UMG UI

# 구현

## 1. 필수프로젝트 구성

1. 위젯 블루프린트 MainMenu를 만듭니다.

2. 레벨을 새로 만들어 Main이라고 합니다.

(아래의 3~6번은 광효형이 스킬이나 체력, 마나바 하면서 미리 했어요)

3. 캐릭터 블루프린트(BP\_FHero\_Warrior)를 엽니다.

4. Event Begin play를 끌어놓고 Create Widget 노드를 배치한 뒤 Class를 Game HUD 위젯 블루프린트로 설정합니다.

5. Create HUD\_C Widget 의 Return Value를 끌어놓고 변수로 승격 한 다음 이름을 Game HUD Reference라 합니다.[[1]](#footnote-1)

6. Set 노드의 출력 핀을 끌어놓고 Add to Viewport[[2]](#footnote-2) 노드를 추가합니다.



## 2. 메인 메뉴 제작

1. **MainMenu** 위젯 블루프린트를 엽니다.

**2. 디자이너** 탭에서, **팔레트**의 위젯을 **계층구조**로 끌어 놓아 옆의 그림처럼 구성합니다.  Canvas Panel 에는 Image 하나, Text와 Button가 있는 Vertical Box 하나가 들어있습니다.

3. Vertical Box인(MainMenu)를  isVariable 옵션을 체크한 뒤 ZOrder 를 1 로 설정합니다.[[3]](#footnote-3)

**4. Ctrl**키를 누르고 각**Button**을 선택한 다음 **디테일** 패널에서 **Hovered**에 대한 **Tint** 색을 설정하고 각각의 **Size**를 **채우기**로 설정합니다.

5. 계층구조에서 Image를 선택한 다음 디테일 에서 Appearance와 Brush 아래 사용할 Texture을 선택합니다.

6. 디자이너 창에서 이미지가 전체 레이아웃에 맞도록 크기를 조절합니다.

7. Image의 디테일 패널에서 앵커 버튼을 클릭한 다음 화면 채우기 옵션을 선택합니다.

8. Vertical Box를 선택한 다음 앵커 위치를 중앙으로 설정합니다.

9. 각 Text 위젯의 디테일 패널에서 Font, Size, Alignment 를 설정할 수 있습니다.

## 메인 메뉴 스크립트

1. MainMenu 위젯 블루프린트를 열고 그래프 탭을 클릭합니다.

**2. 내 블루프린트** 창에서 **PlayButton**을 클릭한 다음 **디테일** 패널에서 **On Clicked** (클릭시) 옆의 더하기 부호를 클릭합니다.

3. 각각의 버튼마다 On Clicked 이벤트를 추가합니다.

4. OnClicked(PlayButton)을 끌어 (Minimal\_Default로 설정된) OpenLevel 노드와 Remove from Parent 노드를 추가합니다.[[4]](#footnote-4)

5. OnClicked (QuitButton)에서 Execute Console Command을 끌어놓고 Quit 명령을 설정합니다.

6. 컴파일, 저장 후 위젯 블루프린트를 닫습니다.

7. 콘텐츠 브라우저에서 Main 레벨을 연 다음 레벨 블루프린트를 엽니다.

8. 그래프에 우클릭 한 다음 Event Begin Play 노드를 추가하고 Create Widget을 연결 (Class를 Main Menu로 설정)합니다.

9. Add to Viewport 노드를 연결하고 Get Player Controller 노드를 추가합니다.

10. Get Player Controller에서 True로 설정된 Set Show Mouse Cursor 노드를 추가한 다음, 블루프린트를 컴파일 하고 닫습니다.

11. 월드 세팅을 엽니다.

12. Game Mode 아래 GameMode Override를 CustomMode\_BP로 설정하고 Default Pawn Class 를 BP\_FHero\_Warrior 로 변경합니다.

# 참고자료

https://docs.unrealengine.com/latest/KOR/Engine/UMG/QuickStart/index.html

1. 게임 시작시 HUD 위젯 블루프린트를 생성하여 나중에 접근할 수 있는 변수로 저장합니다. 나중에 HUD 의 프로퍼티 설정이나 함수 호출시 유용한데, 예를 들면 게임 일시정지 도중에는 HUD 를 숨기고 싶다면 이 변수를 통해 HUD 에 접근하면 됩니다. [↑](#footnote-ref-1)
2. 지정된 위젯 블루프린트를 플레이어 뷰포트로의 타겟으로 추가하여 화면상에 그리도록 합니다. [↑](#footnote-ref-2)
3. 접근할 수 있도록 변수로 설정해주고 이미지 위에 나타나도록 ZOrder 설정을 1로 해 줍니다. [↑](#footnote-ref-3)
4. **Level Name**은 로드하고자 하는 레벨 이름(여기서는 Minimal\_Default맵)을 나타내는 곳입니다. **Remove from Parent** 노드는 뷰포트에서 타겟 위젯 블루프린트를 제거합니다. 타겟은 셀프로 설정되어 있습니다 (레벨 로드 이후 뷰에서 제거하려는 메인 메뉴 위젯 블루프린트입니다). [↑](#footnote-ref-4)