

언리얼 스터디

1주차

0. 이번주 할거

1. 개요
2. 학습 하는법.
3. 약간 맛보기.

1. 개요

1. 장점
2. 단점

1-1. 언리얼 장점

1. 좋은 성능
2. 많은 기능.
3. 많은 학습자료
4. 많은 한글화.
5. 오픈소스
6. 멀티코어(스브 유니티)


1-2. 언리얼 단점


1. 에디터가 가끔 병신짓함.
2. 상민 : 언리얼 재대로 쓰려면 직접 개발해야됨.
3. 좋은 에셋, 좋은 리소스 안쓰면 결과물이 유니티랑 큰 차이 없음.


2. 학습하는법.


1. 언리얼 학습 기능.
2. 언리얼 도큐먼트
3. 언리얼 샘플 자료


2-1. 학습


 에픽게임즈


 홈


 상점


 라이브러리

 친구

 언리얼 엔진

 다운로드

 설정

 jin5866


언리얼 엔진

학습


마켓플레이스

라이브러리


실행
Unreal Engine 4.21.2



UE4 시작하기



아티스트 퀵스타트




레벨 디자이너 퀵스타트

```
bool ABoosterCharacter::IsReadyFor(AController* Controller) const
{
    if (Controller == nullptr || Controller == nullptr)
    {
        return false;
    }


    ABoosterPlayerState* PlayerState = Cast<ABoosterPlayerState>(Controller->PlayerState);
    ABoosterPlayerState* PlayerState = Cast<ABoosterPlayerState>(Controller->PlayerState);
    if (PlayerState == nullptr || PlayerState == nullptr)
    {
        return false;
    }
}
```

프로그래머 퀵스타트




+ 최근 추가

가상현실 관람자 화면



트렌딩


블류메트릭 포그



★ 새로운 기능

Countless Master Challenge
Begin the Master Challenge for Countless.

백그라운드 블러 위젯



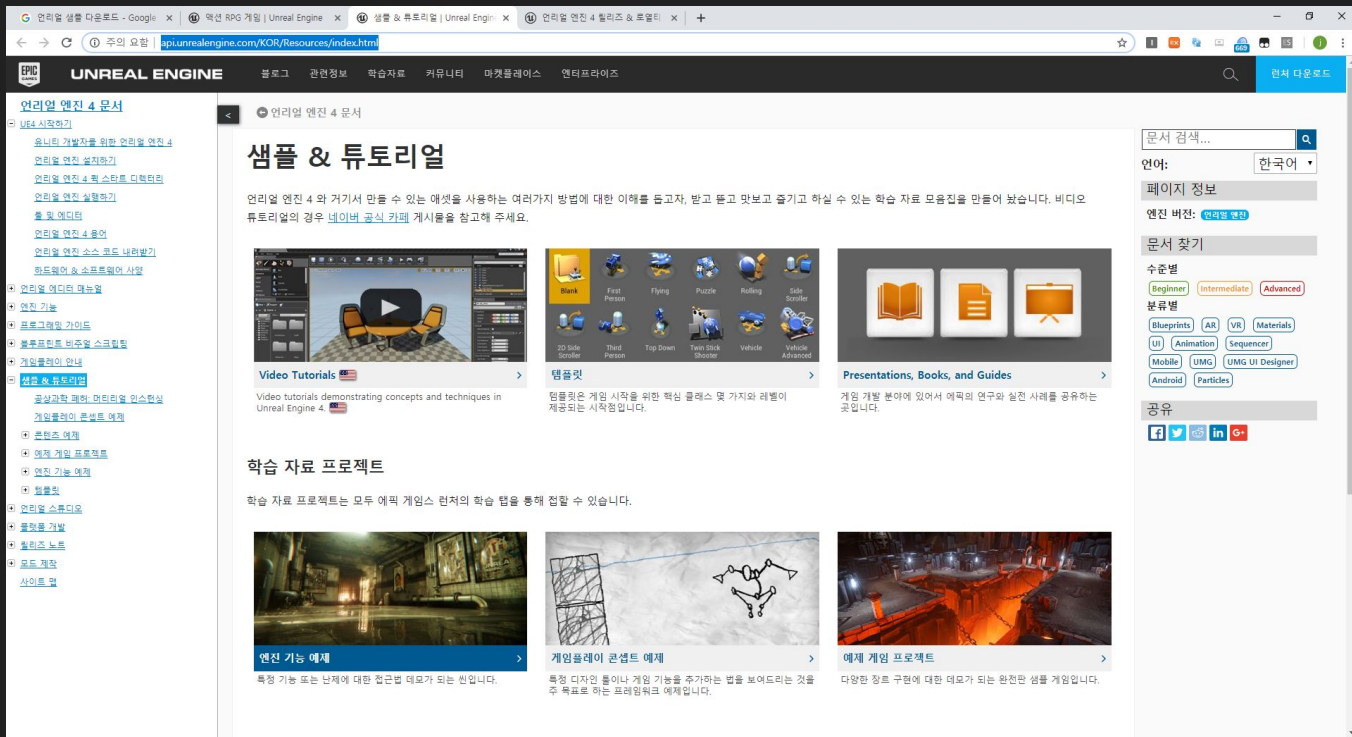
+ 최근 추가

프리컴퓨터드 라이팅 시나리오

2-2. 언리얼 도큐먼트

<http://api.unrealengine.com/KOR/>

<http://api.unrealengine.com/KOR/Resources/index.html>



약간 맛보기.

1. 캐릭터 움직이기.

캐릭터 움직이기



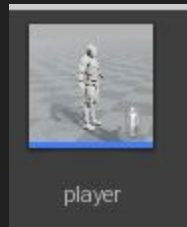
만들기



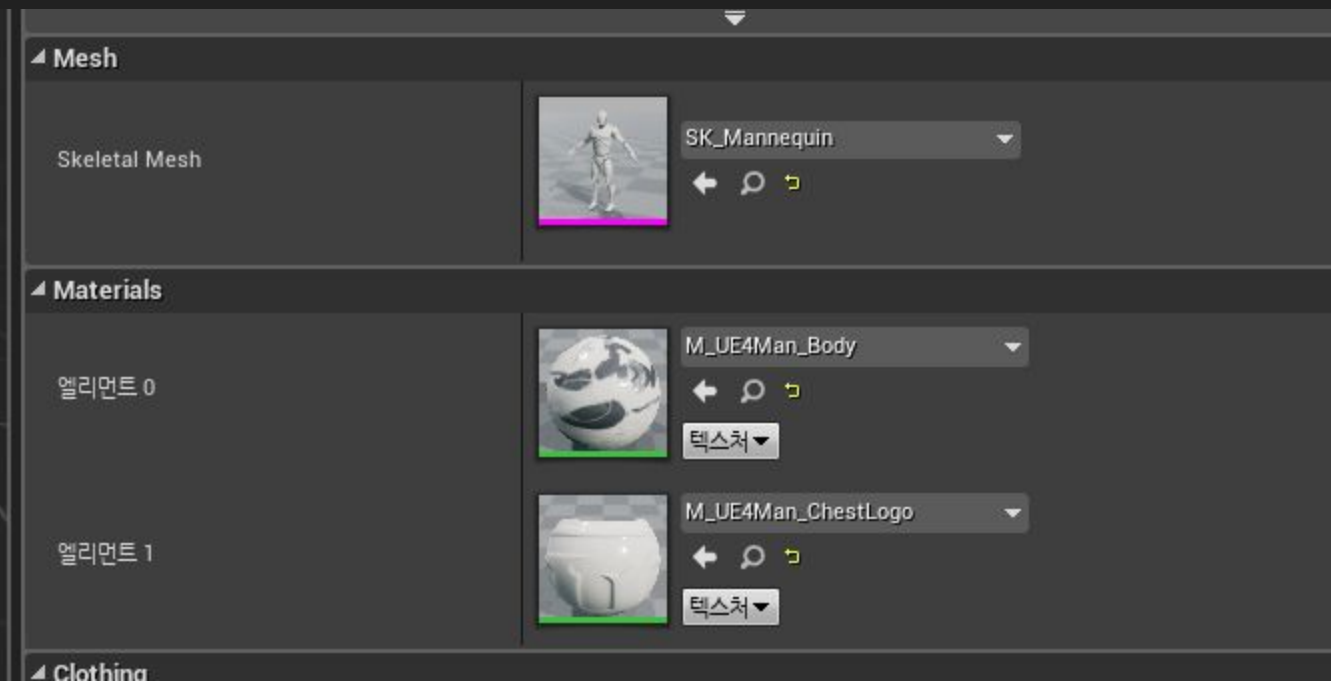
블루프린트 - 블루프린트는 직관적인 노드 기반 인터페이스를 통해, 코드를 한 줄도 작성하지 않고 게임 플레이 프로그래머가 새로운 액터 및 스크립트 레벨 이벤트를 쉽게 만들고 수정할 수 있게 이를 통해 언리얼 에디터에서 게임 플레이를 빠르게 만들 수 있습니다.

(Ctrl + Alt) 키를 누르면 상세히

이름 바꾸기



mesh 바꾸기



위치 방향 조정

▲ 트랜스폼				
위치 ▼	X 0.0	Y 0.0	Z -97.0	↺
회전 ▼	X 0.0 °	Y 0.0 °	Z 270.0 °	↺
스케일 ▼	X 1.0	Y 1.0	Z 1.0	🔒
▲ 소켓				


스프링 암 - 카메라



세팅 바꾸기

프로젝트 - 맵 & 모드

기본 맵, 게임 모드, 기타 맵 관련 세팅입니다.

 이 세팅은 DefaultEngine.ini 에 저장되었으며, 현재 쓰기가능 입니다.

Default Modes

Default GameMode

ThirdPersonGameMo ▼ ◀ 🔍 +

Selected GameMode

Default Pawn Class

player ▼ ◀ 🔍 +

HUD Class

HUD ▼ ◀ 🔍 +

Player Controller Class

PlayerController ▼ ◀ 🔍 +

Game State Class

GameStateBase ▼ ◀ 🔍 +

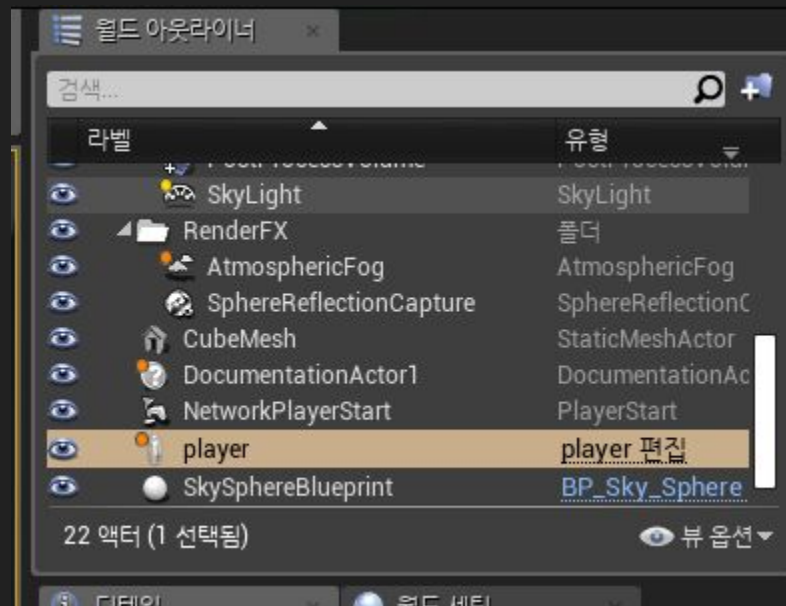
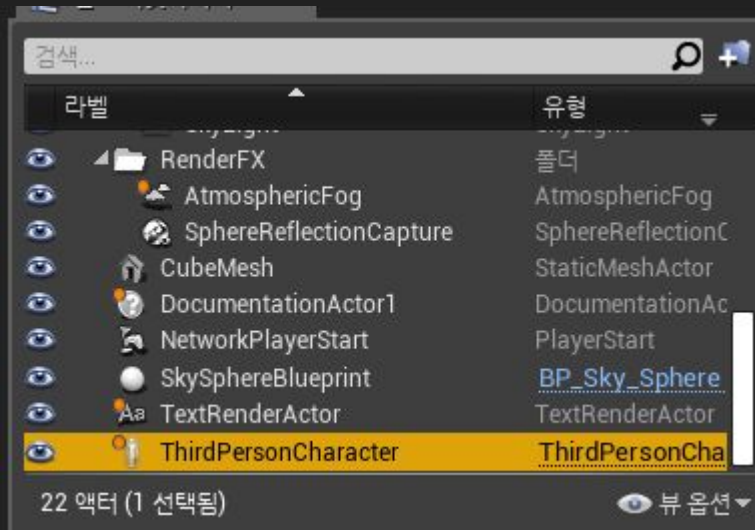
Player State Class

PlayerState ▼ ◀ 🔍 +

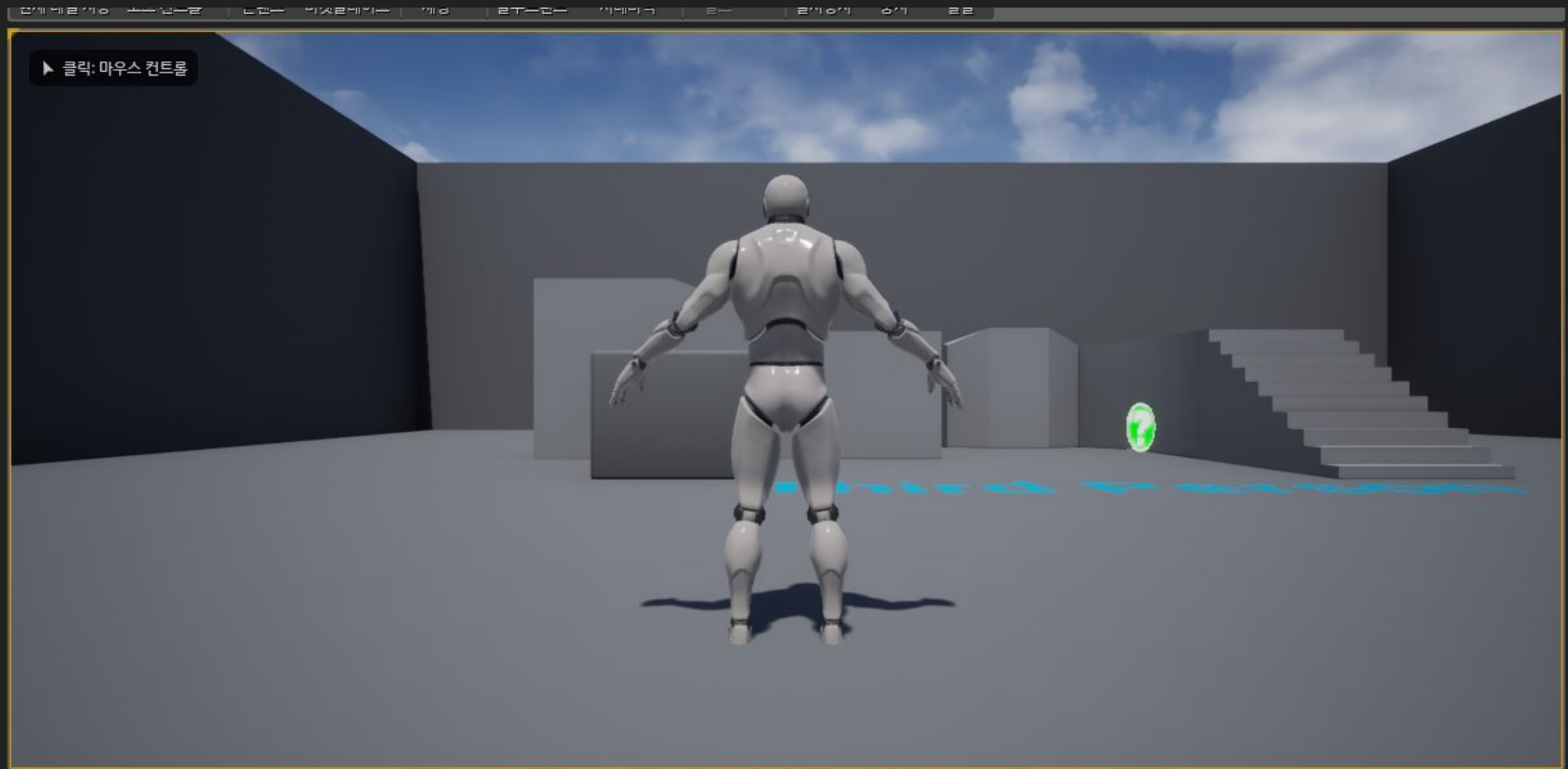
Spectator Class

SpectatorPawn ▼ ◀ 🔍 +

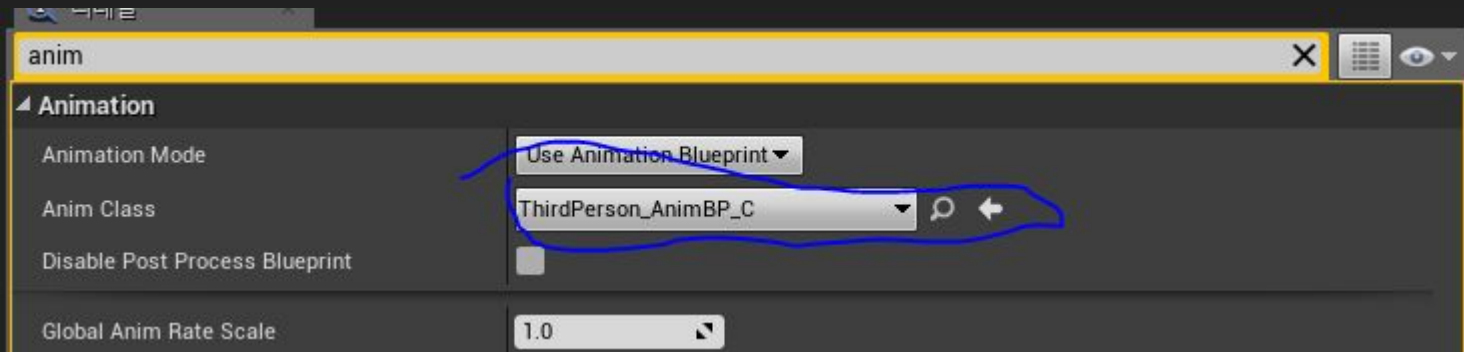
없애고 추가



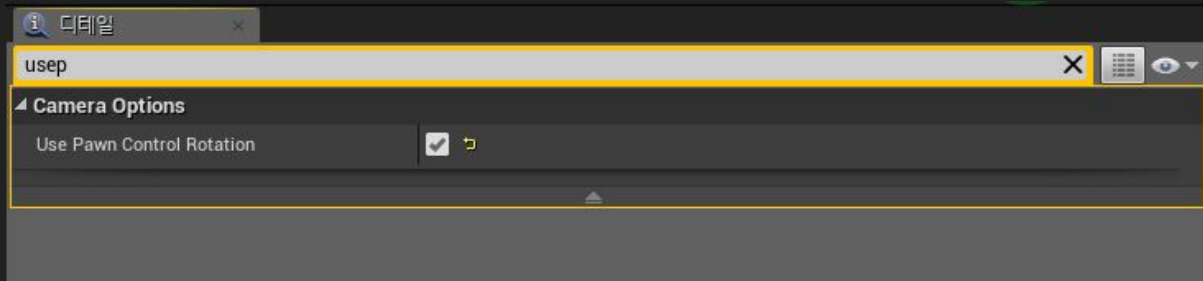
중간 점검



일단 애니메이션은 만들어 둔걸 쓰자.

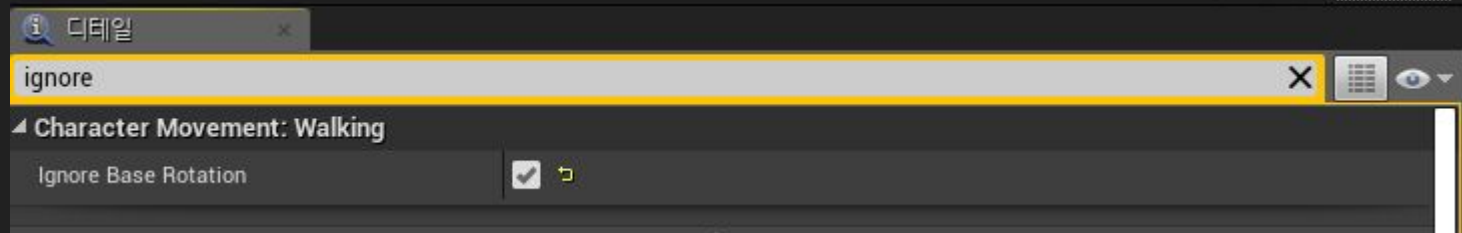
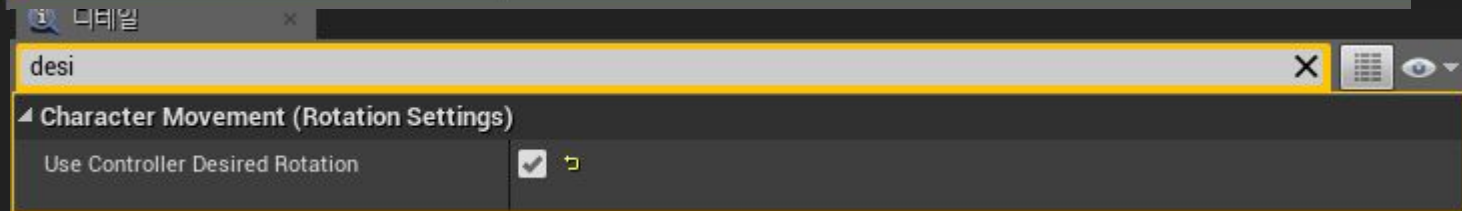
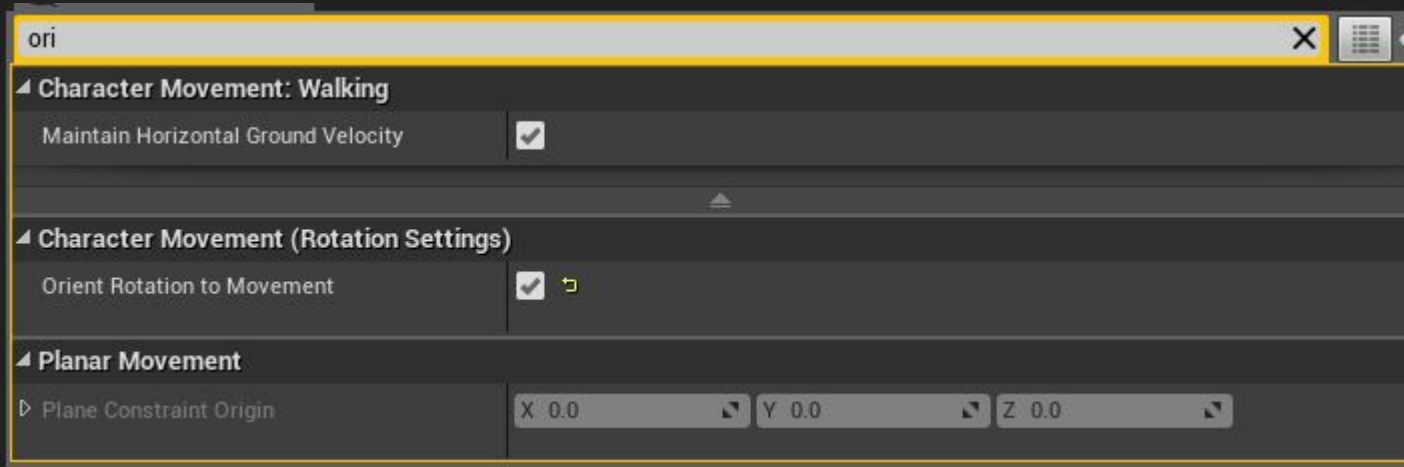


카메라 설정

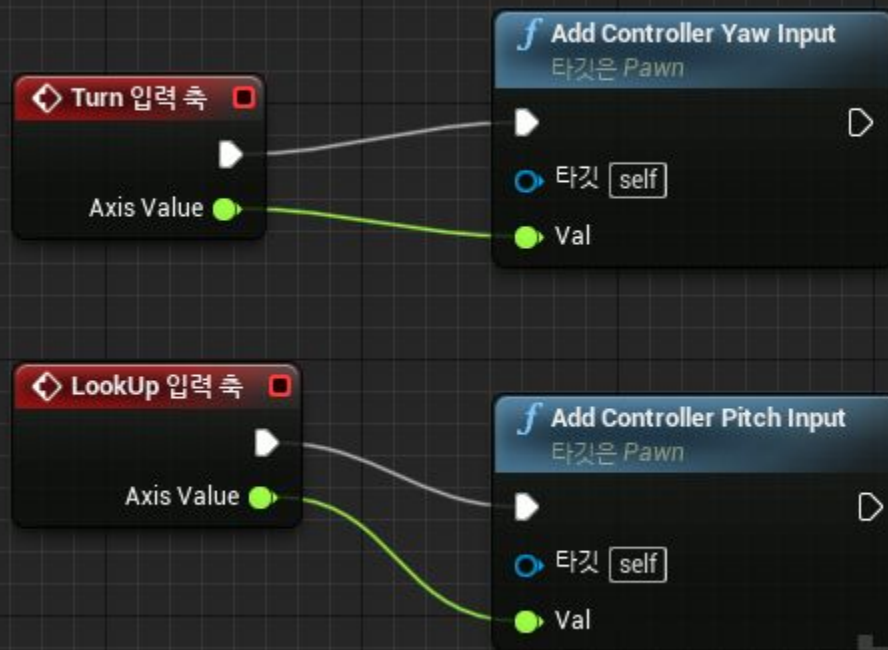


이거 설정

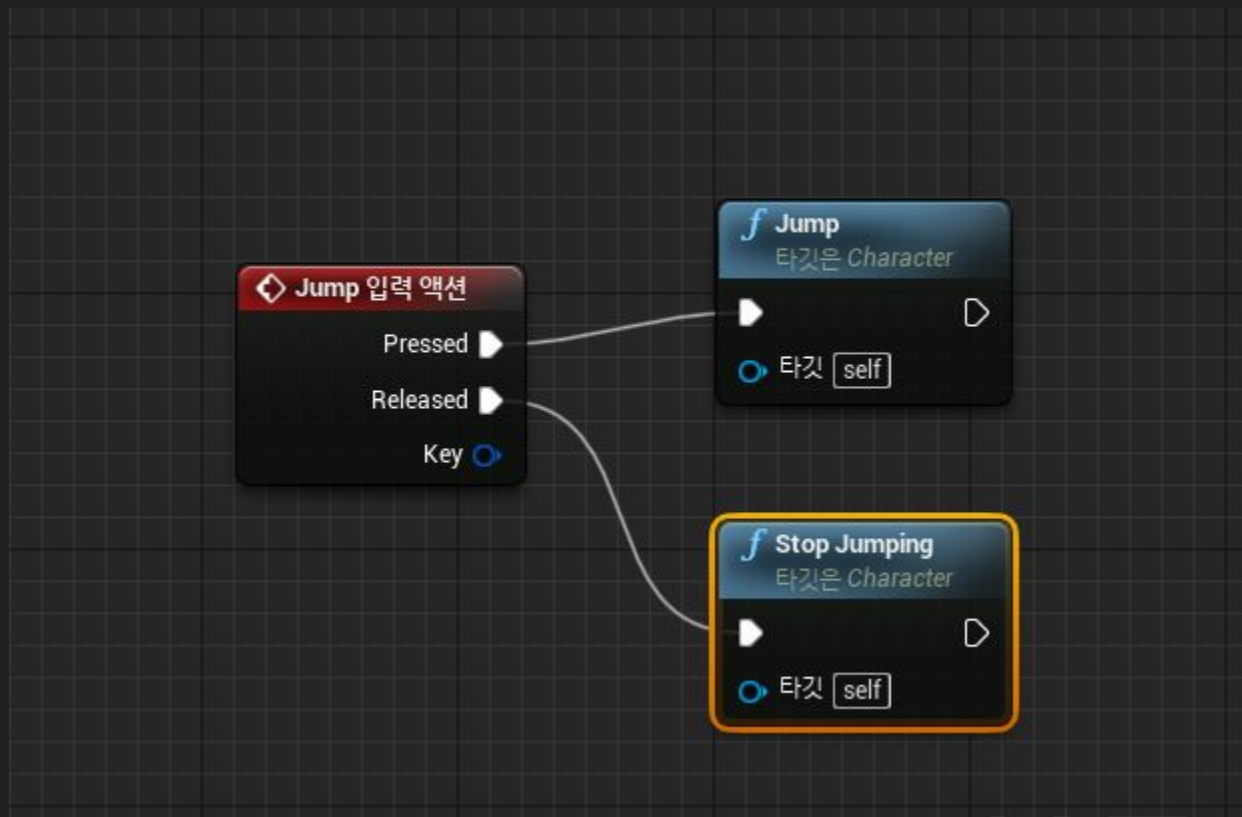


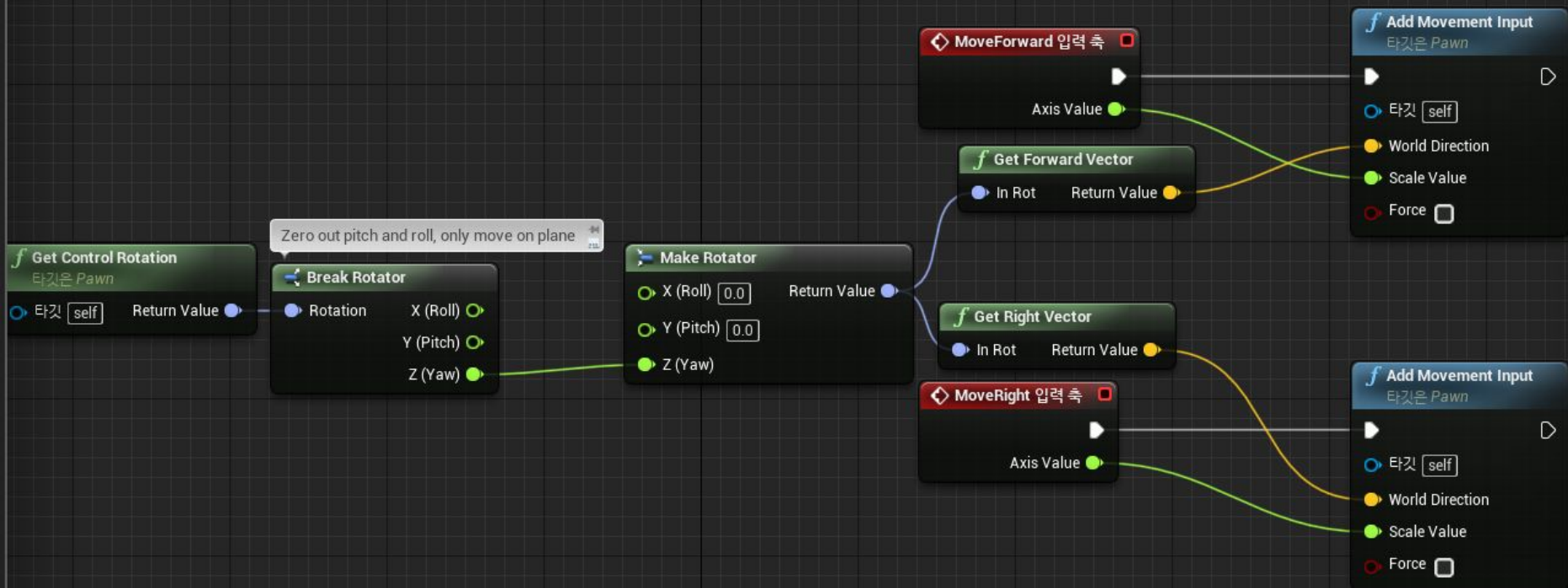


카메라 회전



점프





왜 됨?

나도 모름.