



시작해요 언리얼 2024

단축키 및 링크 모음

5주차: 영상 연출 및 렌더링하기

단축키 및 설명

| | | |
|-------|-----|-----------------------------------------------------------------------------|
| 03:43 | 설명 | 디렉터 블루프린트: 시퀀서 이벤트가 호출(실행)되면 대응하는 액터의 이벤트가 자동으로 호출(실행)되도록 기능하는 블루프린트 |
| 07:04 | 단축키 | 현재 프레임을 재생 시작 바 위치로 점프: ↑ |
| 07:22 | 단축키 | 현재 선택된 트랙의 이전 키 위치로 점프: , |
| 07:22 | 단축키 | 현재 선택된 트랙의 이후 키 위치로 점프: . |
| 07:32 | 단축키 | 현재 프레임에 재생 시작 바 배치: [|
| 07:32 | 단축키 | 현재 프레임에 재생 종료 바 배치:] |
| 07:48 | 단축키 | 타임라인을 재생 시작 바/ 재생 종료 바에 맞춰서 스케일 정렬: F |
| 10:46 | 설명 | 피벗: 액터의 트랜스폼(위치, 방향, 크기)에 대한 기준점 |
| 15:25 | 설명 | 카메라 컷 트랙: 시퀀서가 재생될 때 활성화될 카메라를 선택하는 트랙 |
| 16:13 | 설명 | ease in: 움직임이 서서히 시작해서 빨라지는 것 |
| 16:13 | 설명 | ease out: 움직임이 멈출 때 서서히 감소하는 것 |

| | | |
|-------|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 40:53 | 단축키 | 뷰포트 게임모드 전환: G |
| 46:05 | 설명 | 미디어 트랙: 지정된 미디어 소스를 재생해서 지정된 미디어 텍스처에 출력 미디어 트랙이 매 프레임마다 미디어 텍스처를 변경하면, 이 미디어 텍스처를 사용하는 TV 머티리얼도 매 프레임마다 변경되어 영상이 재생되는 것 처럼 보임 |
| 50:45 | 설명 | 표면 캐시: 루멘이 오브젝트에 자동으로 생성하는 표면 라이팅 정보 더 단순한 표면 캐시를 통해서 레이가 닿는 포인트의 라이트 정보를 빠르게 확인할 수 있음 |
| 57:53 | 설명 | 안티 에일리어싱 세팅: 최종 프레임 생성에 사용되는 샘플 수를 설정 안티 에일리어싱, 모션 블러, 레이 트레이싱의 노이즈 퀄리티를 높일 수 있음 |
| 58:13 | 설명 | 공간 샘플링: 같은 타이밍에 조금씩 위치가 어긋난 화면을 렌더링 |
| 58:13 | 설명 | 템포럴 샘플링: 하나의 프레임을 정해진 수만큼 나눠서 시간차로 렌더링 |

링크

| | | | | | |
|-------|-----|---------------------------------------|----------|-----|-------------------------------|
| 06:10 | 문서 | 시퀀서의 카메라 | 50:44 | 문서 | 표면 캐시 |
| 09:33 | 영상 | 시작해요 언리얼 하이라이트 | 57:40 | 문서 | 안티 에일리어싱 |
| 12:48 | 문서 | 파일럿 | 01:02:24 | 문서 | 콘솔 변수 |
| 16:32 | 문서 | 시퀀서 커브 에디터 | 01:03:40 | EDC | 렌더링을 위한 콘솔 변수 |
| 35:08 | EDC | 무비 렌더 큐로 mp4 영상 렌더링하기 | | | |
| 35:37 | 웹 | 코덱 다운로드 페이지 | | | |