

CRIAÇÃO DE GAMES MOD I

Aula 1.....	6
Objetivo.....	6
Introdução.....	7
O que é um Game?.....	7
Mercado de Games no Brasil.....	7
Processos na criação de um game.....	8
1. A ideia do game.....	8
2. Gênero.....	9
3. Enredo.....	9
4. Documento do Projeto do Game.....	9
5. Engine.....	10
6. Criação dos níveis e demais elementos gráficos..	10
7. Inteligência Artificial.....	10
8. Sons e Música.....	10
9. Interface com o usuário (jogador).....	10
10. Teste e Depuração.....	11
Desempenho Técnico.....	11
Meta, Desafio e Recompensa.....	11
Repetição.....	12
Utilizando o Editor UDK (Unreal Development Kit).....	12
Requisitos Mínimos para a Instalação.....	12
Exercícios.....	14
Aula 2.....	15
Executando o Editor UDK.....	15
Visão Geral.....	15
A Interface Principal.....	16
Barra de Menu.....	17
Barra de Ferramentas Principal.....	17
Toolbox.....	17
Console Bar.....	17
Abrindo um Arquivo.....	19
Navegação pelas Viewports.....	20
Viewport ToolBar.....	20
Fechando o Editor UDK.....	22
Exercícios.....	23
Aula 3.....	24
Construindo um novo Level.....	24

Retirando as configurações iniciais.....	25
Selecionando o Brush.....	25
Adicionando um CSG.....	26
Movimentando o Brush.....	27
Subtraindo o CSG.....	33
Exercícios.....	38
Aula 4.....	39
Documento do Projeto do Game 1.....	39
Adicionando Luz ao Level.....	43
Copiando um objeto.....	49
Salvando o Level.....	52
Exercícios.....	53
Aula 5.....	55
Utilizando o modo Subtract.....	63
Subtraindo o CSG para criar uma porta.....	64
Alterando as propriedades da luz.....	68
Exercícios.....	71
Aula 6.....	72
Configurando Texturas.....	76
Static Meshes.....	78
Redimensionando Objetos.....	83
Girando Objetos.....	83
Exercícios.....	87
Aula 7.....	88
Trabalhando com os Static Meshes.....	88
Exercícios.....	104
Aula 8.....	106
LightMass Settings.....	107
Light Mass Importance Volume.....	110
Testando o Level.....	111
Exercícios.....	113
Aula 9.....	114
Identificando Colisões.....	114
Utilizando o Unreal Matinee.....	127
Unreal Kismet.....	127
Inserindo Triggers.....	132
Aumentando a área de colisão.....	133
Aula 10.....	137
Inserindo Sons.....	138
Exercícios.....	148

Aula 11.....	149
Criando um Mover.....	150
Elementos do Jogo.....	156
PlayerStart.....	156
Exercícios.....	163
Aula 12.....	164
Criando Cinemáticas.....	164
Particle Systems.....	165
Aula 13.....	183
Finalizando o jogo.....	183
Adicionando uma música ao jogo.....	186
Exercícios.....	189
Aula 14.....	190
Identificando a colisão do fim do jogo.....	190
Exercícios.....	200
Aula 15.....	201
Criando uma contagem regressiva.....	201
Criando o GAME OVER.....	210
Aula 16.....	215
Concluindo o projeto.....	215
Desafio 1.....	217
Criando o arquivo de instalação.....	218
Utilizando o FRONTEND.....	220
Aula 17.....	223
PROJETO FINAL.....	223
Documento do Projeto do Game 2.....	223
Abrindo o Mapa do Projeto.....	224
Alterando as configurações iniciais do jogo.....	226
Adicionando o Player Start.....	227
Alterando o posicionamento da câmera do jogo.....	227
Testando o jogo.....	232
Organizando os scripts no UnrelKismet.....	232
Aula 18.....	235
Adicionando música e mensagens iniciais.....	235
Configurando dispositivos.....	240
Aula 19.....	245
Adicionando uma cinemática.....	245
Trigger GAME OVER.....	259
Aula 20.....	262
Configurando o Trigger GAME OVER.....	262

Adicionando um CONSOLE COMMAND.....	264
Adicionando Plataformas Flutuantes.....	267
Aula 21.....	274
Criando a Segunda cinemática do Jogo.....	274
Adicionando Veículos e Bots.....	282
Aula 22.....	286
Dando ações aos Bots.....	286
Adicionando novos veículos ao jogo.....	302
Aula 23.....	305
Exercícios Desafio.....	305
Aula 24.....	312
Inserindo a terceira cinemática do jogo.....	312
Exercícios Desafio 2.....	319
Aula 25.....	322
Inserindo o veículo final.....	322
Trigger Final do Jogo.....	329
Aula 26.....	335
Criando o Light Mass Importance Volume.....	335
Gerando o arquivo de instalação do jogo.....	337
Utilizando o FRONTEND.....	339
Instalando o jogo.....	340
Aula 27.....	341
Avaliação.....	341
Avaliação – Parte 1.....	341
Documento Do Projeto De Avaliação.....	341
Aula 28.....	343
Avaliação – Parte 2.....	343
Aula 29.....	344
Avaliação – Parte 3.....	344
Aula 30.....	345
Avaliação – Parte 4.....	345
Aula 31.....	346
Avaliação – Parte 5.....	346