

## Capítulo 1:

Este capítulo nos introduce el motor, nos dice de donde descargarlo y que es open source, una vez dicho esto nos empiezan a enseñar para qué sirven algunos aspectos del motor, como el world outliner, modos de edición, la barra del viewport, imagen del splash para el juego, etc.

## Capítulo 2:

Se nos da toda la información acerca de la importación de meshes, la importancia de seguir la regla de 1 unidad en unreal engine, es 1 cm para la relación de objetos del juego, el LOD de un objeto conforme la cámara y posibles materiales del mesh, cosa que para 3dmax solo importa materiales básicos.

También se da una pequeña introducción a los colisionadores de UE, dando los básicos sphere, capsule y box, hasta la opción de auto convex.

## Capítulo 3:

UE4 utiliza PBR para sus materiales, lo que puede darle una calidad muy realista a todos los mesh con materiales, estos se usan desde un mesh hasta para post procesamiento y/o funciones de luz, nos enseña a crear un material desde el editor.

También enseña acerca de operaciones básicas para materiales, vectores, samples de textura, etc.

## Capítulo 4:

Este capítulo nos da un concepto acerca de lo que es el postprocesamiento y de cómo se aplica en unreal, el significado de lo que tienen las opciones de un post process volume y de algunos ejemplos de postprocess (Lut, y materiales de post procesamiento).

## Capítulo 5:

Este capítulo habla del manejo de luces en UE, su 4 posibles luces:

Direccional: simula luz de una fuente infinitamente lejana, ejemplo simular luz del sol.

Spot light: emite luz en forma de cono, en el interior del cono es donde la luz alcanza su forma más brillante, mientras se aleja se difumina.

Point light: similar a un foco, luz a todas direcciones.

Sky light: no emite luz, si no que hace que objetos de la escena funcionen como luz.

Habla también de algunos ajustes de la luz y de su movilidad, y esta última como puede afectar el performance si se tiene una luz dinámica.

Lightmass Global Illumination: es un proceso que simula la luz indirecta, como rebotes de luz y el “sangrado” de color.

El resto del capítulo habla de cómo usar UVs de luz, la calidad de la luz al momento de bakear la escena.

## Capítulo 6:

Este capítulo da la introducción a blueprints y los define cómo scripting visual por nodos, sus diferentes tipos dentro de UE, cómo crear funciones, eventos, etc.

## Capítulo 7:

Este capítulo habla sobre el objeto “Matinee” para creación de cutscenes, nos explica la interfaz del objeto y cómo llegar a usarlos en debidos casos por medio de un trigger y el manejo de cámara dentro del cutscene.

## Capítulo 8:

Manejo y creación de “Hud” por medio de widget, el libro toma de ejemplo la creación de una barra de vidas y la creación de funciones por blueprints para uso del widget.

## Capítulo 9:

Este capítulo habla sobre la creación y manejo de partículas en UE, los cuatros tipos de emisor son:

beam: este tipo conecta a dos puntos definidos y crea haces en medio de ellos.

Gpu: simulación de partículas usando la tarjeta de video.

Mesh Type: literalmente las partículas van a ser miniaturas de un static mesh.

Ribbon: une las instancias de las partículas en orden de nacimiento, útil para hacer rastros.

El resto habla acerca de su manejo dentro del editor, sus colisiones y de cómo usarlos en blueprints.

## Capítulo 10:

Este capítulo habla del manejo de c++ dentro de UE, explica la clase ya definida "character" y empieza a trabajar con ella, explica manejo de macros de Unreal mientras crea funciones de salud del jugador.

## Capítulo 11:

Este capítulo explica ya que se tiene un producto terminado, como empaquetarlo para su forma final y sus 3 posibles empaquetamiento:

DebugGame: Solo recomendable para Testeo.

Development: una versión de DebugGame con mejor performance, debido al mínimo de soporte para debuggear.

Shipping: Versión definitiva.