



# NVIDIA 언리얼 엔진 DLSS 3 플러그인 패키지

## 플러그인 다운로드 및 설치

이 가이드는 에픽게임즈 런처에서 UE5 의 DLSS 3 플러그인 패키지를 설치하는 과정을 안내합니다.

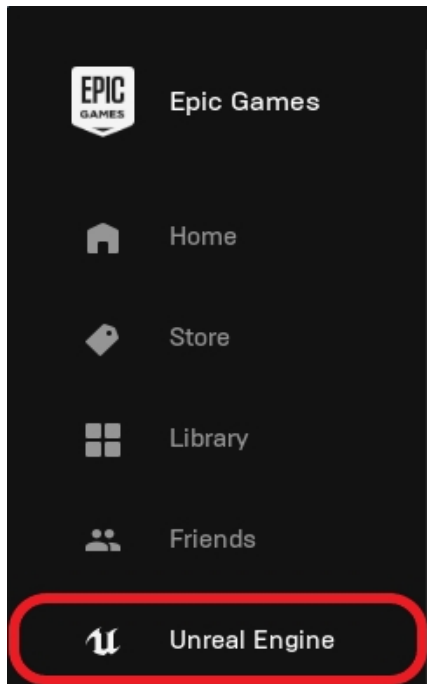
### 전제 조건

- 언리얼 엔진 5
- Windows 10, 64비트
- NVIDIA 지포스 드라이버: 536.99 이상.
- [DLSS를](#) 지원하는 NVIDIA RTX GPU(GeForce, Titan 또는 Quadro)
- UE5 프로젝트를 사용합니다:
  - 벌칸
  - DX11
  - DX12

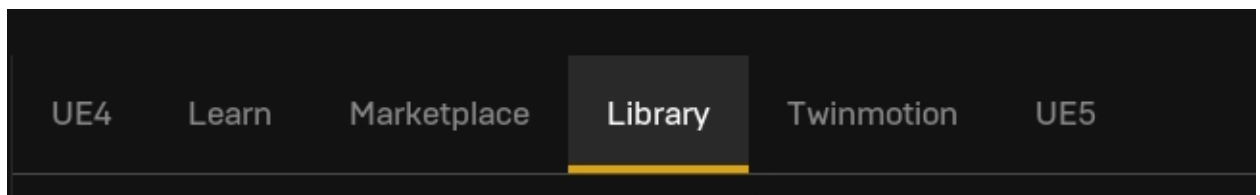
*\*스트림라인/DLSS 프레임 생성은 UE DX12 애플리케이션과만 호환됩니다.*

## 단계별 설치 지침

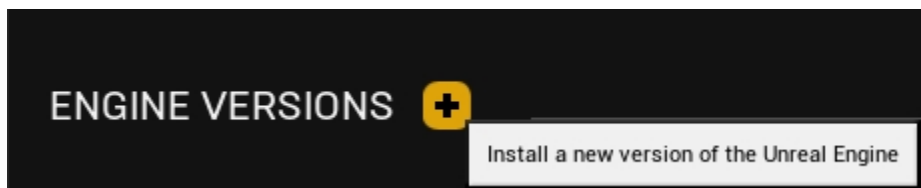
1. 에픽게임즈 웹사이트  
(<https://www.epicgames.com/store/en-US/download>)  
에서 에픽게임즈 런처를 설치하세요.
2. 에픽게임즈 계정에 로그인하고 런처 왼쪽에 있는 *언리얼 엔진* 탭으로 이동합니다.



3. 창 상단 도구 모음에서 '라이브러리'를 클릭합니다.



4. '엔진 버전' 오른쪽에 있는 '+' 버튼을 눌러 최신 언리얼 엔진 5를 설치합니다.



5. NVIDIA DLSS 3 플러그인 다운로드 페이지에서 다운로드한 DLSS3Plugin.zip 파일의 압축을 풉니다.

- a. 압축이 풀리면 5개의 개별 폴더가 표시됩니다.
  - i. DLSS
  - ii. DLSSMoviePipelineSupport - 무비 렌더링 대기열 지원에 사용됩니다.
  - iii. NIS - 특정 대상 플랫폼에서 NVIDIA DLSS를 사용할 수 없는 경우 폴백으로 사용하는 플랫폼 불가지론적 기술입니다.
  - iv. 간소화 - DLSS 프레임 생성에 사용됩니다(DX12 전용).
  - v. 샘플 - UE5 DLSS 테스트 프로젝트입니다.
- b. 다음과 같이 표시되어야 합니다.

Local Disk (C:) > UE\_5.1 > Engine > Plugins > Marketplace > nvidia

Name	Date modified	Type
DLSS	5/8/2023 10:54 AM	File folder
DLSSMoviePipelineSupport	5/8/2023 10:54 AM	File folder
NIS	5/8/2023 10:55 AM	File folder
Samples	5/8/2023 10:55 AM	File folder
Streamline	5/8/2023 10:58 AM	File folder

6. 압축을 푼 'DLSS', 'DLSSMoviePipelineSupport', 'NIS', 'Streamline' 폴더를 UE\_5.2\Engine\Plugins\Marketplace\nvidia에 넣습니다.

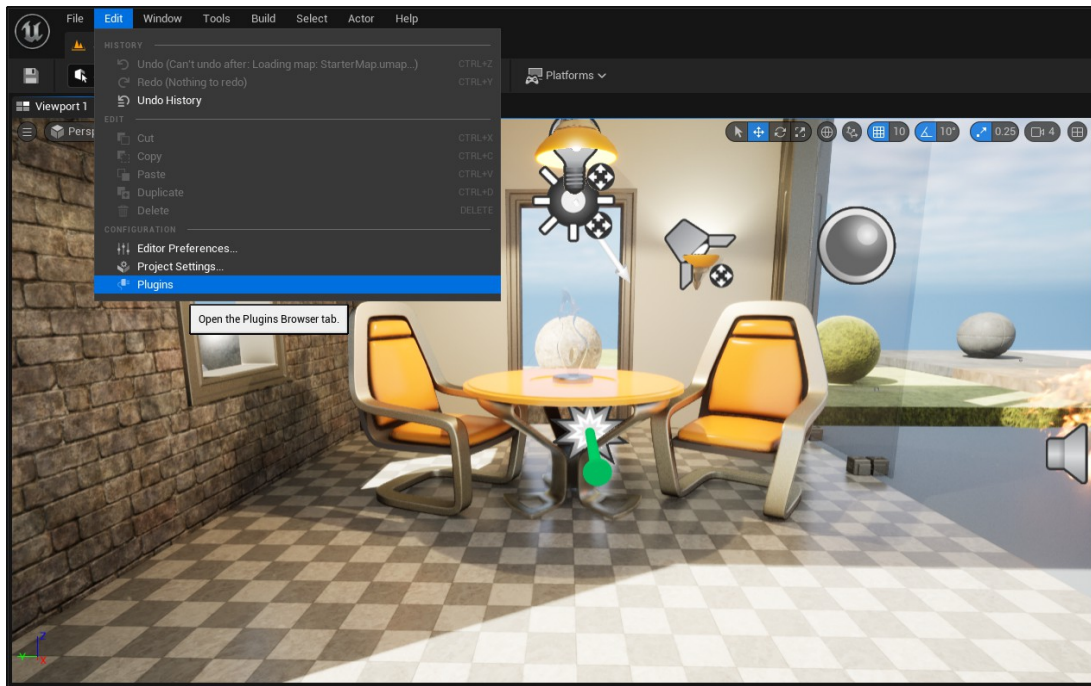
- a. 참고: 컴퓨터에 Marketplace\nvidia 폴더가 없는 경우 직접 만들 수 있습니다.

7. 언리얼 엔진 5를 실행합니다.

*참고: 편집기를 처음 실행하는 경우 필수 구성 요소를 설치해야 합니다. 또한 로드하는 데 평소보다 시간이 오래 걸릴 수도 있습니다.*

8. 프로젝트를 열었으면 화면 상단의 도구 모음으로 이동하고

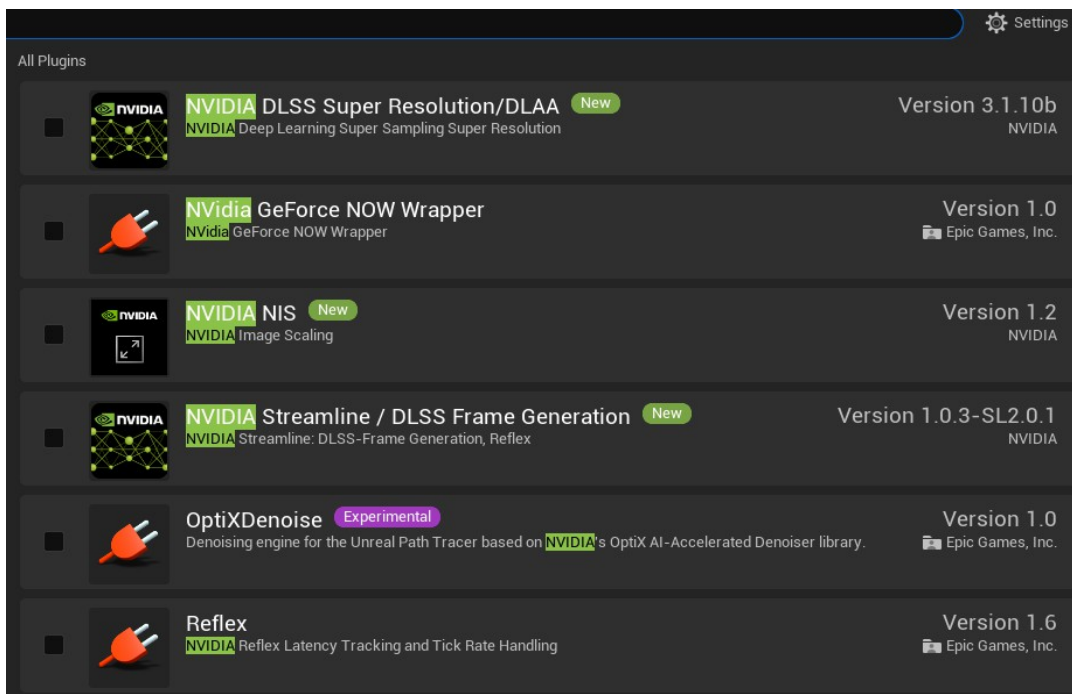
편집`을 클릭합니다. 그런 다음 드롭다운 메뉴에서 `플러그인`을 선택하여 플러그인 브라우저를 엽니다.



9. 플러그인 검색창에서 "NVIDIA"를 검색합니다.

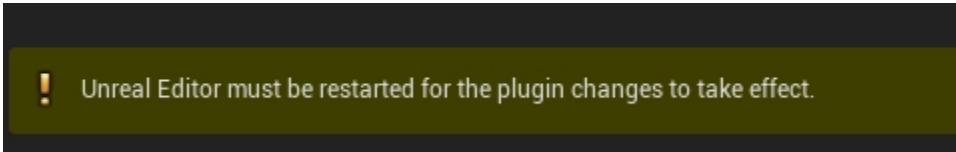
10. NVIDIA 기술 플러그인 팝업이 표시되면 다음을 활성화합니다.

- a. NVIDIA DLSS 초고해상도/DLAA
- b. NVIDIA NIS
- c. NVIDIA Streamline/DLSS 프레임 생성



11. DLSS 고해상도 무비 렌더 큐 지원을 보려면 검색창에서 'DLSS'를 검색하세요. *무비 렌더 큐 DLSS/DLAA 지원*이 표시됩니다. 지원을 받으려면 이 플러그인도 활성화하세요.

12. 새 플러그인을 활성화할 때마다 편집기를 다시 시작해야 한다는 새 메시지가 플러그인 창 하단

A screenshot of a message box in Unreal Engine. The message box has a dark background with a yellow border. On the left, there is a yellow exclamation mark icon. To the right of the icon, the text reads: "Unreal Editor must be restarted for the plugin changes to take effect."

! Unreal Editor must be restarted for the plugin changes to take effect.

에 나타납니다.

13. 편집기를 다시 시작하고 설명된 나머지 단계를 따릅니다:

- a. DLSS 슈퍼 해상도용 DLSS\_Quick\_Start\_Guide.pdf
- b. 간소화/프레임 생성을 위한 DLSS\_프레임 생성 퀵스타트 가이드.pdf