

| | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNICAMPANIASUN0050973 |
| Titolo | 7: Spectral theory of differential operators / M. A. Shubin (ed.) |
| Pubbl/distr/stampa | 272 p., : ill. ; 24 cm |
| ISBN | 35-405-4677-4 8-3-642-08116-3 |
| Edizione | [1994] |
| Descrizione fisica | Tit. della cop. : Partial differential equations seventh. |
| Soggetti | 47-XX - Operator theory [MSC 2020] 35-XX - Partial differential equations [MSC 2020] 00B15 - Collections of articles of miscellaneous specific interest [MSC 2020] |
| Lingua di pubblicazione | Inglese |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |

| | |
|-------------------------|---|
| 2. Record Nr. | UNINA9910159363103321 |
| Autore | Schumann Hans-Georg |
| Titolo | Spiele programmieren mit der Unreal Engine für Kids |
| Pubbl/distr/stampa | Frechen : , : mitp, , 2017 ©2017 |
| ISBN | 3-95845-526-3 |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (430 pages) |
| Collana | mitp fur Kids |
| Soggetti | C++ programmieren 3D Games Unreal Engine Game Development Spiele entwickeln Blueprints |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Note generali | PublicationDate: 20170116 |
| Nota di contenuto | Cover -- Titel -- Impressum -- Inhaltsverzeichnis -- Vorwort -- Einleitung -- Kapitel 1: Das erste Projekt -- Unreal Engine starten -- Kleiner Rundgang -- Ein Objekt einsetzen -- 2D oder 3D? -- Komponenten -- Unreal beenden -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und eine Aufgabe -- Kapitel 2: Einsatz einer Spielfigur -- Projekt-Verwaltung -- Vom Actor zum Character -- Der richtige Input -- Ein Blueprint für den Player -- Knoten knüpfen -- Game Mode -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und eine Aufgabe -- Kapitel 3: Blueprints -- Ereignisse und Aktionen -- Springen ... -- ... und Ducken -- Die Sache mit der Maus -- Rotations-Kontrolle -- Kamera-Einstellung -- Gehen oder Laufen? -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und eine Aufgabe -- Kapitel 4: Textur, Material, Mesh -- Eine neue Spielszene -- Material und Texturen -- Material-Einsatz -- Mapping -- 1st oder 3rd? -- Import-Figur -- Das passende Mesh -- Eigener oder fremder Player? -- Zusammenfassung |

-- Ein paar Fragen ... -- ... und eine Aufgabe -- Kapitel 5:
Landschaften -- Von der Ebene zur Landschaft -- Ein Gelände
gestalten -- Texturen-Sammlung -- Layer Blending -- Feinschliff --
Landschaftspflege -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ...
aber keine Aufgabe -- Kapitel 6: Vegetation und Wasser -- Open World
-- Speed Trees -- Bäume pflanzen -- Wind und Wasser -- Material aus
dem Starter Content -- Unter Wasser -- Grenzkontrollen --
Entschlackungskur -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ...
und eine Aufgabe -- Kapitel 7: Bauwerke -- Grenzmauern --
Baumaterial -- Plattenlegen -- Dach-Varianten -- Lichtverhältnisse --
Treppen -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und ein paar
Aufgaben -- Kapitel 8: Klettern und Schwimmen -- Ein Kletter-Trigger
-- Ereignis-Steuerung -- Mehr Input -- Migration -- Auf- und
Abtauchen -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen
... und ein paar Aufgaben -- Kapitel 9: Ein neues Feindbild -- Ein
Mannequin muss her -- Hautwechsel -- Animationen -- State
Machines -- Ein eigenes Animation-Blueprint -- Zusammenfassung --
Ein paar Fragen ... -- ... aber keine Aufgabe -- Kapitel 10: Künstliche
Intelligenz -- Intelligenz-Kontrolle -- Den Feind sensibilisieren -- Die
passende Animation -- Geschwindigkeitsregelung -- Ein eigenes
Blendspace-Element -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ...
und eine Aufgabe -- Kapitel 11: Spiel mir das Lied vom Tod -- Der
Enemy wird gefährlich -- Attacke -- Distanzmessung -- On-Off -- »
Fremder« Exkurs -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und
eine Aufgabe -- Kapitel 12: Partikelsysteme -- Brenzliches Material --
Emitter -- Einsatz des Todesstrahls -- Auf Kollisionskurs -- True oder
False -- Gesundheitszustand -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen
... -- ... und ein paar Aufgaben -- Kapitel 13: Sound -- Geräusche --
Schritt für Schritt -- Sound-Module -- Gedämpfte Schritte -- Sequenz-
Knoten -- Umgebungsmusik -- Zusammenfassung -- Zwei Fragen ...
-- ... und eine Aufgabe -- Kapitel 14: User Interface -- Gesundheits-
Balken -- Energiekontrolle für den Player -- Widgets sichtbar machen
-- Game Over -- Zusammenfassung -- Zwei Fragen ... -- ... und zwei
Aufgaben -- Kapitel 15: Game Tuning -- Aufmarsch der Gegner --
Todes-Trigger -- Enemy is Dying -- Der Feind wird besiegt -- Play
the Game -- Zusammenfassung -- Ein paar Fragen ... -- ... und ein
paar Aufgaben -- Anhang A -- Für Eltern ... -- ... und für Lehrer --
Anhang B -- Unreal installieren -- Anhang C -- Debugging (Values) --
Debugging (Breakpoints) -- Stichwortverzeichnis.

Sommario/riassunto

Long description: Möchtest du eigene Fantasiewelten erschaffen, dort
herumstreifen und sogar deinen selbst gebauten Figuren begegnen?
Hans-Georg Schumann gibt dir mit diesem Buch einen Kasten voller
Werkzeuge, mit denen du den Plan von deinen Spielideen umsetzen
kannst. Mithilfe der Unreal Engine wirst du Schritt für Schritt dein
eigenes 2D- oder 3D-Spiel entwickeln. Die visuelle
Entwicklungsumgebung, die Unreal mit sich bringt, bietet zahlreiche
Möglichkeiten, sich Elemente für ein Spiel zusammenzustellen. Du
lernst mit dem Blueprint-System umzugehen, durch das du dir das
klassische Programmieren mit Textzeilen ersparen kannst. So
erschaffst du ohne Weiteres Objekte, Animationen, Räume und
Landschaften. Du erfährst hier u.a. • was Blueprints sind und wie man
damit umgeht • wie man den 1st-Person und den 3rd-Person-Modus
einsetzt • wie man Landschaften gestaltet und Gebäude baut • wie man
klettert und schwimmt und taucht • wie man einfache Figuren erstellt
und sie animiert • wie man künstliche Intelligenz nutzen kann • wie
man Effekte erzeugt und Sound einsetzt Im Anhang gibt es dann noch
zusätzliche Informationen, zum Beispiel über die Installation der Unreal
Engine. Viele Fragen und Aufgaben am Ende der Kapitel bringen Tüftel-

Spaß und verfestigen das Gelernte im Nu.

Biographical note: Hans-Georg Schumann war Informatik- und Mathematiklehrer an einer Gesamtschule. Er hat viele erfolgreiche Bücher in der mitp-Buchreihe »... für Kids« geschrieben.
