

엔터테인먼트 소프트웨어

---

# 실전 게임 제작으로 배우는 언리얼 엔진 4

박종승

---

Dept. of CSE, Incheon National Univ.  
jong@inu.ac.kr  
<http://ecl.inu.ac.kr>

# 교재 목차 (1/3)

## [PART 1 시작하기 전에]

### CHAPTER 01 시작하기 전에

- \_1.1 이 책의 개요
- \_1.2 부록 데이터

### CHAPTER 02 UE4 설치와 환경 설정

- \_2.1 언리얼 엔진 4의 설치와 실행

### CHAPTER 03 UE4의 인터페이스와 기본 조작 방법

- \_3.1 '샌드박스' 프로젝트 생성
- \_3.2 언리얼 에디터의 인터페이스
- \_3.3 뷰포트 조작
- \_3.4 레이아웃 커스터마이징

### CHAPTER 04 게임 제작 단계와 워크플로

- \_4.1 게임 개발 단계
- \_4.2 워크플로
- \_4.3 스테이지 제작 워크플로의 예
- \_4.4 다른 워크플로
- \_4.5 이 책의 게임 제작 워크플로

### CHAPTER 05 페이퍼 닌자 소개

## [PART 2 프로토타입]

### CHAPTER 06 그레이박싱

- \_6.1 그레이박싱의 개요
- \_6.2 프로젝트와 맵 준비
- \_6.3 BSP로 레벨 디자인
- \_6.4 PIE로 게임 플레이

### CHAPTER 07 사용자 정의 애셋 импорт

- \_7.1 UE4의 콘텐츠 파이프라인
- \_7.2 импорт 기본과 머티리얼 생성
- \_7.3 기본적인 импорт 옵션
- \_7.4 콜리전 추가
- \_7.5 다양한 애셋 지정 방법
- \_7.6 콘텐츠 브라우저와 애셋 관리

### CHAPTER 08 메시

- \_8.1 메시의 요점과 준비
- \_8.2 레벨 스트리밍 기본
- \_8.3 스태틱 메시 배치
- \_8.4 Z축 충돌 조정

### CHAPTER 09 블루프린트를 시작하기 전에

- \_9.1 D씨로부터의 메일
- \_9.2 분업 체제에서의 게임 스크립트
- \_9.3 블루프린트 살펴보기
- \_9.4 D씨에게 도착한 메일 답신

### CHAPTER 10 블루프린트의 기본

- \_10.1 테스트 맵과 디버그 카메라 준비
- \_10.2 사용자 정의 플레이어 캐릭터 생성
- \_10.3 사용자 정의 게임 모드
- \_10.4 임시 플레이어 카메라 추가

# 교재 목차 (2/3)

---

## CHAPTER 11 액터 이동 방법

- \_11.1 게임 객체를 움직인다는 것
- \_11.2 블루프린트 스크립트의 기본
- \_11.3 클래스 블루프린트의 기본
- \_11.4 플레이어 캐릭터 이동
- \_11.5 액터를 움직이는 여러 가지 방법

## CHAPTER 12 입력을 받아 캐릭터 이동

- \_12.1 하드웨어 입력의 개요
- \_12.2 입력 매핑 설정
- \_12.3 입력을 받아 플레이어 캐릭터 이동
- \_12.4 입력을 받아 플레이어 캐릭터 회전

## CHAPTER 13 스켈레탈 메시와 캐릭터

- \_13.1 스켈레탈 메시의 개요
- \_13.2 스켈레탈 메시 임포트와 셋업
- \_13.3 블루프린트 삽입

## CHAPTER 14 피직스 애셋

- \_14.1 스켈레탈 메시의 콜리전
- \_14.2 피직스 애셋 생성과 적용
- \_14.3 피직스 애셋 에디터에서 콜리전 조정

## CHAPTER 15 트리거를 사용한 인터랙션

- \_15.1 UE4의 콜리전
- \_15.2 트리거 활용 - 데스 트리거
- \_15.3 픽업 아이템 생성
- \_15.4 게임에 삽입

## CHAPTER 16 타임라인을 사용한 액터 및 컴포넌트 이동

- \_16.1 타임라인 기능의 개요
- \_16.2 타임라인의 기본
- \_16.3 Float 트랙과 Lerp 조합
- \_16.4 Vector 트랙

## CHAPTER 17 사용자 정의 이벤트

- \_17.1 이벤트의 개요
- \_17.2 사용자 정의 이벤트 생성
- \_17.3 이벤트 디스패처
- \_17.4 게임에 삽입

## CHAPTER 18 탄생과 죽음

- \_18.1 스폰
- \_18.2 디스트로이
- \_18.3 Pawn의 리스폰
- \_18.4 스테이지1에 스폰 기능 삽입

## CHAPTER 19 보상과 위험

- \_19.1 변수를 사용한 코인 저축
- \_19.2 서브루틴
- \_19.3 서브루틴 활용
- \_19.4 다양한 서브루틴 활용

## CHAPTER 20 물리 엔진의 세계

- \_20.1 물리 엔진의 개요
- \_20.2 스태틱 메시 액터와 물리 엔진
- \_20.3 동적으로 물리 상태 변경
- \_20.4 강체 이동
- \_20.5 게임에 삽입

# 교재 목차 (3/3)

## CHAPTER 21 콜리전

- \_21.1 객체 반응
- \_21.2 객체 반응 커스터마이징
- \_21.3 트레이스 응답

## CHAPTER 22 내비게이션과 배열

- \_22.1 내비게이션과 AI 컨트롤러
- \_22.2 배열의 기본
- \_22.3 배열 접근 활용
- \_22.4 게임에 삽입

## CHAPTER 23 인공지능

- \_23.1 비헤이비어 트리
- \_23.2 간단한 비헤이비어 트리 디자인
- \_23.3 블랙보드 활용
- \_23.4 추적
- \_23.5 게임을 게임처럼

## [PART 3 프리프로덕션과 프로덕션]

## CHAPTER 24 스켈레탈 메시 애니메이션

- \_24.1 애니메이션의 개요
- \_24.2 애니메이션 애셋 임포트
- \_24.3 애니메이션 블루프린트 생성
- \_24.4 스테이트 머신
- \_24.5 애니메이션 고급

## CHAPTER 25 머티리얼의 기본

- \_25.1 PBR : 물리 기반 렌더링 개요
- \_25.2 간단한 불투명 머티리얼 작성
- \_25.3 다양한 머티리얼 만들기

## CHAPTER 26 머티리얼의 고급 과정

- \_26.1 간단한 머티리얼 인스턴스 생성
- \_26.2 자주 사용하는 파라미터 패턴
- \_26.3 칠하기 모드
- \_26.4 동적 머티리얼 인스턴스

## CHAPTER 27 파티클 시스템

- \_27.1 파티클 시스템의 개요
- \_27.2 테스트 맵과 머티리얼 준비
- \_27.3 파티클 시스템의 기본
- \_27.4 파티클 시스템 만들기
- \_27.5 파티클 시스템 삽입
- \_27.6 게임에 삽입

## CHAPTER 28 빛과 그림자

- \_28.1 밝은 씬 라이팅
- \_28.2 어두운 씬 라이팅
- \_28.3 라이트의 모빌리티와 베이킹

## CHAPTER 29 BGM과 효과음

- \_29.1 오디오 개론
- \_29.2 오디오 애셋과 파이프라인
- \_29.3 사운드 큐 생성
- \_29.4 기본적인 Sound 노드 활용
- \_29.5 사운드 큐 활용
- \_29.6 게임에 삽입
- \_29.7 사운드 제어 고급
- \_29.8 마지막으로

# CHAPTER 01 시작하기 전에

---

- 언리얼 엔진 네이버 공식 카페 : <http://cafe.naver.com/unrealenginekr>
- 참고: Unity vs UE : <https://www.slideshare.net/MrDustinLee/4-32845323>