



Unreal Engine

Conhecendo

Resumo

Um pouco de história

Licença para jogos feitos na Unreal

Conhecer e criando nosso primeiro projeto

História

- Lançamento em 1998
- Primeiro jogo: Unreal
- Quem comprava o jogo recebia um editor de level e um editor de scripts
- A partir da versão 3 a Unreal passou a usar um tipo de licença gratuita até o momento que o jogo começar a gerar lucro

Fortnite



Street Fighter V



Gears of War 4



Days Gone



Batman: Arkhan Knight



Final Fantasy VII Remake



Paladins

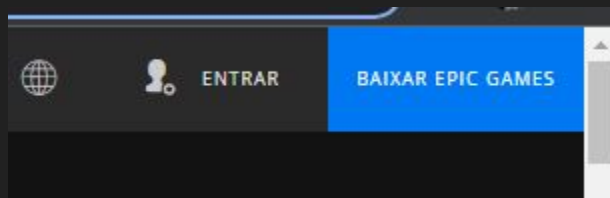


Injustice II



Preparando o Ambiente

1. Apague a site da [Epic Games](#)
2. Baixe o aplicativo Baixar Epic Games
3. Após a instalação, abra o programa grande e de coca-cola
4. ... Errei...



Preparando o Ambiente (Acessando sua Conta)

Escolha uma das opções de conta para acessar, basta escolher a que você já possui



Entrar



Entrar com uma conta Epic Games



Entrar com Facebook



Entrar com Google



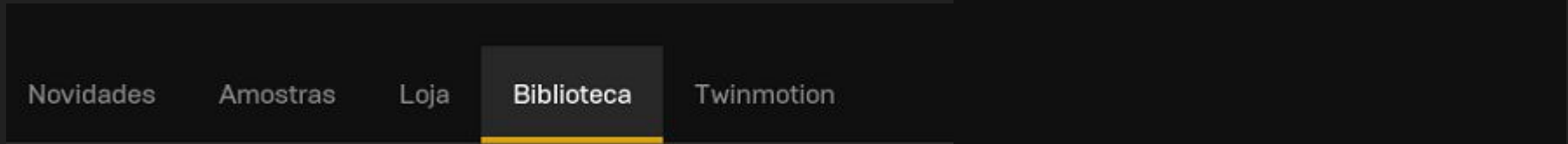
Entrar com Xbox Live



Entrar com a conta para a
PlayStation™Network

Preparando Ambiente (Baixando a Unreal)

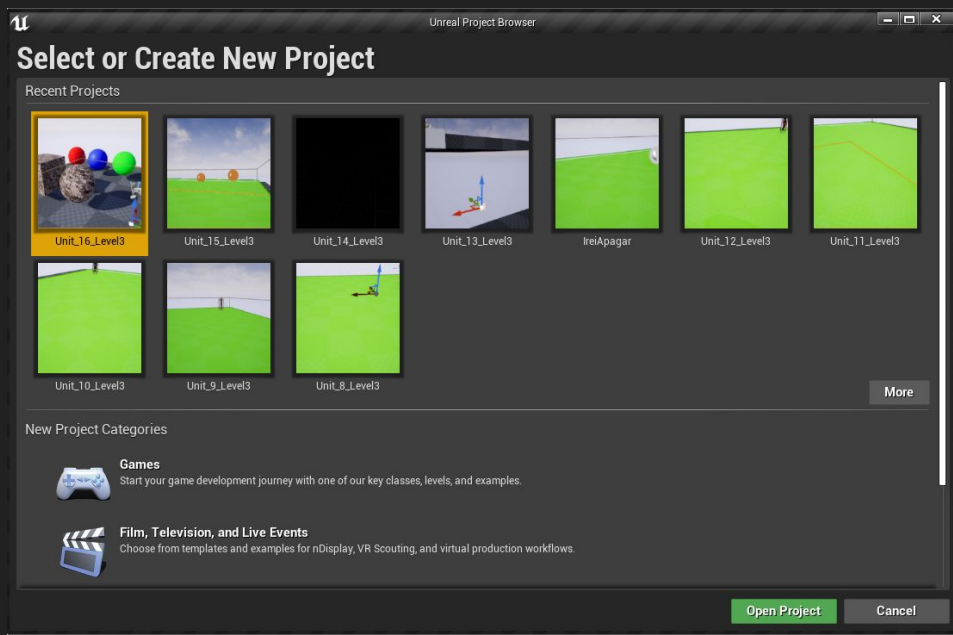
1. No lado esquerdo da janela escolhe a Unreal Engine
2. Na barra superior vá em biblioteca, lá estarão listadas as versões instaladas da Unreal
3. Aqui na escola temos uma versão instalada, mas na sua casa não devem ter versões, então clique no botão com o + para adicionar uma versão
4. Mude para a versão **4.27.2** pois ela será usada durante as aulas



Criando um novo Game

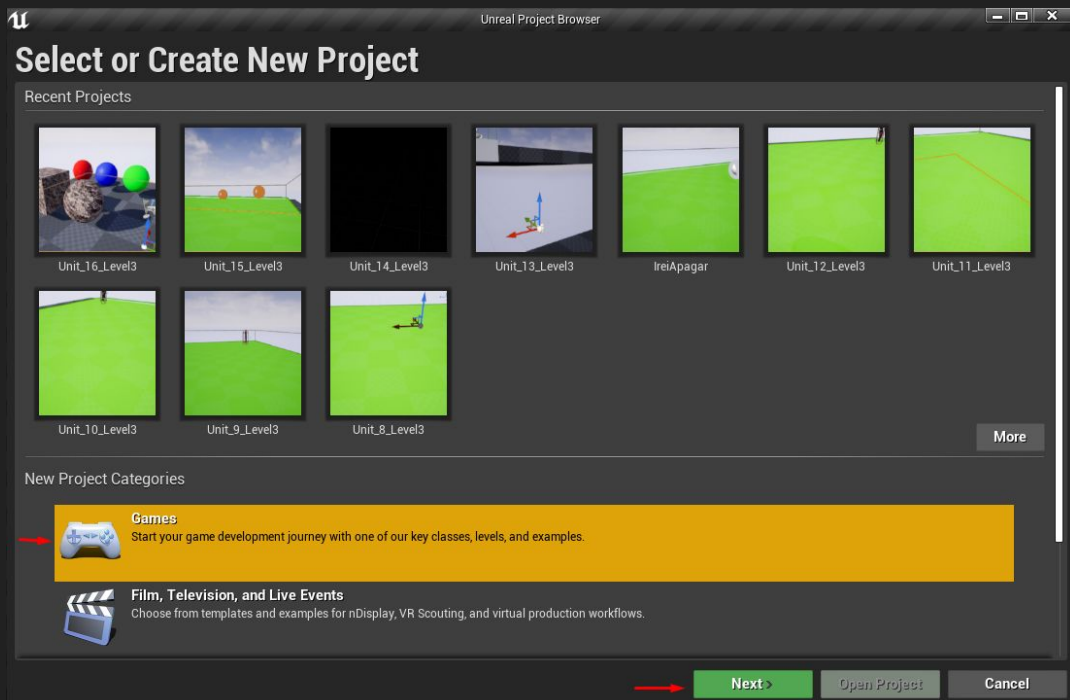
Inicie a Unreal e depois de um tempo você será trazido para uma tela como esta.

Neste caso eu já tenho vários projetos, mas a sua provavelmente estará vazia.



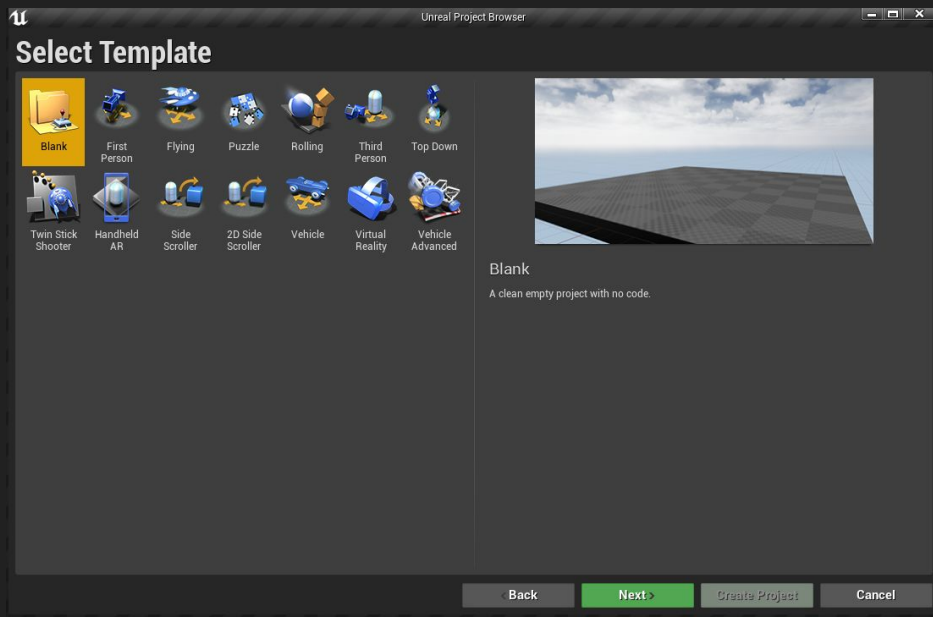
Criando um novo Game

Selecione a opção **Games** e depois clique em **Next**



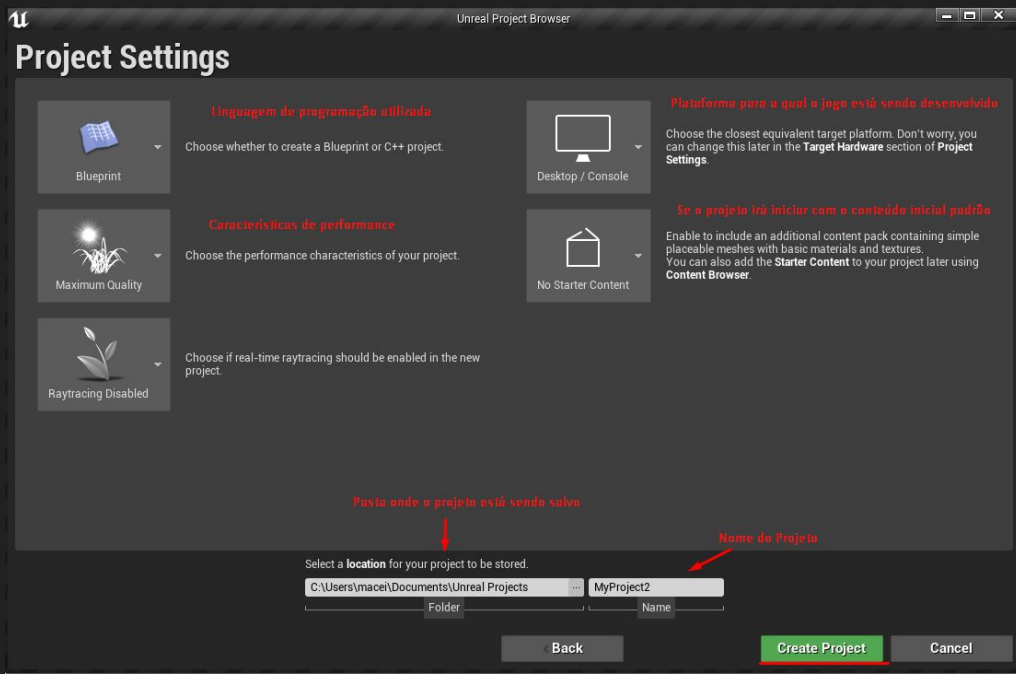
Criando um novo Game

Você virá parar numa tela igual a essa onde poderá escolher um template para o seu jogo. Ele vai ajudar a acelerar o desenvolvimento pois já vem com algumas configurações definidas. No nosso caso iremos escolher **Blank** e clicar em **Next**



Criando um novo Game

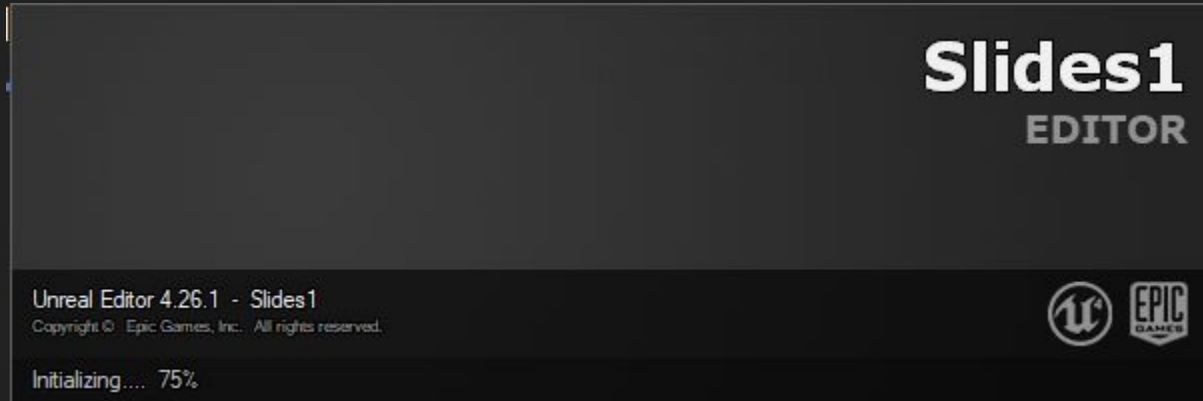
Agora precisaremos preencher alguns campos importantíssimos para prosseguirmos com o nosso projeto



Criando um novo Game

Após isso seu projeto começará a ser carregado.

Isso pode levar algum tempo



Conhecendo a Unreal

Quando o projeto for carregado seremos levados para uma tela semelhante a mostrada a seguir. Caso tenhamos escolhido começar o projeto com um conteúdo inicial - Starter Content - então ela poderá ser diferente, mas ainda terá as mesmas abas

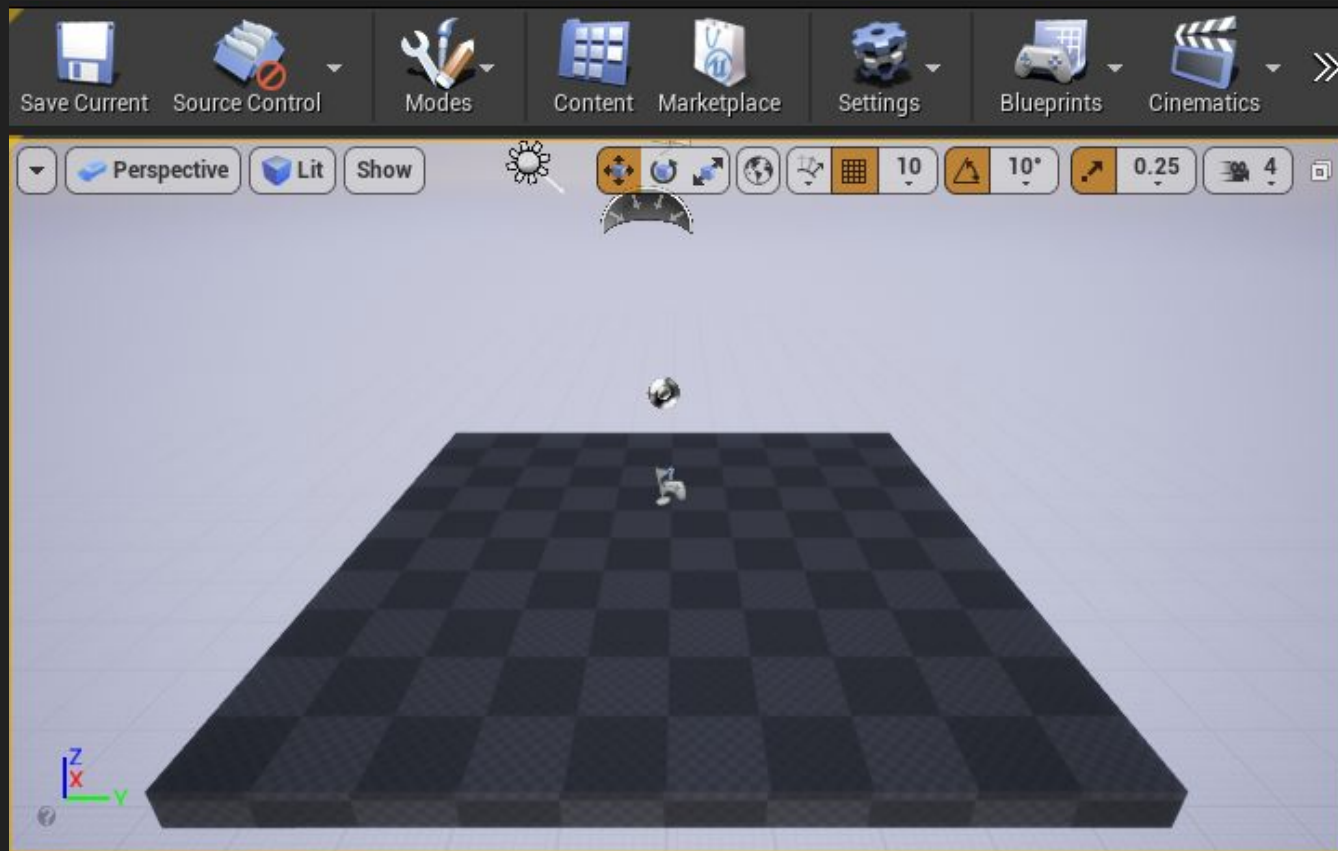
Conhecendo a Unreal (Viewport)

O Viewport é o local da Unreal onde podemos ver como está ficando a nossa cena de diversos ângulos diferentes, é nele também onde testamos o nosso jogo.

No menu superior temos algumas ferramentas importantes para a configuração do nosso projeto, criação de elementos e muitas outras coisas

Podemos movimentar a câmera com o WASD, o botão direito do mouse para mudar o ângulo de visão, com o scroll do mouse para dar zoom e as teclas E e Q para subir e descer.

Conhecendo a Unreal (Viewport)

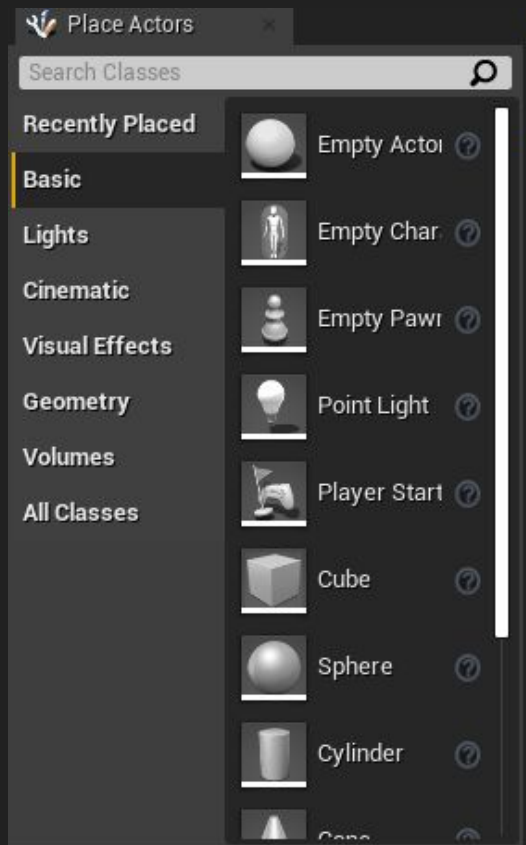


Conhecendo a Unreal (Place Actors)

Também conhecida como Modes, essa aba da Unreal contém os objetos mais básicos possíveis de serem adicionados no jogo.

Eles são divididos em categorias e mesmo que alguns tenham formas parecidas sua funcionalidade no projeto pode mudar

Conhecendo a Unreal (Place Actors)

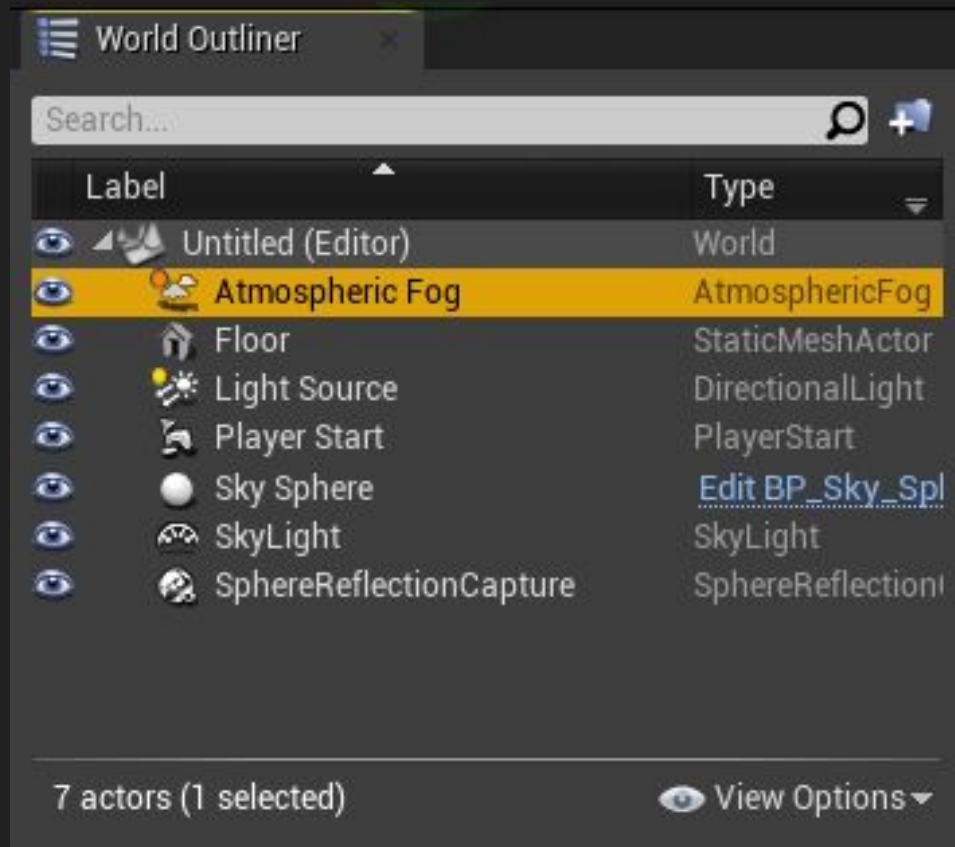


Conhecendo a Unreal (World Outliner)

Nessa aba teremos listados todos os objetos presentes na cena bem como sua hierarquia pois podemos ter objetos que são “filhos” de outros objetos.

Como exemplo mais claro disso temos que todos os atuais objetos na cena são filhos da cena que é representada pelo objeto **Untitled** do tipo **World**

Conhecendo a Unreal (World Outliner)

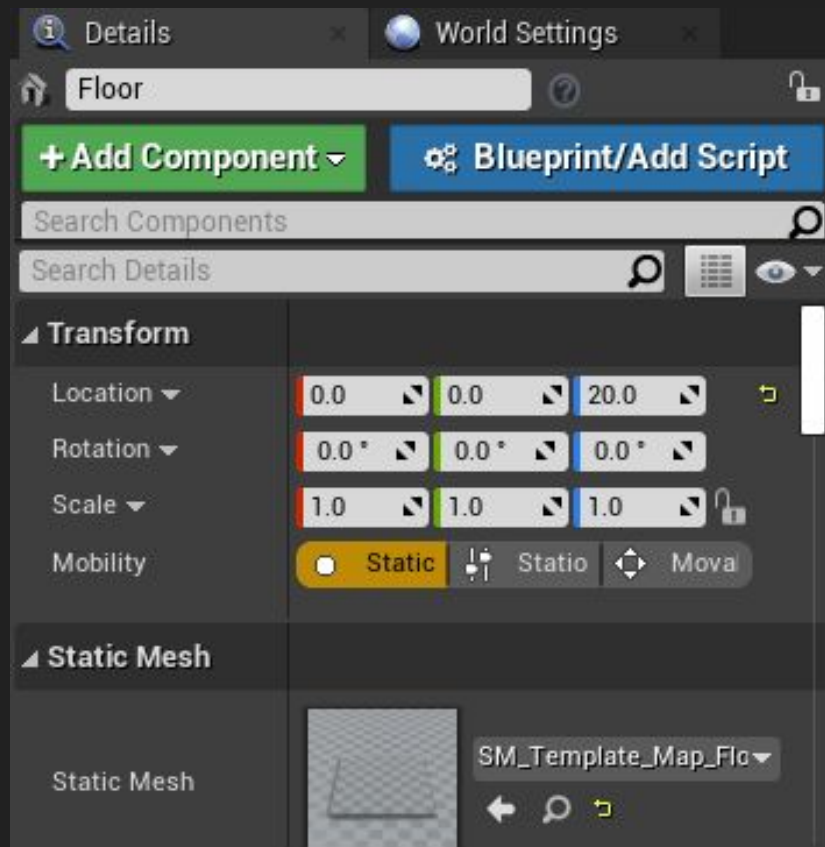


Conhecendo a Unreal (Details)

Nesta aba podemos ver os detalhes do objeto que estiver sendo selecionado no **World Outliner**

Podemos alterar desde a posição de um objeto, o material do qual ele é feito e até mesmo adicionar script ou transformar em um Blueprint (essas opções dependem das configurações do projeto)

Conhecendo a Unreal (Details)

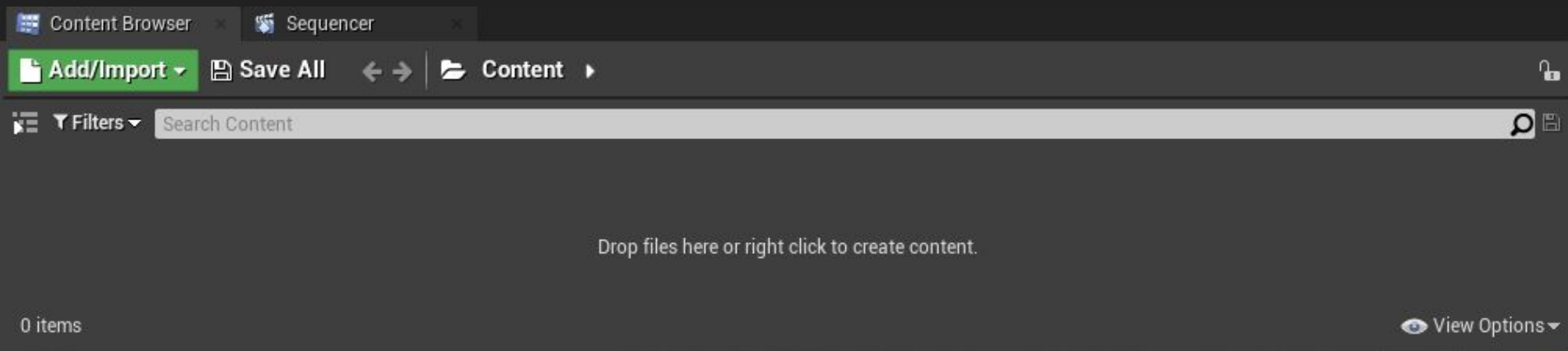


Conhecendo a Unreal (Content Browser)

Nessa aba da Unreal podemos ver todos os arquivos que fazem parte do nosso jogo.

Como eu criei um projeto em branco (**Blank**) e não iniciei com conteúdo para iniciantes (**Starter Content**) o meu projeto não tem nada

Conhecendo a Unreal (Content Browser)



Importando Arquivos

Para importar arquivos para alguma pasta na Unreal, basta clicar com o botão direito na pasta desejada e escolher a opção como na imagem

Após isto basta selecionar o arquivo ou os arquivos desejados e importar

Cuidado apenas ao importar arquivos de personagens. Sempre importe a T-Pose primeiro e somente depois importe as animações

