모두를 위한 Unreal Engine Basic

과정소개
본 과정은 초보자들이 언리얼 엔진을 가장 효율적으로 활용할 수 있도록 구성되어 있습니다.
제공되는 교육용 콘텐츠를 활용하여, 핵심적인 언리얼 엔진 기능인 Landscape, Megasan 그리고 블루프린트까지 직접 경험을 해보면서 언리얼 엔진 사용법을 자연스럽게 습득할 수 있도록 합니다.

과정대상
어렵지만 포기하지 않고 언리얼 엔진을 배우고 싶은 사람이라면 누구나

교육구성
일자: 2021년 12월 9일 ~ 12월 17일 [총 8일]
시간: 14:00 ~ 18:00 [총 32시간]
인원 : 10명
교육방식: 온라인 교육 [ZOOM 활용]

회차	일정	교육 시간	교육 주제	학습내용	강사명
1회차	12월 8일 (수)	14:00 - 18:00 [4H]	Unreal Engine Basic	실무에서 많이 활용하는 언리얼 엔진의 기능들을 학습합니다. Contents Browser, World Outliner 등과 같은 Unreal Editor Interface의 중요한 기능들을 학습하고 언리얼 엔진만의 다양한 기능들에 대한 세부적인 내용을 학습하고 보다 효율적으로 다룰수 있는 TIP을 제공합니다.	박정환
2회차	12월 9일 (목)	14:00 - 18:00 [4H]	Megascan	현업에서 바로 사용 가능한 고화질의 파일들을 직접 언리얼 엔진에 적용해보면서 어떻게 언리얼 엔진에서 제작이 되는지 실습을 통해 배워봅니다. 언리얼 엔진에서 제공하는 마켓플레이스, 메가스캔 그리고 메가스캔 브릿지 사용법을 배우고 실제로 다운을 받아 언리얼 엔진에 배치해봅니다.	박정환
3회차	12월 10일 (금)	14:00 - 18:00 [4H]	Landscape	Landscape tool을 활용하여 배경 리소스 제작을 시작합니다. 첫번째로 Painter Tool을 활용하여 지형을 제작합니다. 두번째로 만들어진 지형 컨셉에 맞는 텍스쳐를 import 및 Material을 활용하여 Landscape에 적용합니다. 마지막으로 FBX Export하기 전 유의사항 (X Form, Scale, System Unit)등을 학습하고 배경 구조물(Prop) import Option에 대해서 학습합니다.	박정환
4회차	12월 13일 (월)	14:00 - 18:00 [4H]	Environment	Static Mesh와 Static Mesh Editor에 대한 툴과 기능들을 시작으로 FBX Static Mesh Pipeline을 사용하여 Import 하고 Setup하는 방법을 학습합니다. Lights를 배치하여 구성하는 방법과 다양한 Lights에 대한 기능들 및 Light Map(UV, 밀도, Bake)을 생성하는 방법을 학습합니다.	손준식
5회차	12월 14일 (화)	14:00 - 18:00 [4H]	Realtime Content 제작	Landscape Tool 과 Megasan 파일을 활용하여 배경을 제작합니다. 제작시 학습된 다양한 언리얼 엔진의 기능들을 활용합니다.	손준식
6회차	12월 15일 (수)	14:00 - 18:00 [4H]	레벨 시스템	언리얼 엔진은 기본적으로 레벨을 계층구조로 설정할 수 있도록 레벨시스템이 설계되어 있습니다. 최상위 레벨인 퍼시스턴트 레벨과 하위 레벨인 서브 레벨로 통해 레벨의 계층을 설정하면 필요한 시점에 레벨을 로드하거나 해제하는 레벨 스트리밍을 활용할 수 있습니다. 또한 레벨 스트리밍 기능을 사용하지 않더라도 레벨을 설계할 때 좀 더 편리한 작업이 가능합니다. 레벨을 사용 목적과 상황에 따라 세부적으로 나누어 제작해보고 이를 계층 구조로 배치하는 방법에 대해 학습합니다.	장세윤
7회차	12월 16일 (목)	14:00 - 18:00 [4H]	블루프린트 기초	언리얼은 블루프린트라는 시스템을 통해 프로그래밍 로직을 가진 객체를 제작할 수 있는 기능을 제공합니다. 블루프린트를 통해 월드 공간에 배치할 수 있는 다양한 오브젝트를 구성하는 실습을 진행합니다. 블루프린트를 통해 프로그래밍 로직도 구성할 수 있습니다. 비주얼 스크립트 도구로 많이 알려진 블루프린트를 활용해 프로그래밍 로직을 구성하는 방법에 대해 살펴봅니다. 블루프린트의 기초 개념에 대해 익히고 함수, 변수, 배열, 이벤트 등의 사용방법을 살펴보고 블루프린트의 전체적인 개념에 대해 이해합니다.	장세윤
8회차	12월 17일 (금)	14:00 - 18:00 [4H]	게임 플레이 프레임워크의 이해	언리얼엔진은 게임 플레이 프레임워크라는 구조를 갖고 있고 이를 바탕으로 동작하도록 설계된 엔진입니다. 언리얼 엔진의 기본 틀이라 할 수 있는 게임 플레이 프레임워크의 구조에 대해 살펴보고 빙의(Posses)를 통해 컨트롤러에서 제어할 수 있는 폰(Pawn)을 제작합니다. 폰의 제작 방법을 살펴본 뒤 폰을 비롯해 게임 프레임 워크를 구성하는 핵심 요소인 게임 모드, 컨트롤러를 제작하는 방법을 살펴봅니다.	장세윤