



Unreal Engine 4

Contrôle de personnage



Dans “Tiroir à Contenu”, nous allons créer ces 4 fichiers:

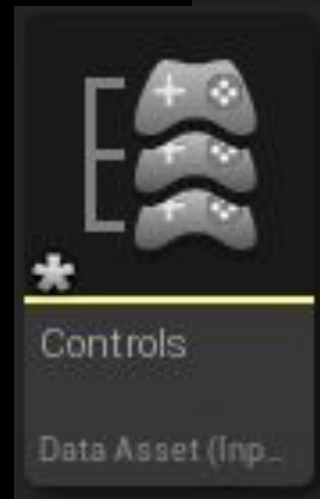
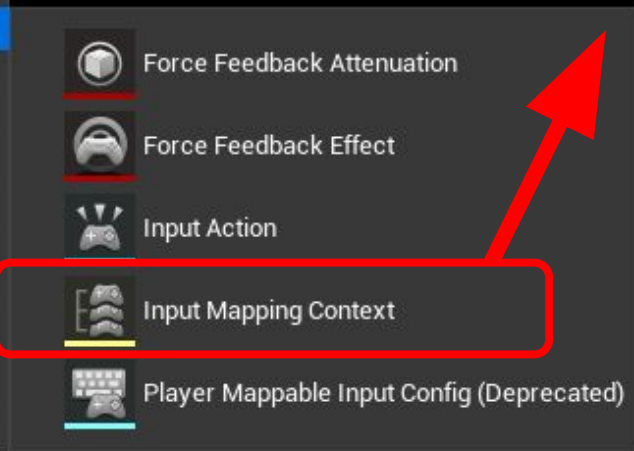
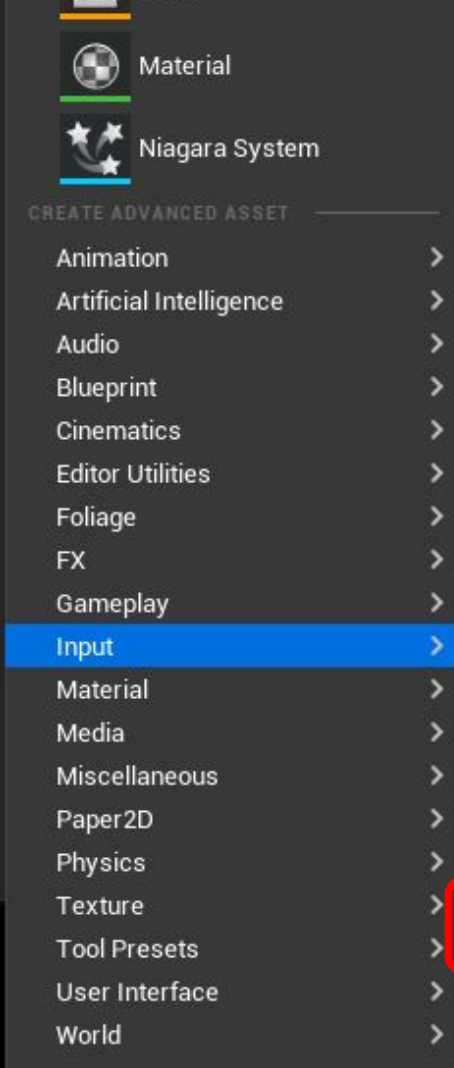


Voir la suite pour les créer →

Comment créer un Mapping de Controles?

Click droit
Sur le
 tiroir à contenu

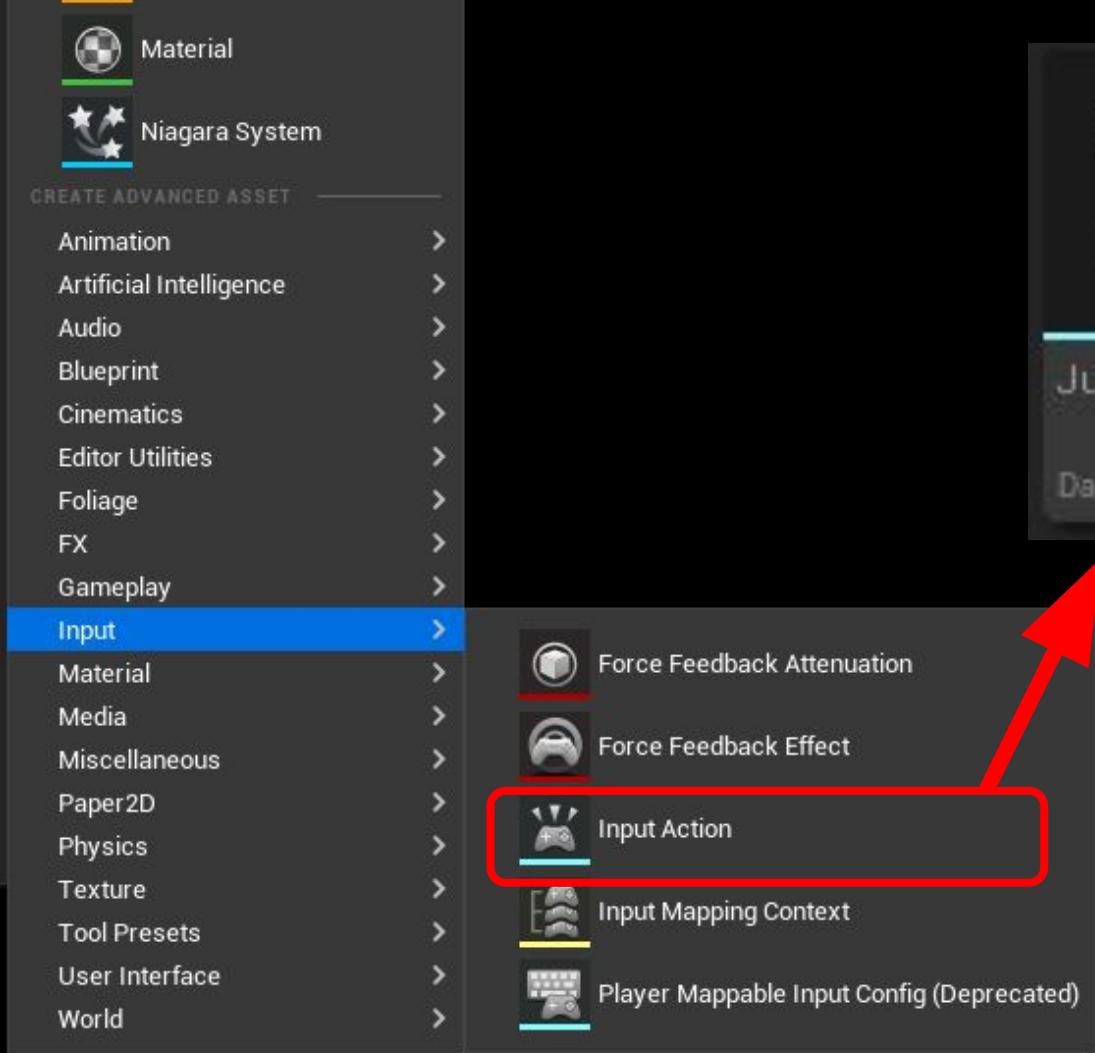
Dans le menu:
Input > Input Mapping Context



Comment créer un
InputAction?

Click droit
Sur le
 tiroir à contenu

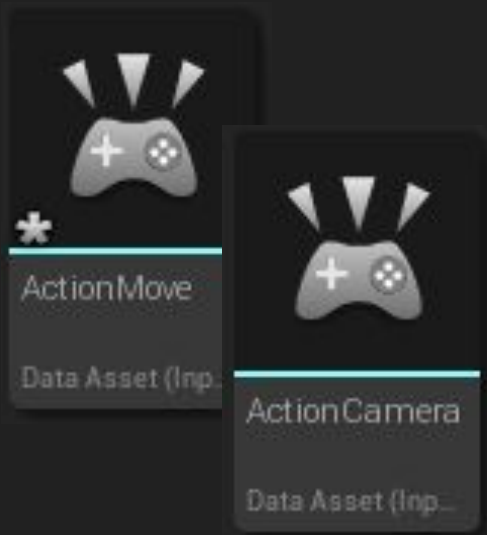
Dans le menu:
Input > Input Action



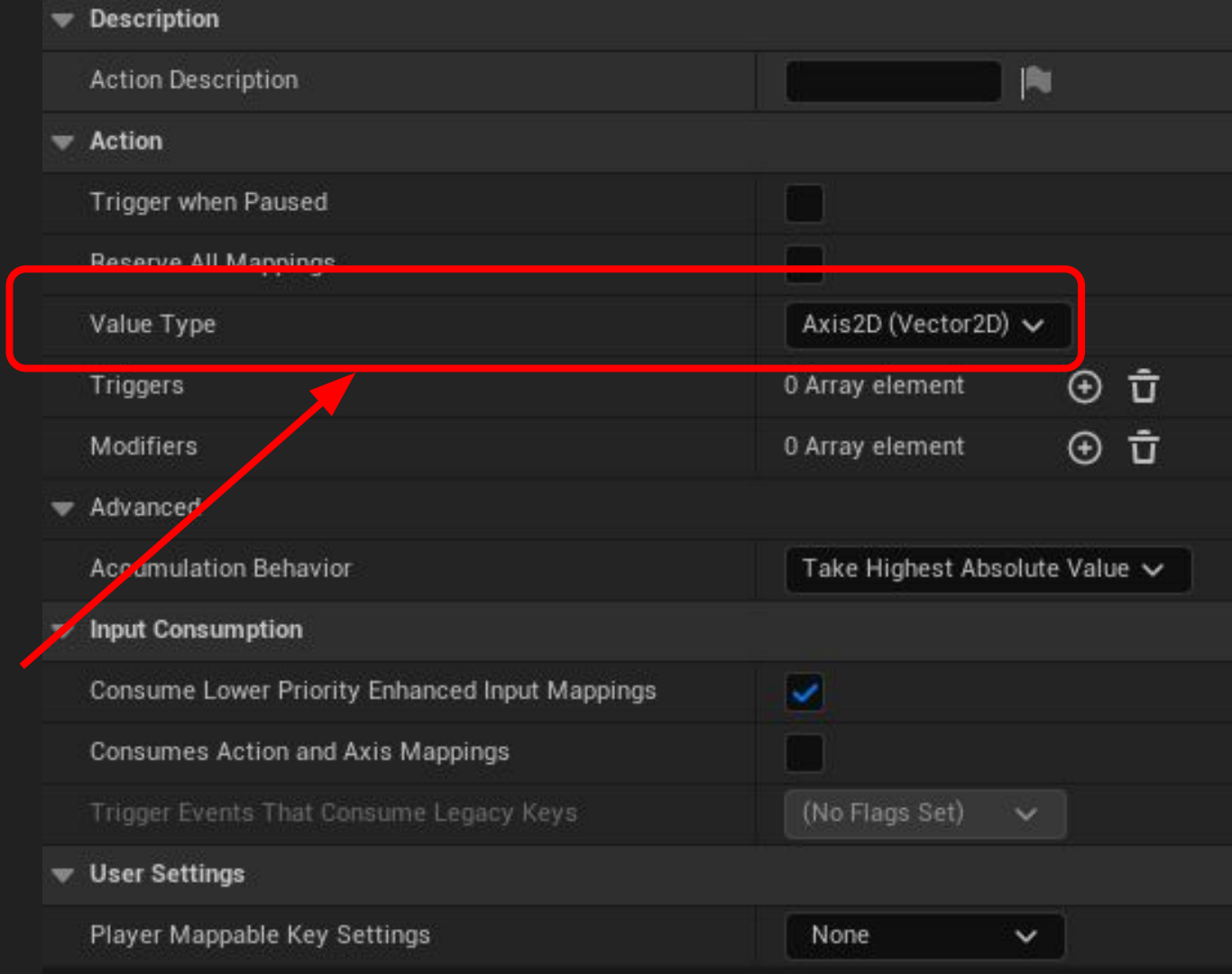
Créer

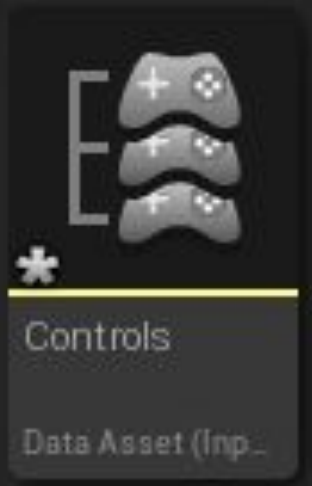
- 3x InputAction (Nommés ActionCamera, ActionMove, Jump)
- 1x Mapping de controle (Nommé Controls)





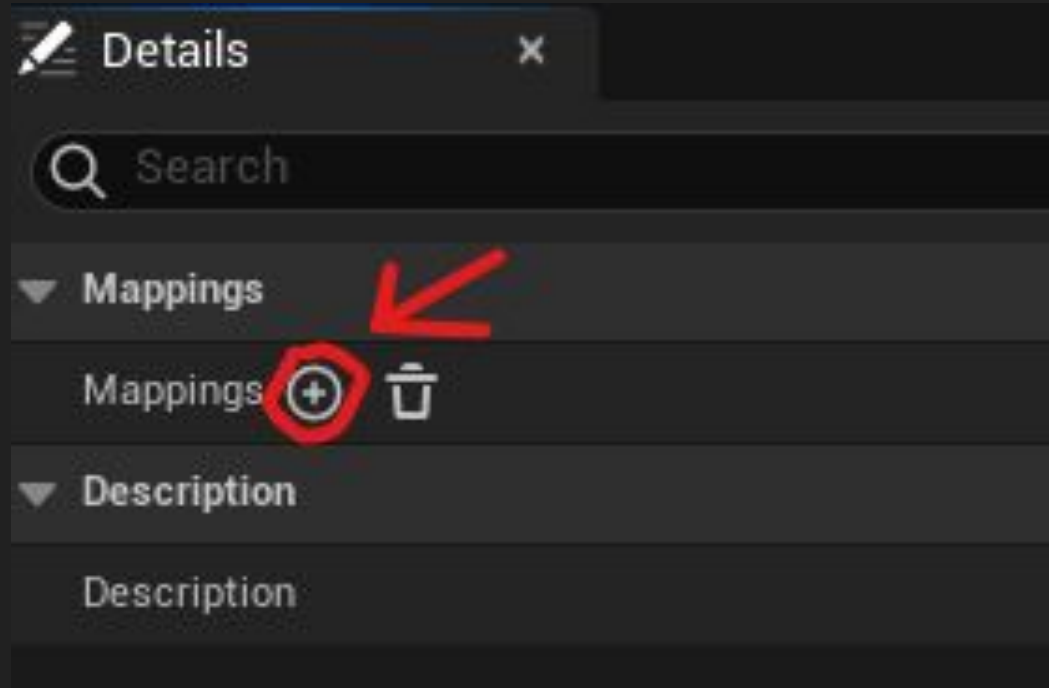
Ouvrir ces deux actions avec double click

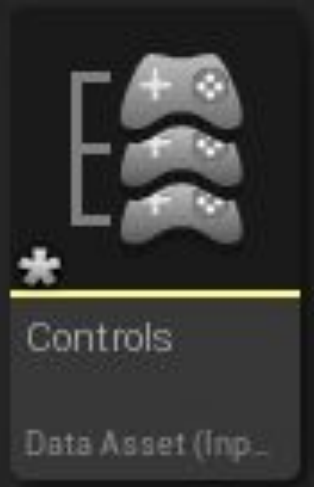




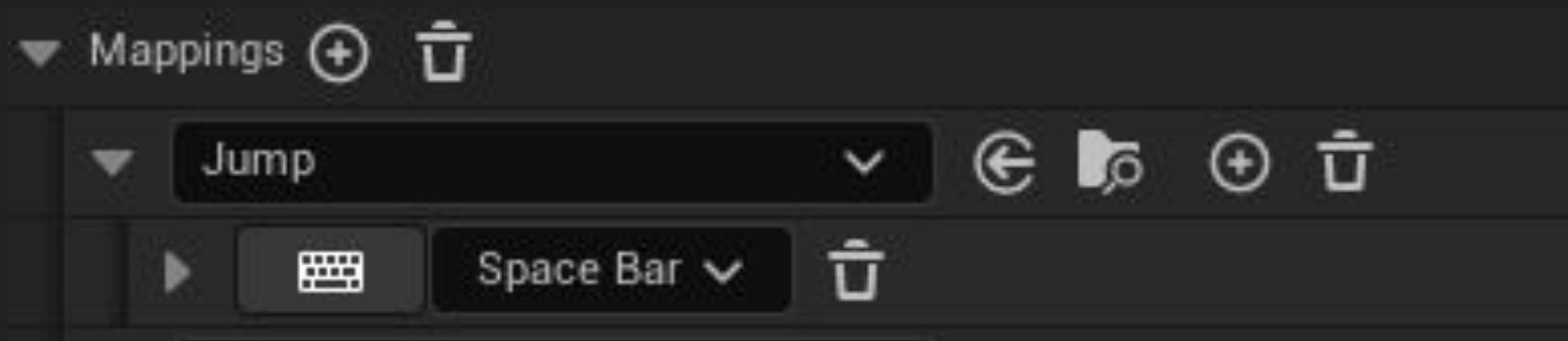
Ouvrir “Controls” avec
double click



Appuyer sur le “+”
pour ajouter un controle











Ajouter l'action Jump
et le lier à la barre d'espace



▼ Mappings  

▼ Jump ▼    

▶  Space Bar ▼ 





▼ ActionMove ▼    



▶  W ▼ 

▶  A ▼ 

▶  S ▼ 

▶  D ▼ 

▼ ActionCamera ▼    

▶  Mouse XY 2D-Axis ▼ 

Ajouter le
reste des
action
(Bouger et
Camera)

ActionMove

Triggers: 0 Array element

Modifiers: 1 Array element

Index [0]: Swizzle Input Axis Values

Setting Behavior: Inherit Settings from Action

Player Mappable Key Settings: None

Triggers: 0 Array element

Modifiers: 1 Array element

Index [0]: Negate

Setting Behavior: Inherit Settings from Action

Player Mappable Key Settings: None

Triggers: 0 Array element

Modifiers: 2 Array elements

Index [0]: Swizzle Input Axis Values

Index [1]: Negate

Setting Behavior: Inherit Settings from Action

Player Mappable Key Settings: None

Triggers: 0 Array element

Modifiers: 0 Array element

Setting Behavior: Inherit Settings from Action

Player Mappable Key Settings: None

Rien pour le D

Nous allons créer ces 3 Blueprints:



MyGameMode

Blueprint Class



MyPlayer
Character

Blueprint Class



MyPlayer
Controller

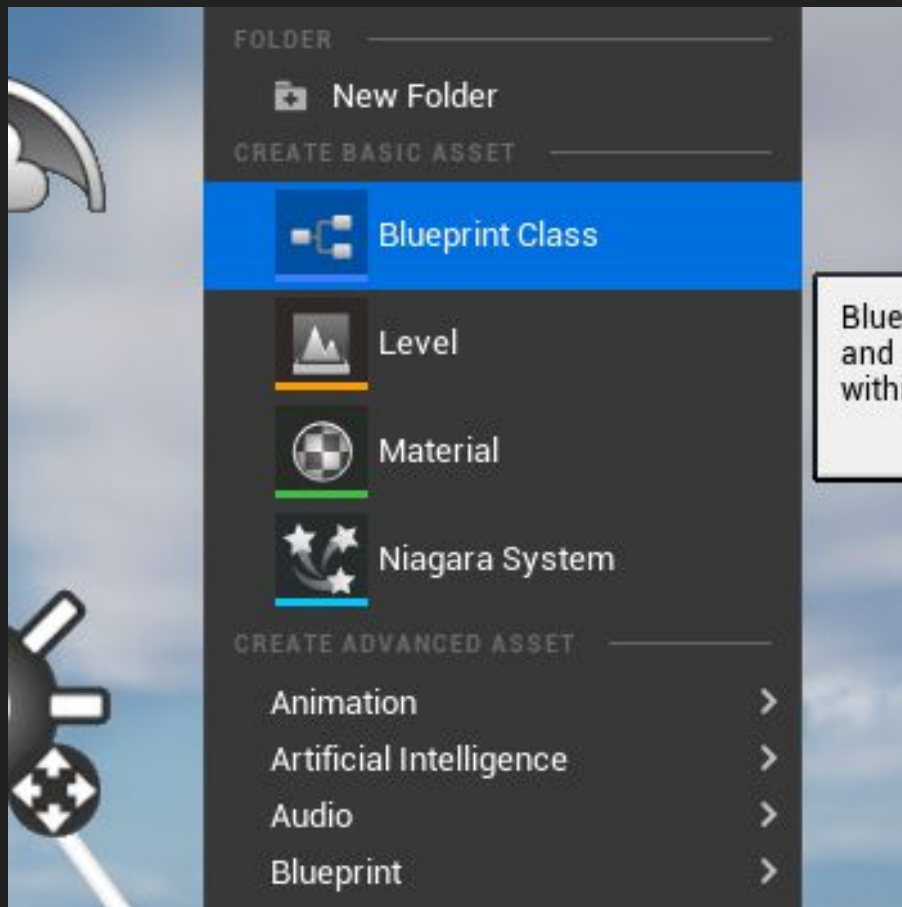
Blueprint Class

GameMode: Permet de définir les paramètres du Jeu.

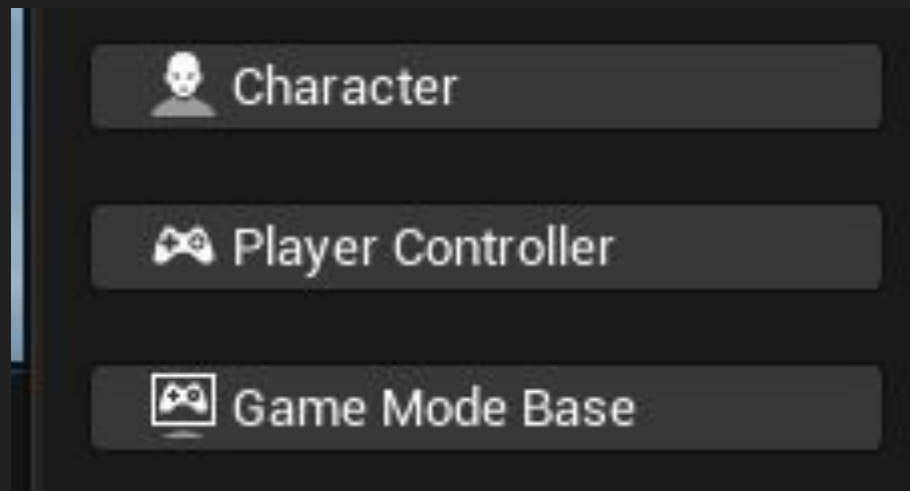
PlayerCharacter: Le personnage physique dans notre Jeu.

PlayerController: Le contrôleur du Joueur, gère les ces mouvements et actions.

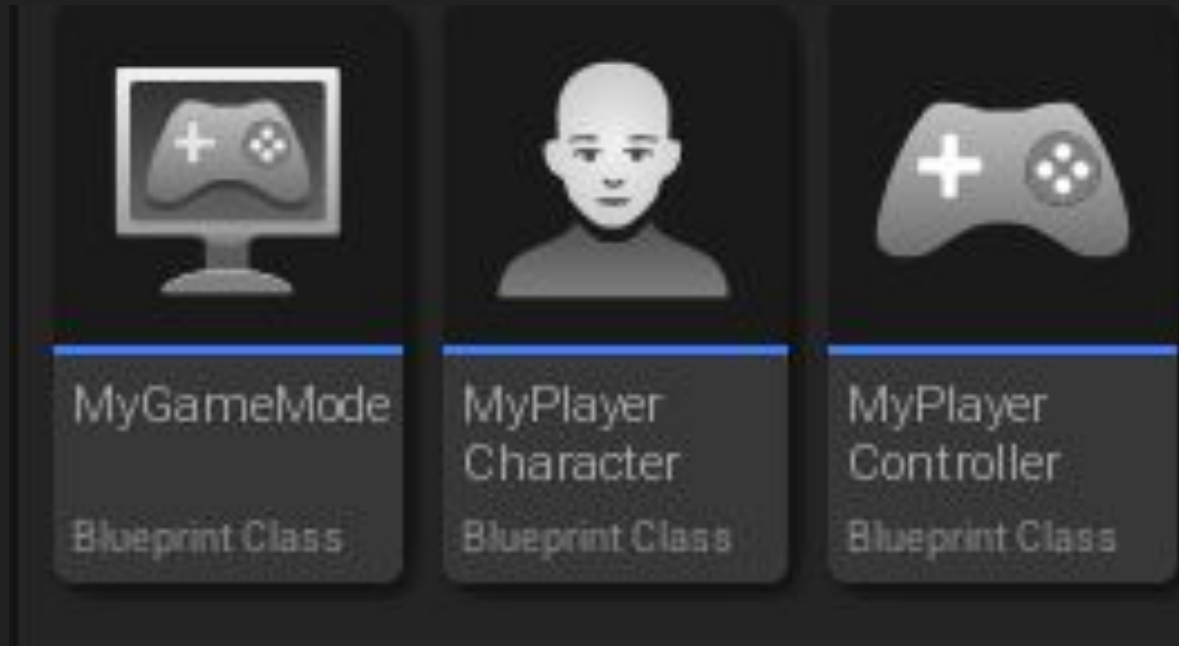
Créer un "Blueprint"



Choisir ces 3 types de Blueprint:



Une fois vos 3 Blueprints crée, ils devraient ressembler à ça:



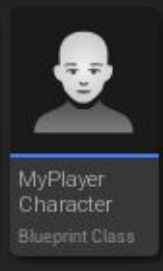


Double Click sur GameMode

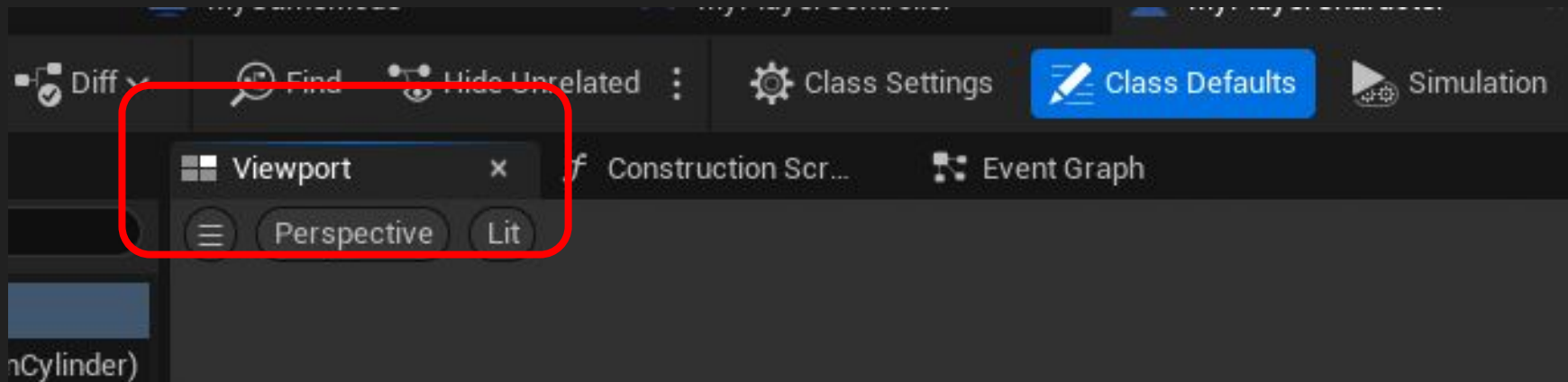


Changer les options pour utiliser Notre personnage et Notre contrôleur

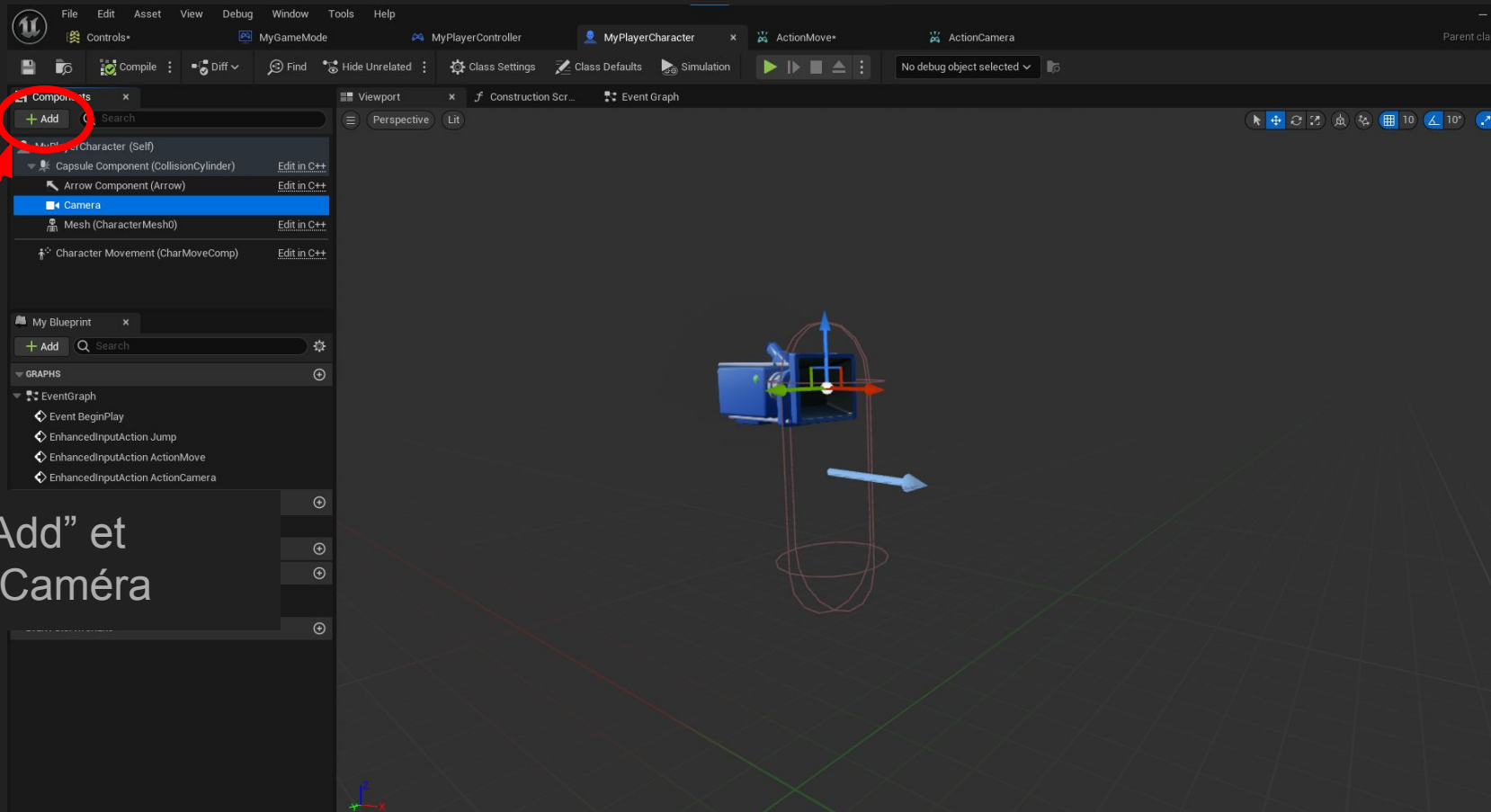
▼ Classes	
Game Session Class	GameSession ▼ ↶ 📁 ✕
Game State Class	GameStateBase ▼ ↶ 📁 ⊕
Player Controller Class	MyPlayerController ▼ ↶ 📁 ⊕
Player State Class	PlayerState ▼ ↶ 📁 ⊕
HUD Class	HUD ▼ ↶ 📁 ⊕ ✕
Default Pawn Class	MyPlayerCharacter ▼ ↶ 📁 ⊕ ✕
Spectator Class	SpectatorPawn ▼ ↶ 📁 ⊕
Replay Spectator Player Controller Class	PlayerController ▼ ↶ 📁 ⊕
Server Stat Replicator Class	ServerStatReplicator ▼ ↶ 📁



Allez sur “Viewport” pour voir ou modifier

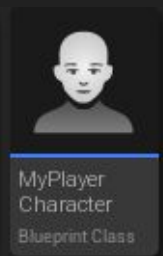


Ajouter une caméra



Click sur “Add” et
recherche Caméra

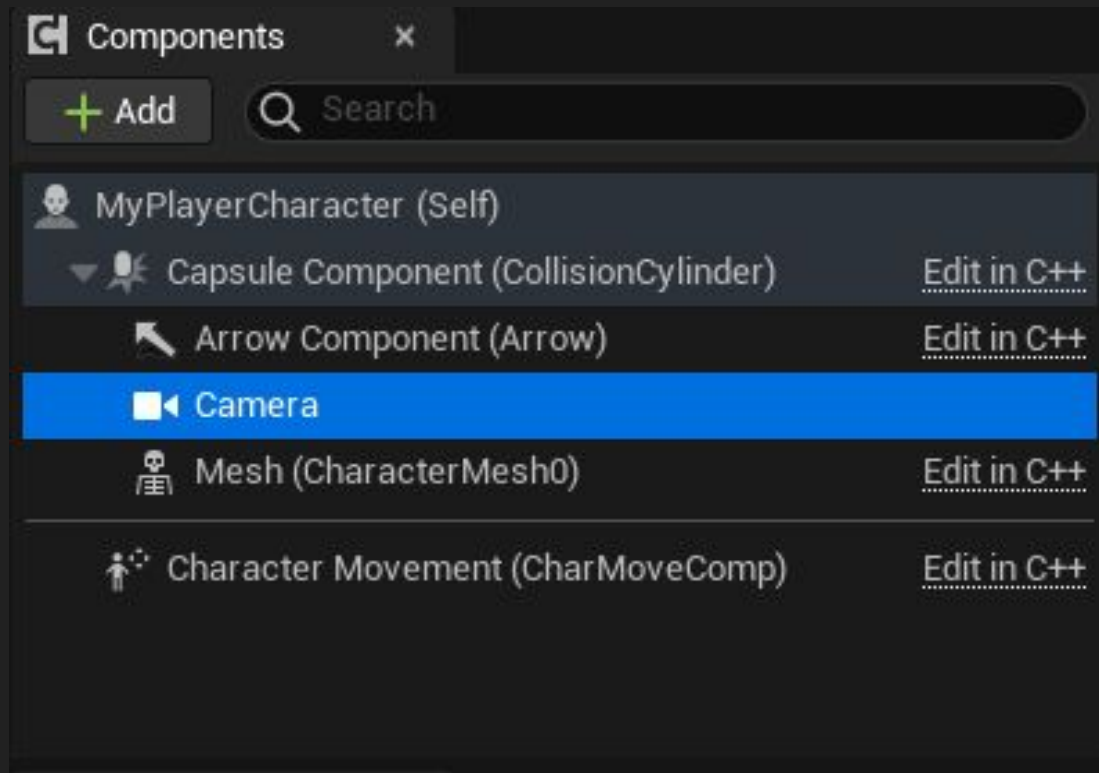
Ajouter une caméra

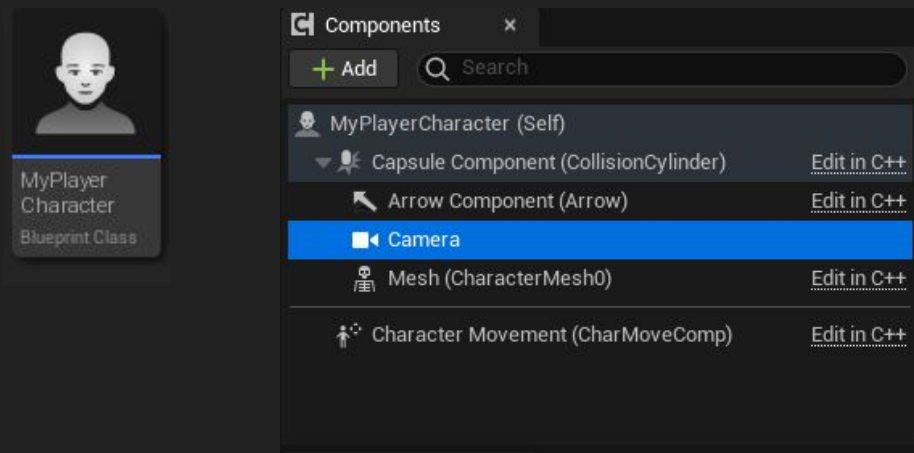


Voilà, elle se trouve ici



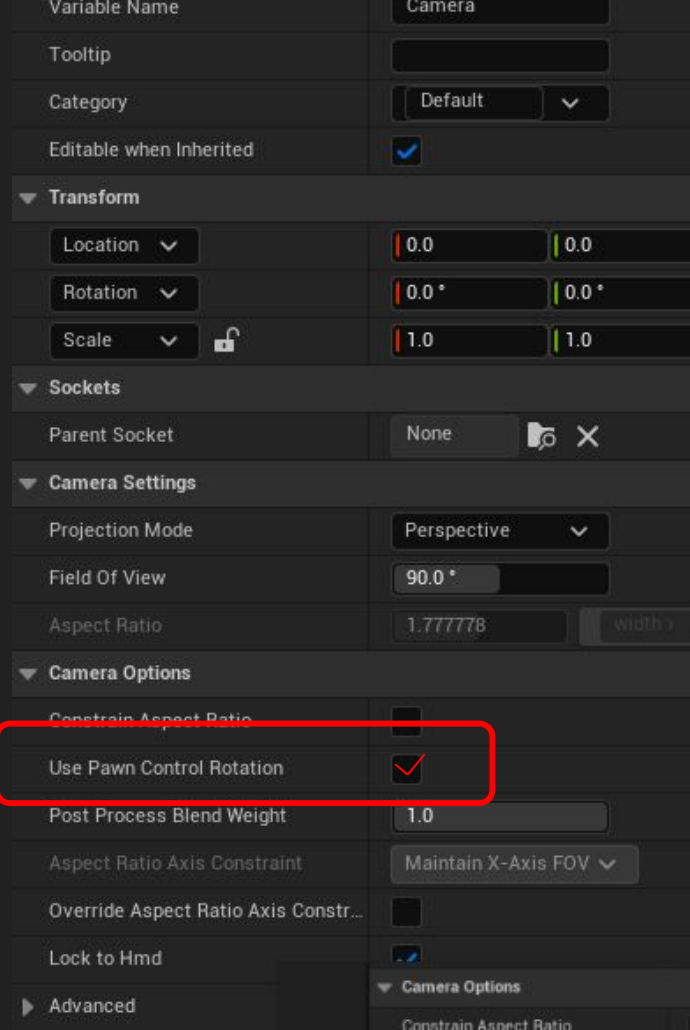
Assure toi qu'elle est
sélectionnée (En Bleu)



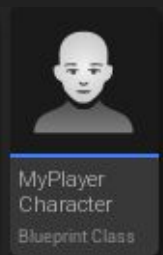


Activer la rotation du Joueur
Par la caméra

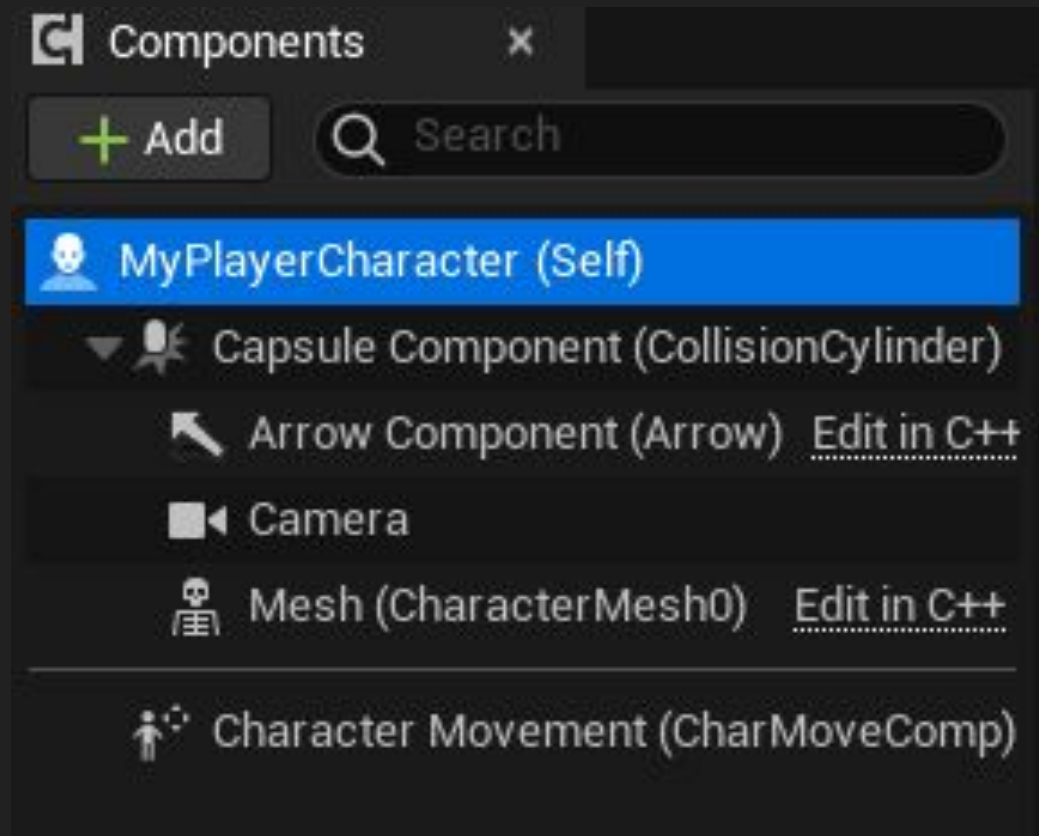
Cocher
“Use Pawn Control Rotation”

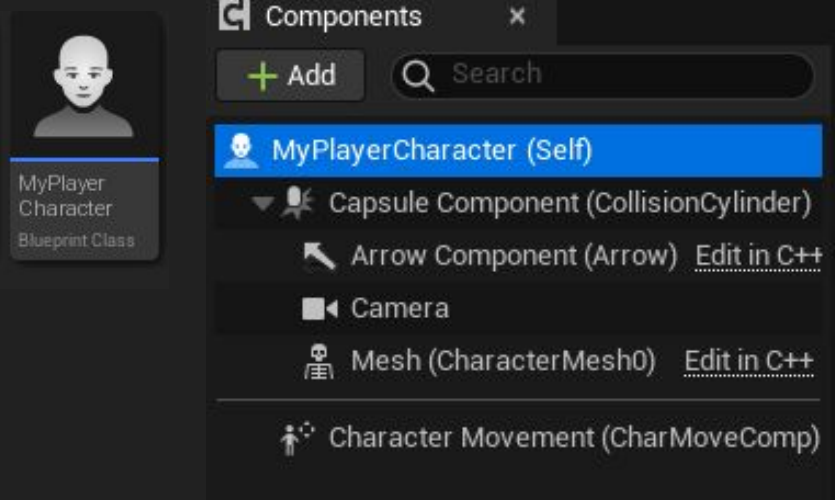


Ajouter une caméra



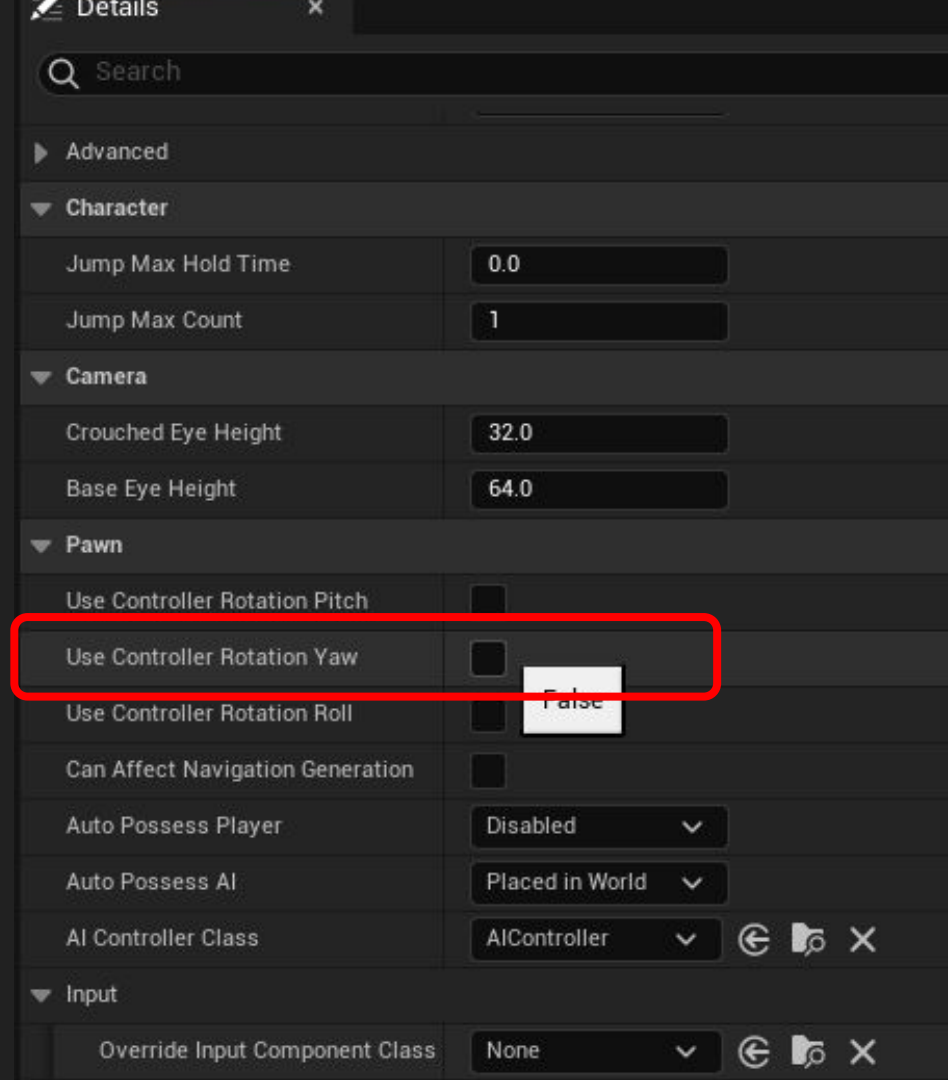
Assure toi que le **PlayerCharacter** est sélectionnée (En Bleu)

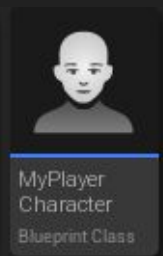




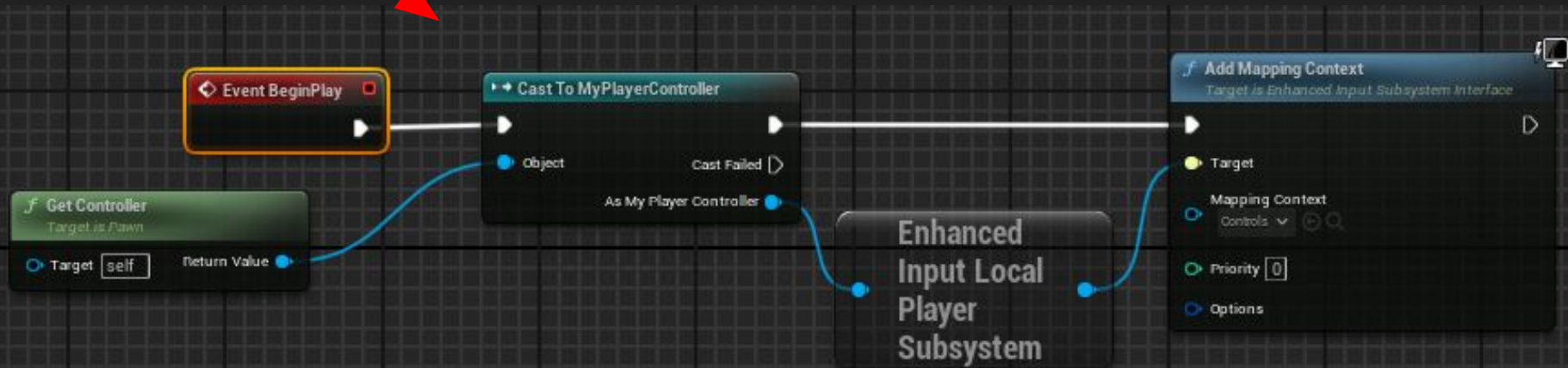
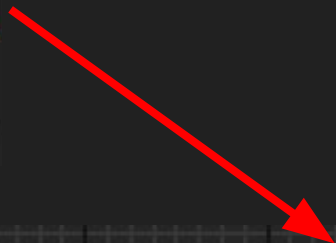
Désactiver la rotation
du Joueur

Décocher
“Use Controller Rotation Yaw”



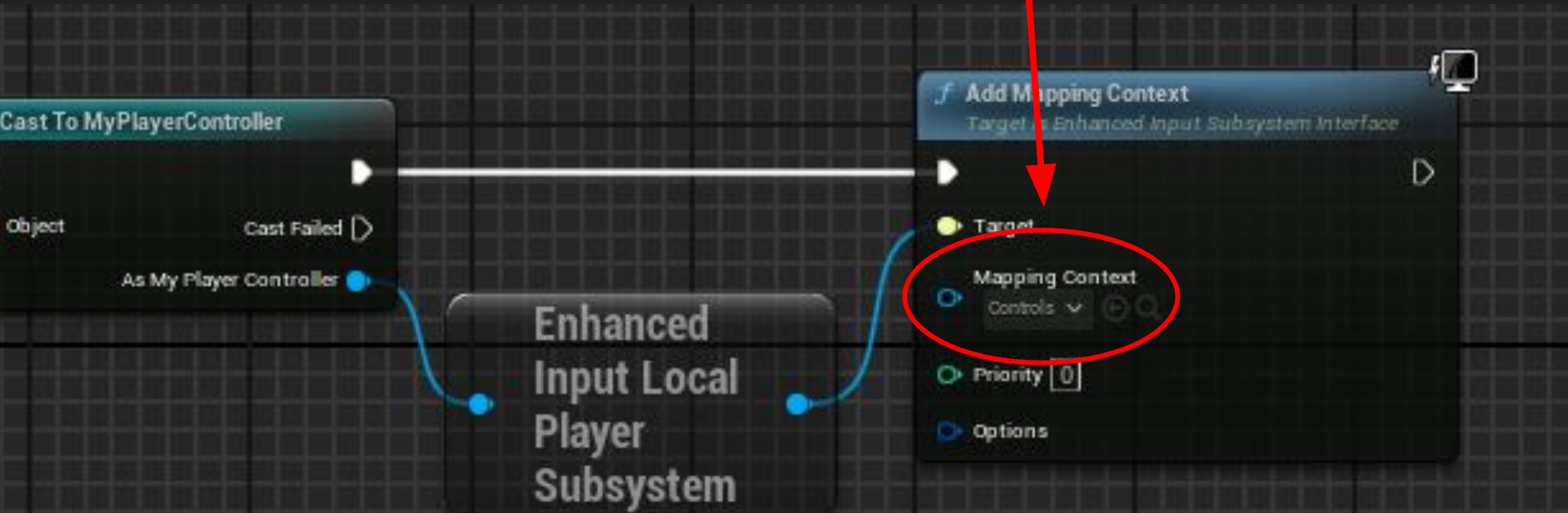


Dans le PlayerCharacter,
Ajouter ce script:





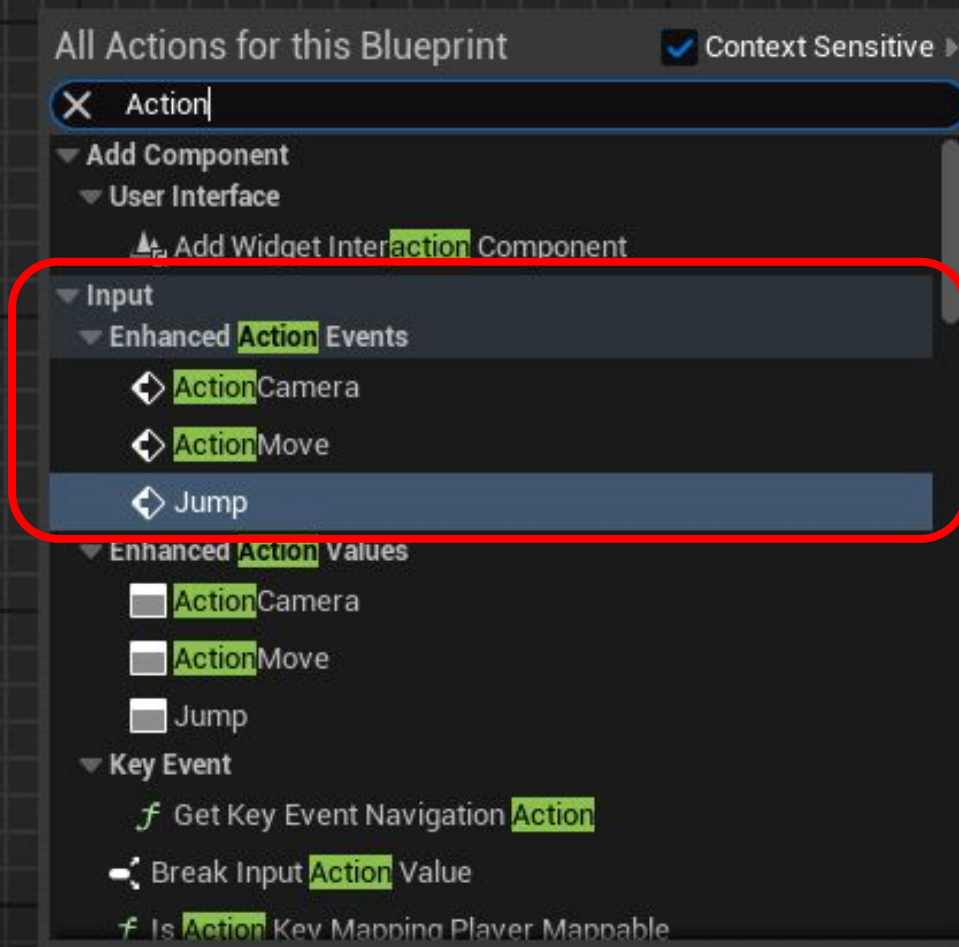
Choisir notre “Control Mapping Context”





Créer un Script pour Sauter:

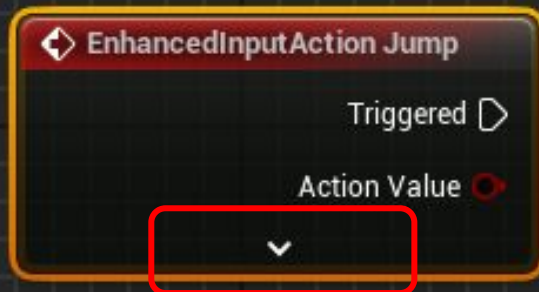
Ajouter l'action
Jump





MyPlayer
Character
Blueprint Class

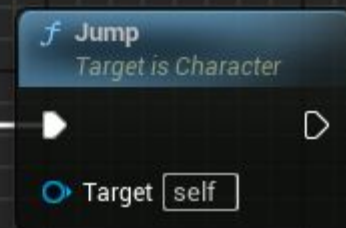
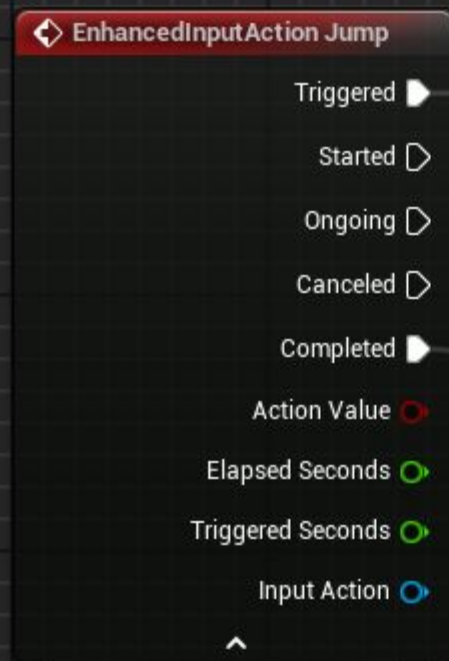
Sauter





MyPlayer
Character
Blueprint Class

Sauter





MyPlayer
Character
Blueprint Class

Controle de Caméra

Rechercher ActionCamera,
Tout comme vous avez fait
pour le Jump





MyPlayer
Character
Blueprint Class

Controle de Caméra

EnhancedInputAction ActionCamera

Triggered ▷

Action Value 🔵



🔍 Start typing to search

PIN ACTIONS

Promote to Variable

Split Struct Pin

WATCHES

Watch This Value

DOCUMENTATION

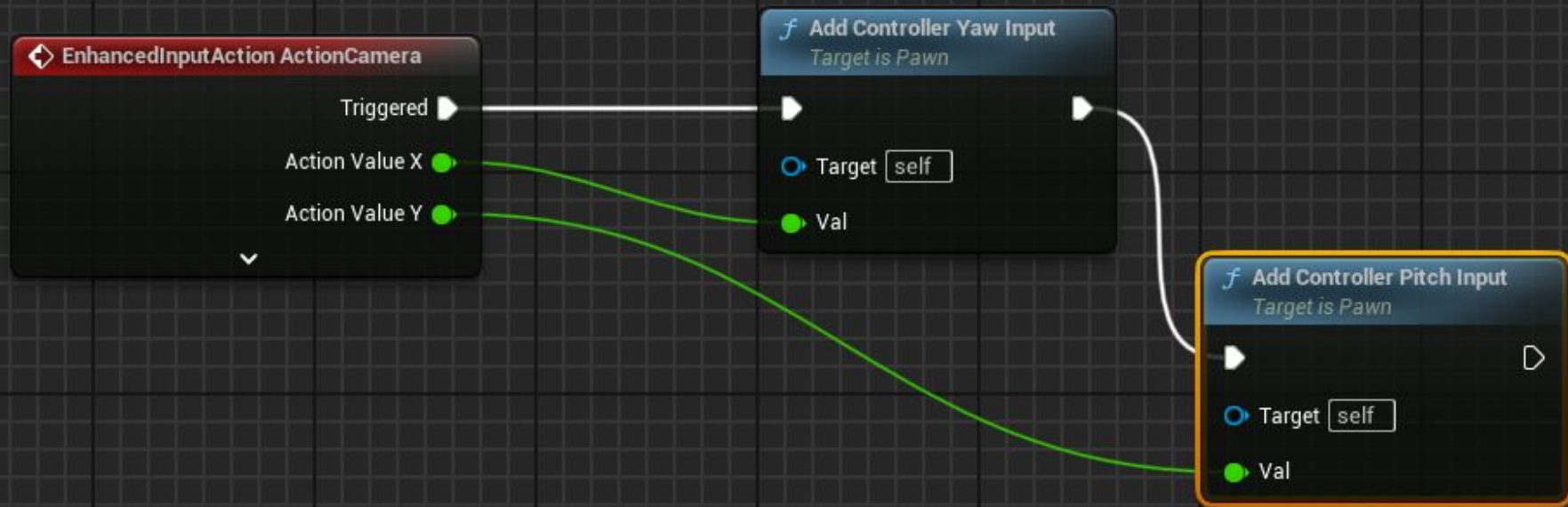


View Documentation



MyPlayer
Character
Blueprint Class

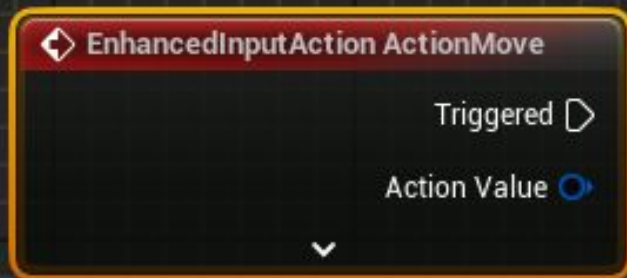
Controle de Caméra





MyPlayer
Character
Blueprint Class

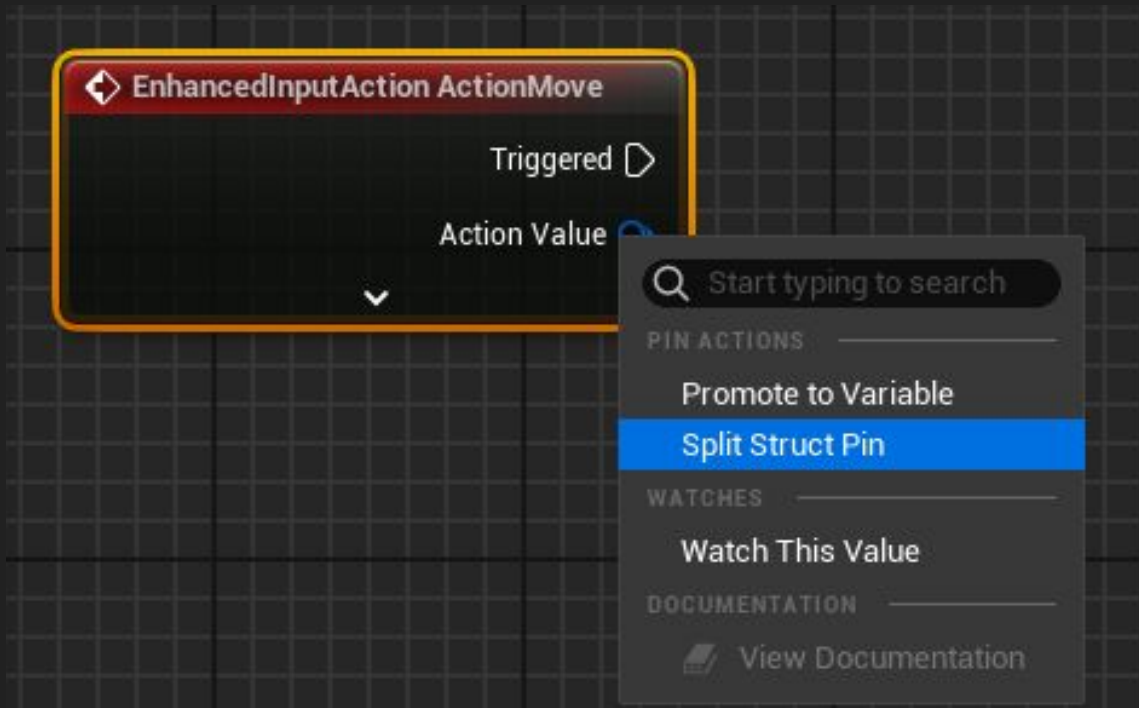
Controles de mouvement





MyPlayer
Character
Blueprint Class

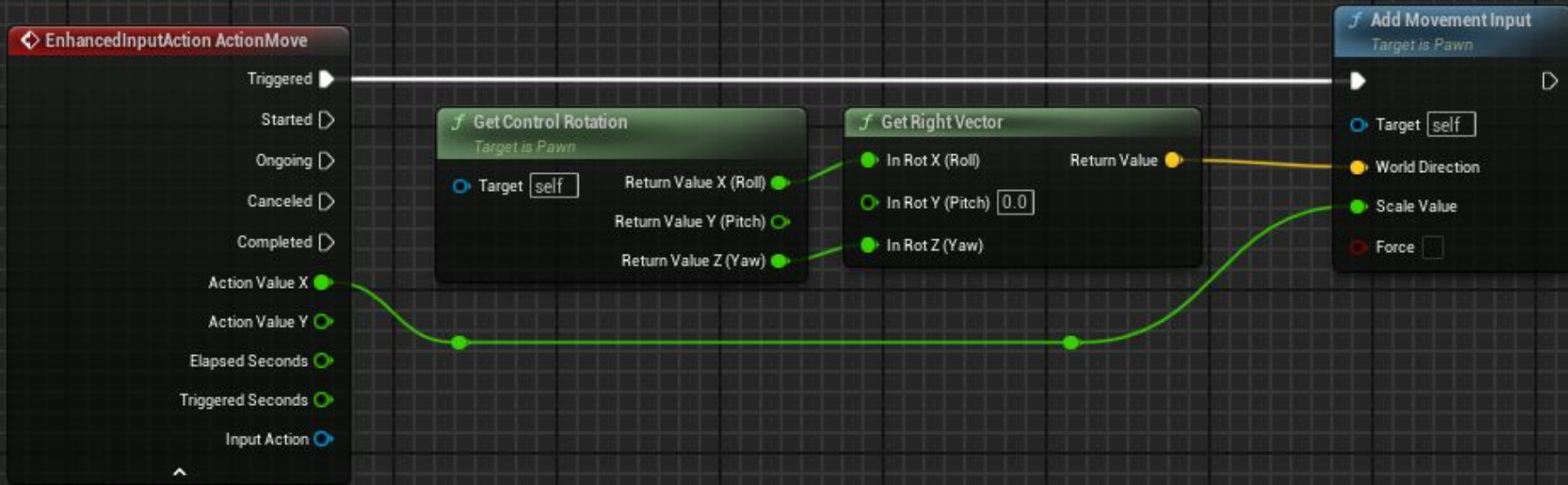
Controles de mouvement





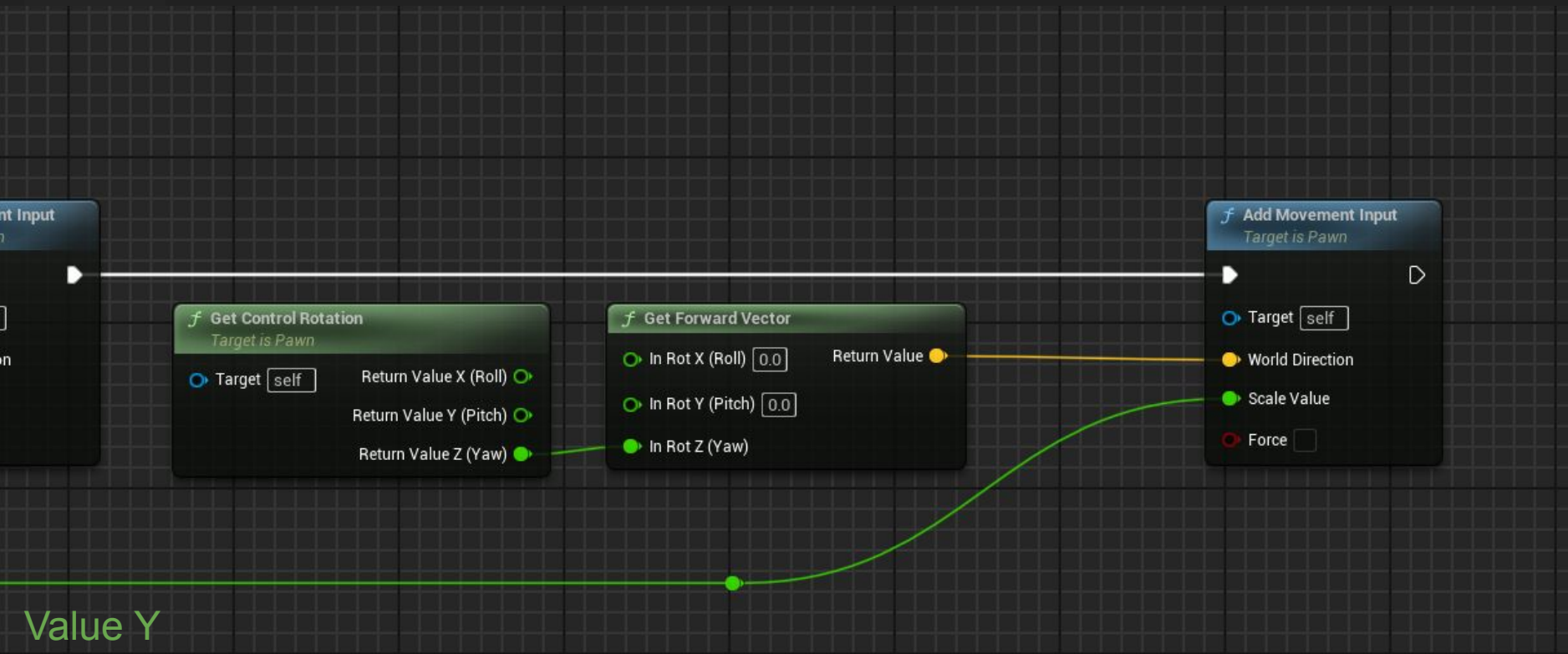
MyPlayer
Character
Blueprint Class

Controles de mouvement Gauche/Droite





Controles de mouvement Avancer/Reculer



DÉFIS:

- Si nécessaire, régler l'axe inversé des mouvements de la caméra
- Contrôle pour se déplacer plus rapidement
- Contrôle pour s'accroupir