|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 2023.06.26~ 2023.07.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | Blender를 통해 탁자, 의자, 검, 방패 모델 등 제작 및 인터페이스에 적응. 언리얼 블루프린트 기초 사용법 학습. | | | | |

<상세 수행내용>

7/7까지를 목표로 <언리얼 엔진5 블루프린트 비주얼 스크립팅 3/e> 책을 독학하고 학습할 계획이다.

매크로, 함수, 커스텀 이벤트는 모두 이벤트 그래프 패널을 사용하여 추가되는 블루프린트의 기초 요소들이다. 이번 주간동안 위 내용을 이해하고자 하고자 했다.

블루프린트의 매크로와 함수는 코드의 로직을 묶는다는 점에서 공통점이 있다.

매크로 개념은 #define과 같은 전처리 문장으로 c++에서도 사용되며

전처리기 영역에서 코드를 치환하는 것으로 함수의 역할을 수행한다.

블루프린트에서 실행 핀(하얀 선)으로 로직 흐름을 설정할 수 있다.

함수는 입력/출력 파라미터에 하나의 In, Out 실행 핀만을 가진다. (가상 함수는 아예 실행 핀이 없다)

하지만 매크로는 여러 개의 실행 경로를 가질 수 있다. 입출력 실행핀을 자유롭게 구성할 수 있다.

그렇지만 매크로는 다른 블루프린트에서 호출할 수 없다. 매크로 자체가 해당 블루프린트 내에서 재사용 가능한 코드 블록을 정의하기 때문이다.

따라서 다른 블루프린트에서 호출할 수 있도록 할려면 함수로 변환해야 한다.

블루프린트의 이벤트 개념은 이 둘과 다르다. 매크로와 함수가 코드의 재사용성을 위해 사용된다면, 커스텀 이벤트는 특정 상황이나 조건에서 호출되는 이벤트이다.

또한 다른 블루프린트에서 호출되어 사용될 수 있다.

현재까지는 초반 책의 내용을 실습해보면서 이해한 내용이다. 블루프린트 공부에 투자하고 실습한 경험이 쌓일 수록 더 구체적인 차이점을 설명할 수 있을 것 같다.

그외에도 블루프린트와 c++과 비교했을때 속도는 c++이 더 빠르기 때문에, 핵심 시스템이나 api를 c++로 개발하는 편이 유리하다. (그렇다고 무조건 블루프린트가 느린 것은 아니기에 충분히 비교할 줄 알아야 한다)

git과 같은 버전과리에서도 c++ 코드는 텍스트로 보기 쉽게 작성되어 있고, c++로 만든 작업물은 다른 c++이나 블루프린트에서 접근 가능하다.

따라서 블루프린트를 배웠다고 모든 것을 블루프린트로 작업하는 접근 방식은 좋지 않다. 밸런스가 중요한 것이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | | |
| **해결방안** | 블루프린트 학습을 위한 몰입 환경 구축 | | |
| **다음주차** | 2주차 | **다음기간** | 2023.07.03 ~ 2023.07.09 |
| **다음주 할일** | 이어서 블루프린트 학습을 진행.  블렌더 모델링 수업에 참여하여 리소스 제작 능력 배양. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |