

Le Guide Unreal Engine by Lukintosh

Le Guide Unreal Engine by Lukintosh

Introduction a Unreal Engine

Unreal Engine est un moteur de jeu developpe par Epic Games. Il permet de creer des jeux video, des experiences VR/AR et même des films d'animation.

Installation

1. Cree un compte sur <https://www.unrealengine.com>
2. Telecharge et installe Epic Games Launcher
3. Installe Unreal Engine 5 depuis le launcher

Interface de base

- Viewport : Vue 3D en temps reel
- Content Browser : Navigateur de contenu
- Outliner : Hierarchie des objets
- Details Panel : Proprietes des objets
- World Settings : Parametres globaux du niveau

Creer un projet

- Ouvre le Launcher
- Clique sur "Games"
- Choisis "Third Person", "First Person" ou "Blank"
- Active "Starter Content"
- Donne un nom : MonPremierJeu

Le Guide Unreal Engine by Lukintosh

Actions principales

- Ajouter un cube : Place Actors -> Basic -> Cube
- Déplacer (W), Tourner (E), Échelle (R)
- Play : Lance le jeu en temps réel

Blueprint de base

1. Crée un Blueprint Class -> Actor
2. Ajoute un Static Mesh -> Cube
3. Dans Event Graph :
 - Event Begin Play -> Print String : "Bonjour Unreal!"
 - Event Tick -> Add Actor Location -> Vector (0,0,1)

Vocabulaire Unreal

Level = Niveau

Actor = Acteur

Blueprint = Plan bleu

Static Mesh = Maillage statique

Material = Matériau

Lighting = Éclairage

Exemple de phrases de développeur Unreal en français :

- Je compile mon Blueprint
- J'ajoute un Trigger Box
- Je fais un Bake Lighting

Le Guide Unreal Engine by Lukintosh

- Je build mon projet Windows

C++ dans Unreal (Exemple simple)

Cree une nouvelle classe C++ basee sur Actor et ajoute un log dans BeginPlay :

```
void AMonActeur::BeginPlay()

{
    Super::BeginPlay();

    UE_LOG(LogTemp, Warning, TEXT("Bonjour depuis C++ !"));
}
```

Bon courage, futur developpeur Unreal !