



PARCOURS PRATIQUE IMPRIMABLE

Votre première scène Unreal Engine 5 : le parcours essentiel

Suivez ce parcours court pour passer d'Unreal Engine 5 installé à une scène jouable, simple et bien rangée. Gardez un objectif modeste : déplacer un personnage, poser un décor et tester une interaction.

Au sommaire

- 1 Préparer un prototype sans vous compliquer la tâche
- 2 Installer et créer le bon point de départ
- 3 Les 4 zones à reconnaître dans l'éditeur
- 4 Construire une scène minimale, puis la tester
- 5 Organiser vos assets dès le premier jour

Préparer un prototype sans vous compliquer la tâche

Créer un dossier dédié à vos projets Unreal Engine

Évitez de travailler directement dans un dossier synchronisé en permanence par un service cloud.

Vérifier l'espace disponible avant l'installation

Le téléchargement, le moteur et les fichiers de projet peuvent être volumineux.

Choisir un nom de projet court et clair

Préférez un nom sans caractères ambigus, par exemple PrototypePlateforme.

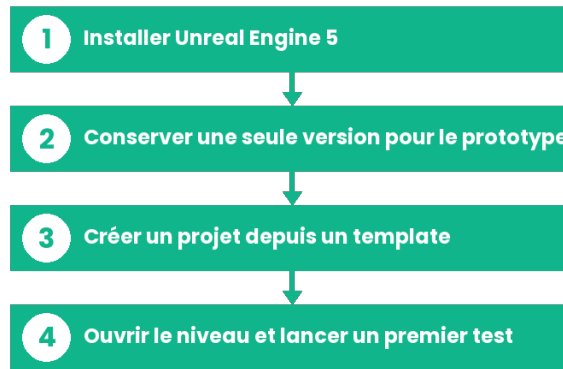
Définir une cible réaliste

Une scène testable vaut mieux qu'un jeu complet : personnage, décor simple et une interaction.



INFOGRAPHIE Schéma des étapes pour installer Unreal Engine 5 et créer un premier projet

Installer et créer le bon point de départ



1 Installer Unreal Engine 5

Dans l'Epic Games Launcher, accédez à la partie Unreal Engine, choisissez une version et laissez l'installation se terminer complètement.

2 Conserver une seule version pour le prototype

Notez la version utilisée par le projet et évitez de la changer pendant votre apprentissage : une mise à jour ajoute une difficulté technique inutile.

3 Créer un projet depuis un template

Choisissez le template Troisième personne pour démarrer avec un personnage contrôlable, une caméra et un niveau déjà jouable.

4 Ouvrir le niveau et lancer un premier test

Vérifiez immédiatement que le projet s'ouvre et que vous pouvez tester la scène avant de modifier son contenu.

INSTALLATION ET PREMIER PROJET UNREAL ENGINE 5

Suivez ces étapes pour installer Unreal Engine 5 et créer votre premier projet.

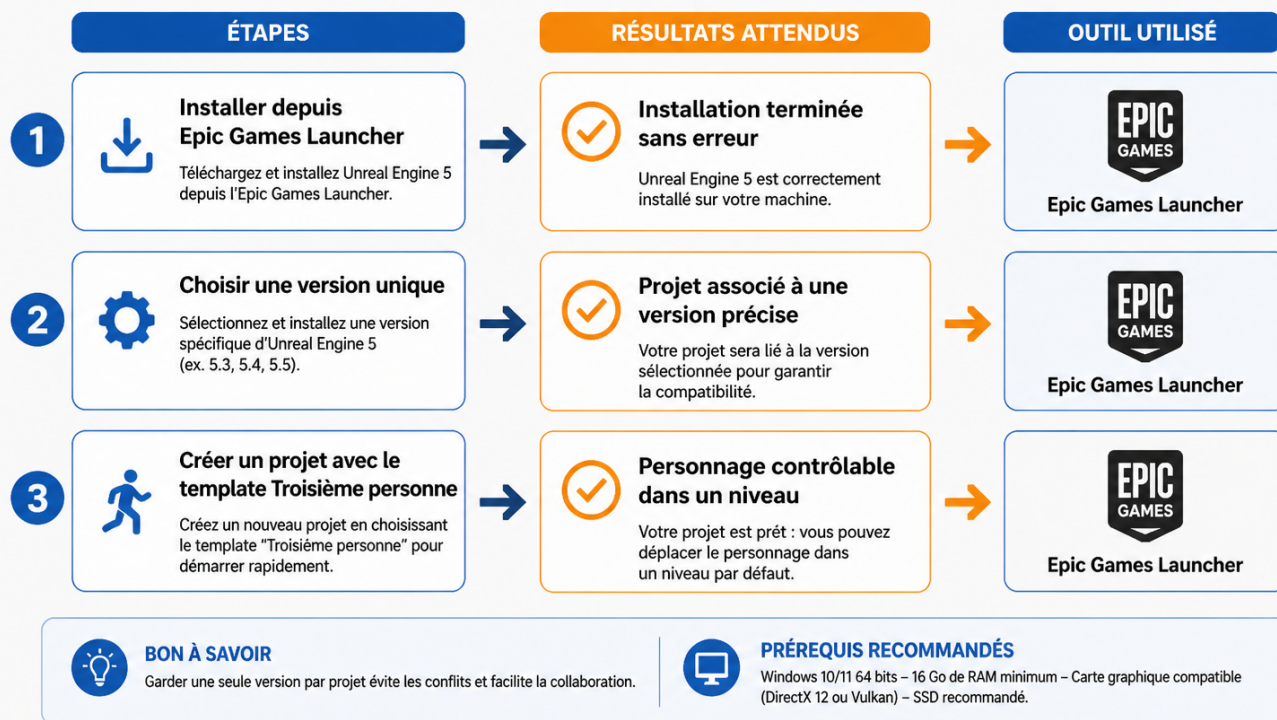


SCHÉMA Le chemin de départ : installation, template Troisième personne et premier projet jouable.

Les 4 zones à reconnaître dans l'éditeur

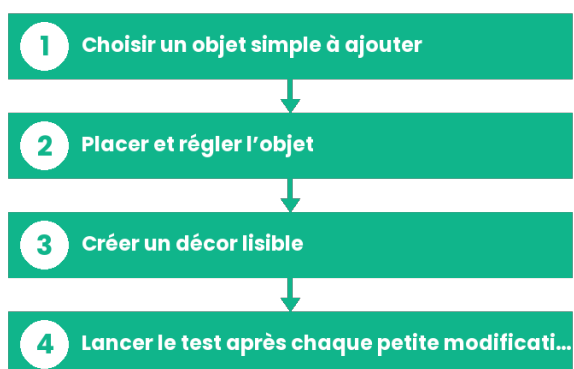
Vue de scène : l'espace en trois dimensions où vous observez et manipulez votre niveau.

Panneau de réglages : il affiche les propriétés de l'Actor sélectionné, comme sa position, sa rotation et son échelle.

Liste des éléments de la scène : elle aide à repérer les objets déjà présents dans le niveau.

Content Browser : il centralise les assets du projet, tels que modèles, matériaux, sons, textures, animations et Blueprints.

Construire une scène minimale, puis la tester



1 Choisir un objet simple à ajouter

Commencez avec une forme simple ou un asset inclus dans le template plutôt qu'avec un décor réaliste chargé.

2 **Placer et régler l'objet**

Sélectionnez l'Actor dans la scène, déplacez-le, faites-le pivoter ou redimensionnez-le, puis observez les réglages associés.

3 **Créer un décor lisible**

Ajoutez seulement quelques éléments utiles au test : sol, obstacle, repère visuel ou objet à atteindre.

4 **Lancer le test après chaque petite modification**

Travaillez en boucle courte : modifier, tester, corriger, sauvegarder. Cette méthode permet d'identifier rapidement ce qui ne fonctionne pas.

Organiser vos assets dès le premier jour

Ranger les fichiers dans une arborescence cohérente

Séparez clairement les modèles, matériaux, sons et Blueprints selon les besoins du projet.

Renommer les éléments de façon explicite

Un nom clair facilite la recherche et limite les doublons.

Utiliser d'abord le contenu du template

N'importez des packs externes qu'une fois votre première boucle de jeu validée.

Sauvegarder après une étape qui fonctionne

Votre premier succès est une scène que vous pouvez rouvrir, modifier et tester sans hésiter.

✓ **Votre première interaction Blueprint**

Ne cherchez pas à créer un système complexe. Visez une seule réponse visible : afficher un message ou faire tourner un objet. Donnez des noms clairs aux éléments du graphe pour conserver une logique compréhensible.

Les intitulés et écrans de l'Epic Games Launcher ou d'Unreal Engine peuvent évoluer selon la version utilisée.