禪

ساخت بازی بر پایه اصول و قواعد

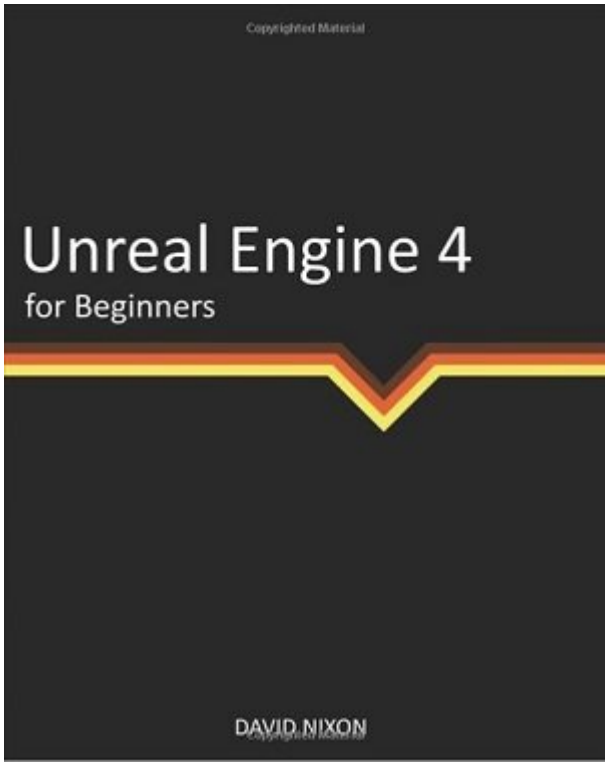
دانلود کنید: کتاب ساخت بازیهای کامپیوتری با استفاده از Unreal Engine 4

Unreal Engine 4
for Beginners

اگر جزو آن گروه از افرادی هستید که در نظر دارند بازیهای کامپیوتری ایجاد کرده و به صنعت چند میلیون دلاری بازیها وارد شوند، بدون شک باید گام اول را به درستی بردارید . به عبارت دقیقتر، اگر در اولین گام بتوانید بهترین موتور ساخت بازیها را انتخاب کنید در ادامه با مشکل چندان بغرنجی روبهرو نخواهید شد .

نام کتاب : ساخت بازیهای کامپیوتری با استفاده از Unreal Engine 4 (Unreal Engine 4 for Beginners)

نویسنده : دیوید نیکسون (David Nixon)
سال انتشار : 2017
شابک: 9-84198-692-0
تعداد صفحات: 473



Copyrighted Material
Unreal Engine 4
for Beginners
DAVID NIXON

شرح مختصری از کتاب

یکی از بهترین موتورهای ساخت بازیها است که در اختیارتان قرار دارد Unreal Engine است. از بازیهای موفقی که با اتکا بر این موتور بازی ساخته شدهاند میتوان به موارد زیر اشاره کرد : including BioShock, Gears of Wars, Splinter Cell, Rainbow 6, Borderland، Dishonored, Mass Effect در گذشته برای دسترسی به این موتور بازی باید هزینه سنگینی را پرداخت میکردید، اما Epic Games سازنده این موتور بازی در نهایت تصمیم گرفت به کاربران اجازه دهد Unreal Engine را به شکل رایگان دانلود کرده و از آن استفاده کنند . البته برای دسترسی رایگان به این موتور، یک پیششرط وجود دارد . اگر خالقان یک بازی از این موتور استفاده کردند و موفق شدند محصولی خلق کنند که در یک بازه سه ماهه بیش از سه هزار دلار به فروش برسد، باید 5 درصد از سود خود را به ازای هر سههزار دلار به شرکت Epic Games پرداخت کنند . بدون شک اکنون فرصت خوبی است که شما نیز در کنار برنامهنویسان کهنهکار بتوانید از این موتور برای خلق بازیهای قدرتمند استفاده کنید . برای دسترسی به این موتور، ابتدا باید در سایت Epic Games یک حساب کاربری ایجاد کرده تا در ادامه بتوانید آنرا دانلود کنید . در فصل اول این کتاب، نحوه دانلود و نصب این موتور تشریح شده است. فصل دوم مفاهیم پایه، عناصر و مولفههایی را که در نرمافزار اصلی قرار دارند بررسی کرده است . فصل سوم مفاهیم جدیتری همچون ویرایشگر Unreal، سفارشیسازی رابط کاربری، پانل Mouse Navigation ،Mode، دوربین، کنترلهای حرکتی، ابزارهای جابجایی، چرخش، تغییر اندازه و بهطور کل هر آن چیزی را که با اشیا درون صفحه در تعامل است، بررسی کرده است. در فصل چهارم، با مدلهای سه بعدی یک شی که به آنها Mesh میگویند آشنا خواهید شد. در فصل پنجم با مفهومی بهنام Blueprint آشنا خواهید شد . این مفهوم در Unreal Engine به دادهها و دستورالعملها اشاره دارد . این فصل به شما نشان میدهد چگونه دادهها و دستورالعملها را برای یک سطح خاص نگه دارید. در فصل ششم با مفاهیم مربوط به بازیکنان و ورودیها، حالتهای بازی و ساخت یک حالت جدید بازی آشنا خواهید شد. در فصل هفتم با پانل Details و پانل Collision آشنا میشوید . در فصل هشتم با نحوه ساخت رابطهای کاربری برای بازی آشنا میشوید . در فصل نهم با صدا و مفاهیم مربوط به صداگذاری روی بازی خود آشنا میشوید . در فصل دهم با مفاهیم تخصصیتری همچون لانچر Epic Games آشنا میشوید .

فایل پیوست:

پیوست	اندازه
کتاب_ساخت_بازیهای_کامپیوتری_با_استفاده_از _ Unreal Engine 4	6.6 مگابایت

دسته بندی:

□□□□□□□ □□□□□□
□□□□□□
□□□□□ □□□□□□:
20:33 - 29/05/1397
□□□□□:
□□□□ □□□□□ - Unreal Engine - game

□□□□□
□□□□:https://www.shabakeh-mag.com/information-feature/13641/%D8%AF%D8%A7%D9%86%D9%84%D9%88%D8%AF-%DA%A9%D9%86%DB%8C%D8%AF%DA%A9%D8%AA%D8%A7%D8%A8-%D8%B3%D8%A7%D8%AE%D8%AA-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C%E2%80%8C%D9%87%D8%A7%DB%8C-%DA%A9%D8%A7%D9%85%D9%BE%DB%8C%D9%88%D8%AA%D8%B1%DB%8C-%D8%A8%D8%A7-%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D9%81%D8%A7%D8%AF%D9%87-%D8%A7%D8%B2-unreal-engine-4