

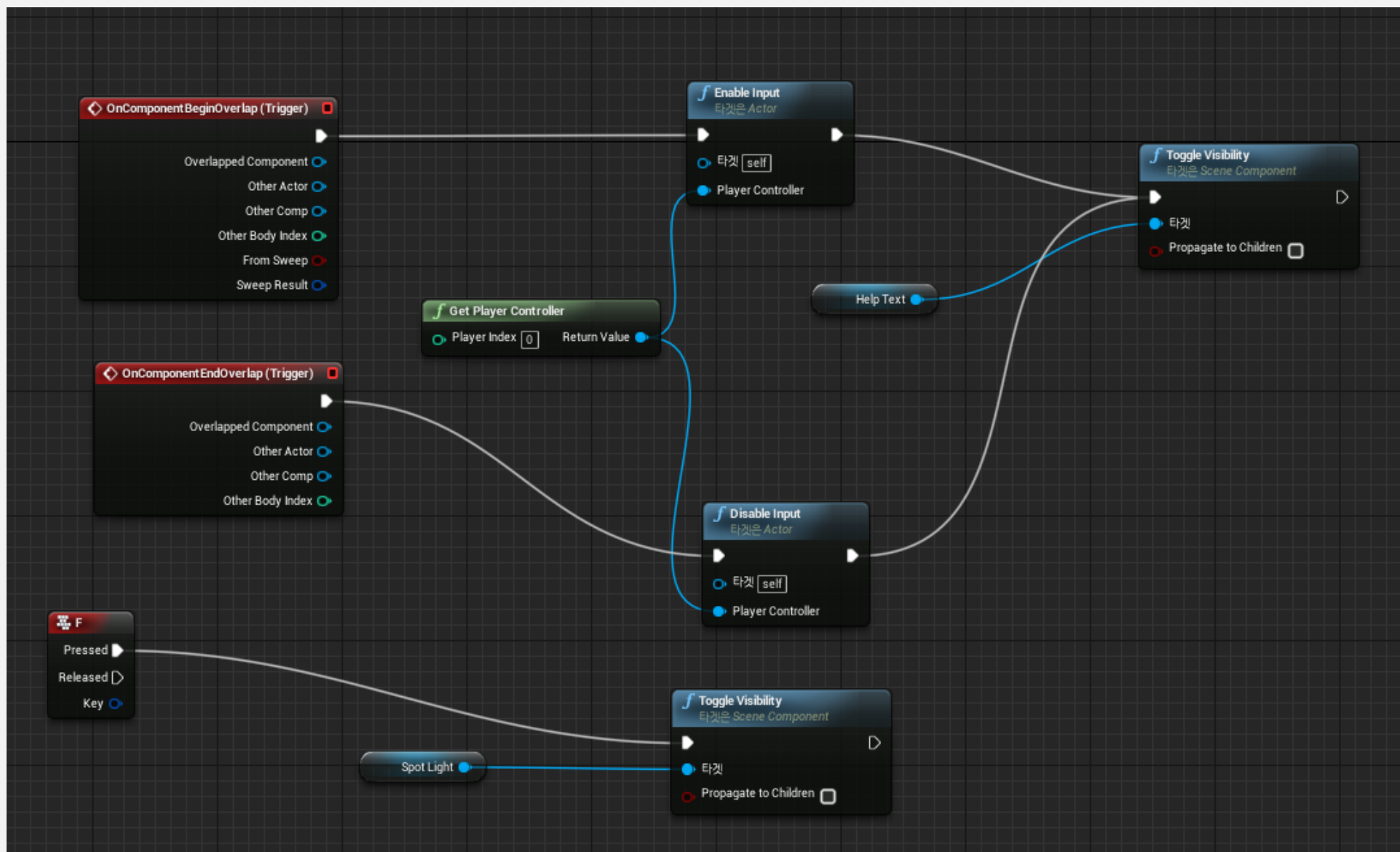
게임 엔진 프로그래밍

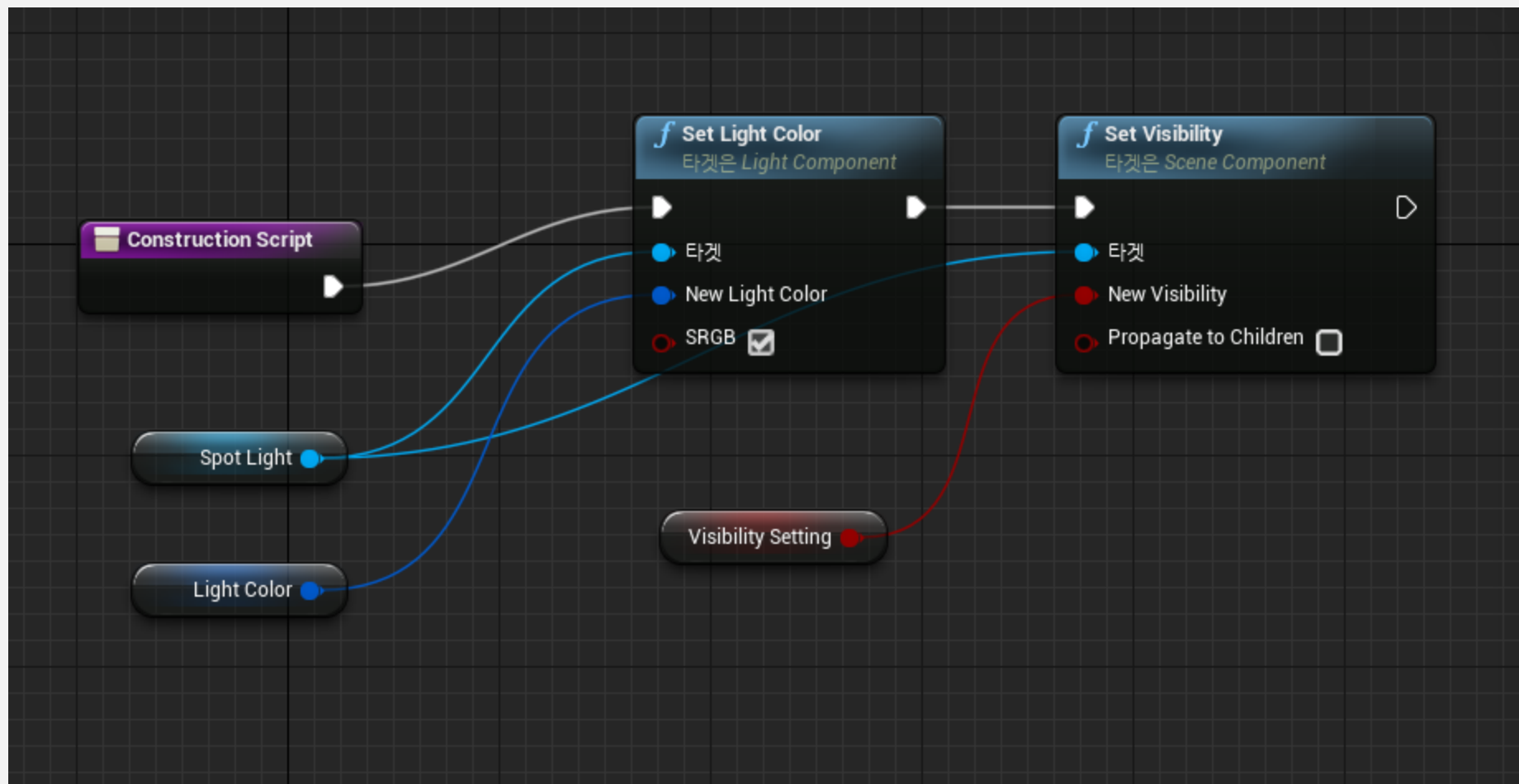
LAB2. Class Blueprint



Class Blueprint

- 상호 작용형 애셋을 만들기 위한 객체
- C++의 클래스를 만드는 것과 동일한 개념
- 부모 클래스의 선택을 통해서 상속도 가능
- 여러 개의 component 를 구성하여, 하나의 Blueprint 클래스를 만들 수 있음.





레벨 에디터 상에서 Blueprint Class 만들기

