

# 캐릭터 설정 가이드

~ 캐릭터가 마음대로 안 돼요.  
언니얼 저 마음에 안들죠? ~

Epic Games Korea

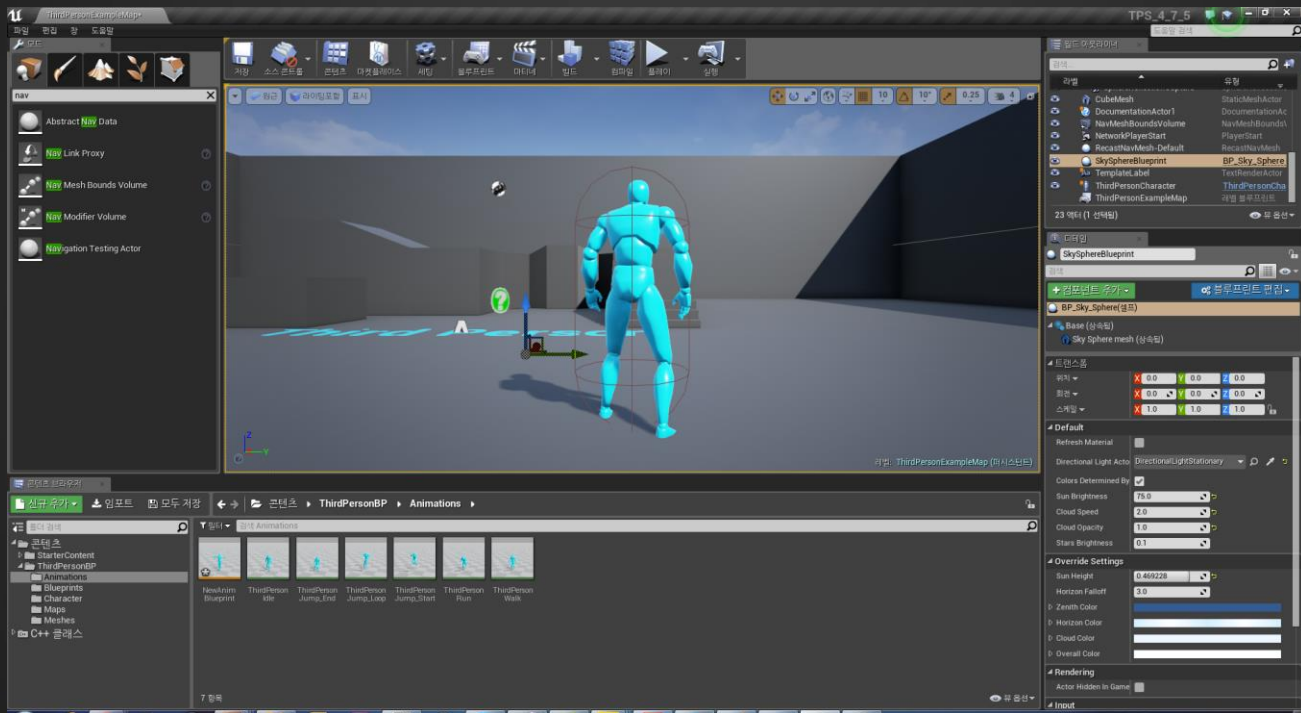
신호종

# 목차

---

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

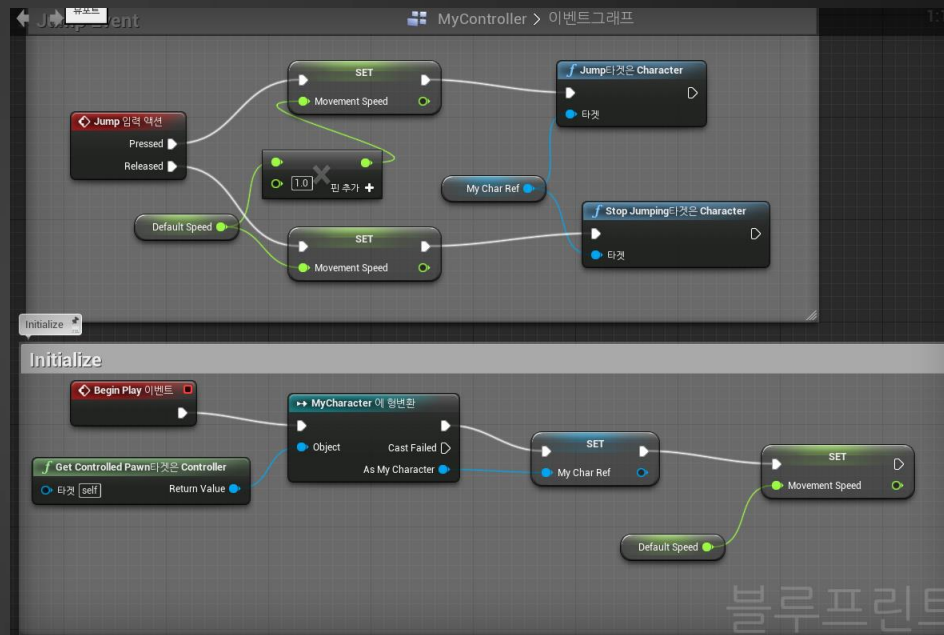
# 일단 에디터를 실행



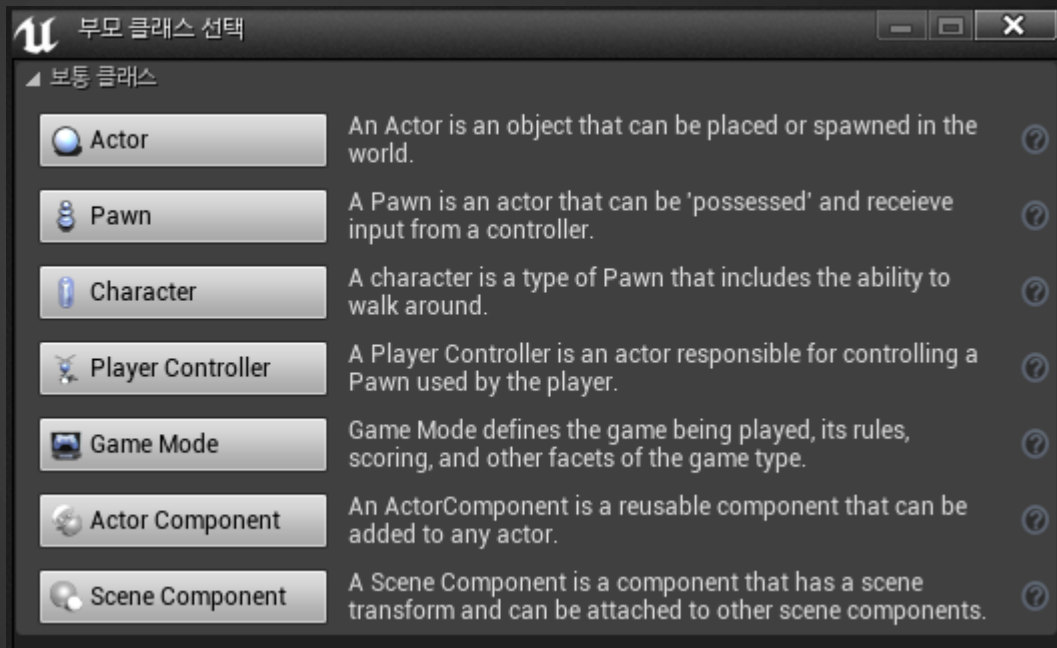
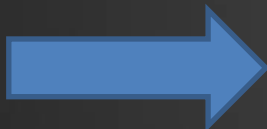
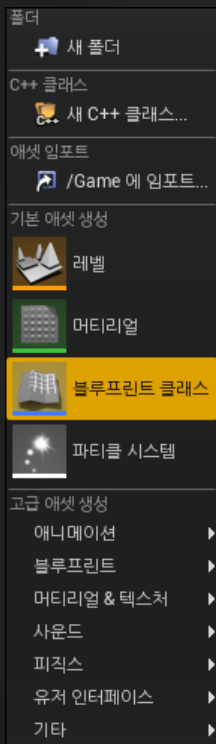
- 
- 부푼 꿈을 안고 에디터를 열었으나 급 밀려오는 막막함
  - 어디서부터 시작해야 하지?
  - 막막함의 정체의 90%는 내 캐릭터를 어떻게 컨트롤?

# 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

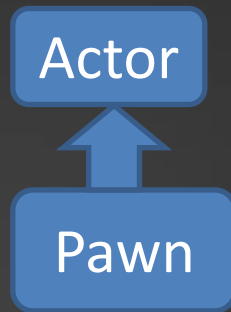
---

- 레벨에 실제 배치해 보자

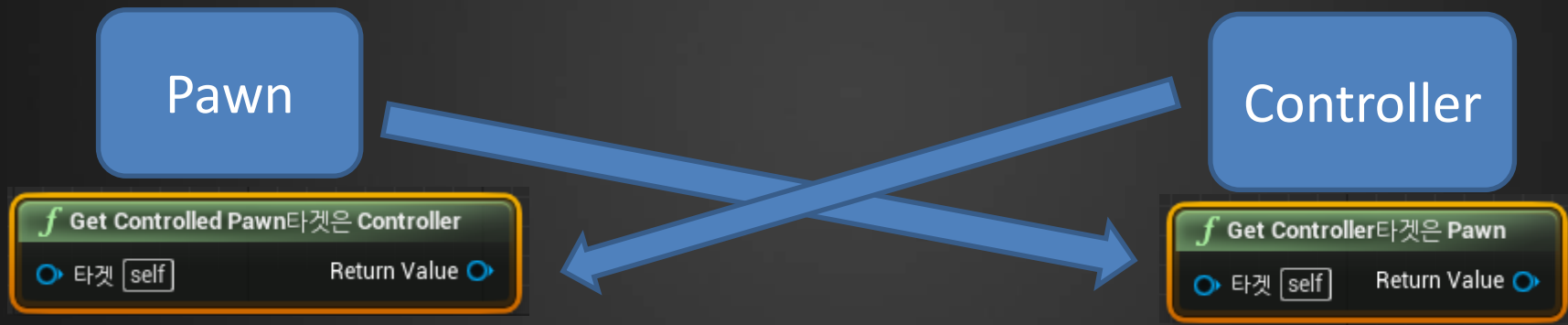


# 기본 클래스

- 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 0 Return Value

Controller

f Get Player Controller

Player Index 0 Return Value

# 클래스간의 관계

게임모드

f Get Game Mode

Return Value

Pawn

f Get Player Pawn

Player Index 0 Return Value

블루  
프린트

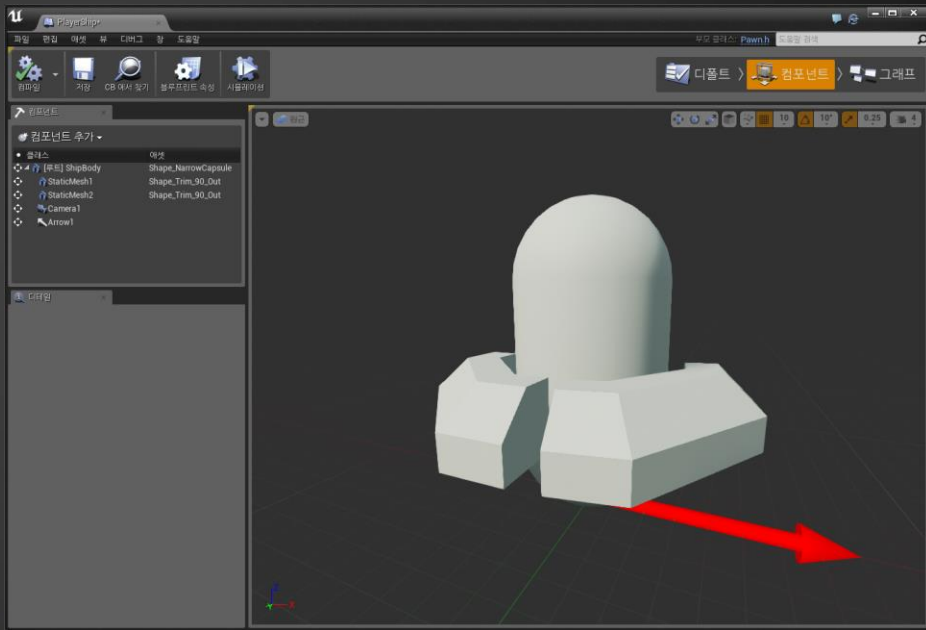
Controller

f Get Player Controller

Player Index 0 Return Value

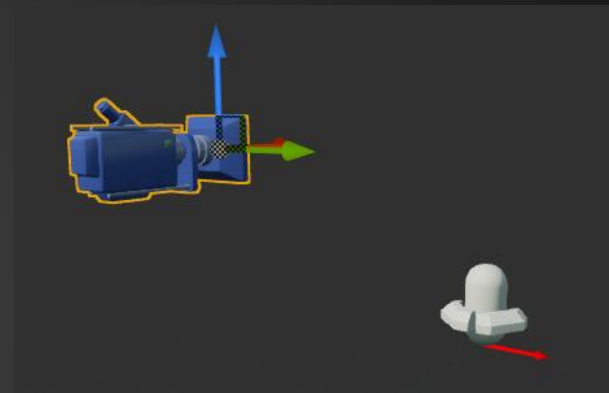
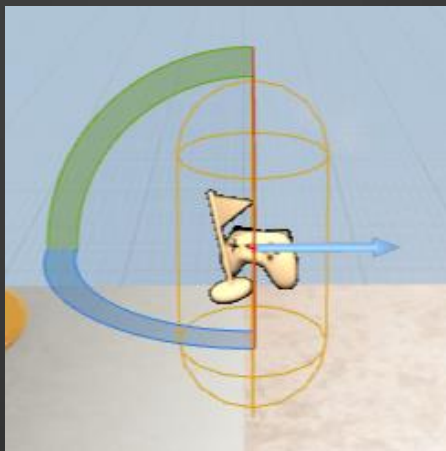
# 비행기 캐릭터를 만들어 움직여보자!

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



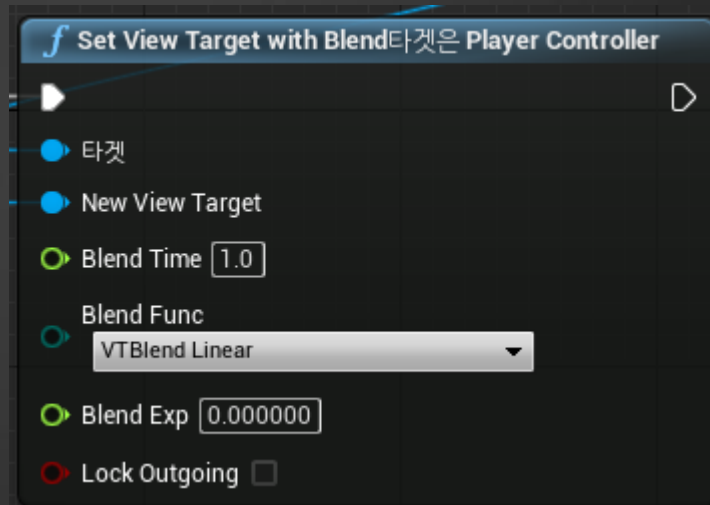
# 비행기 캐릭터를 만들어 움직여보자!

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

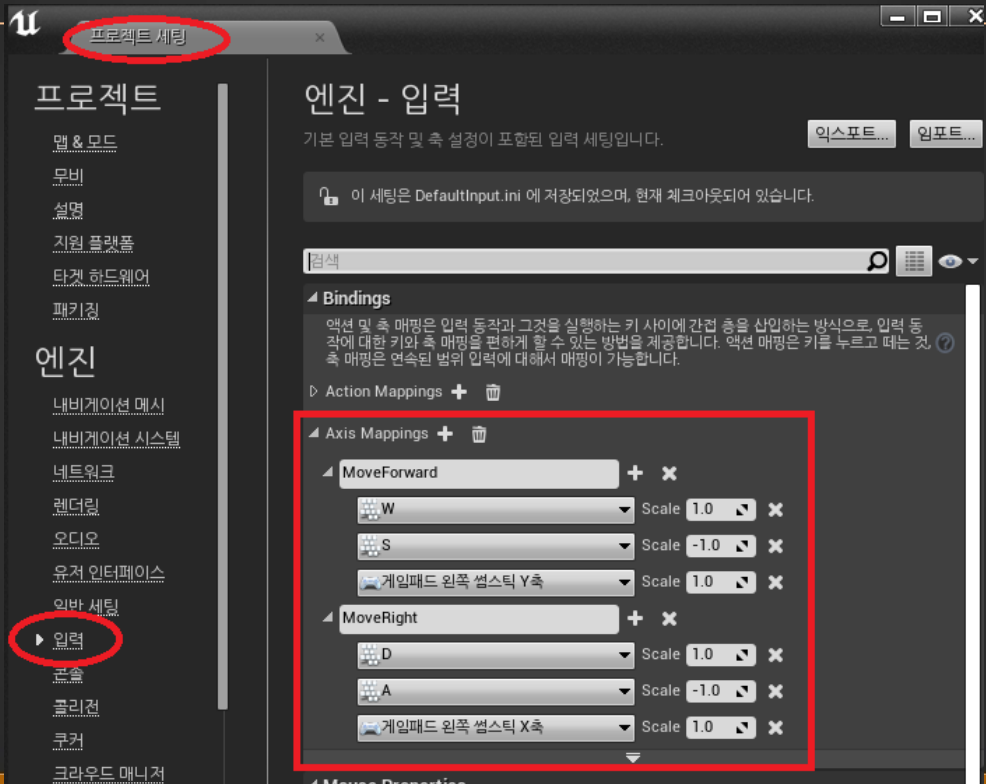


# 카메라

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



# 입력 바인딩





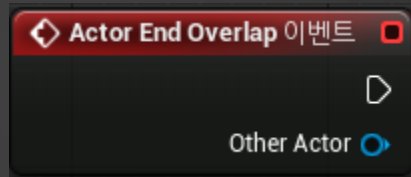
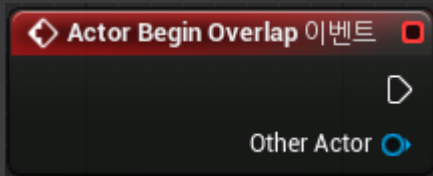
# 총알과 적기

---

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

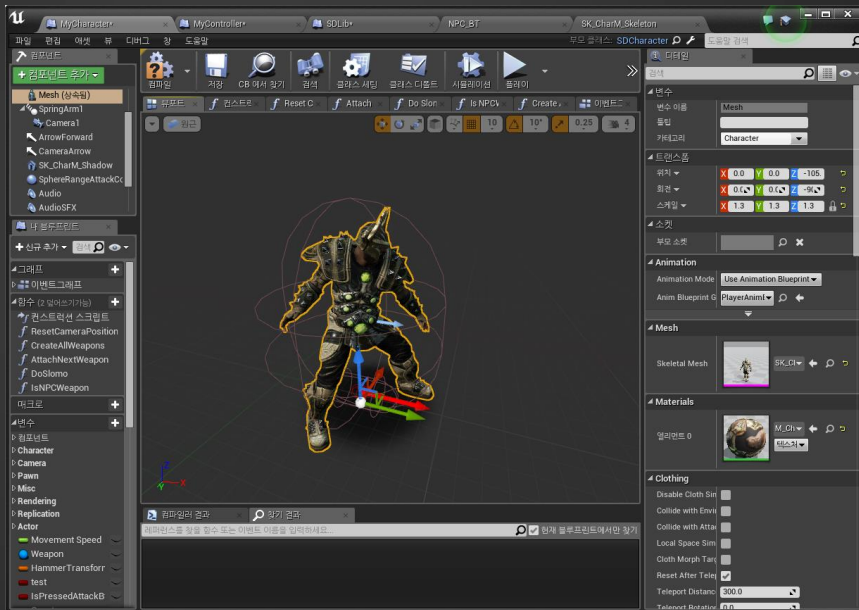
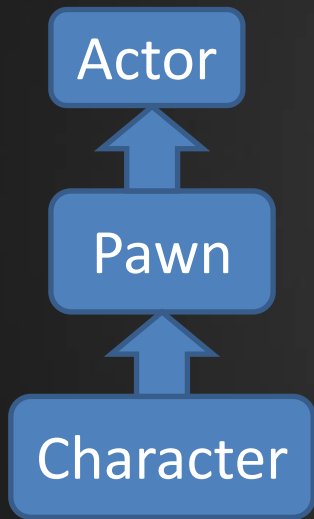
# 충돌처리

- Overlap
  - Begin Overlap
  - End Overlap
- Hit



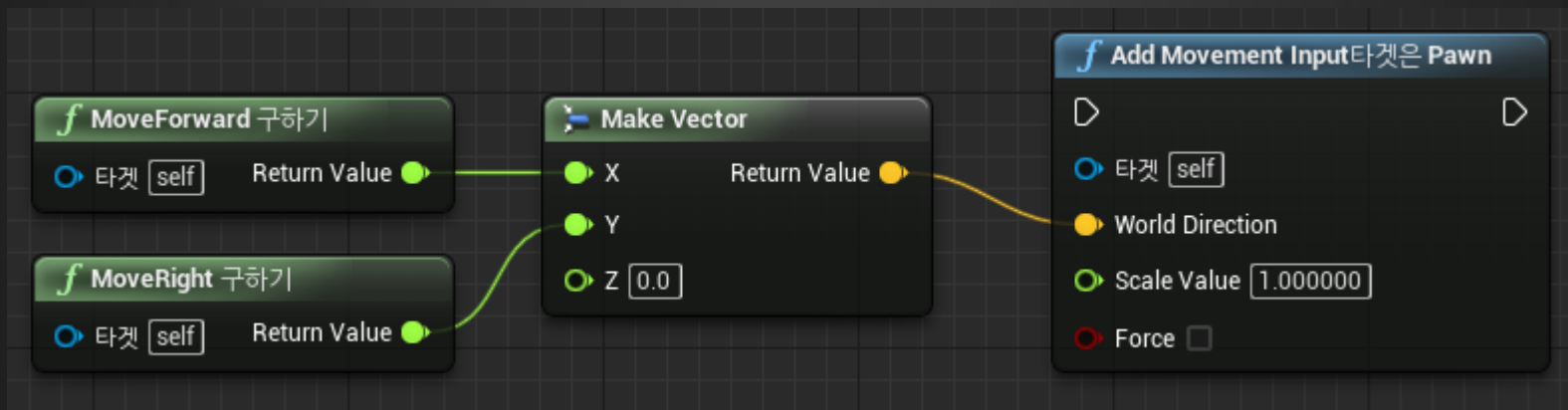
# 캐릭터 클래스

- 주로 스켈레탈 메시를 가진 캐릭터를 이용할 때 사용



# 캐릭터 이동

- 캐릭터 속도를 이용한 이동
- 프레임이 변화해도 이동결과가 같음

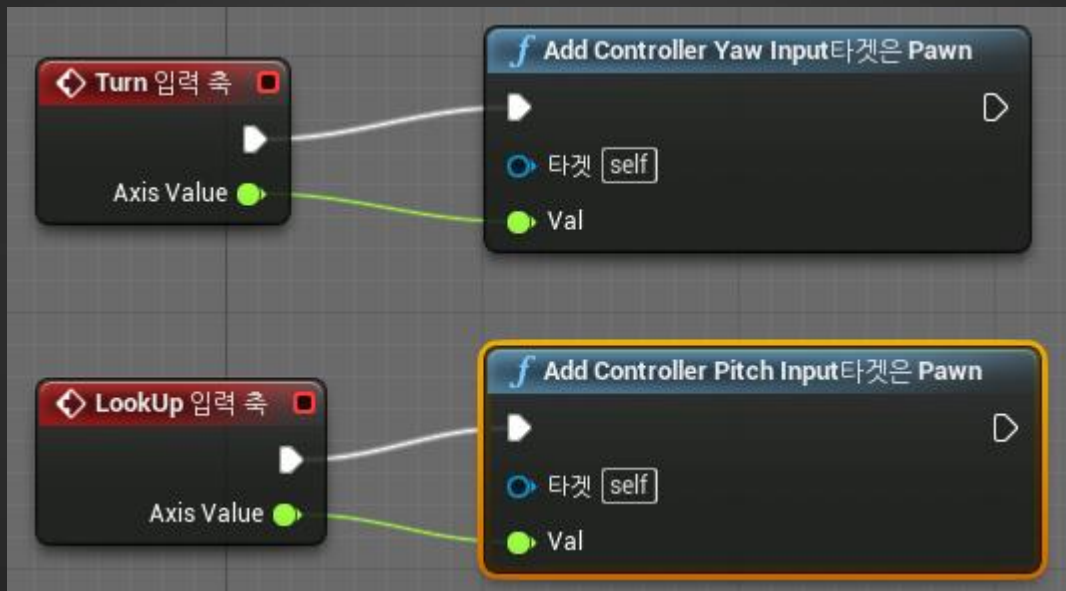


# 캐릭터 속도

- 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.