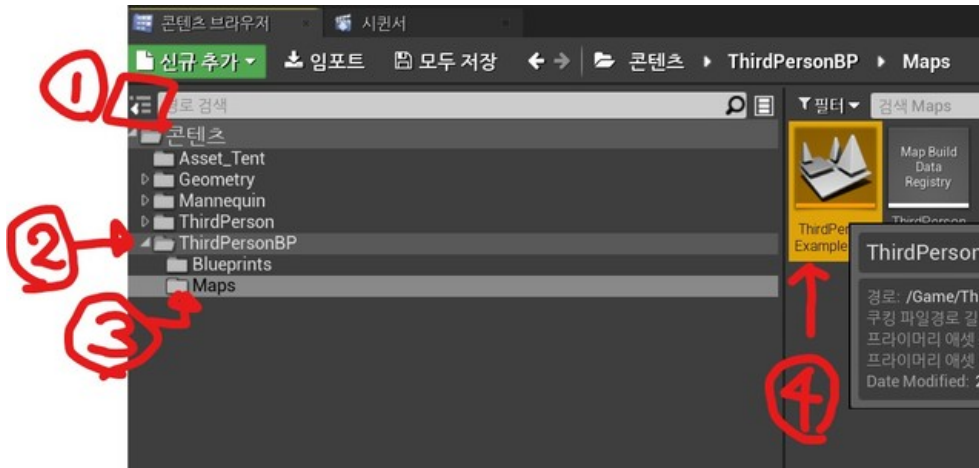


CHAPTER 1

언리얼 엔진의 첫 모습, UI 살펴보기

! 언리얼을 켜었을 때 캐릭터와 기본적인 구조물이 나타나지 않고 평면 바닥만 나오는 문제 해결 방법 !



사진의 순서대로 콘텐츠 브라우저에서 레벨을 열어주시면 강의 화면과 같이 나타날거예요! 언리얼을 재시작했을 때 기본 맵이 해당 맵으로 되어있지 않아 발생하는 문제입니다.

[언리얼 엔진 5 안내]

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

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

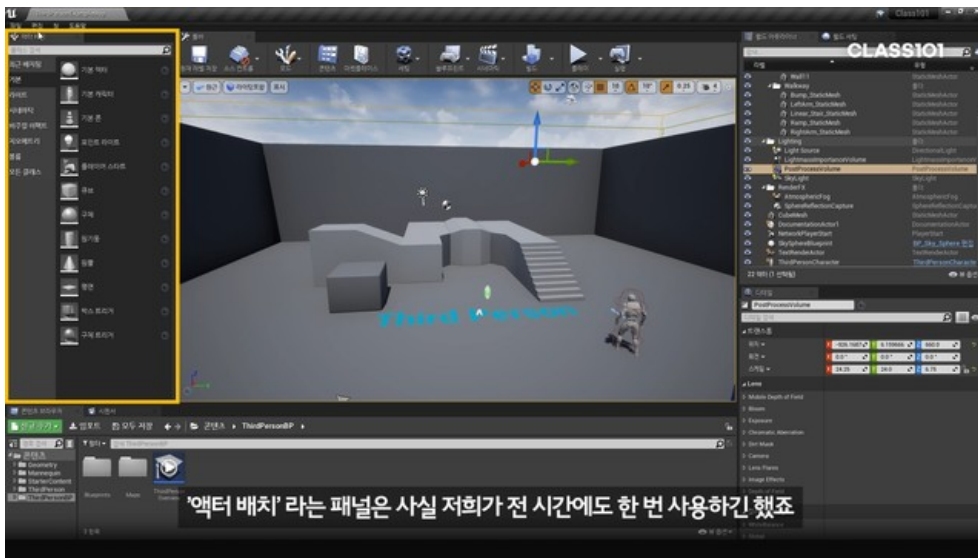
언리얼 엔진 5는 언리얼 엔진 4를 기반으로 만들어졌기에 수강에는 무리가 없으시겠지만, 처음 마주하실 수 있는 다양한 문제들에 대한 해결 방법을 업데이트 하고 있으니 확인해주세요! 감사합니다 :)

[수업 목표]

반갑습니다! 러셀입니다.

이번 시간엔 언리얼 에디터의 전체적인 구성과 각 UI의 기능, 그리고 역할에 대해 알아보시다.

[수업 개요]



0:53 액터 배치 패널

액터 배치 패널은 저번 시간에도 간단하게 살펴봤었죠.

언리얼에서 필요한 다양한 사물들, 기능들을 끌어다가 배치할 수 있는 곳입니다.

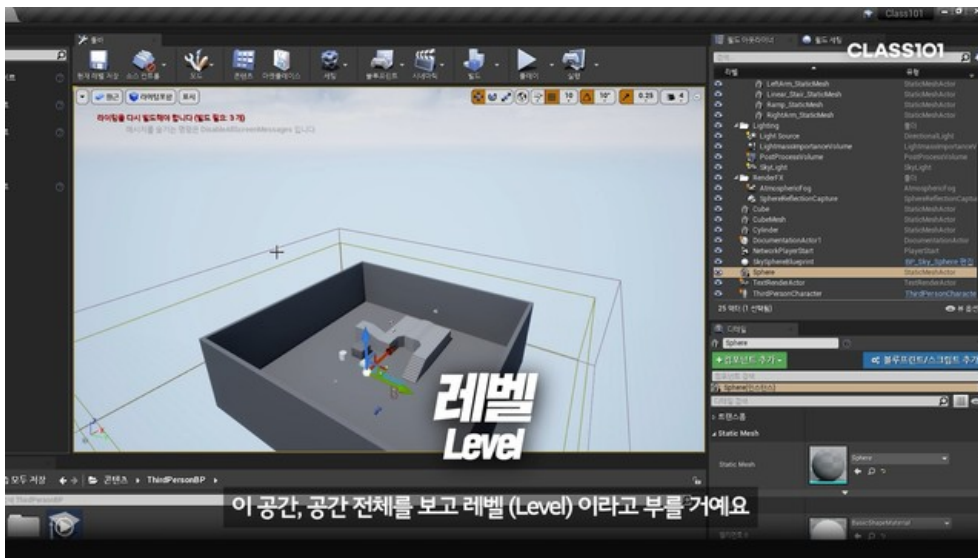


1:53 월드 아웃라이너

앞으로 저희가 배치하는 모든 사물, 기능들은 '액터' 라고 부릅니다.

월드 아웃라이너는 현재 레벨의 모든 액터를 abc 순으로 정렬해둔 패널입니다. 따라서 환경에 존재하는 모든 액터를 여기에서 바로 찾아볼 수 있습니다.

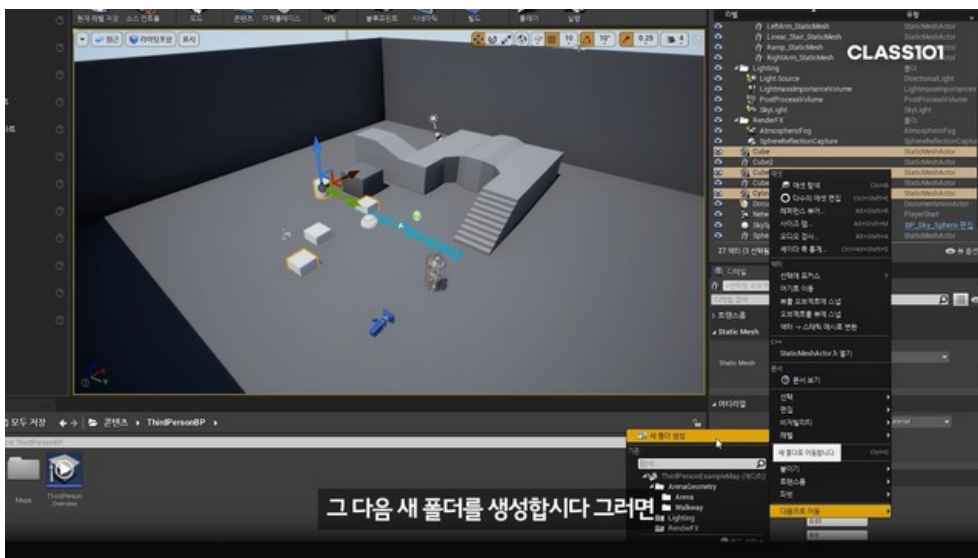
월드 아웃라이너 또는 뷰포트 둘 중 하나에서 액터를 선택하면 다른 한 쪽에서도 선택되는 것을 볼 수 있습니다.



2:50 레벨

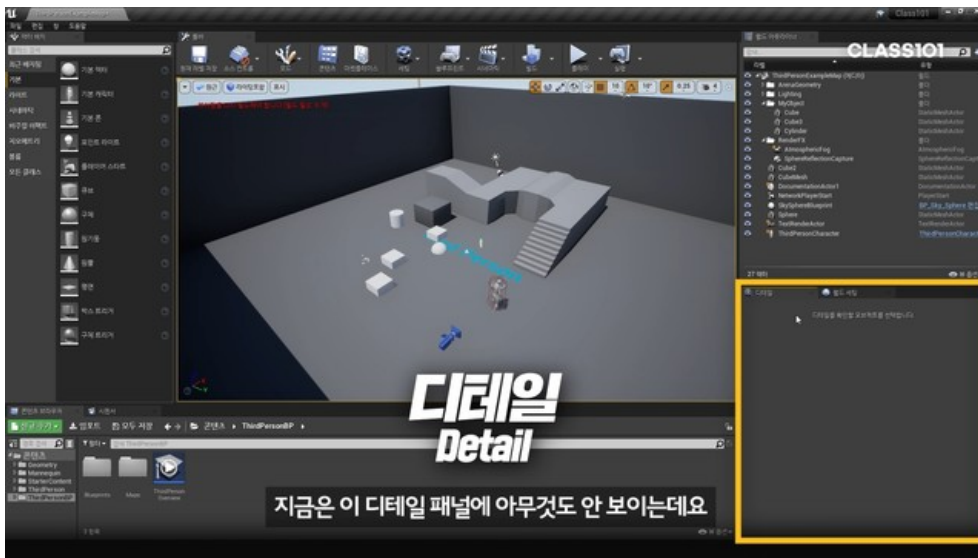
레벨은 저희가 보고 있는 하나의 환경이라고 생각하시면 됩니다.

이 환경은 다양한 액터들로 구성되어 있죠. 예를 들면 하늘, 바닥, 캐릭터, 전 시간에 배치했던 큐브 등이 모두 포함됩니다.



월드 아웃라이너에서 **Shift** 를 누르고 여러 개의 액터를 선택한 후, 마우스 우클릭을 눌러 제일 아래에 있는 '다음으로 이동', 그리고 '새 폴더 생성' 을 눌러서 여러 액터를 하나의 폴더에 정리할 수 있습니다.

하지만 언리얼 엔진의 검색 기능은 굉장히 탁월하기 때문에 굳이 모든 액터를 정리하실 필요는 없습니다. 월드 아웃라이너 상단의 검색 바에서 빠르게 검색하실 수 있어요.

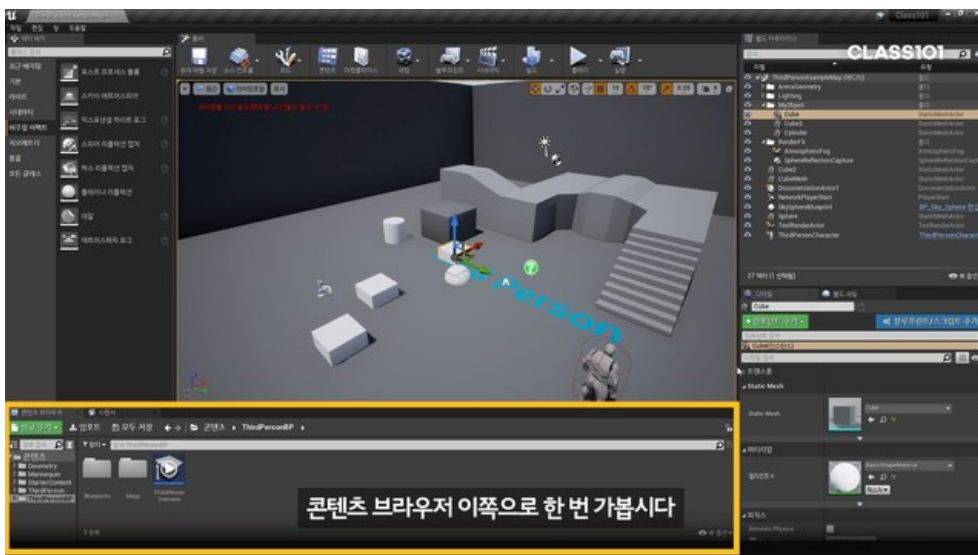


7:00 디테일 패널

우측 하단의 이곳은 디테일 패널입니다.

디테일 패널에서는 특정 액터에 대한 자세한 세부 사항을 변경할 수 있습니다.

액터의 종류에 따라 디테일 패널의 구성은 모두 다릅니다. 그래서 제 화면과 여러분의 화면이 잠깐 달라도 잘못된 것이 아닙니다! 현재 선택되어 있는 액터가 다르기 때문이죠.



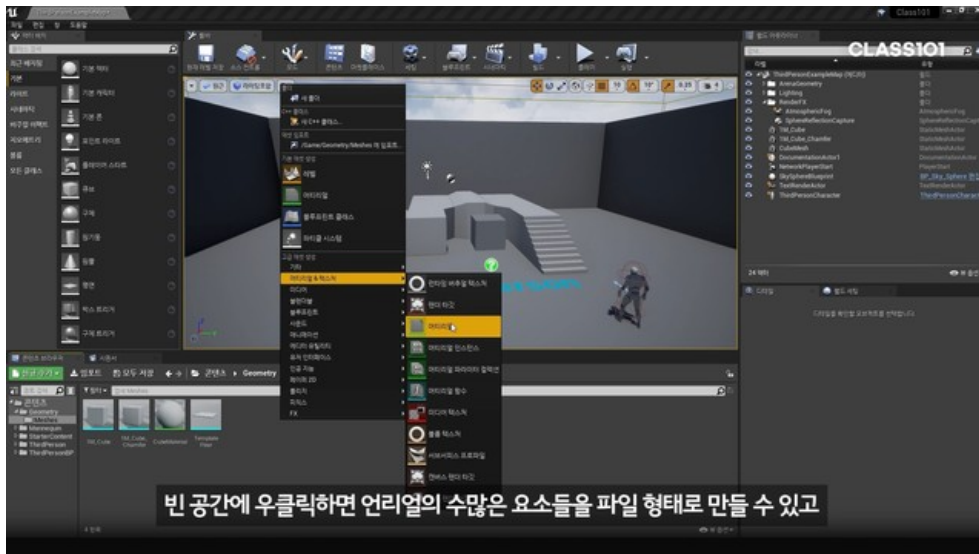
8:44 콘텐츠 브라우저

콘텐츠 브라우저는 액터 배치 패널과 마찬가지로 무언가를 여기서 끌어다가 뷰포트에 배치할 수 있습니다.

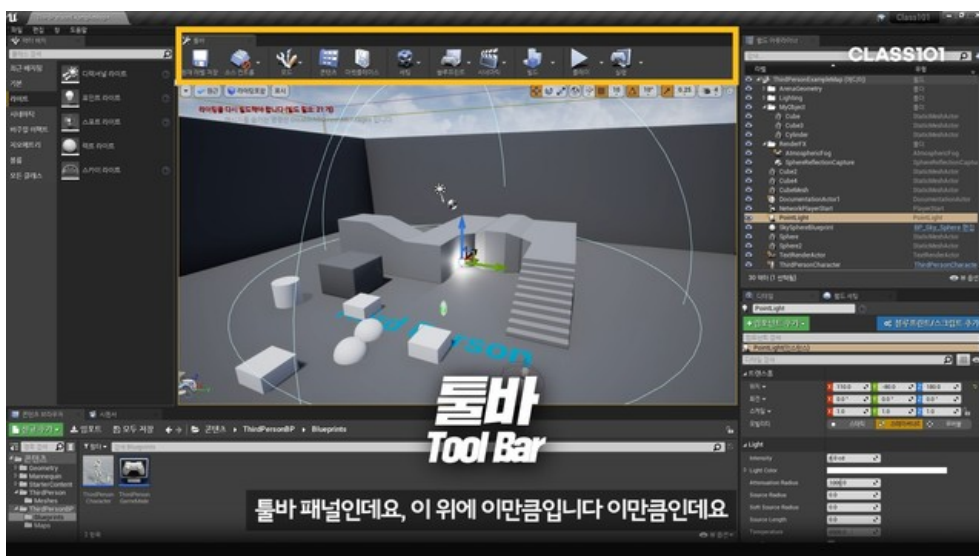
그런데 액터 배치 패널과 다른 점은, 콘텐츠 브라우저에 있는 것들은 윈도우 탐색기처럼 폴더 형태로 구성되어 있으며

여기에 있는 것들은 사용자가 직접 만들거나, 외부에서 가져온 콘텐츠가 포함됩니다. 액터 배치가 기본적인 기능을 가져오는 것이라면 콘텐츠 브라우저는 직접 또는 누군가가 만든 것을 관리할 수 있습니다.

이 콘텐츠에는 스태틱 메시, 텍스처, 음악 파일, 레벨, 블루프린트, 파티클 등 모든 종류의 파일이 포함됩니다.



콘텐츠 브라우저의 빈 공간을 우클릭해서 언리얼 엔진에서 지원하는 수 많은 파일들을 직접 만들 수 있습니다.



13:42 툴바 패널

상단의 긴 부분은 툴바 패널입니다. 이곳은 에디터에서 자주 사용하는 기능들을 모아둔 부분입니다.





혹시 여러분이 작업하시다가 왼쪽의 액터 배치 패널이 이렇게, 다른 모양으로 바뀌었다면 툴바에서 '모드' 라는 부분이 다른 것으로 바뀐 것입니다.

이것을 다시 '선택' 으로 바꿔주시면 원래대로 돌아옵니다.

이 외의 툴바의 기능은 저희가 앞으로 차근차근 함께 배워보도록 합시다.

(모드 부분의 UI는 4.25 미만 버전에서 다르게 구성되어 있습니다.)

[다음 수업 예고]

이번 시간에 이렇게 언리얼 에디터의 기본적인 구성에 대해 알아보았습니다!

다음 시간에는 간단한 요소를 배치해보고, 바로 캐릭터를 직접 움직여보는 시간을 가져봅시다.

감사합니다 :)