



첫 번째 프로젝트

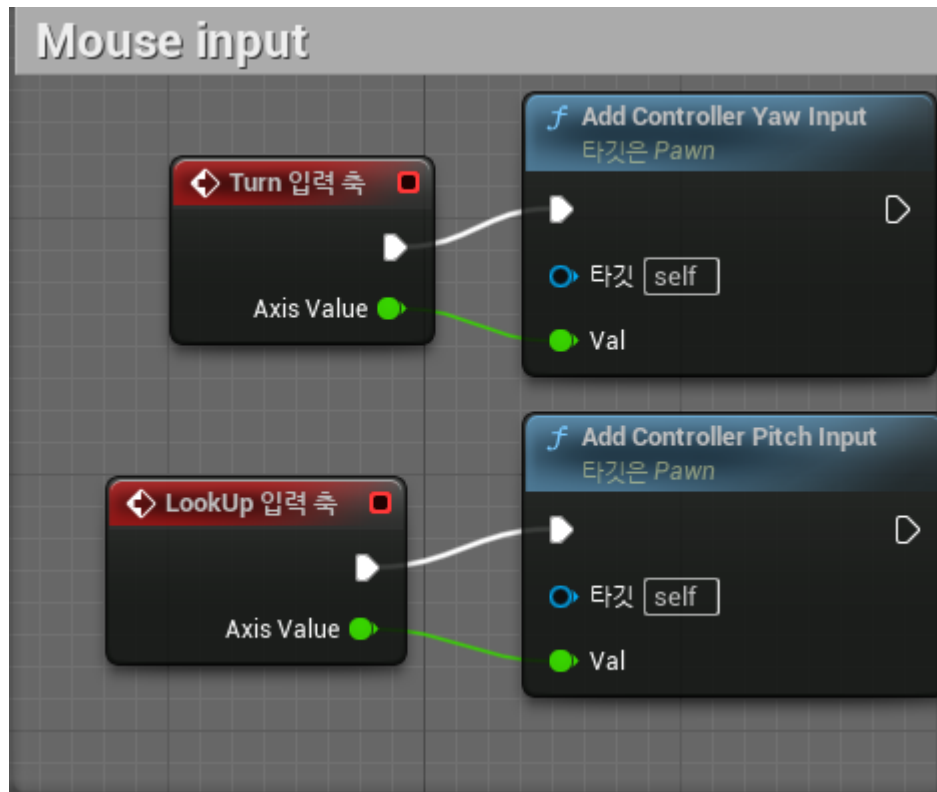
- Directional light
 - > 태양과 같음 , 방향 설정 가능
 - > sky atmosphere랑 상호작용 가능 (atmosphere sun light 기능 켜봤을 때)
- 플레이 했을 때 카메라 위치와 플레이어 스폰 위치가 동일(default)
 - > 모든 클래스에서 Player Start 로 스폰 위치 설정 가능
- PostProcessVolume
 - > 어두운 곳에 있다가 밝은 곳 볼 때 갑자기 밝게 느껴지는 효과 같은 걸 표현
 - > Exposure에서 MinEV 값과 MaxEV값으로 조절 가능 (둘 다 같이 1로 해놓으면 어디에 있든 같은 뷰를 보이게 할 수 있음)
- Light Mobility 설정 가능
 - > static: 완전히 구워진 라이팅으로 런타임시 변경 불가능
 - > stationary: 두 가지의 혼합형태, 움직일 수는 없지만 다이내믹 색도 얻을 수 있음
 - > movable : 움직일 수 있음

▼ 입력 받기

- 프로젝트 세팅 → 입력 → 바인딩



- 블루프린트로 간단하게 연결 가능



- 결론: 블루프린트, 조명 설정, 입력 등등 언리얼 기초에 대해 공부 해봤다

