



언리얼 엔진5 시작하기

▼ 뷰포트 기본 컨트롤

- 카메라 위아래 이동은 오른쪽클릭한 채로 qe
- 유니티랑 같게 w는 선택과 이동, E는 회전, R은 스케일 조정

▼ 에셋 가져오기

1. 마켓 플레이스에서 에셋 골라서 프로젝트에 추가하면 된다.
 - 버전이 달라도 가능(그냥 가장 가까운 버전으로 추가하고 되나 안 되나 보면 된다)
 - 보통 상위버전은 호환 가능
2. 다른 프로젝트 것 가져오기
 - 블루프린트에 우클릭 후 이주(Migration) 버튼 누르고 받을 프로젝트의 콘텐츠 폴더에 넣는다
 - 아이টে을 가져올 프로젝트만 열면 됨
 - 이름으로 파일 찾기 힘들 때 필터로 파일 형태 구분도 가능(level이나 블루프린트 등등)
3. import content 버튼 사용
 - 디렉터리 빈 공간에 우클릭 하고 import할 수 도 있음
4. 그냥 드래그앤드롭도 가능(콘텐츠 드로어에)
 - import하고 항상 저장해줘야 저장됨(save all 버튼)
5. content 폴더 우클릭하면 퀵셀 콘텐츠 추가 가능(퀵셀 브리지 플러그인)
 - 고퀄리티 하이 폴리 텍스처 모델 등 사용 가능

