

The Ultimate UNREAL Beginner's Guide

TIPS, TRICKS AND TECHNIQUES TO MASTER UE5



UNREAL
ENGINE

Contenu

| | | |
|---|---------------------------------|----|
| | Éditeur de niveau | 1 |
| | Acteurs | 2 |
| | Navigateur de contenu | |
| 1 | .3 Raccourcis clavier | 4 |
| 2 | Editeur de matériaux | |
| | .5 Maillage statique | 6 |
| | Modèles de projet | 7 |
| | Préférences | 8 |
| | Marché | 9 |
| | Recherche | 10 |
| | externes | 11 |
| 1 | Paramètres du projet | 12 |
| | Modes | 13 |
| | C++. | 14 |
| | Plans | 15 |
| | Trucs et astuces | 16 |
| | Nanites | 17 |
| | Lumen. | 18 |
| | Mégascans. | 19 |
| | Mélangeur Quixel | 20 |
| | Rejoignez-nous ! | 21 |
| | Besoin d'aide ? | 22 |



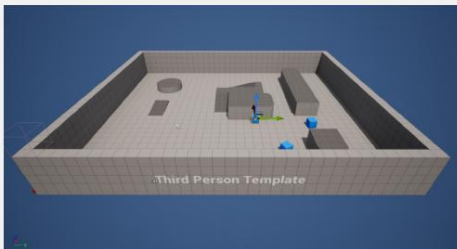
Éditeur de niveau

L'éditeur de niveau comprend une gamme d'outils pour placer et manipuler des objets, créer des environnements et configurer des mécanismes de jeu. C'est la fenêtre principale d'Unreal Engine.

Viewport

Zone principale de l'interface où vous pouvez voir et interagir avec votre monde de jeu.

1



Barre d'outils

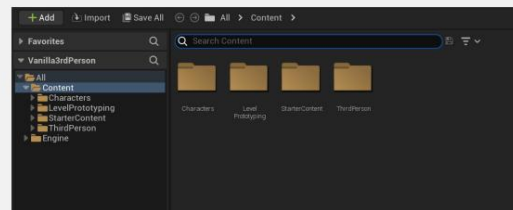
Situé en haut de l'interface et contient une variété d'outils et d'options pour travailler avec le moteur.



Panneau Détails

Affiche des informations sur l'objet ou l'élément actuellement sélectionné.

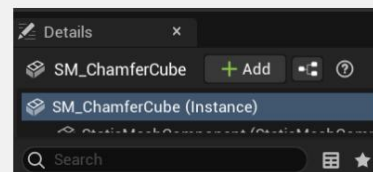
2



Navigateur de contenu

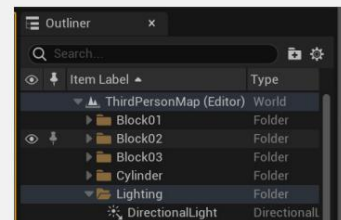
Emplacement central pour gérer les actifs de votre projet.

2



Esquisse

Affiche tous les objets de la scène dans une hiérarchie sélectionnable.

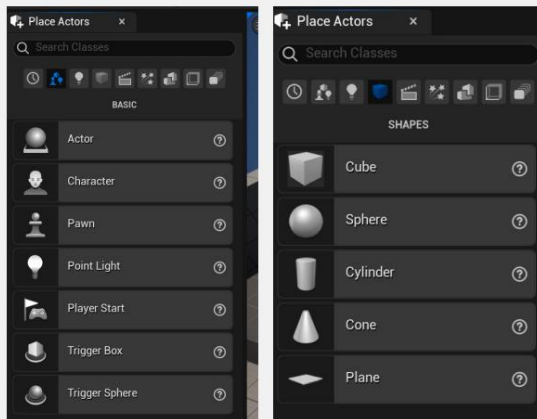


Acteurs

Acteur est le terme désignant tout ce qui peut être placé dans un niveau. Ils peuvent être statiques ou dynamiques.

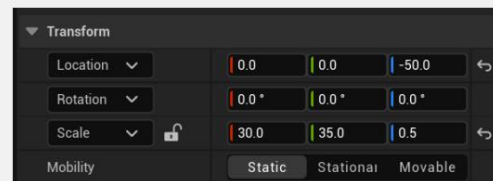
Les acteurs prennent en charge 1 les transformations 3D telles que la translation, la rotation et la mise à l'échelle.

Vous pouvez ajouter un panneau Placer des acteurs à partir de Fenêtre > Placer un acteur. Le panneau apparaîtra sur le côté gauche de la fenêtre de l'éditeur. Faites glisser et déposez les acteurs du panneau dans la scène. 1 Il existe différents types de panneaux disponibles dans les différents onglets en haut.



Après avoir ajouté un acteur à la scène, vous pouvez cliquer dessus et voir les détails à ce sujet.

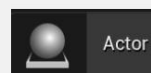
Dans la section de transformation en bas, vous pouvez choisir quel type d'acteur cet objet sera.



Statique est destiné aux acteurs qui ne sont pas destinés à se déplacer ou à se mettre à jour pendant le jeu. 2 Stationnaire signifie qu'ils peuvent changer pendant le jeu mais pas

déplacer.

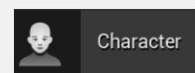
Mobile signifie qu'un acteur peut être ajouté, supprimé ou déplacé pendant le jeu.



Un acteur est tout ce qui peut être placé dans un niveau



Un pion est un acteur qui peut être contrôlé.



UN Le personnage est un humanoïde pion.



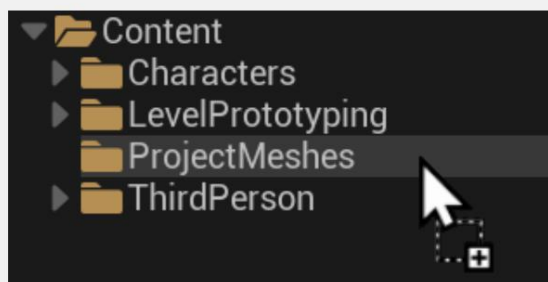
Navigateur de contenu

Le navigateur de contenu est l'endroit où vous gérez les actifs de votre projet. Le bouton Content Drawer est 1 situé dans la barre d'outils inférieure de l'éditeur. Il ouvre un navigateur de contenu temporaire.

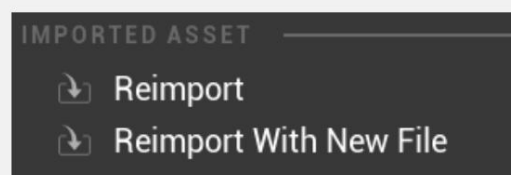
Si le tiroir de contenu est ancré dans la mise en page, il reste ouvert.

Les ressources peuvent être glissées et déposées dans le navigateur de contenu ou importées avec le bouton Importer à gauche de la fenêtre.

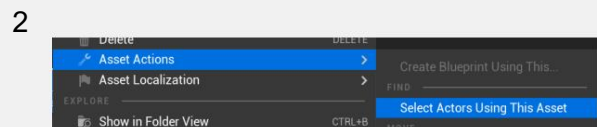
Tous les dossiers et éléments seront importés avec la même structure de dossiers dans le dossier mis en évidence par le souris.



Dans le menu du clic droit sous Actif importé, vous pouvez réimporter votre actif s'il a été modifié ou également le réimporter avec un nouveau fichier pour remplacer votre actif dans la scène.

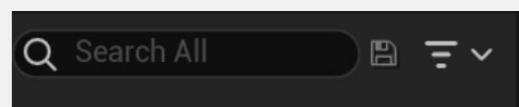


Faites un clic droit sur un actif et choisissez Actions d'actif > Sélectionner les acteurs et recherchez tous les endroits où l'actif est référencé dans la scène.



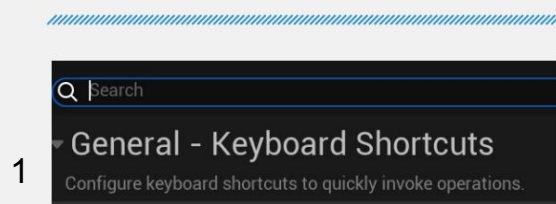
Vous pouvez effectuer une recherche dans le navigateur de contenu avec le menu de recherche.

À côté de la barre de recherche se trouve une icône de sauvegarde pour que vous puissiez enregistrer vos recherches. Vous pouvez également utiliser la liste déroulante des filtres pour filtrer vos recherches.



Raccourcis

Les raccourcis clavier sont un moyen d'accélérer votre flux de travail dans Unreal Engine. Si vous souhaitez ajouter ou modifier des raccourcis clavier, vous pouvez accéder à l'Éditeur > Préférences de l'éditeur > Général > Raccourcis clavier. Assurez-vous d'utiliser la barre de recherche pour trouver les raccourcis que vous souhaitez modifier.



Asset Management F2 -
Renommer l'élément sélectionné.

Éditeur de niveau

Ctrl E - Ouvrir l'élément sélectionné dans le
Éditeur de maillage statique

H - Masquer les acteurs sélectionnés

Ctrl H - Afficher tous les acteurs

Ctrl Alt - Utiliser une boîte de sélection

Raccourcis clavier de la fenêtre

Ctrl - Cycle entre les coordonnées
mondiales et locales

2 F - Focus sur la sélection

Fin - Accrocher au sol

Espace - Cycle entre Traduire,
Faire pivoter et mettre à l'échelle

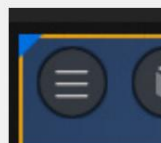


W pour Déplacer E pour Rotation R pour Échelle

Signets

2 Vous pouvez marquer jusqu'à 10
emplacements et orientations. Réglez votre
vue comme vous le souhaitez et appuyez sur
la touche de contrôle plus une touche
numérique.

Pour rappeler la vue attribuée au numéro,
appuyez sur le numéro utilisé pour configurer
le signet.



Une liste de signets se trouve
dans le menu des options de la
fenêtre en haut à gauche.



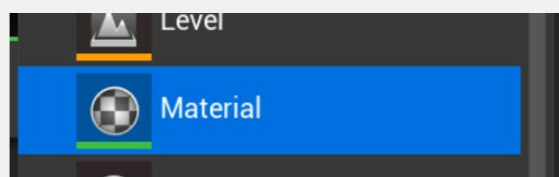
Éditeur de matériaux

L'éditeur de matériaux est un outil qui crée et modifie les matériaux utilisés sur les modèles 3D dans

Unreal. L'éditeur de matériaux 1 est basé sur des nœuds et les nœuds sont connectés pour créer n'importe quoi, des matériaux simples aux matériaux complexes.

Matériau : est construit avec des nœuds dans l'éditeur de matériaux.

Instance de matériau : est construite à partir d'un matériau parent et peut être modifiée sans recompilation du matériau.



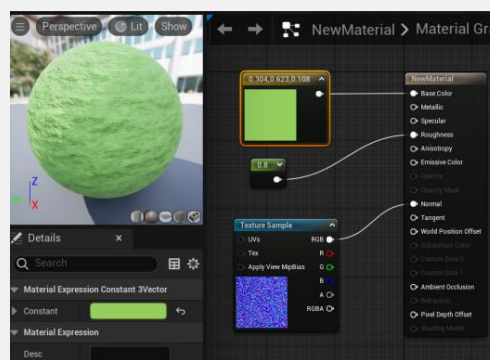
Pour créer un nouveau matériau, cliquez avec le bouton droit dans le navigateur de contenu et choisissez Matériau. Vous pouvez ensuite double-cliquer sur le nouveau matériau pour ajouter des nœuds dans l'éditeur de matériaux.

Quelques nœuds de base

Constant3Vector : il s'agit d'un nœud de couleur de base. Cliquez sur la zone noire et choisissez une couleur. 2 Échantillon de texture : ce nœud contient une texture d'image. Si vous faites glisser une image dans l'éditeur de matériaux, elle se trouvera dans un nœud d'échantillon de texture.

Constante : valeur numérique unique.

2



La configuration du nœud matériel ci-dessus contient :

Constant3Vector pour la couleur

Constante de rugosité

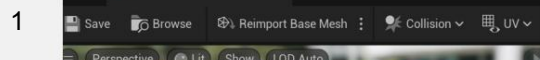
TextureSample pour la carte normale



Maillage statique

L'éditeur de maillage statique est un outil permettant de prévisualiser et de manipuler les propriétés des maillages statiques. Un maillage statique 1 est un modèle utilisé pour la géométrie mondiale. L'éditeur vous permet de modifier l'apparence, la collision et les UV des maillages statiques dans Unreal.

Pour ouvrir l'éditeur, double-cliquez sur un maillage statique dans le navigateur de contenu/tiroir de contenu.



Enregistrer : enregistrez le maillage statique.

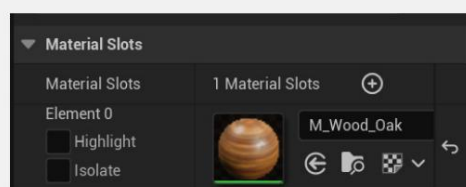
Parcourir : ouvrez le navigateur de contenu et recherchez un autre objet statique à modifier.

Réimporter le maillage de base : permet de réimporter le maillage pour le mettre à jour s'il a été modifié en dehors d'Unreal.

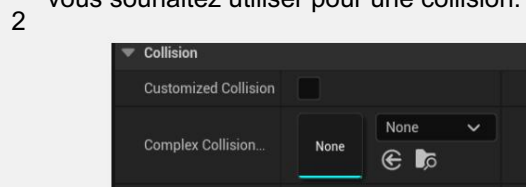
Collision et UV : Permet de modifier la collision et les UV.

Pour modifier le matériau dans l'éditeur de maillage statique, recherchez les emplacements de matériau en haut à droite de la fenêtre. Sélectionnez le nom du

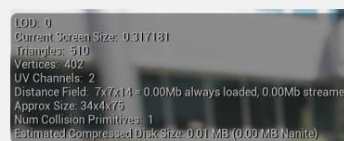
- 2 matériau et dans la liste déroulante choisissez le nouveau matériau.



Pour modifier les paramètres de collision, vous pouvez cliquer sur "Personnaliser la collision" et choisir un maillage statique que vous souhaitez utiliser pour une collision.



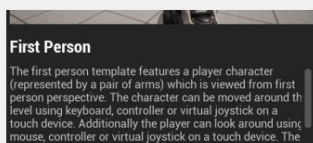
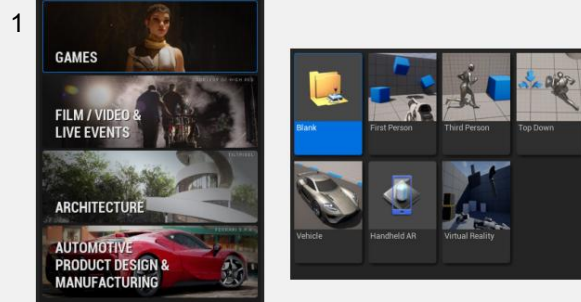
Vous pouvez voir les détails de votre maillage dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de l'éditeur de maillage statique.



Modèles de projet

Des modèles irréels sont disponibles lorsque vous configurez un nouveau projet. Cliquez sur les différents onglets pour voir les nombreuses options disponibles. Dans les modèles, de nombreuses parties du projet seront déjà configurées. Utilisez ces modèles pour démarrer rapidement votre projet.

Il existe quatre sections de modèles prêtes à l'emploi que vous pouvez choisir

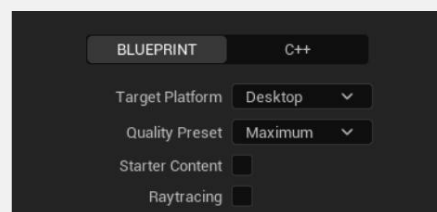


Chaque modèle a une description et des options pour votre jeu.

La plupart des options des projets peuvent être modifiées ultérieurement dans **Édition >**

Paramètres du projet.

2



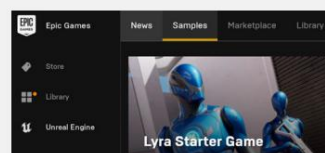
Si vous n'êtes pas sûr de vouloir Blueprints ou C++, vous pouvez en choisir un et ajouter l'autre plus tard.

La plate-forme cible sélectionne si vous envisagez de publier sur ordinateur ou mobile. La qualité doit être maximale pour PC ou console et évolutive pour mobile.

2

Le contenu de démarrage comprend du contenu supplémentaire à utiliser pour concevoir votre projet.

Le lancer de rayons sera activé ou désactivé.



De nombreux exemples de projets sont également disponibles dans Epic Game Launcher.



Préférences

Pour modifier vos préférences dans Unreal Engine, accédez à Édition > Préférences de l'éditeur. Ces modifications affecteront vos 1 préférences dans l'éditeur Unreal. C'est également là que vous pouvez configurer les plugins qui se trouvent dans votre projet.

Catégories de préférences de l'éditeur :

Général

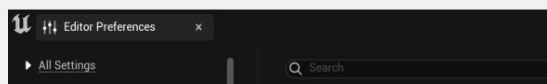
1 Éditeur de niveau

Éditeurs de contenu

Plugins

Confidentialité

Avancé



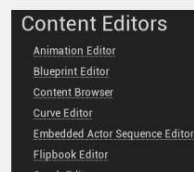
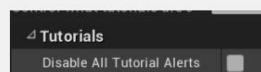
Les préférences de l'éditeur ont une barre de recherche et constituent souvent le meilleur moyen de trouver des préférences spécifiques.

Préférences fréquemment modifiées Éditeur de niveau > Raccourcis clavier - Modifier les raccourcis clavier.

2 Général > Chargement et enregistrement - ici, vous pouvez choisir de charger le projet par défaut ou le dernier niveau chargé au démarrage. Général > Tutoriels - Pour désactiver l'alerte de nouveau tutoriel.

Moteur > Paramètres généraux - Faites défiler jusqu'à la catégorie Captures d'écran et choisissez votre répertoire de captures d'écran par défaut.

2



Éditeurs de contenu - Configurez l'apparence des éditeurs dans Unreal.

Plugins - Configurez les plugins que vous avez activés.

Général > Apparence > Graphiques Vous pouvez personnaliser les graphiques affichés dans l'éditeur de matériaux et de plans.



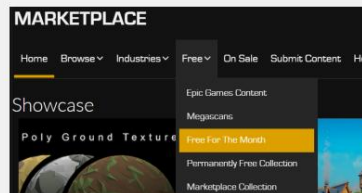
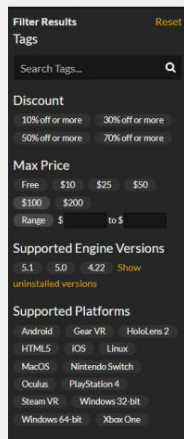
Marché

Le Marketplace est une boutique en ligne où les créateurs de contenu

se connectent aux développeurs et proposent du contenu et du code. Il contient à la fois du contenu gratuit et payant et est disponible sous forme d'onglet dans la partie Unreal Engine du lanceur Epic.

Le Marketplace propose du contenu mensuel gratuit que vous pouvez trouver sous Gratuit > Gratuit pour le mois.

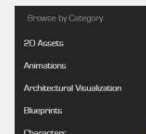
Il existe de nombreux autres articles gratuits que vous pouvez trouver dans l'onglet Gratuit 1



Lorsque vous effectuez une recherche dans le Marketplace, de nombreuses options de recherche vous permettent de trouver ce dont vous avez besoin.

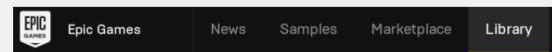
Pour trouver du contenu, vous pouvez parcourir les différentes sections de la Marketplace.

2



Pour acheter un actif, ajoutez-le à votre panier et passez à la caisse.

Une fois que vous avez payé, vous trouverez l'actif dans votre bibliothèque Unreal Engine.



Si vous avez acheté un projet, vous aurez un bouton Créer un projet.

2

Si vous pouvez l'ajouter à votre projet, vous aurez un bouton Ajouter au projet.



Lorsque vous sélectionnez Créer un projet, un nouveau projet est créé.

Lorsque vous sélectionnez Ajouter au projet, il vous sera demandé à quel projet vous souhaitez l'ajouter. Vous pouvez sélectionner un projet actuellement ouvert.

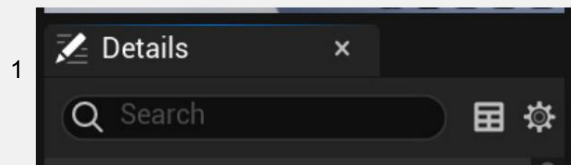
Après traitement, votre projet aura l'achat dans le navigateur de contenu.



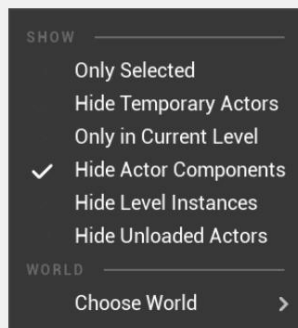
Recherche

La recherche dans Unreal est un outil très puissant. Il vous permet de trouver et de localiser des actifs spécifiques, des extraits de code ou d'autres ressources dans le moteur en utilisant des mots-clés, des phrases et des filtres pour affiner vos résultats de recherche.

La plupart des fenêtres d'Unreal Engine ont des barres de recherche, y compris toutes les fenêtres de paramètres et les éditeurs.



Vous pouvez utiliser la roue dentée pour affiner votre recherche.



Unreal prend en charge les recherches sophistiquées et permet les recherches de métadonnées d'actifs.

Les opérateurs sont basés sur une syntaxe de recherche standard utilisant des opérateurs arithmétiques standard.

Les chaînes peuvent être entre guillemets ou non.

Des touches spéciales sont également disponibles pour des fonctions spécifiquement irréelles.

Nom

Chemin

Classe

Collection

2

Passer la souris sur un actif fait apparaître les métadonnées. Les noms de métadonnées peuvent être utilisés pour les arguments de recherche à l'aide de la syntaxe [Nom de métadonnées] [Opérateur] [Chaîne ou valeur numérique]



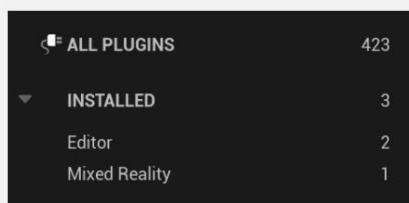
Dans ce cas, UVChannels=2 afficherait cet actif.



Plugins

Les plugins sont des packages modulaires qui étendent les fonctionnalités d'Unreal Engine. 1 Il existe de nombreux plugins intégrés créés par Epic Games mais ils ne sont pas installés par défaut. Pour des raisons de performances, n'installez que les plugins dont vous avez réellement besoin pour votre projet.

Trouvez le menu Plugin avec Edition> Plugins. Tous les plugins installés 1 et les plugins intégrés y seront listés.

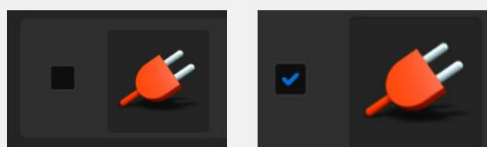


Une fois installés, les plugins se trouvent dans le sous-dossier Plugins du répertoire de votre projet.

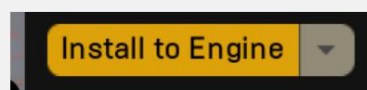
Si vous ne les voyez pas, sélectionnez Afficher les options et cochez Afficher le contenu du moteur et Afficher le contenu du plug-in.

Pour installer un plugin intégré, cochez simplement la case devant le plugin.

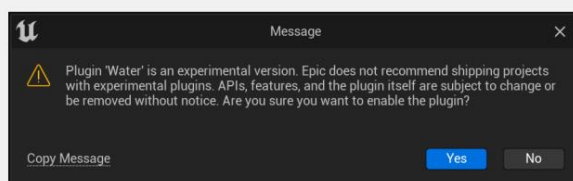
Unreal confirmera que vous souhaitez activer le plugin. Après l'activation d'un plugin 2, il peut vous être demandé de redémarrer Unreal Editor.



Pour installer des plugins à partir de l'Unreal Marketplace, consultez (depuis votre panier) le plugin. Il sera alors dans votre bibliothèque dans le lanceur Epic Games. Vous appuyez sur "Installer sur le moteur" et votre plugin 2 sera disponible pour être activé dans cette



Certains plugins sont expérimentaux et Unreal ne suggère pas que les jeux soient livrés avec ces plugins activés.



Paramètres du projet

Les paramètres du projet sont un ensemble d'options de configuration qui s'appliquent à l'ensemble du projet.

Certaines options affectent 1 le comportement du moteur lors de l'exécution de votre projet et son comportement sur différentes plates-formes. Les options des paramètres du projet sont accessibles via Édition > Paramètres du projet.

Il existe 6 catégories dans les options de paramétrage des projets. 1 Projet : décrit le comportement du projet.

Jeu : Gestion d'actifs et outils.

Moteur : Système et sections spécifiques du moteur.

Éditeur : comment l'éditeur doit se présenter et se sentir sur une base par projet.

Plates-formes : options pour les plates-formes sur lesquelles votre projet peut s'exécuter.

Plugins : Options pour certains plugins.

Dans Projet - Description, vous pouvez définir la description, le nom et la version de votre projet. Vous pouvez également définir la vignette à afficher dans le lanceur Epic Games sous 2 vignettes de projet.

▼ Project - Description

Descriptions and other information about your project.

Dans Project - Maps & Modes, vous pouvez définir la carte de démarrage de l'éditeur et la carte par défaut du jeu.

▼ Project - Maps & Modes

Default maps, game modes and other map related settings.

- 2 Dans Plates-formes se trouvent les paramètres des plates-formes spécifiques. Celui-ci contient des paramètres uniques pour ces plates-formes.

▼ Platforms - Android

Project settings for Android apps

Sous le nom de la section, il vous indique où ces paramètres sont stockés. Les paramètres peuvent être verrouillés afin qu'ils ne puissent pas être modifiés.

🔒 These settings are saved in DefaultEngine.ini, which is currently writable.



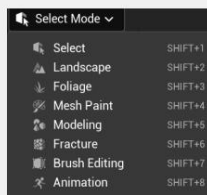
Modes

Les modes d'édition de niveau sont des modes d'édition puissants pour les interfaces spécialisées.

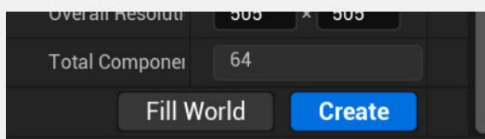
Ils sont utilisés pour différentes tâches liées à la création et à la modification des niveaux. La barre d'outils en haut de la fenêtre a un mode de sélection avec un menu déroulant dans lequel vous pouvez choisir un mode dans lequel travailler.

Le mode de sélection est le mode de sélection des acteurs dans la scène. C'est le mode par défaut.

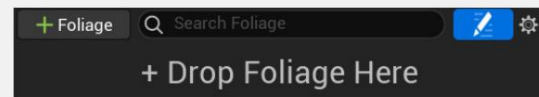
1



Le mode paysage est destiné aux terrains paysage et vous aurez des options pour créer et modifier un paysage. Le bouton Créer se trouve en bas de la fenêtre.

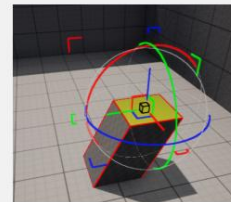


Le mode Feuillage sert à peindre le feuillage. Vous devrez ajouter des maillages statiques de feuillage à votre projet pour les utiliser. Vous pouvez en trouver dans le contenu de démarrage et gratuit et 2 feuillages payants dans le Marketplace.



Mesh Paint consiste à peindre les couleurs et les textures des sommets sur les acteurs de maillage statiques dans la fenêtre d'affichage.

La modélisation est utilisée pour le mode d'édition de modèle. Vous pouvez faire quelques modifications de modèles dans Unreal. 2



La fracture sert à créer des objets et des environnements destructibles.

Brush Editing vous permet de modifier les pinceaux géométriques.

L'animation est destinée au mode d'édition d'animation.

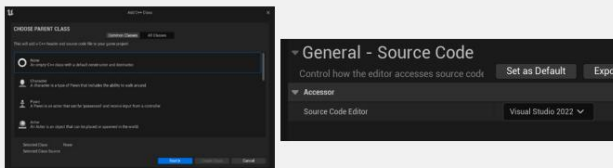


C++

C++ est le langage de codage d'Unreal Engine. Vous pouvez utiliser à la fois C++ et Blueprints dans n'importe quel projet. Quelle que soit la valeur par défaut que vous avez choisie, Unreal Engine mettra à jour votre projet si vous choisissez d'utiliser l'autre à tout moment dans votre projet.

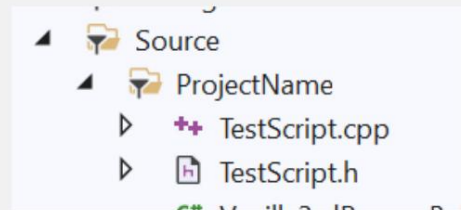
Vous pouvez créer un nouveau script en utilisant Outils > Nouvelle classe C++. Choisissez ensuite la classe parente que vous utiliserez. 1 Le script s'ouvrira alors dans votre IDE (environnement de développement intégré) tel que Visual Studio.

Vous pouvez vous assurer que votre IDE est connecté à Unreal dans Edit > Préférences de l'éditeur sous Général - Code source

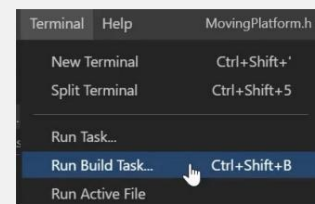


Un script .cpp et un script .h s'ouvriront dans votre éditeur de script.

2 Ils seront situés à l'endroit que vous avez désigné lors de la configuration du script.



Le fichier .h est un fichier d'en-tête dans lequel vous déclarez des variables et 2 fonctions. Le fichier .cpp est le fichier d'implémentation et contient des définitions de fonctions et des définitions d'objets.



Afin d'utiliser C++ dans votre jeu, vous devez recompiler votre jeu lorsque vous modifiez vos scripts.



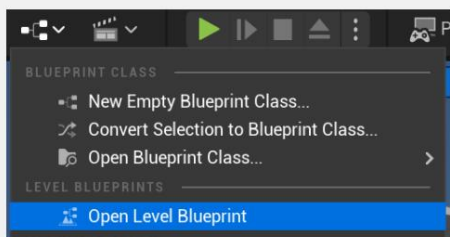
Plans

Blueprints est un système de script visuel dans Unreal Engine. Il s'agit d'un flux de travail basé sur des nœuds, vous n'avez donc pas besoin d'écrire de code.

Les plans sont conçus pour être un système complet et vous permettent de créer des éléments de jeu puissants.

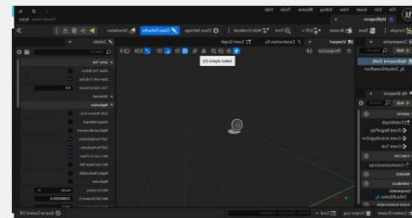
Les deux types de Blueprint les plus courants sont les Blueprints de niveau et les classes de Blueprint.

Les Blueprints de niveau sont un type spécialisé de Blueprint spécifique au niveau. Vous pouvez trouver le plan de niveau dans la barre d'outils en haut de l'éditeur de niveau.



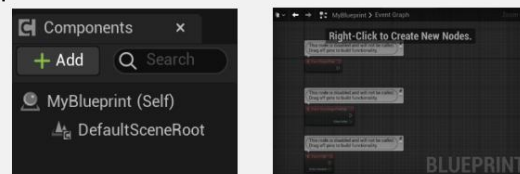
Les classes Blueprint sont utilisées pour ajouter des fonctionnalités en plus des classes de gameplay existantes.

Lorsque vous ouvrez l'éditeur de Blueprint en double-cliquant sur une classe de Blueprint, la fenêtre d'affichage affiche par défaut 2 objets appartenant à la classe.



Sur le côté gauche de l'éditeur de Blueprint se trouve l'onglet Composants qui vous indique ce qui est hérité dans le Blueprint que vous avez sélectionné.

2



Sélectionnez l'onglet Event Graph pour configurer votre Blueprint.

L'événement BeginPlay est déclenché au démarrage du jeu. L'événement ActorBeginOverlap se produit lorsqu'Unreal voit l'acteur entrer en collision avec un autre acteur pour lequel Générer des événements de chevauchement est défini sur true.

L'événement Tick se produit à chaque image.

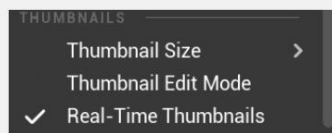


Conseils & Astuces

Modifier le navigateur de contenu

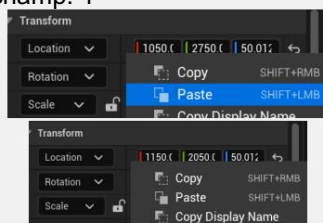
Vignettes

Au bas des paramètres du navigateur de contenu, vous pouvez accéder au mode d'édition des vignettes 1 et modifier vos vignettes.



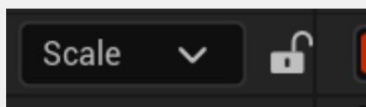
Copier les champs

Au lieu de copier les valeurs X, Y et Z individuellement, vous pouvez faire un clic droit sur un champ et copier toutes les valeurs dans ce champ. Puis faites un clic droit et collez sur un autre champ. 1



Mise à l'échelle uniforme

Avec vos objets sélectionnés, il est simple de mettre à l'échelle uniformément. Basculez l'icône de verrouillage à côté de la transformation d'échelle.



Utilisation de macros

Sur un Blueprint, vous pouvez sélectionner plusieurs nœuds et les réduire en une macro en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant Réduire en macro. C'est un excellent moyen de réduire la logique en double et de ranger vos plans.



Performances et FPS

Pour voir les performances de votre ordinateur et le FPS actuel, accédez à **Édition > Préférences de l'éditeur et 2 sous "Performance"**, activez "Afficher la fréquence d'images et la mémoire". Il apparaîtra alors dans le coin supérieur droit de votre fenêtre.

FPS: 116.2 / 8.6 ms Mem: 1,936.07 mb Objs: 34,196 Stalls: 1

Suivi de la caméra

Maintenir la touche Maj enfoncée tout en déplaçant un objet permettra à la caméra de suivre cet objet tout au long de la scène où que vous vous déplaçiez.

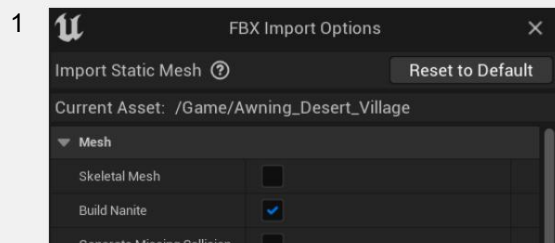


Nanite

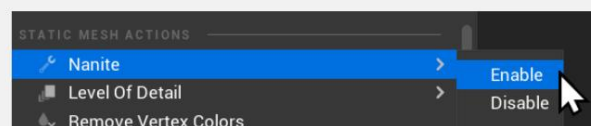
Nanite est un système de géométrie virtualisé qui a été publié avec Unreal 5 pour optimiser la géométrie de 1 maillages. Lorsqu'il est appliqué à des maillages, il ne montre que les détails qui peuvent être perçus.

Unreal suggère que Nanite est utilisé pour la plupart des maillages.

Nanite peut être activé lorsque le maillage est importé en cochant Build Nanite dans le menu déroulant Mesh.



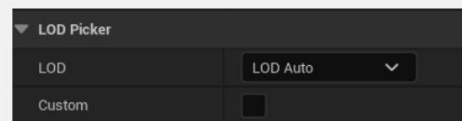
Il peut également être activé après l'importation en cliquant avec le bouton droit sur le maillage dans le navigateur de contenu et en sélectionnant Nanite> Activer.



Un LOD est l'acronyme de Level of Detail. Il est utilisé pour simplifier les maillages qui sont plus éloignés de la caméra pour améliorer les performances.

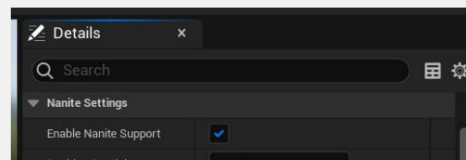
2

Traditionnellement, les maillages sont importés avec plusieurs résolutions créées par le développeur. Avec Nanite, les LOD sont calculés automatiquement plutôt que définis manuellement.



2

De nombreux paramètres peuvent être modifiés pour Nanite. Vous pouvez en trouver beaucoup dans le menu Outils> Nanite et dans le panneau de détails de l'éditeur de maillage statique sous la section Paramètres Nanite.



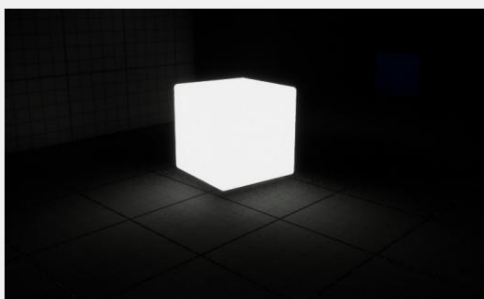
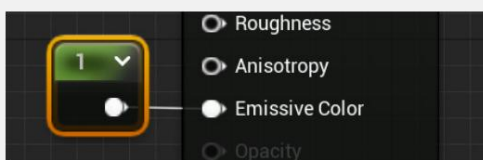
Nanite est une nouvelle technologie et c'est une bonne idée de continuer à vérifier la documentation à ce sujet avec chaque nouvelle version d'Unreal.



Lumen

Lumen est le nouveau système d'éclairage et de réflexion créé pour Unreal 5. Il permet la création d'environnements d'éclairage réalistes avec un éclairage dynamique, des ombres douces et des réflexions. Lumen est automatiquement activé lorsque vous démarrez un nouveau projet Unreal 5.

Avec Lumen, les objets définis avec un nœud de matériau Emissive Color 1 brillent. Cela ne s'est pas produit dans Unreal 4.



Une chose à retenir à propos de Lumen est qu'Unreal vous suggère d'utiliser des intérieurs simples. Les murs, les sols, les plafonds et les meubles doivent tous être des maillages séparés.

2

N'oubliez pas non plus d'utiliser Nanite avec Lumen pour maintenir la fréquence d'images de votre projet aussi élevée que possible.



2

Image de l'exemple de projet Valley of Ancients

Lumen est configuré pour être utilisable dès la sortie de la boîte et vous n'avez pas besoin de modifier les paramètres pour obtenir des résultats étonnants.

▼ Engine - Rendering

Rendering settings.

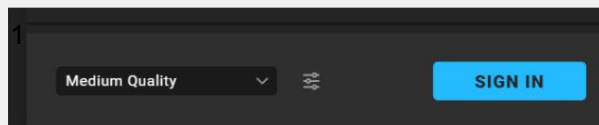
Édition> Paramètres du projet> Moteur - Le rendu est l'endroit où vous trouverez les paramètres Lumen.



Mégascans

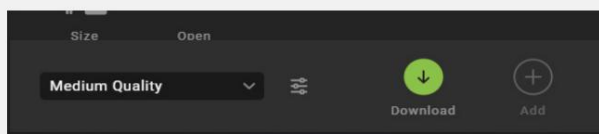
Megascans est une bibliothèque fournie par Unreal de scans haute résolution de surface, de végétation et 3D. Ils sont facilement importés dans des projets avec toutes les textures nécessaires. Ils sont intégrés à Unreal et sont disponibles dans Window > Quixel Bridge.

La première fois que vous ouvrirez Quixel Bridge, vous devrez vous connecter.



Une fois connecté, vous avez la possibilité de télécharger tous les actifs que vous souhaitez à partir de la bibliothèque.

Une fois téléchargé, l'actif est disponible pour être ajouté à votre scène.

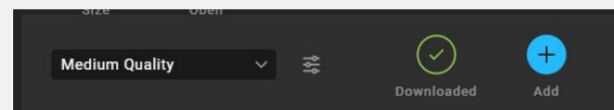


Quixel Bridge s'ouvrira dans une autre fenêtre Unreal. Vous pouvez agrandir cette fenêtre et rechercher des scans.

2 Il existe cinq façons de trouver des actifs.

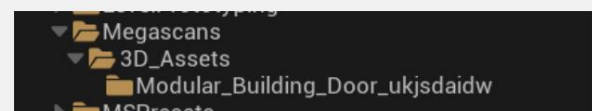


2 Une fois que vous avez téléchargé une ressource, vous pouvez facilement l'ajouter à votre projet avec le bouton plus.



Vous trouverez l'actif dans le navigateur de contenu dans le dossier Megascans.

Vous pouvez faire glisser et déposer vos numérisations dans la scène de votre projet.



Mélangeur Quixel

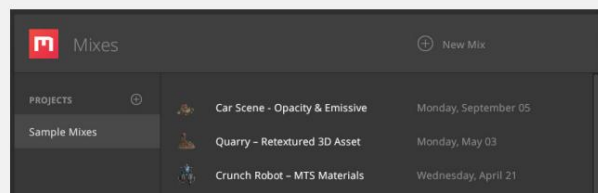
Quixel Mixer est un programme autonome disponible pour les utilisateurs d'Unreal. C'est un programme très puissant qui permet de peindre et de texturer des modèles 3D. Lorsqu'il est associé à Megascans, il peut créer des ressources époustouflantes pour les projets Unreal.

Le site Web de Quixel

(quixel.com/mixer) propose le téléchargement.

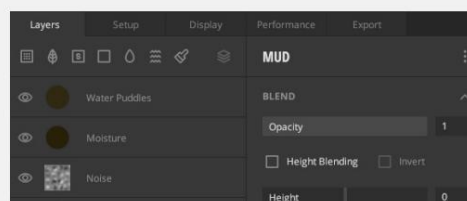
Après l'installation, vous pouvez vous connecter avec votre identifiant Epic. Une première boîte de dialogue apparaîtra et vous demandera de choisir un Sample Mix.

Ce sont des projets qui sont mis en place pour l'apprentissage. Vous pouvez également cliquer sur le bouton + Nouveau en haut à droite pour démarrer un nouveau projet.



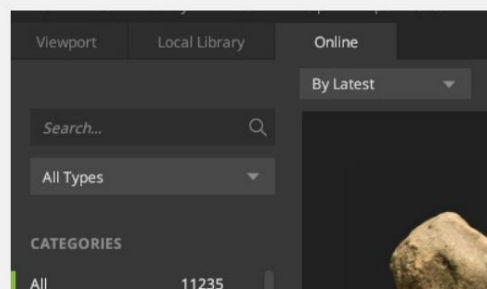
Lorsque vous cliquez sur l'onglet calques, vous pouvez voir chaque calque et groupe de calques sur la gauche. Chaque couche a ses propres informations avec des curseurs

2



En haut à gauche dans l'onglet En ligne, vous trouverez tous les modèles et textures Megascans disponibles pour modification.

2



Quixel Mixer est un moyen très puissant de modifier les textures et d'utiliser les Megascans. Dans le menu Aide > Afficher le manuel, vous pouvez accéder au manuel et obtenir des instructions détaillées sur la réalisation de votre premier mix.



Rejoignez-nous!

Prêt à créer des jeux épiques dans Unreal ?

Unreal Engine est une plate-forme fantastique qui vous permet de créer des jeux de qualité AAA. Avec ces cours très bien notés, certains créés en collaboration avec Epic Games, vous ferez votre 1^{er} premier jeu en quelques heures !

[Créez un super jeu de tir à la première personne !](#)

Armes, effets de combat, drones ennemis hostiles avec cheminement, HUD avec compte à rebours, barres de santé, annonces, états du jeu, scores ET ce ne serait pas un jeu FPS sans récupération de santé et de munitions. Votre jeu aura tout pour plaire !

1 [Apprenez à coder votre premier jeu vidéo en moins de 2 heures !](#) Dans notre cours Unreal Blueprints, apprenez à créer des jeux sans écrire de code traditionnel en utilisant le puissant système de codage visuel d'Unreal Engine, Blueprints. À la fin de la première section, vous serez passé de l'absence d'installation d'Unreal à la création de votre premier jeu : Marble Run !

[Apprenez le C++ et créez des jeux épiques,](#) y compris un FPS et un jeu de chars, dans le moteur de développement de jeux utilisé par les studios AAA et les développeurs indépendants du monde entier.

[Rejoignez-nous et commencez votre voyage Unreal !](#)



Besoin d'aide?

Si vous ne faites pas déjà partie de notre incroyable communauté,
pourquoi ne pas venir nous dire bonjour !

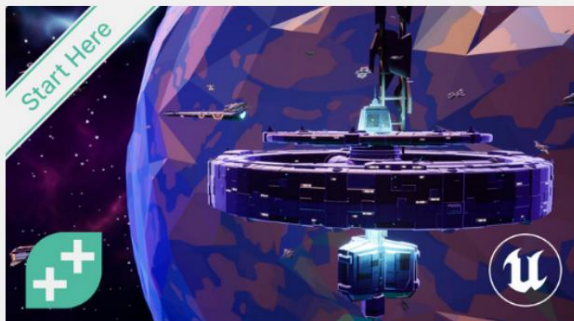
1



2

Certains de nos incroyables cours Unreal !

1



[Développeur Unreal 5.0 C++ :](#)

[Apprenez le C++ et créez des jeux vidéo](#)

2



[Plans Unreal Engine 5 :](#)

[Jeu de tir à la première personne \(FPS\)](#)

1



[Unreal Engine Blueprint Jeu](#)

[Cours en ligne pour développeurs](#)

2



[Moteur irréel 5](#)

[Conception d'environnement](#)

