



# 시작해요 언리얼 2024

## 단축키 및 링크 모음

## 2주차: 라이트 세팅 및 시퀀서 추가하기

### 단축키 및 설명

01:33	설명	<b>라이트매스:</b> 높은 퀄리티의 라이팅을 구현하기 위해 사전에 라이트맵을 생성하는 기술
03:33	설명	<b>레이 트레이싱:</b> 카메라로부터 물체의 표면을 거쳐 광원에 이르기까지 광선의 경로를 실시간으로 추적하여 라이팅을 구현하는 기술
05:50	설명	<b>루멘:</b> 완전한 다이내믹 글로벌 일루미네이션 및 리플렉션 시스템으로 성능과 퀄리티 양쪽을 만족시키는 언리얼 엔진 5의 새로운 라이팅 시스템
07:27	설명	<b>패스 트레이싱:</b> 극히 사실적인 렌더링 퀄리티를 달성하기 위해 물리적으로 정확한 글로벌 일루미네이션과 리플렉션 및 리프рак션을 적용한 라이팅 시스템
07:55	설명	<b>프로그레시브 렌더링:</b> 시간이 흐를수록 저해상도에서 고해상도로 이미지 퀄리티가 향상되는 렌더링 방식
08:55	설명	<b>코스틱(Caustic):</b> 빛의 반사광이 다른 물체에 맺히는 현상 수면 아래에 생기는 그물처럼 생긴 빛의 무늬가 대표적인 예
18:29	설명	<b>머티리얼 인스턴스:</b> 부모 머티리얼의 파라미터들을 실시간으로 수정할 수 있는 재질 에셋
18:29	설명	<b>머티리얼 파라미터:</b> 머티리얼에 실시간으로 입력 값을 변경할 수 있는 노드
22:25	설명	<b>눈순응(Eye Adaption):</b> 밝기가 변할 때 인간의 눈이 밝기에 순응하는 효과를 재현하기 위해 노출을 자동으로 조절하는 기능

24:01	설명	<b>스테이셔너리:</b> 라이트매스에서 스태틱 라이트와 다이내믹 라이트의 장점을 가지기 위한 라이트 모빌리티 라이트맵을 생성하면서 동시에 일부 속성을 실시간으로 변경하거나 캐릭터의 다이내믹 색도를 생성
25:13	단축키	라이트 회전 툴: 왼쪽 Ctrl + L
27:10	설명	<b>스카이 애트머스피어:</b> 물리 기반 하늘 및 대기 렌더링을 위한 언리얼 엔진의 컴포넌트. 레일리 산란이나 미에 산란 등 실제 대기의 특성을 라이팅에 적용
46:56	설명	<b>프리팸:</b> 여러가지 컴포넌트들을 조합하여 구성된 재할용 가능한 에셋
47:10	설명	<b>블루프린트:</b> 노드 기반의 인터페이스를 사용하여 게임플레이 요소를 만들 수 있는 언리얼 엔진의 비주얼 스크립팅 시스템
47:51	설명	<b>액터:</b> 레벨에 배치할 수 있는 오브젝트
48:17	설명	<b>컴포넌트:</b> 액터에 어태치할 수 있는 서브 오브젝트. 메시 뿐만 아니라 기능도 구현 가능
58:16	설명	<b>예비 메시(Fallback Mesh):</b> 다양한 이유로 나나이트 메시를 사용하지 못하는 경우에 대신 사용되는 저퀄리티 메시
01:01:46	설명	<b>LOD (Level of Detail):</b> 화면에 노출되는 크기나 조건에 따라 미리 생성한 다양한 퀄리티 레벨의 메시 중 하나를 사용하는 최적화 기법
01:04:00	설명	<b>버추얼 색도 맵:</b> 높은 퀄리티의 에셋과 다이내믹 라이팅 환경에서 높은 퀄리티의 그림자를 제공하기 위해 초고해상도 색도 맵을 사용하는 언리얼 엔진 5의 그림자 방식

### 링크

06:37	문서	<a href="#">나나이트</a>	47:50	문서	<a href="#">액터</a>	에셋	<a href="#">문화재청 한국 문화유산 콘텐츠</a>
06:39	문서	<a href="#">버추얼 색도 맵</a>	48:20	문서	<a href="#">컴포넌트</a>		
12:30	에셋	<a href="#">Rural Australia 환경 컬렉션</a>	1:04:00	문서	<a href="#">버추얼 색도 맵</a>		
27:12	문서	<a href="#">스카이 애트머스피어 컴포넌트</a>		에셋	<a href="#">한국문화정보원 한국 문화유산 콘텐츠</a>		