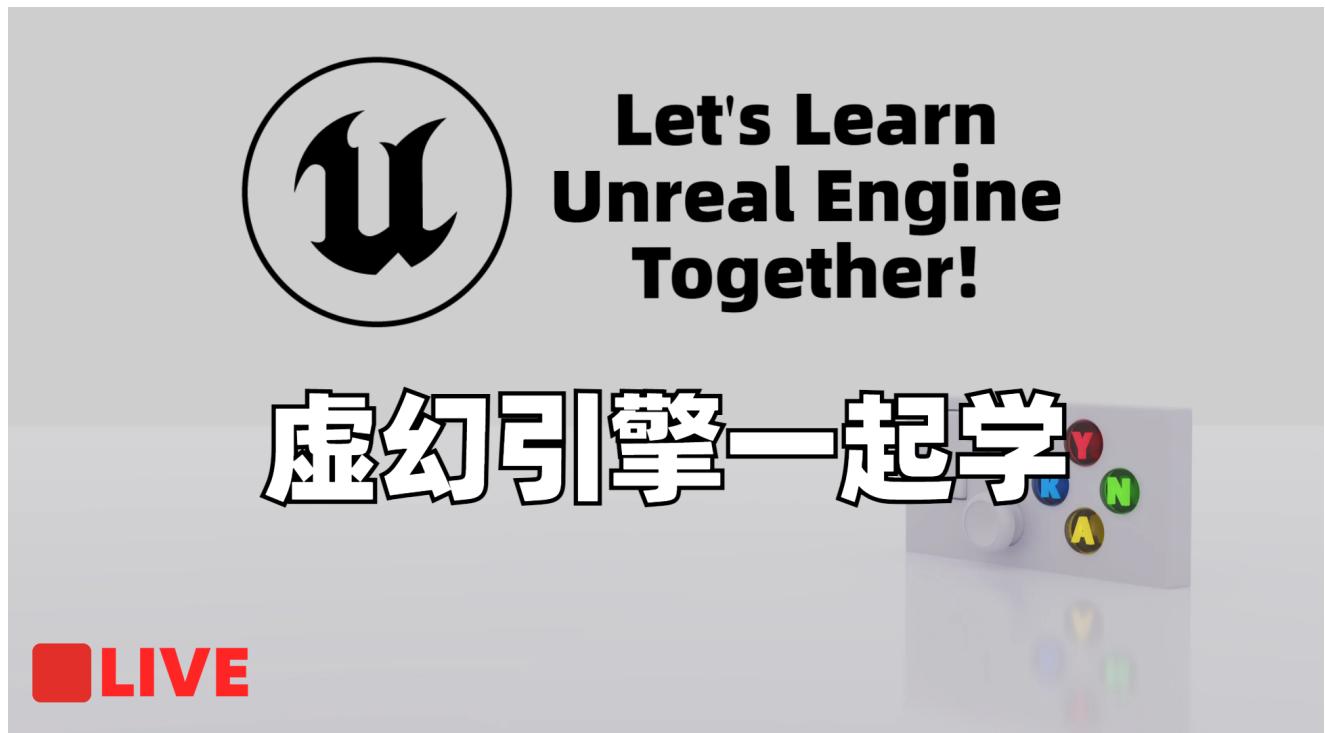


# 【虚幻引擎一起学！】 [Let's Learn Unreal Engine Together!] Toon Tanks V2023

---



## 【项目学习完成】

本项目学习的是GameDev.TV在Udemy发布的教程。

主要内容是一个Top-down类型的射击类小游戏。

个人觉得非常适合虚幻引擎的C++编程入门，因此在直播时使用了这个教程的内容。

如果是从Unity转到UE的话，学习上面提到的教程则会更有优势。

---

### 【Ep.01】

- 直播时间：2023年9月19日
- YouTube: <https://youtube.com/live/crXqddb5vjg>
- Bilibili: <https://www.bilibili.com/video/BV1o34y1P7Lf>

主要内容：

1. 如何在UE里创建C++类及其派生的蓝图类；
2. 如何给对象添加组件
3. 创建玩家角色和敌人角色的共同父类

---

### 【Ep.02】

- 直播时间：2023年9月20日

- YouTube: <https://youtube.com/live/WO6EWzhSN7U>
- Bilibili: <https://www.bilibili.com/video/BV1nH4y1m7NL>

主要内容：

1. UPROPERTY的相关知识（如何将C++变量暴露到蓝图）；
  2. 创建基于BasePawn的玩家角色PlayerTank和敌人角色EnemyTower
- 

#### 【Ep.03】

- 直播时间：2023年9月21日
- YouTube: <https://youtube.com/live/g5c1xq2YPYE>
- Bilibili: <https://www.bilibili.com/video/BV1694y1p7aH>

主要内容：

1. 如何使用EnhancedInput
  2. 实现玩家角色的移动，转向
  3. 炮塔跟随着光标旋转
  4. 敌人炮台在进入索敌范围时自动朝向玩家
  5. UE的计时器（Timer）
- 

#### 【Ep.04】

- 直播时间：2023年9月22日
- YouTube: <https://youtube.com/live/LIUyJJKcdco>
- Bilibili: <https://www.bilibili.com/video/BV12h4y1a7dZ>

主要内容：

1. 【重点】如何在UE里实时生成游戏对象
  2. 创建子弹类
  3. 实现了子弹的移动
  4. UE的碰撞事件
- 

#### 【Ep.05】

- 直播时间：2023年9月23日
- YouTube: <https://youtube.com/live/VShDizIXzNU>
- Bilibili: <https://www.bilibili.com/video/BV1EF411m7UD>

主要内容：

1. 子弹的命中事件(Hit Event)，让子弹可以打到游戏中的单位
-

2. 创建自定义组件：生命值组件(HealthComponent)
  3. UE如何应用伤害(ApplyDamage)
  4. UE的游戏模式(GameMode)
  5. 处理单位的死亡
- 

#### 【Ep.06】

- 直播时间：2023年9月25日
- YouTube: <https://youtube.com/live/B3Eu1helfiA>
- Bilibili: <>

#### 主要内容：

1. 创建自定义玩家控制器类(Custom Player Controller)，用来处理玩家输入的接收与否以及光标的显示
  2. 游戏开始时的倒计时逻辑
  3. 虚幻引擎UI的制作(Widget Blueprint)：制作倒计时UI
  4. 游戏胜负条件的判定逻辑
- 

#### 【Ep.07】

- 直播时间：2023年9月26日
- YouTube: <https://youtube.com/live/Pt8p-4VZFgk>
- Bilibili: <>

#### 主要内容：

1. 实现游戏结束时胜利与失败的逻辑判断
2. 创建游戏结束时的UI(Game Over HUD)
3. UE的粒子系统，给子弹添加命中时的粒子特效
4. UE的粒子系统组件，给子弹添加飞行时的尾迹
5. 单位死亡时的爆炸特效
6. 如何在UE里添加音效
7. 如何在UE里实现相机震动效果
8. 项目总结