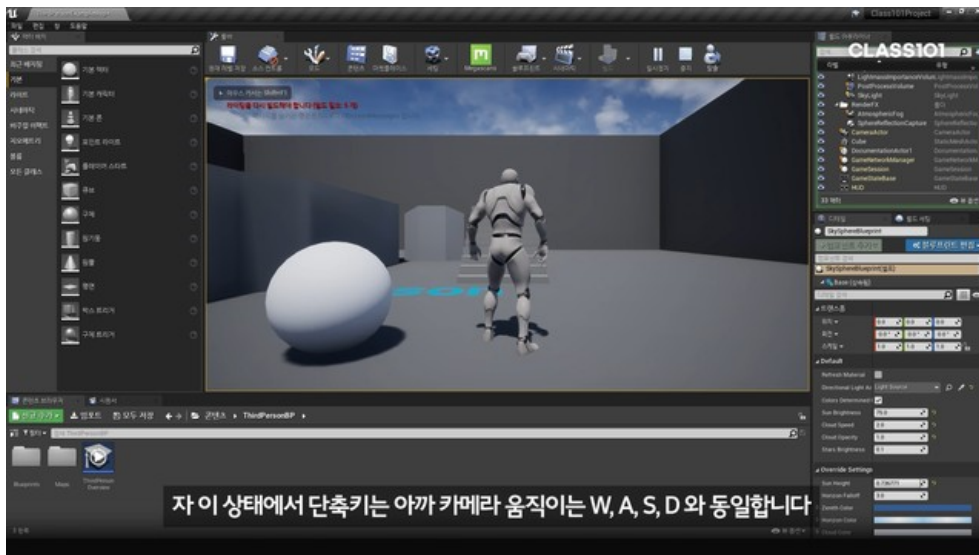
반갑습니다 여러분! 러셀입니다.

이번 시간에는 바로 캐릭터를 조종하는 '플레이' 를 해보며 언리얼 엔진과 친해지는 시간을 가져봅시다.

[수업 개요]



엔리얼 엔진에서 실제 게임 플레이는 복잡한 절차 없이, 상단 **툴바 패널** 에서 **플레이** 를 눌러주시면 바로 시작 됩니다.



0:40 캐릭터 조작

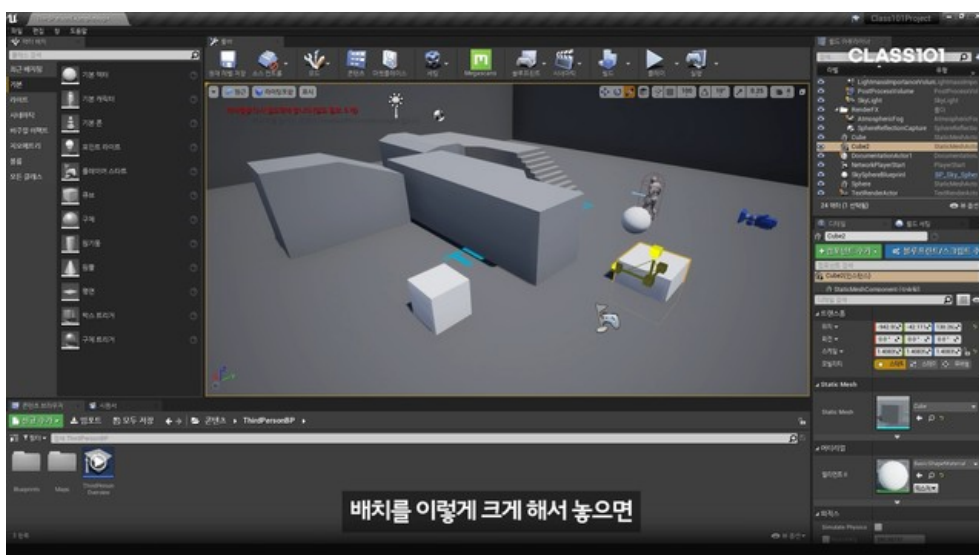
캐릭터를 움직이는 방법은 WASD와 스페이스바, 그리고 마우스입니다.

WASD로 앞뒤, 좌우로 캐릭터를 움직일 수 있고

스페이스바로 점프,

마우스를 돌려 방향을 바꿀 수 있습니다.

대부분의 3D 게임과 조작법이 동일하죠.



왼쪽 액터 배치 패널에서 큐브를 새로 끌어서 뷰포트에 배치해봅시다.

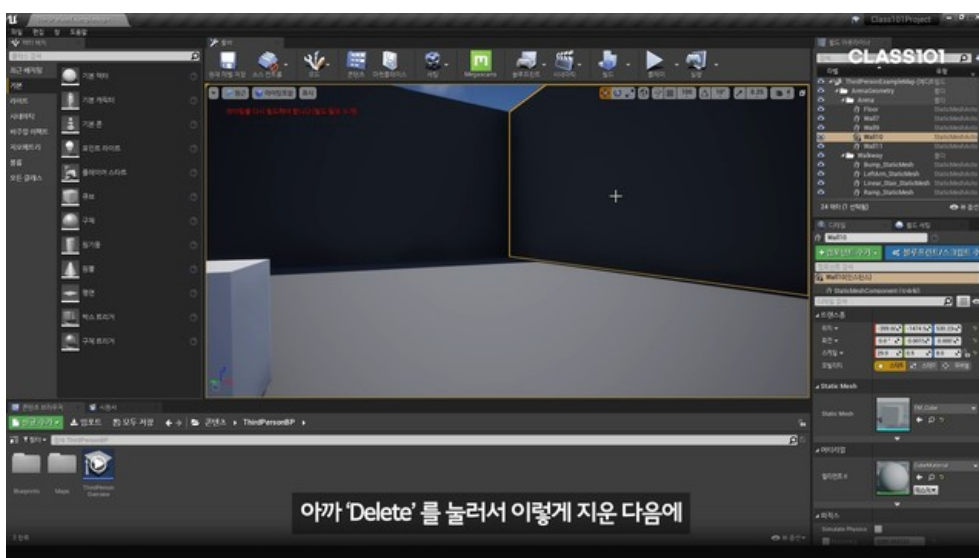
그리고 크기를 키워서 적당히 캐릭터가 올라갈 수 있게 배치해주세요.

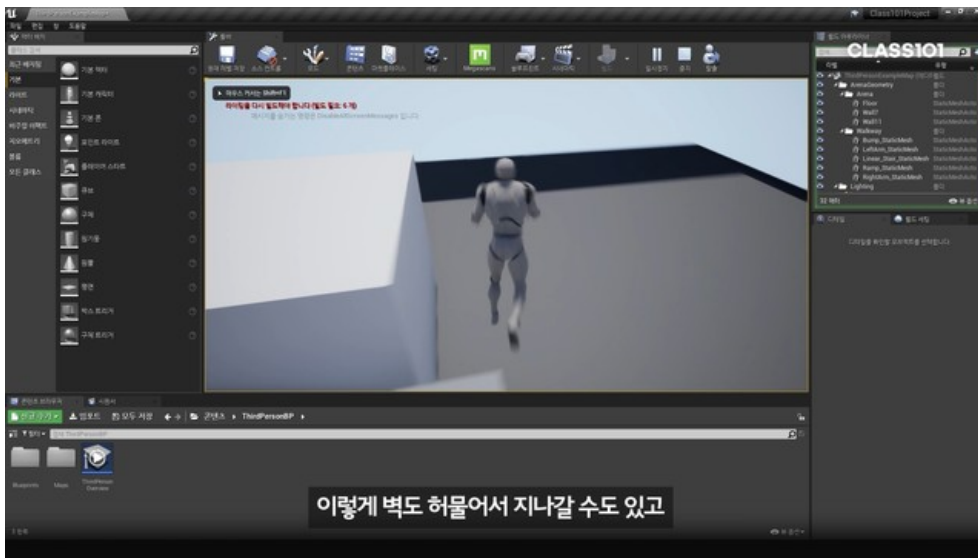


그리고 플레이를 눌러보면 방금 배치한 큐브를 바로 확인할 수 있습니다.

아주 직관적이고 간단하죠.

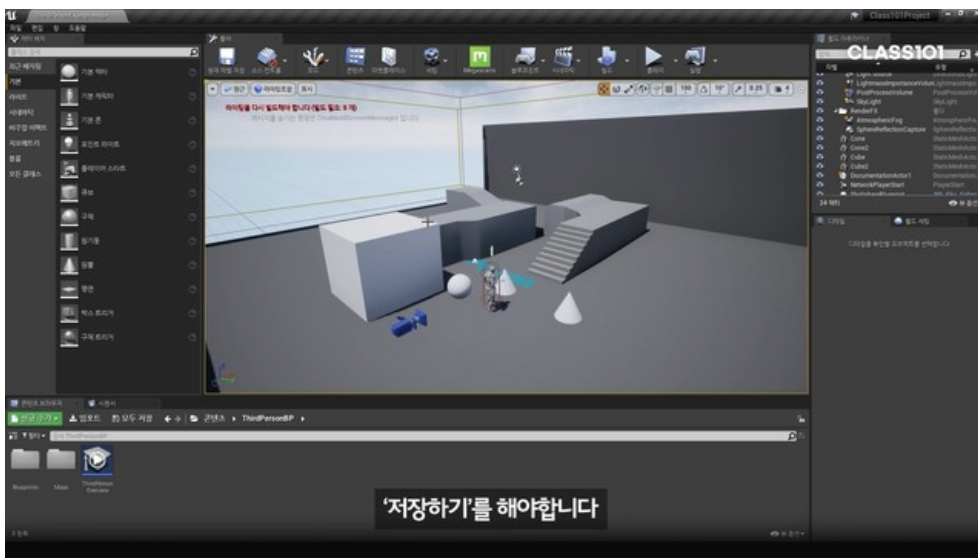
무언가를 변경하고 즉시 플레이하며 스스로 피드백을 얻을 수 있다는 것은 언리얼 엔진의 아주 큰 장점이라고 생각합니다. 오랜 시간의 저장, 렌더링 등의 불필요한 대기 시간이 없기 때문에 작업 속도에 큰 도움이 되죠.





환경을 둘러싸고 있는 벽을 눌러 Delete로 지워주고 플레이해보면 캐릭터가 벽에 막히지 않고 자유롭게 돌아다닐 수 있게 됩니다.

언리얼 엔진에서는 여러분들이 생각하시는 것 이상으로 자유로운 것들을 할 수 있습니다. 여러분들께서 엔진에 숙련되시면 캐릭터의 외형도 변경할 수 있고, 조작키도 변경할 수 있고 심지어 마우스 감도도 모두 바꿀 수 있습니다.



3:10 저장하기

언리얼 엔진도 다른 프로그램들과 동일하게 작업한 내용을 주기적으로 저장해야 합니다.

다른 프로그램들보다 훨씬 견고하게 설계되었기에 오류가 발생해 엔진이 멈추는 빈도가 극도로 낮긴 하지만, 그래도 많은 작업을 했다면 주기적으로 저장해주세요.

저장은 툴바 패널에서 '현재 레벨 저장'을 누르시거나 좌측 최상단 구석의 '파일' -> '모두 저장'을 눌러 한 번에 저장할 수 있습니다.

또, 언리얼 에디터를 종료하거나 다른 레벨로 이동할 때 자동으로 저장하라고 뜨기 때문에 편리합니다.



챕터 1에서 알려드린 내용들로 간단하게 큐브 등을 여러개 배치해서, 캐릭터가 올라갈 수 있는 점프맵 같은 것도 만들어보실 수 있습니다.

Alt를 누르고 사물을 이동하면 복사가 되니, 참고해주세요!

[다음 수업 예고]

이번 챕터에서 이렇게 언리얼 엔진과 처음 접하는 시간을 가져봤습니다.

여러분들께서 언리얼 엔진을 직접 조작하시며 친해지시길 바라며, 다음 챕터부터는 언리얼 엔진에서 게임을 구성하는 다양한 요소들에 대해 디테일하게 알아보시다.

감사합니다 :) 러셀이었습니다!