

1. Record Nr.	UNINA9910159363103321
Autore	Schumann Hans-Georg
Titolo	Spiele programmieren mit der Unreal Engine fur 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 fur den Player -- Knoten knupfen -- 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 -- Baume 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 -- Brenzliges 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 -- Gedampfte 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 besiegbar -- 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.
