프로젝트 기술서 – RobotModule

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 1-개월 | 제작 환경 | Unreal 4, Visual Studio 2017 | 언어 | C++, Blueprint |
| 개요 | | 1. UE4 유료 에셋 중 Mech Constructor – Humanoid Robots 에셋 을 활용,  랜덤 한 로봇이 자동 조립되어 플레이 되는 로봇 제작 ( BTS 방식 으로 제작 )  2. 랜덤 제작 된 로봇의 상황에 맞는 로봇 컨르롤러 제작 | | | |
| 구현 목적 | | 1. UE4 에서 제공하는 대부분의 기능을 사용, UE4 를 전반적으로 공부 및 습득  2. 시스템의 구조 및 대부분의 구현은 C++ 로 제작 할 것  3. 참고 가능 한 것은 결코 복사 붙여넣기 하지 않을 것 이해 한 것 만 직접 타이핑  혹은 응용 해서 구현 할 것 | | | |
| 이 프로젝트는 계속해서 제작되고 있으며 Githud 를 통해 최신 소스코드를 확인 할 수 있습니다.([Github 링크](https://github.com/hyuckyang/UE4_RobotModule))  혹 전체 프로젝트를 확인하고자 한다면 별도의 메일문의 부탁드립니다. | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 외부 Assets | Assets 이름 | Asset 구분 |
| 1 | [Mech Constructor - Humanoid Robots](https://www.unrealengine.com/marketplace/mech-constructor-humanoids?lang=ko) | Model / Animation |
| 해당 에셋 들 내부에서 구현 된 AnimBP 등 Blueprint 등 일체 사용하지 않았습니다. | | |