

캐릭터 설정 가이드

~ 캐릭터가 마음대로 안 돼요.
언니얼 저 마음에 안들죠? ~

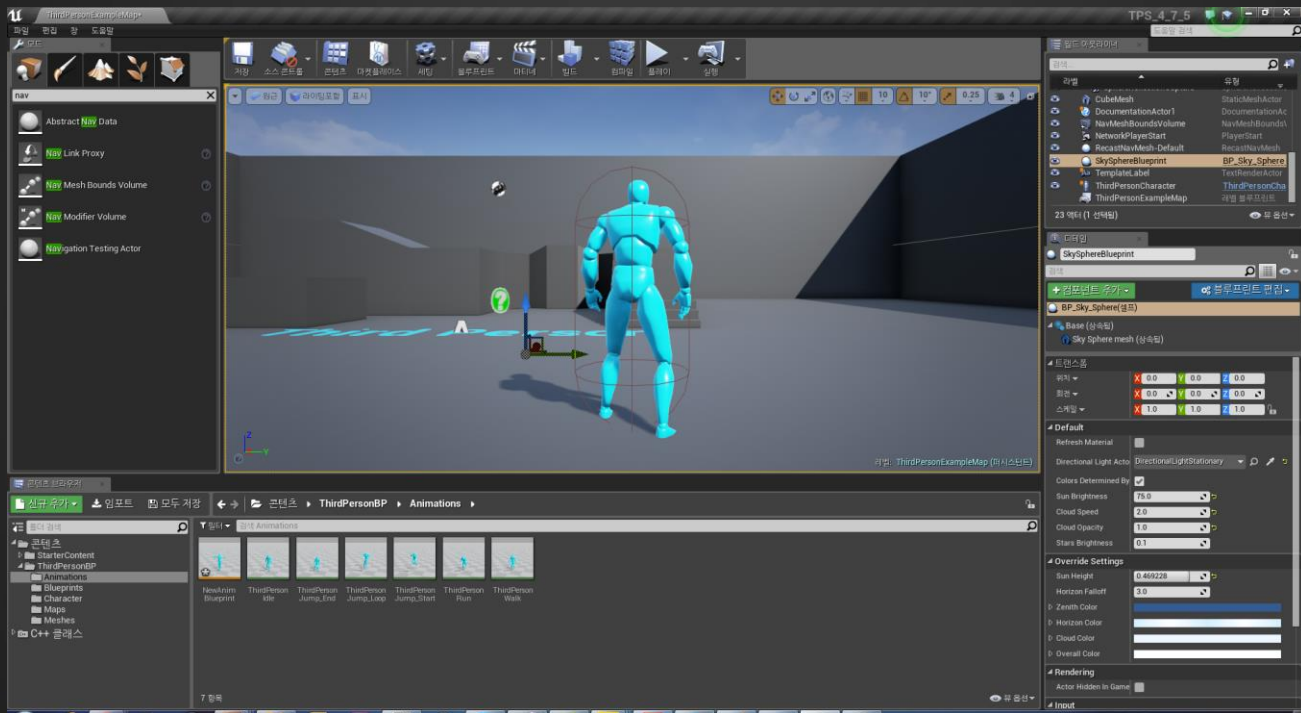
Epic Games Korea

신호종

목차

- 액터 와 컴포넌트
- 기본 클래스 소개 및 개념
- 간단한 폰 만들어 보기
- 캐릭터 클래스 맛보기

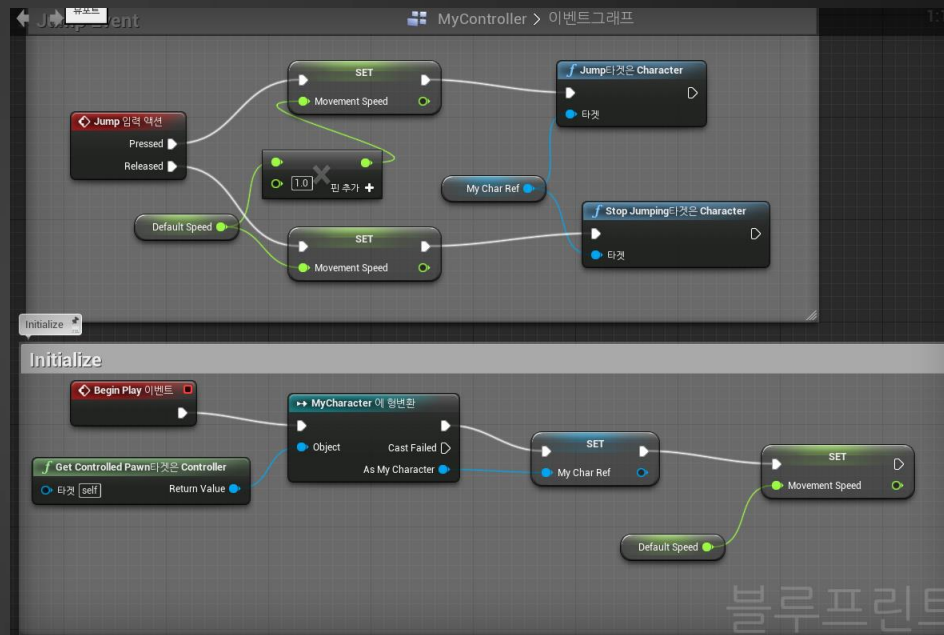
일단 에디터를 실행



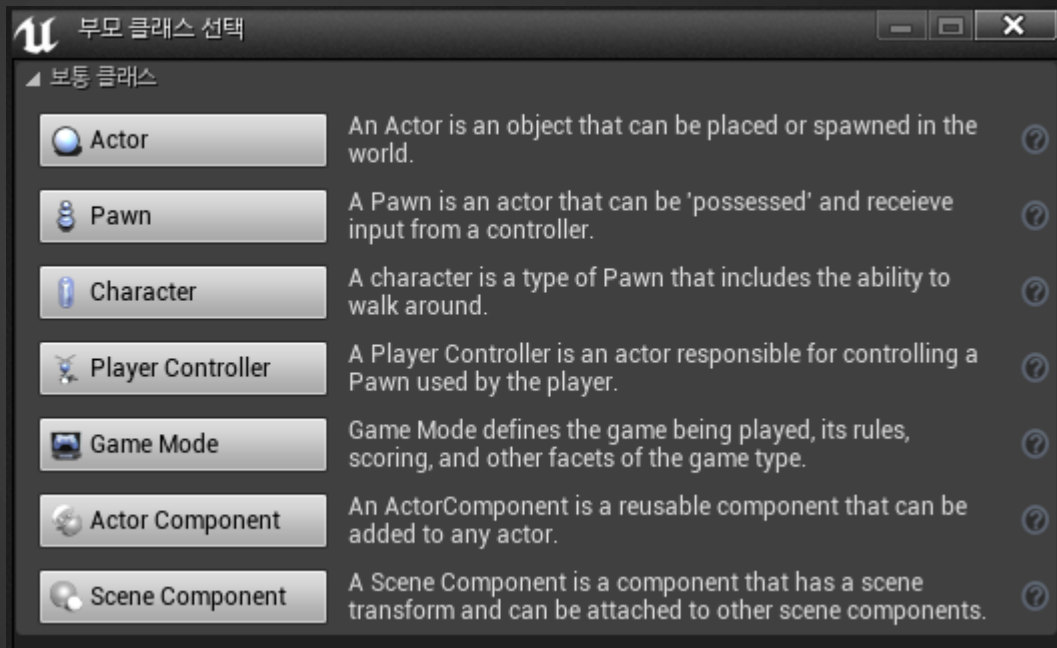
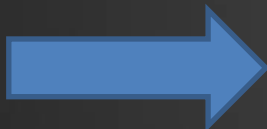
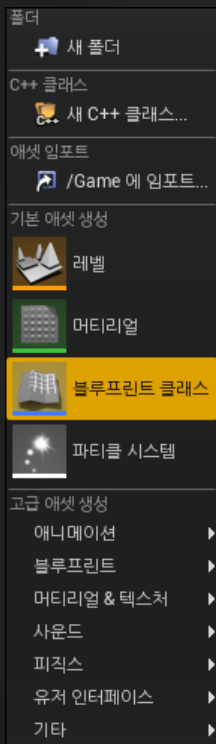
-
- 부푼 꿈을 안고 에디터를 열었으나 급 밀려오는 막막함
 - 어디서부터 시작해야 하지?
 - 막막함의 정체의 90%는 내 캐릭터를 어떻게 컨트롤?

블루프린트

- 노드 베이스 비주얼 스크립트
 - 코딩없이 프로그래밍 가능
 - 플로우 확인
 - 브레이크 포인트
- 이벤트를 사용
 - Begin Play
 - Tick
- 커스텀 이벤트 생성 / 호출 가능



블루프린트 클래스



액터와 컴포넌트

- 액터 Actor
 - 레벨에 배치가 가능한 애셋
 - 예) 폰, 캐릭터, 트리거 볼륨, 라이트 등...

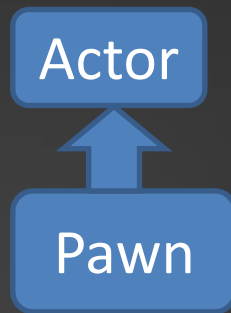
- 컴포넌트 Component
 - 걸모습 혹은 기능을 갖고 있고, 액터에 추가 가능한 액터의 구성요소
 - 예) 스태틱 메시, 카메라, 컬리전, 오디오 등...

액터 배치

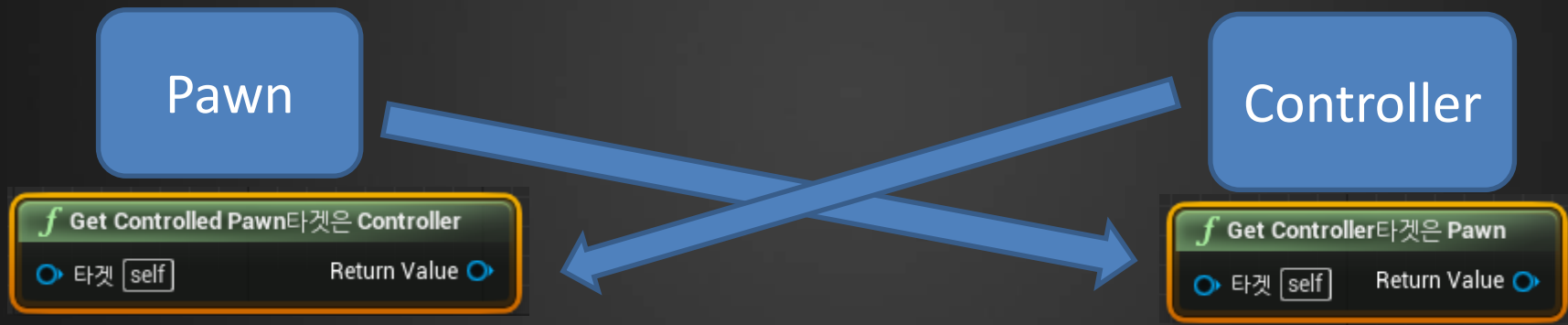
- 레벨에 실제 배치해 보자

기본 클래스

- 폰 Pawn
- 플레이어 컨트롤러 Player Controller
 - 폰 과 컨트롤러는 1:1 대응관계
- 게임모드 Game Mode



클래스간의 관계



클래스간의 관계

게임모드

f Get Game Mode

Return Value

Pawn

f Get Player Pawn

Player Index Return Value

Controller

f Get Player Controller

Player Index Return Value

클래스간의 관계

게임모드

f Get Game Mode

Return Value

Pawn

f Get Player Pawn

Player Index 0 Return Value

블루
프린트

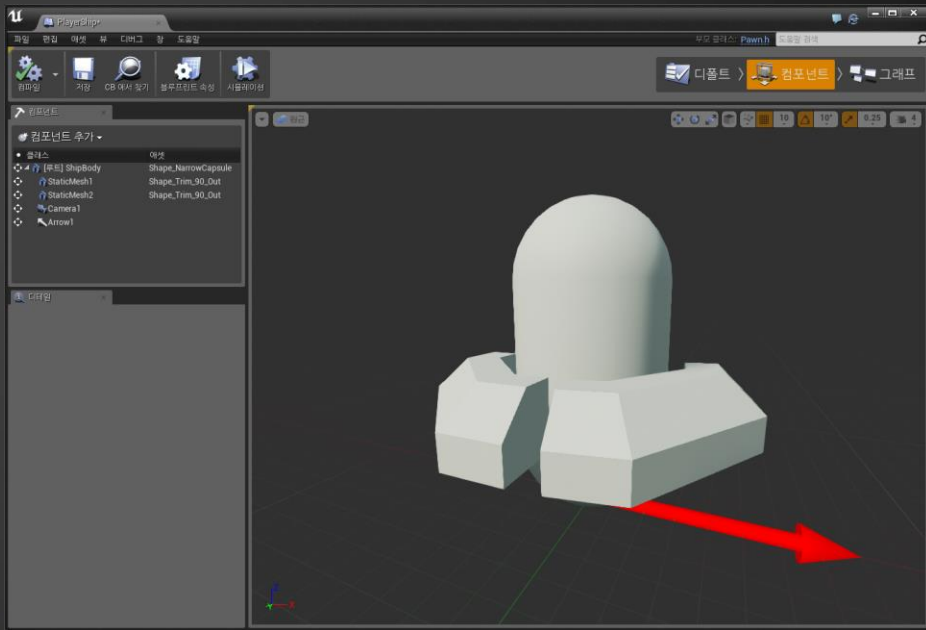
Controller

f Get Player Controller

Player Index 0 Return Value

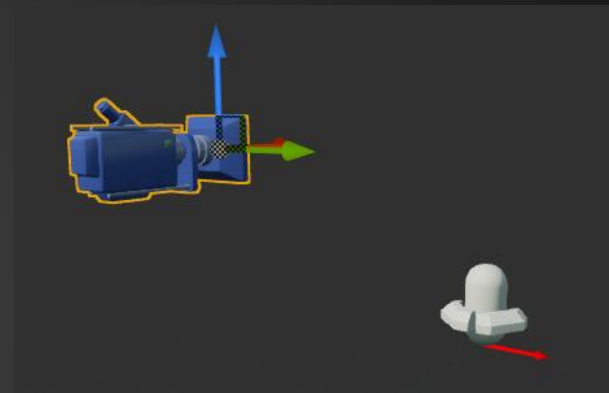
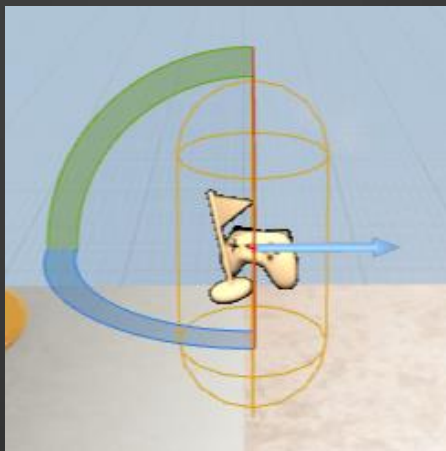
비행기 캐릭터를 만들어 움직여보자!

- 깔끔하게 Blank 프로젝트로 시작
- Pawn 블루프린트를 상속받아 간단한 비행기 생성



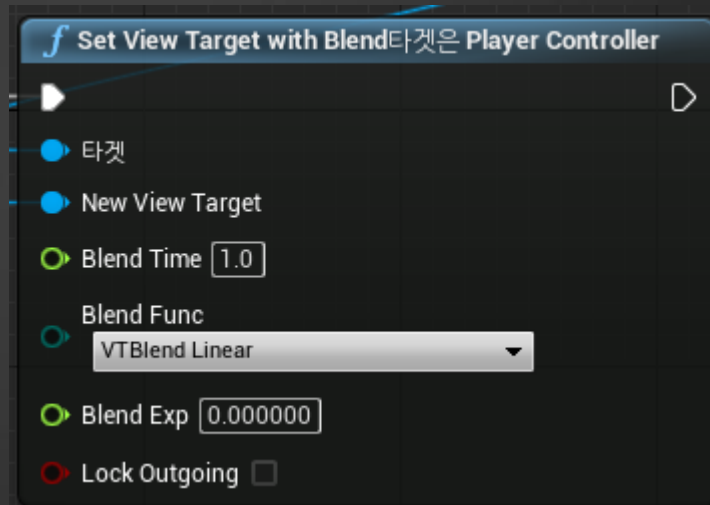
비행기 캐릭터를 만들어 움직여보자!

- 카메라 설정
- 플레이어 포지션
- 폰을 배치하는 2가지 방법
- 키 입력에 의한 조작

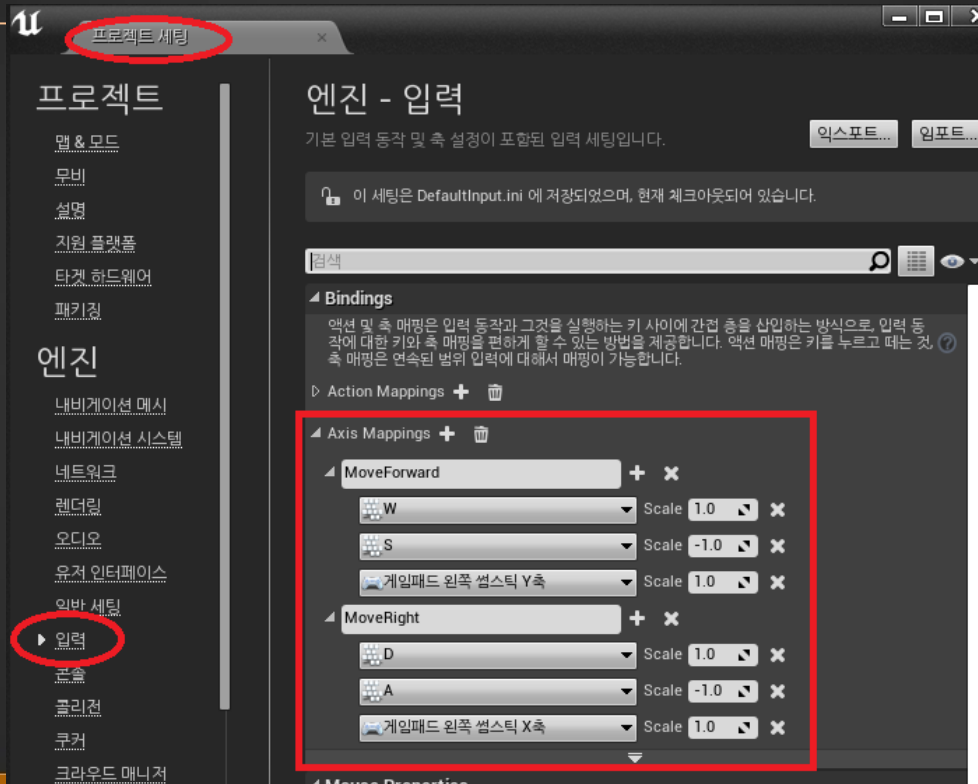


카메라

- 2가지 모드
 - 캐릭터에 배치
 - 맵에 배치
- 카메라 변경 및 블렌딩



입력 바인딩

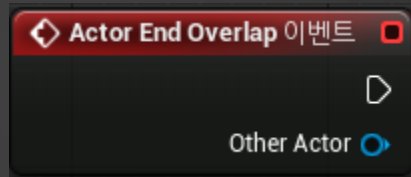
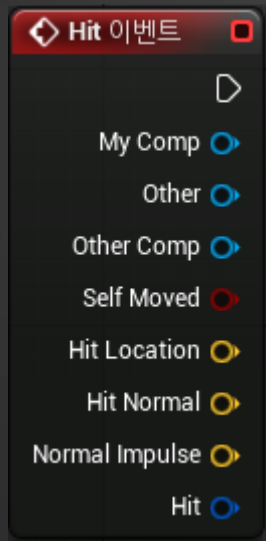


총알과 적기

- 액터 블루프린트로 총알 발사
- 적기 등장
- 폭파 시킬려면 어떻게?

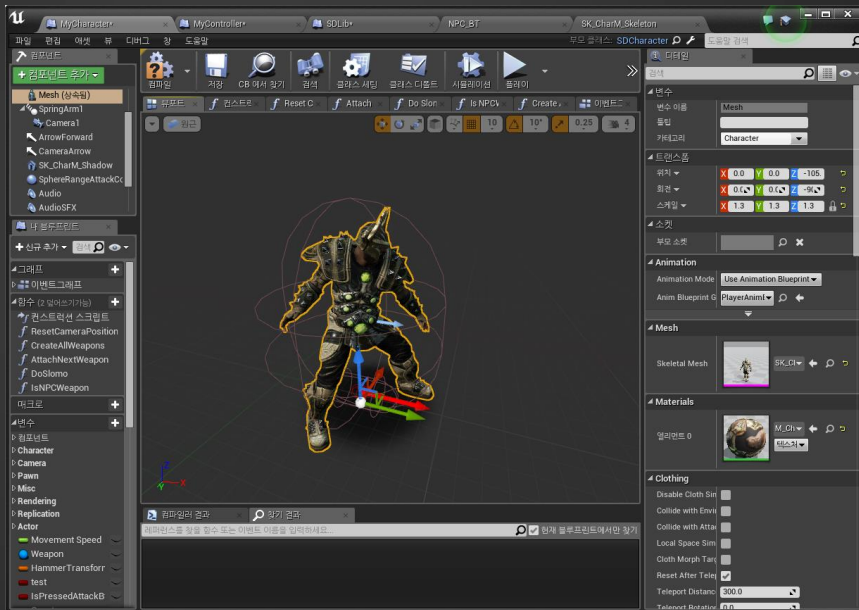
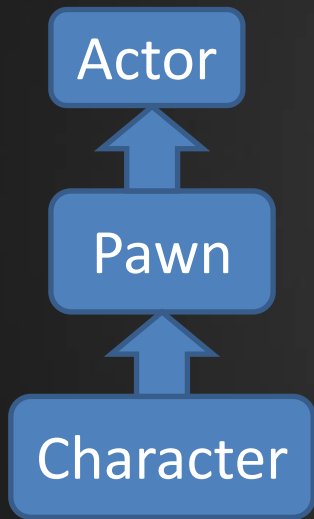
충돌처리

- Overlap
 - Begin Overlap
 - End Overlap
- Hit



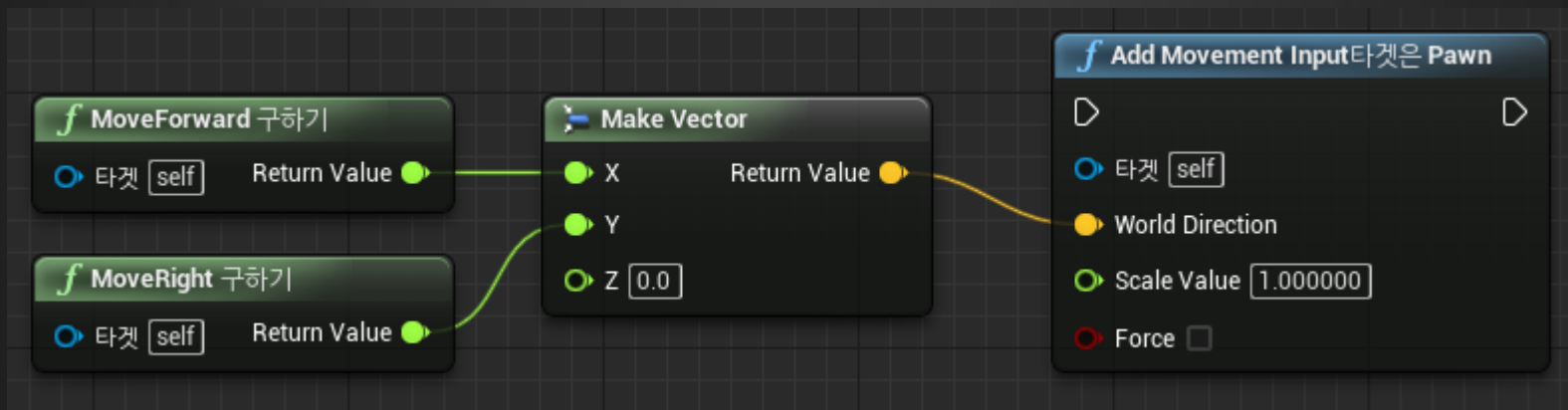
캐릭터 클래스

- 주로 스켈레탈 메시를 가진 캐릭터를 이용할 때 사용



캐릭터 이동

- 캐릭터 속도를 이용한 이동
- 프레임이 변화해도 이동결과가 같음

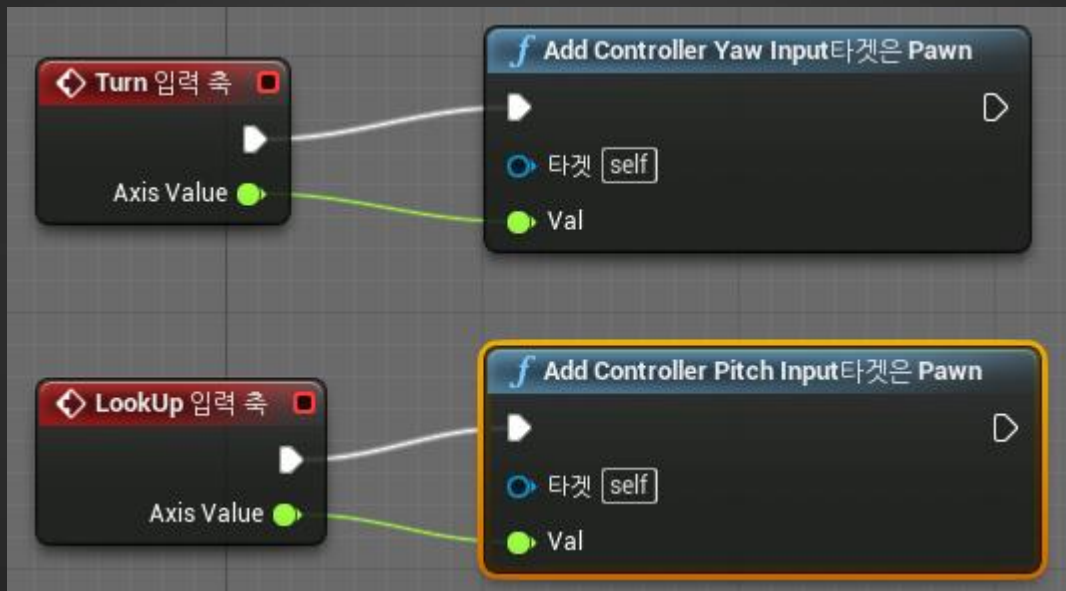


캐릭터 속도

- Character Movement

Character Movement	
Max Step Height	45.0
Jump Z Velocity	600.0
Walkable Floor Angle	44.765083
Walkable Floor Z	0.71
Gravity Scale	1.0
Ground Friction	8.0
Max Walk Speed	600.0
Max Walk Speed Crouched	300.0
Max Custom Movement Spe	600.0

화면 회전



애니메이션 블루프린트

- 맛만 한번 보자.
- 상세한 건 다음 세션에서.