



ue-10. サードパーソン

(Unreal Engine 4 入門)

[URL:https://www.kkaneko.jp/cc/ue/index.html](https://www.kkaneko.jp/cc/ue/index.html)

金子邦彦



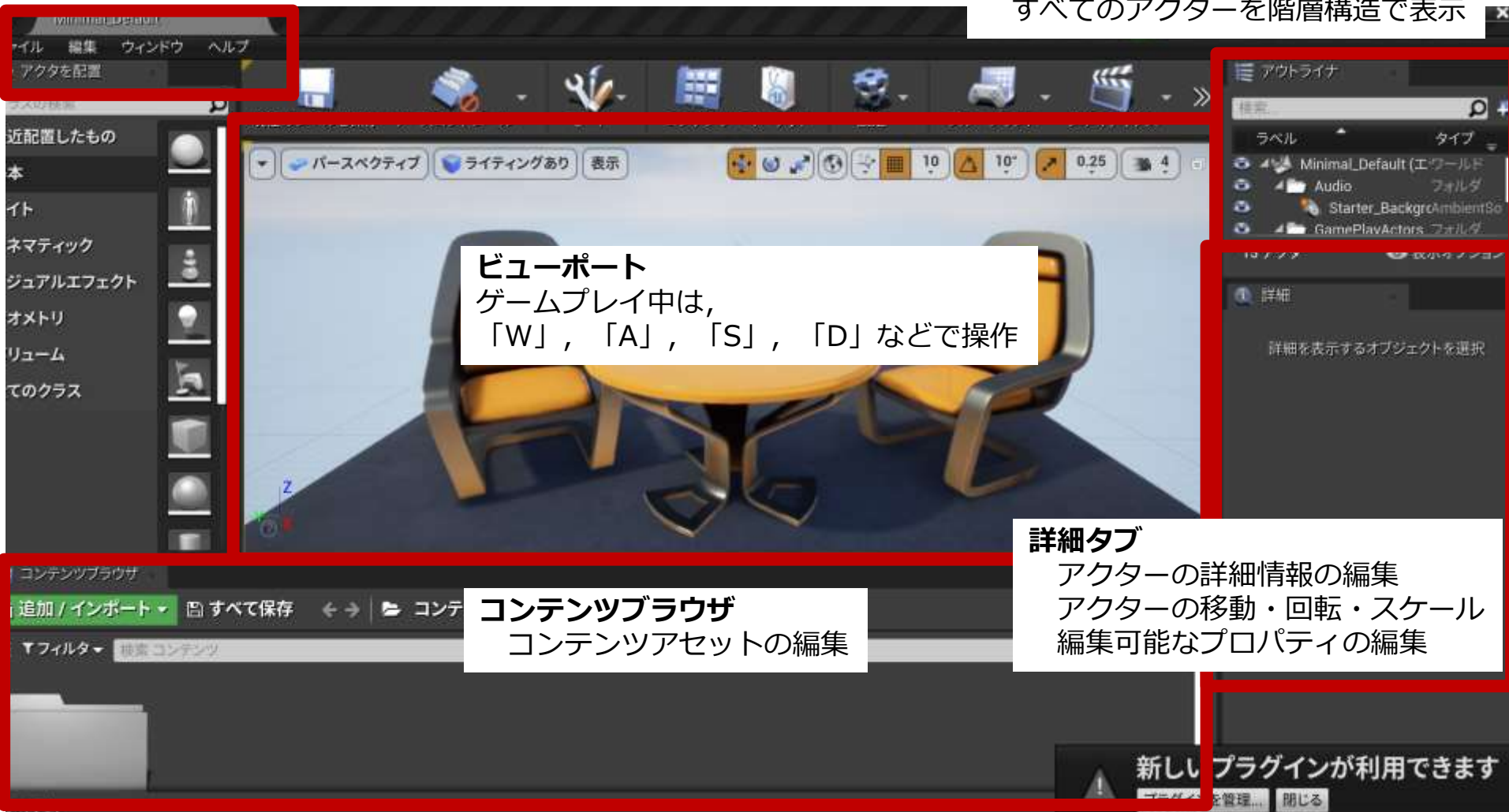


モードタブ

さまざまなモードの切り替え

アウトライナー

すべてのアクターを階層構造で表示



ビューポート
ゲームプレイ中は,
「W」, 「A」, 「S」, 「D」などで操作

コンテンツブラウザ
コンテンツアセットの編集

アウトライナー
検索:
ラベル タイプ
Minimal_Default (エフェクト) フォルダ
Audio フォルダ
Starter_BackgroundAmbientSo
GamePlayActors フォルダ

詳細タブ
アクターの詳細情報の編集
アクターの移動・回転・スケール
編集可能なプロパティの編集



サードパーソンオブブループリントプロジェクトの作成



起動時の初期設定

- 新規プロジェクトのカテゴリ：**ゲーム**
- テンプレート：**サードパーソン**
- 種類：**ブループリント**
- スターターコンテンツ：**有り**

「新規プロジェクトのカテゴリ」で種類を選び、「次へ」をクリック



プロジェクトブラウザ





プロジェクト選択または新規作成

最近使用したプロジェクト

最近使用したプロジェクトが見つかりません。さらに表示を選択してプロジェクトを表示します。

さらに表示

新規プロジェクトのカテゴリ

-  **ゲーム**
基本となるクラスやレベル、サンプルの一つ使ってゲーム開発をはじめましょう。
-  **映画、テレビ、ライブ イベント**
nDisplay やバーチャル スカウティング ツール、バーチャル プロダクション ワークフローのためのテンプレートおよびサンプルを選択することができます。
-  **建築、土木、建設**
複数のユーザーによるレビューや、フォトリアルな建築デザインのビジュアライゼーション、太陽光の調査、スタイライズド レンダリングのための土台を選択することができます。
-  **自動車、プロダクト デザイン、製造**
複数のユーザーによるレビューや、フォトブース スタジオの環境背景、製品コンフィギュレーターのためのテンプレートを見つけることができます。

次へ> プロジェクトを開く キャンセル

テンプレートとして「サードパーソン」を選び、「次へ」をクリック



サードパーソンを選ぶ

The screenshot shows the 'Project Browser' window in Unreal Engine 4. The title bar reads 'プロジェクトブラウザ'. The main area is titled 'テンプレート選択' (Template Selection). A grid of template icons is displayed, with the 'サードパーソン' (Third Person) template highlighted by a red box. To the right, a 3D preview window shows a character in a third-person view. Below the preview, the following text is visible:

サードパーソン

サードパーソンテンプレートにはプレイアブルキャラクターが存在し、カメラがキャラクターの背後の少し上方にあります。キーボード、コントローラー、タッチデバイスでのバーチャルジョイスティックでキャラクターが移動すると、カメラは肩越しのビューで追従します。この視点はメインキャラクターを強調するのもでアクションアドベンチャーゲームで人気があるものです。レベルにはプレイヤーがジャンプして乗ることができるオブジェクトが置かれています。

アセットタイプのリファレンス
Animation Sequence, Animation Blueprint, Skeleton, Blend Space 1D, Skeletal Mesh

クラスタイプのリファレンス
GameMode, Character, SpringArmComponent, CameraComponent, InputComponent

At the bottom of the window, there are four buttons: '戻る' (Back), '次へ>' (Next), 'プロジェクト作成' (Create Project), and 'キャンセル' (Cancel). The '次へ>' button is highlighted with a red box.

ブループリントプロジェクトの作成



プロジェクトブラウザ

プロジェクト設定

ブループリント ▼ ブループリントプロジェクトか C++ プロジェクトが選択

デスクトップ/コンソール ▼ ターゲットプラットフォームと同等のものを選択してください。後からプロジェクト設定の **ターゲットプラットフォーム** セクションで変更できます。

ハイエンド ▼ プロジェクトのパフォーマンス特性を選択

スターターコンテンツ有り ▼ 基本的なマテリアルとテクスチャがあるシンプルで配置可能なメッシュを含んだ追加のコンテンツパックを有効にします。選択プロジェクトテンプレートに最低限必要なコンテンツのみを設定したプロジェクトを作成するためにこれを有効にできます。

レイ 트레이シング無効 ▼ 新しいプロジェクトでレイトレーシングを有効にすべきか選択

プロジェクトの保存場所を選択します。

D:\Documents\Unreal Projects MyProject

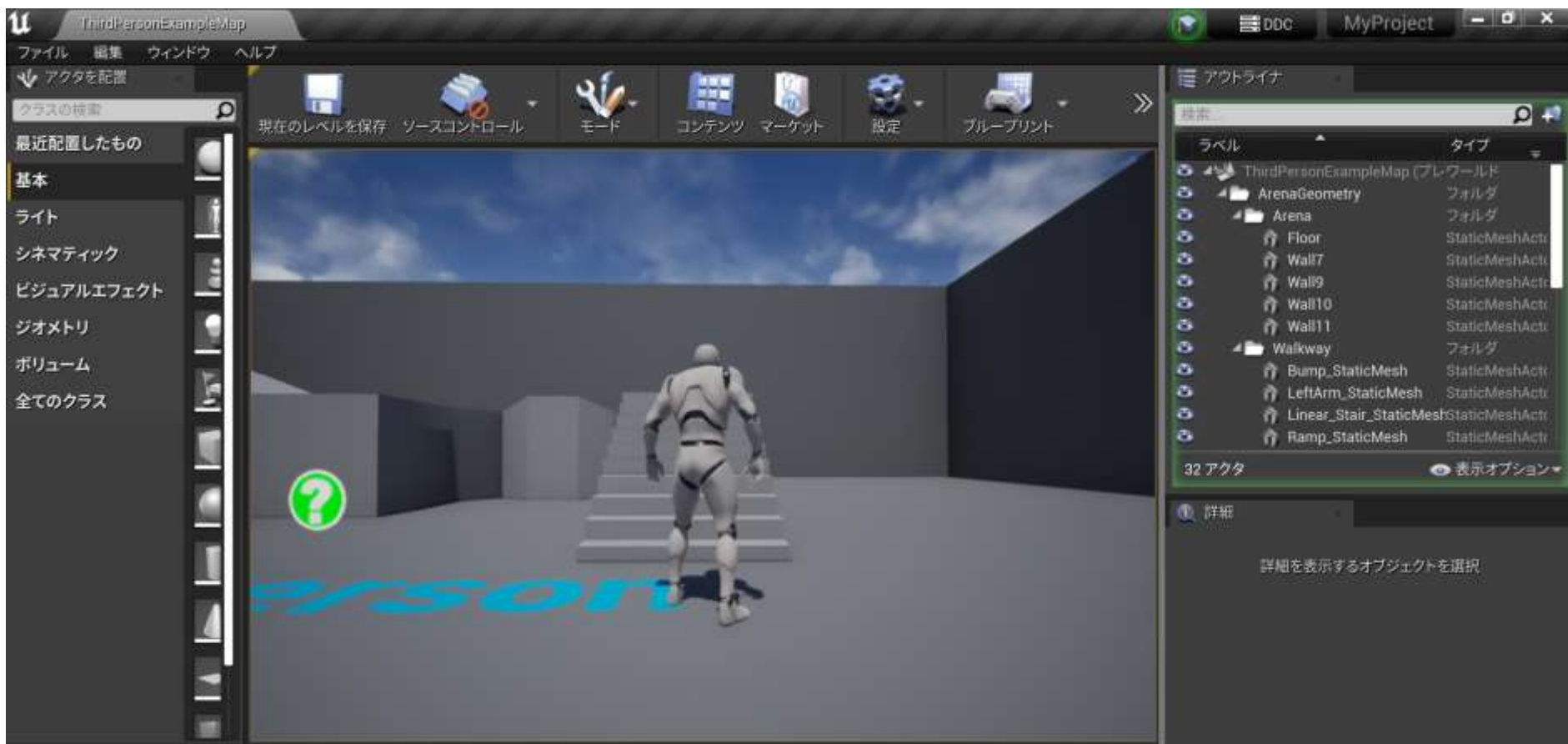
フォルダ 名前

戻る **プロジェクト作成** キャンセル

プレイ画面で操作を確認



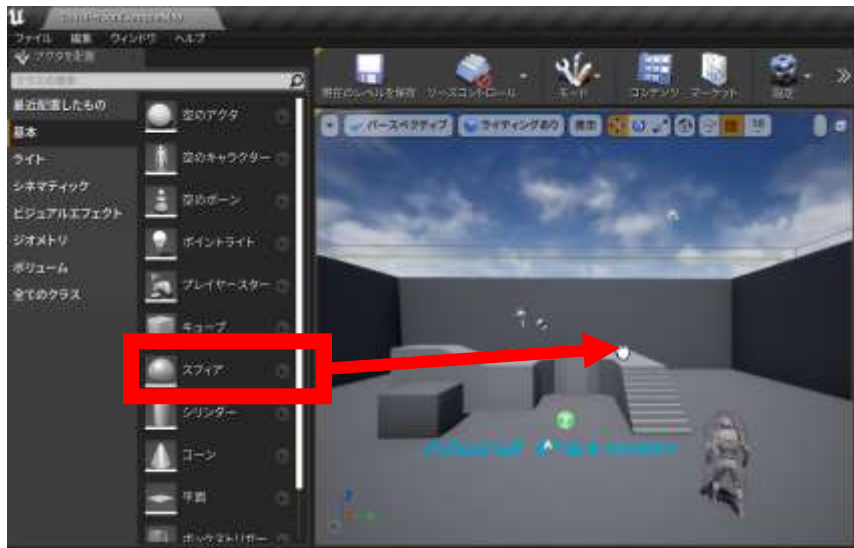
- ジャンプ： **スペースキー**
- 前進後退，移動方向の回転： **矢印キー**



演習①



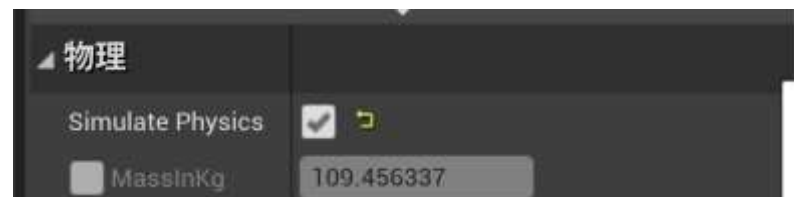
階段の上に玉を置き、玉を転がして遊べるようにしなさい



スフィアを追加



スフィアの場所を調整



Simulate Physics にチェック

演習①



階段の上に玉を置き，玉を転がして遊べるようにしなさい



- キャラクタ，スフィアが衝突すると，スフィアが動く
- キャラクタは，スフィアの上に乗ることもできる

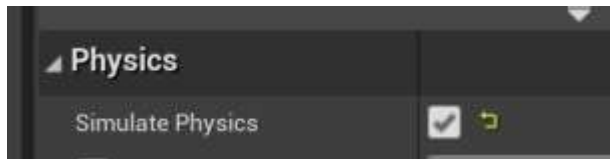
演習②



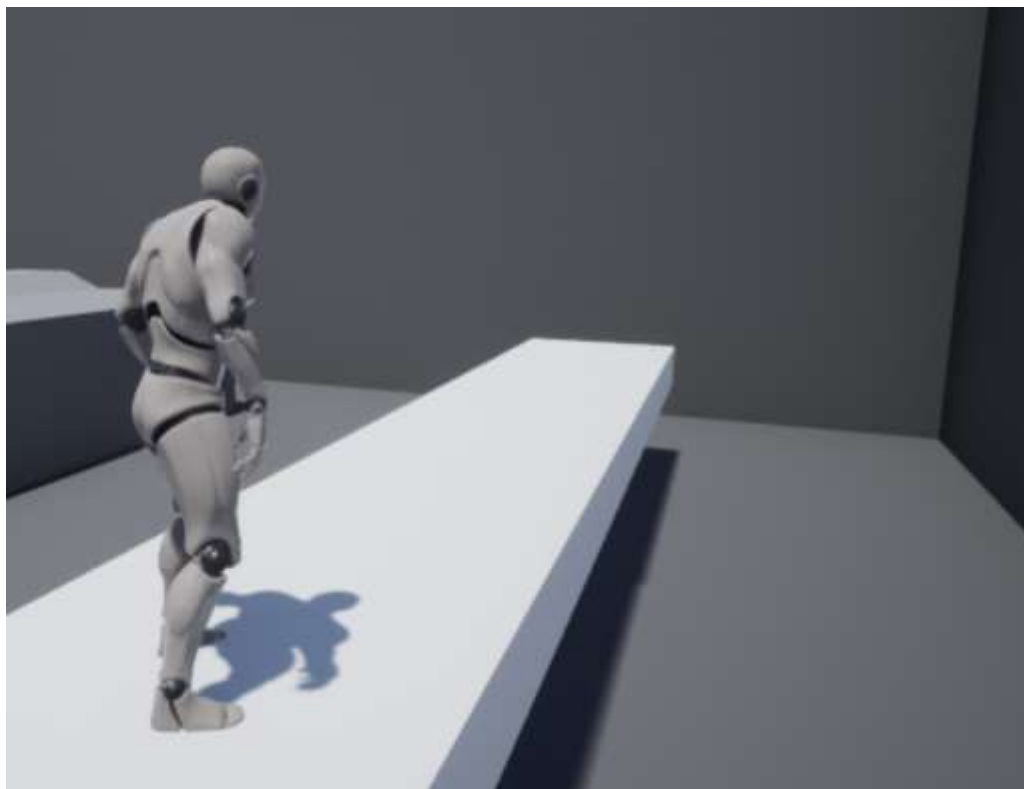
台っぽいものを作り，乗って遊べるようにしなさい



編集画面



Simulate Physics にチェック



プレイ画面

演習



- さらに、遊べる何かを考えて、作成してみなさい