

Réalisation d'un jeu vidéo d'infiltration sous Unreal Engine 4

LAMBERT Sylvain
MAGHLAOUA Idris
WYBRECHT Lucas

5ETI-IMI



Sommaire

- 1) Présentation d'Unreal Engine 4
- 2) Menu de départ
- 3) Création du terrain et du bâtiment
- 4) Gestion du personnage
- 5) Gestion de l'IA
- 6) Conclusion



1) Présentation d'Unreal Engine 4



2) Menu de départ

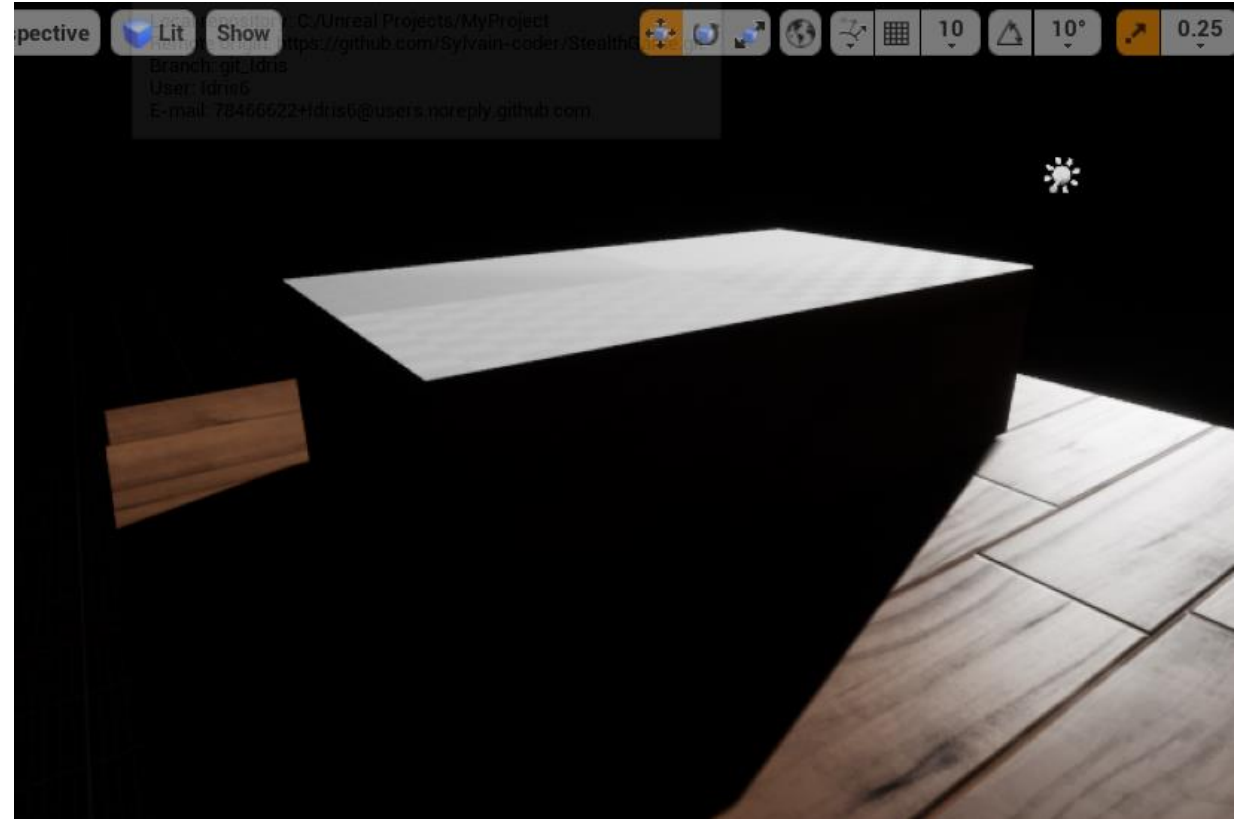


Play

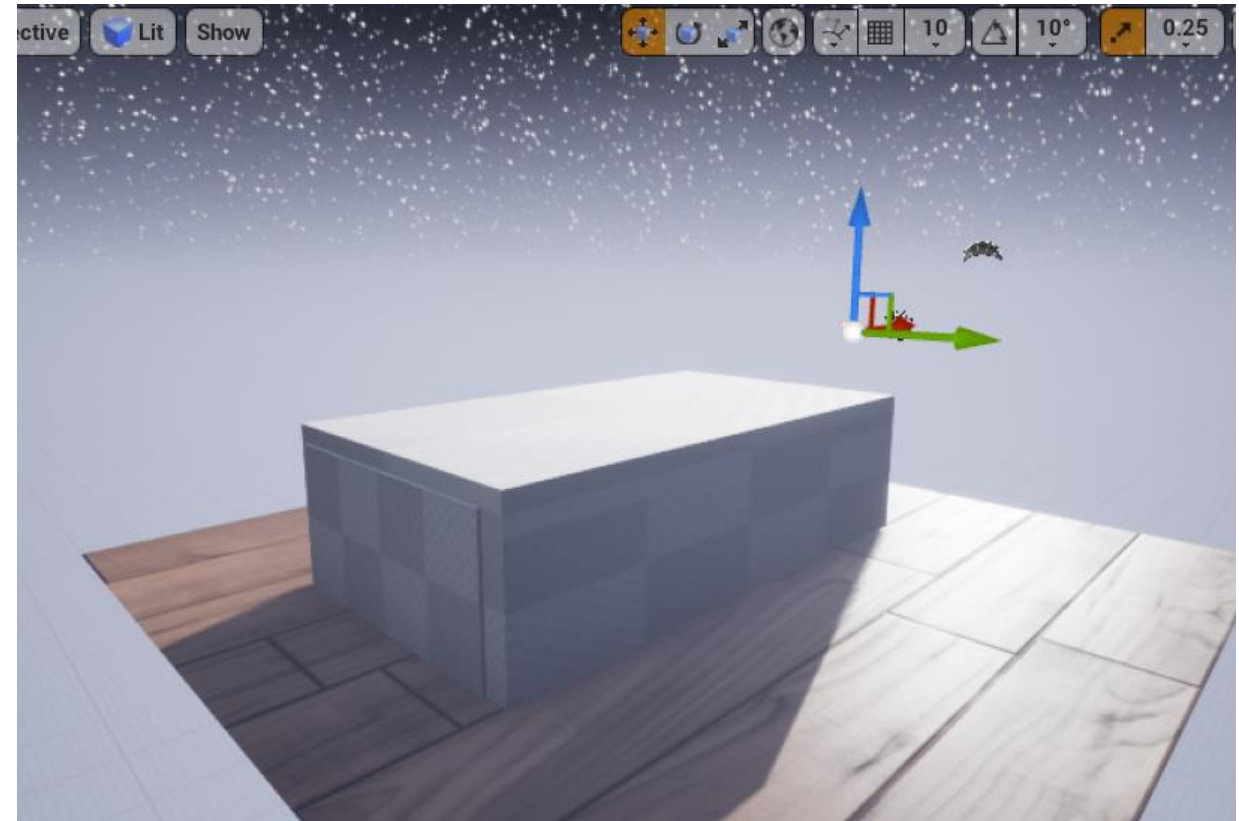
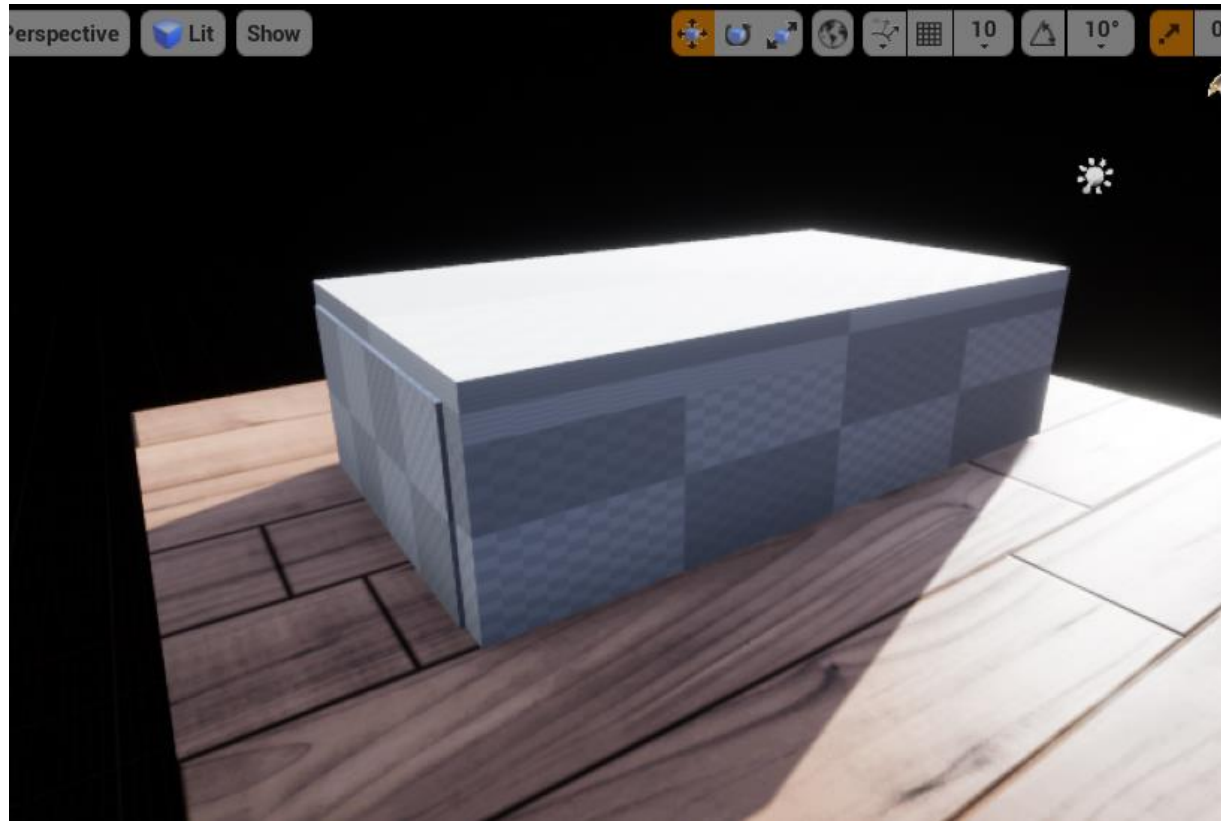
Settings

Exit

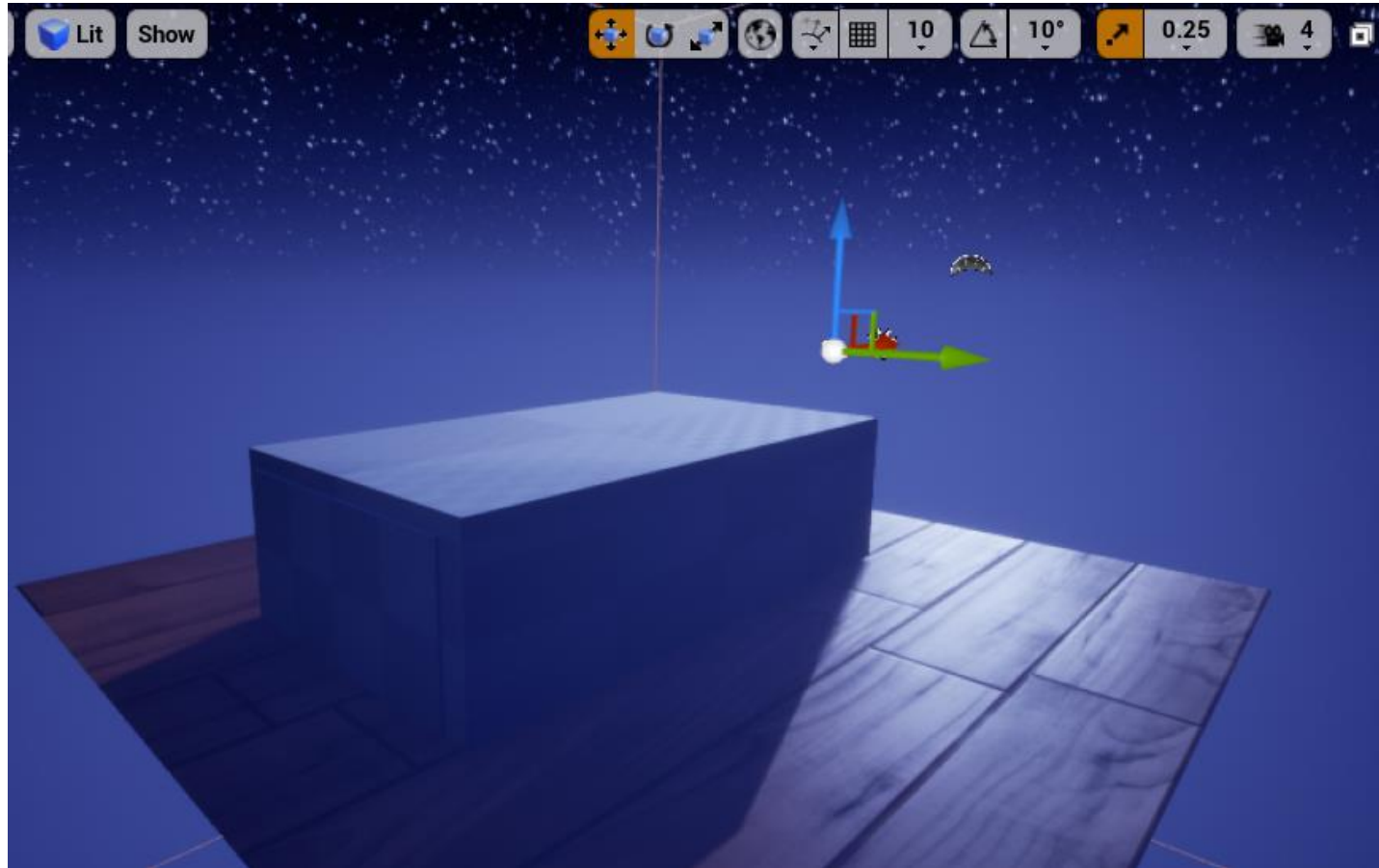
Niveau de base



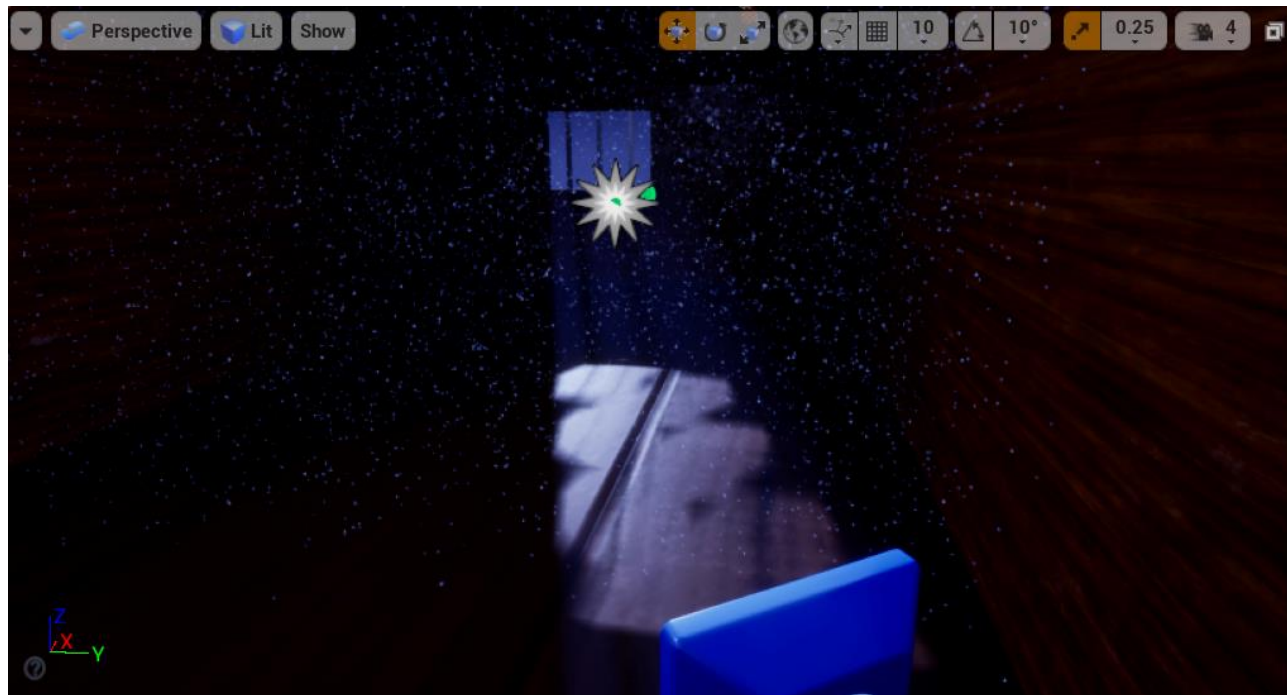
Gestion de la lumière



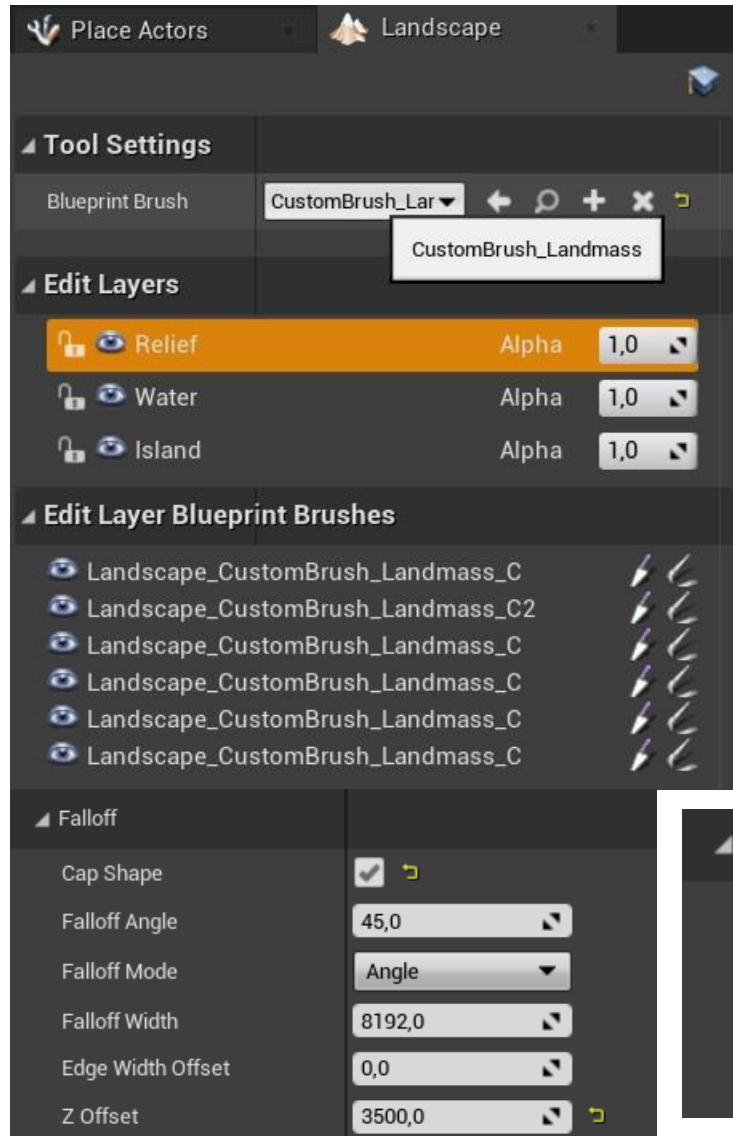
Gestion du ciel



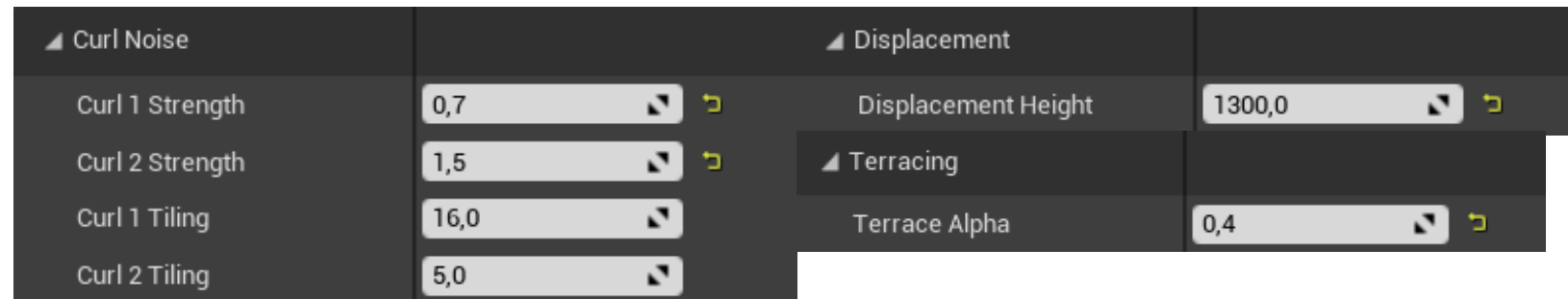
Shadows



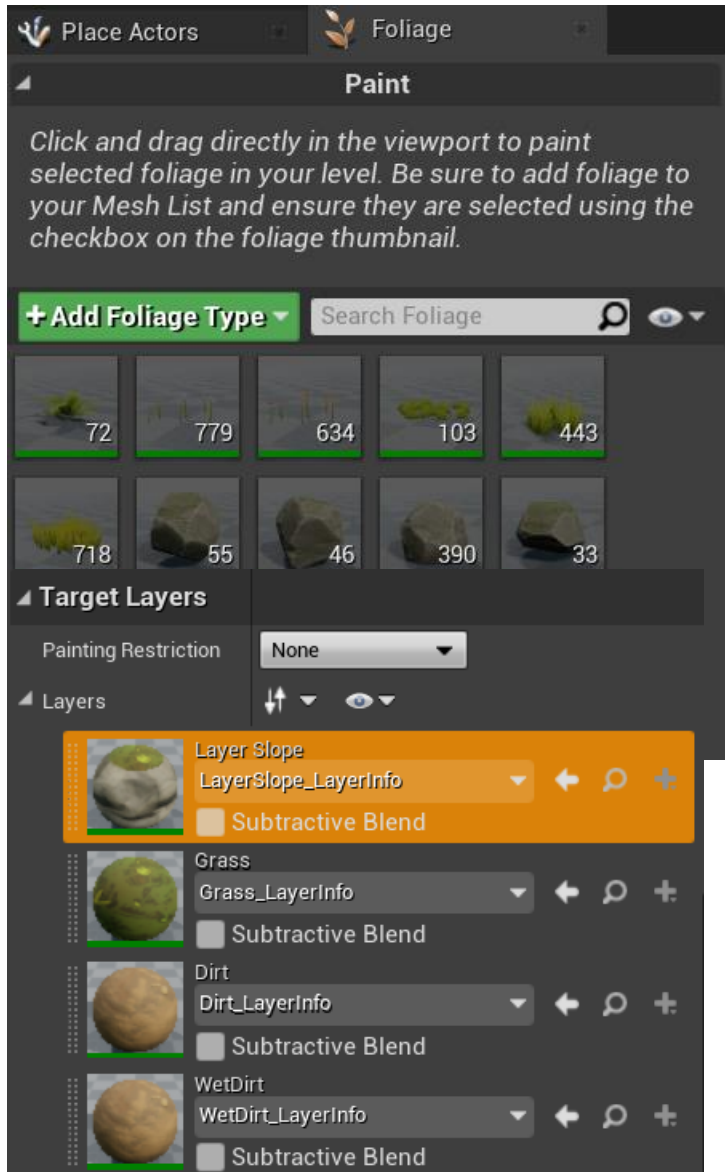
3) Création du terrain et du bâtiment



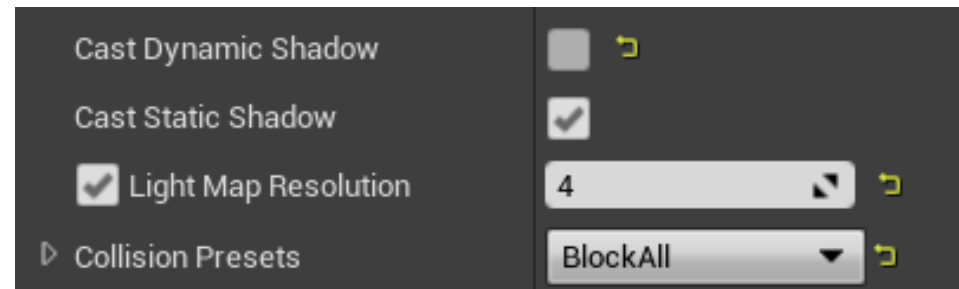
Création de la géométrie du terrain



3) Création du terrain et du bâtiment



Ajout des éléments de végétation

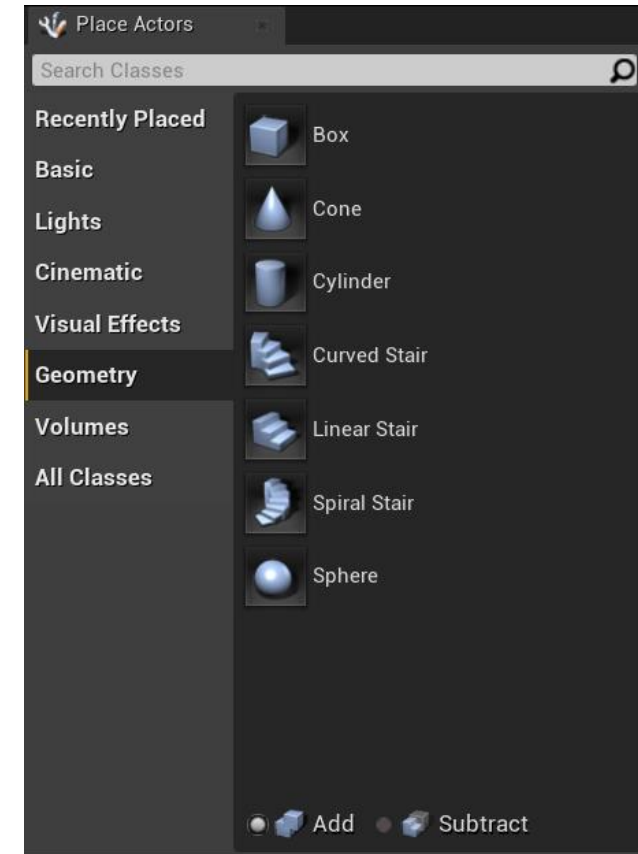


3) Création du terrain et du bâtiment

Création du bâtiment



Illustration du bâtiment



Utilisation de *Box brush*

4) Gestion du personnage

- Gestion des interactions entre le personnage et certains objets :

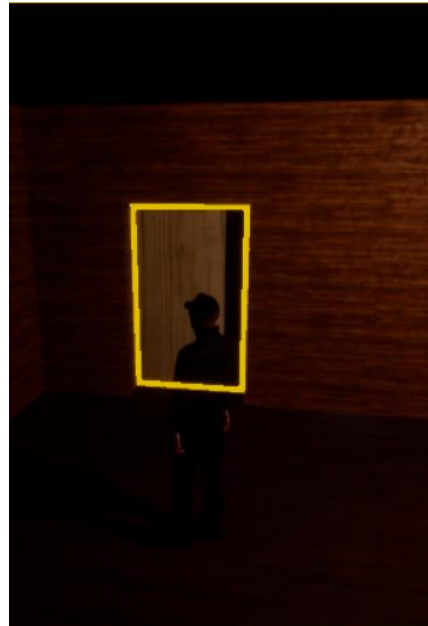


4) Gestion du personnage

- Mise en évidence des objets avec lesquels on peut interagir grâce à un *glow effect* :



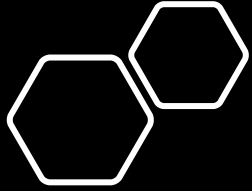
Glow effect pour la clé



Glow effect pour la porte

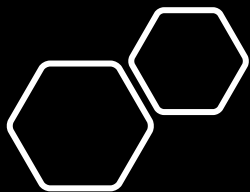


Utilisation de Box pour le glow effect

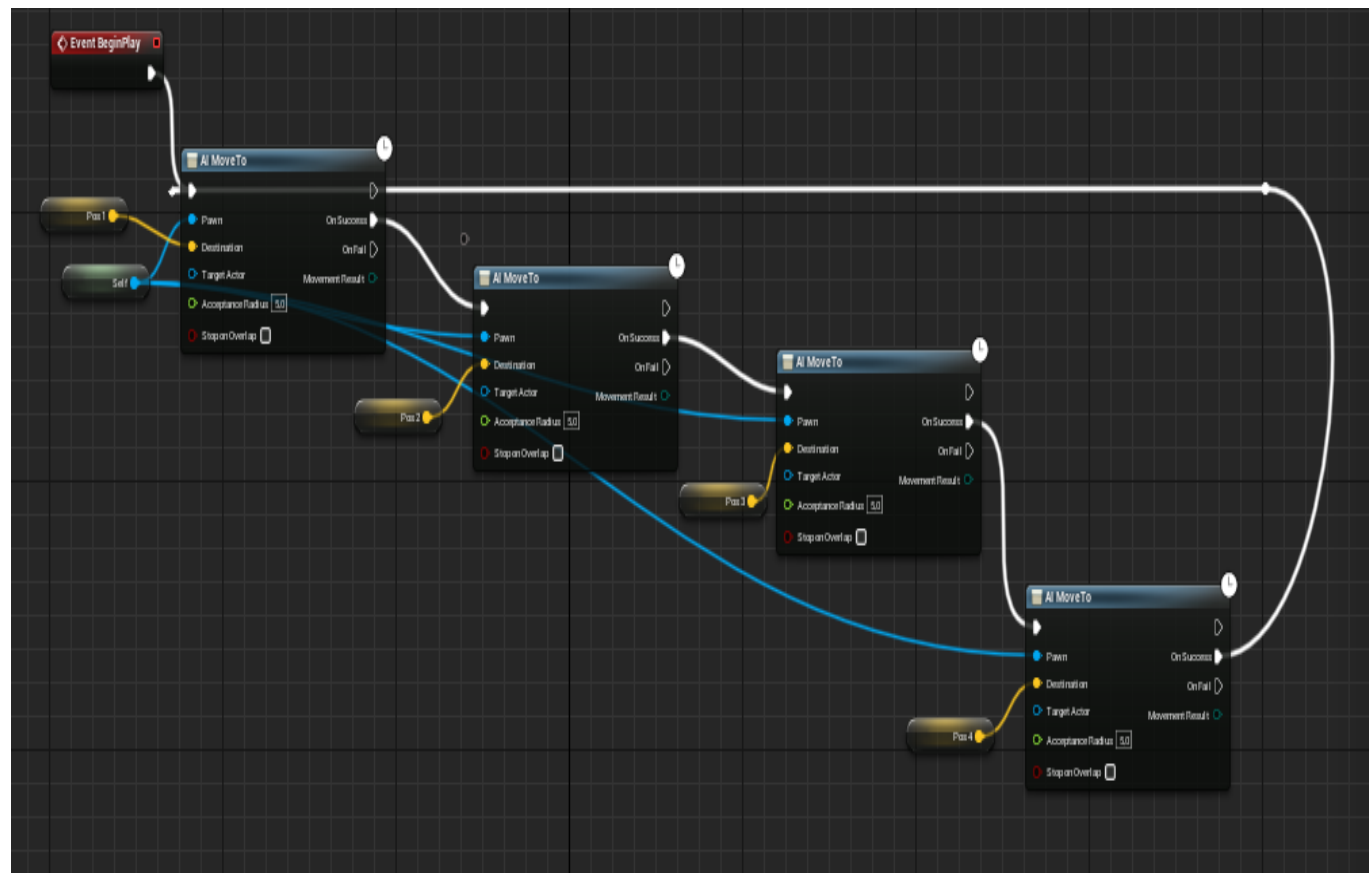


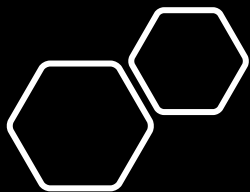
Gestion de l'IA

- 3 types :
- -> Patrouille
- -> Poursuiveur
- -> Patrouille + Tir

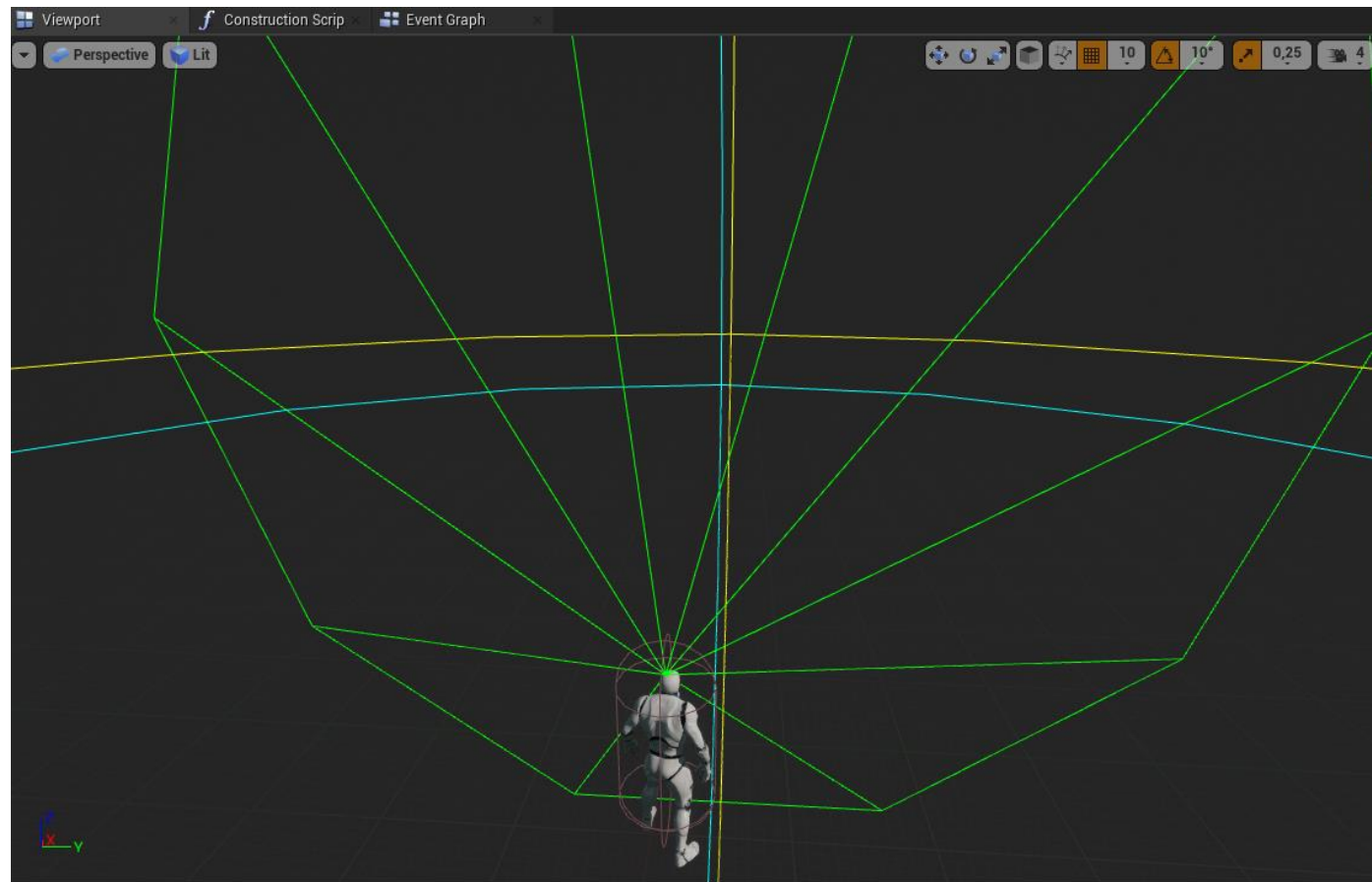


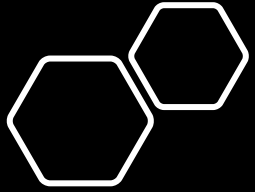
Gestion de l'IA



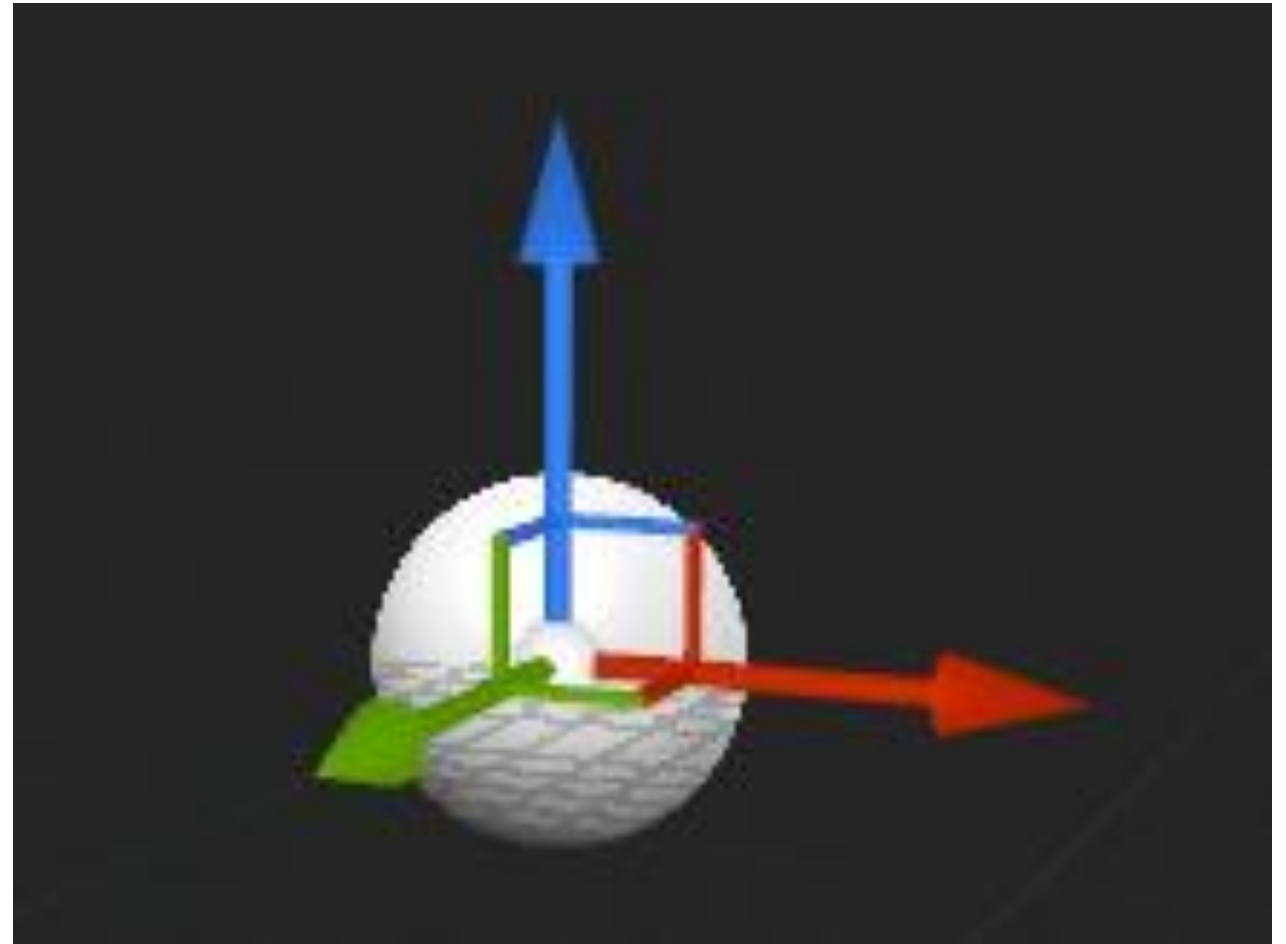


Gestion de l'IA





Gestion de l'IA



6) Conclusion

Création d'un menu
avec effets de
particules

Création d'un
environnement et
d'un personnage
avec ses interactions

Création d'IA avec un
comportement bien
défini

Bibliographie

➤ Pour le menu de départ :

- [Unreal Engine 4 | Création d'une scène de nuit](#)
- [Unreal Engine 5 - Light Scene de Base](#)
- [How To Create A Pause Menu | New And Improved - Unreal Engine 4 Tutorial](#)
- [How To Create A Main Menu - Unreal Engine 4 Tutorial](#)
- [How To Create A Pause Menu - Unreal Engine 4 Tutorial](#)
- [UE4 dust Particles tutorial](#)

Bibliographie

- Pour la création du terrain et du bâtiment :
 - [Unreal Engine 5 : Créer une Map Open World en 15 minutes](#)
 - [Unreal Engine 4 \[Horror Game\] - Map #1 Création d'une Maison !](#)
 - [BSP To Static Mesh and Add Collision](#)

- Pour la gestion du personnage :
 - [Escape Room](#)
 - [How to Import a Character and Animations From Mixamo into Unreal Engine 5](#)
 - [Unreal Engine C++ Tutorial - Glow effect on items](#)

Bibliographie

➤ Pour la gestion de l'IA :

- [AI Patrol | Custom Locations - Unreal Engine 4 Tutorial](#)
- [AI Stops Moving When Looked At - Unreal Engine 4 Tutorial](#)
- [Shooter AI Tutorial Unreal Engine 4](#)

➤ Lien GitHub du projet :

- <https://github.com/Sylvain-coder/StealthGame.git>

➤ Documentation Unreal Engine 4.27 :

- [Unreal Engine 4.27 Documentation](#)

A cluster of overlapping yellow squares of various sizes in the top-left corner.

Merci de votre attention