



# ue-3. ブループリント・プロジェクトの新規作成

(Unreal Engine 5 入門)

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

金子邦彦





- **ブループリント (Blueprint)** とは, ビジュアルに**スクリプト**を作成できるシステム
- **スクリプト**は, 「書かれたもの」, 「台本」のような意味. Unreal Engine では, ゲームでのイベントやアクションについての記述である.



ここで行うこと

- Unreal Engine 5 でブループリント・プロジェクトの新規作成

# ① Epic Games Launcher で「Unreal Engine」, 「ライブラリ」と操作



② ライブラリタブで、インストール済みのバージョンを確認ののち、「起動」をクリックして、Unreal Engine を起動

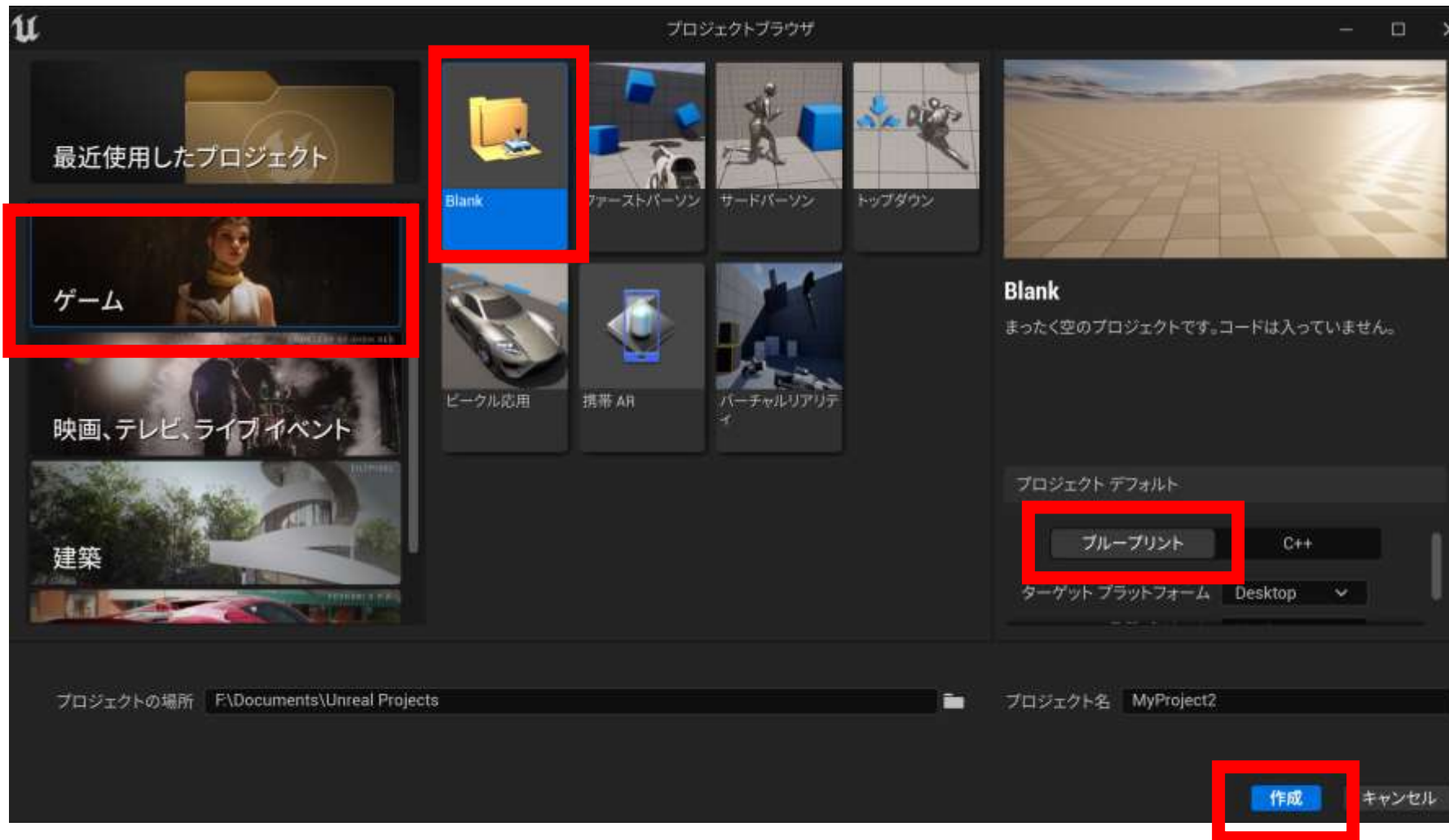


The screenshot shows the Epic Games Launcher interface. The 'Library' tab is selected, displaying a list of installed assets. The 'Engine バージョン' (Engine Version) section shows '5.0.0' with a red box highlighting the '起動' (Launch) button. The status 'インストール済みプラグイン' (Installed Plugin) is visible below the version card. The top right corner shows a yellow '起動' (Launch) button for 'Unreal Engine 5.0.0'. The bottom right corner has a search bar for projects.

### ③ 「ゲーム」, 「Blank」, 「ブループリント」 を選び, 「作成」をクリック



既定 (デフォルト) の設定では, **スターターコンテンツあり** になっている



# ④ Unreal Editor (アンリアル・エディタ) が起動する.

スターターコンテンツが入っている



## モードの切り替え



The screenshot shows the Dishonored development environment. The 'Selection Mode' button is highlighted with a red box. The 'Outliner' panel is also highlighted with a red box, showing a tree view of the scene's hierarchy. The 'Viewport' is labeled with a white box. The 'Details Tab' is also highlighted with a red box, showing the 'Actor' details.

**選択モード**

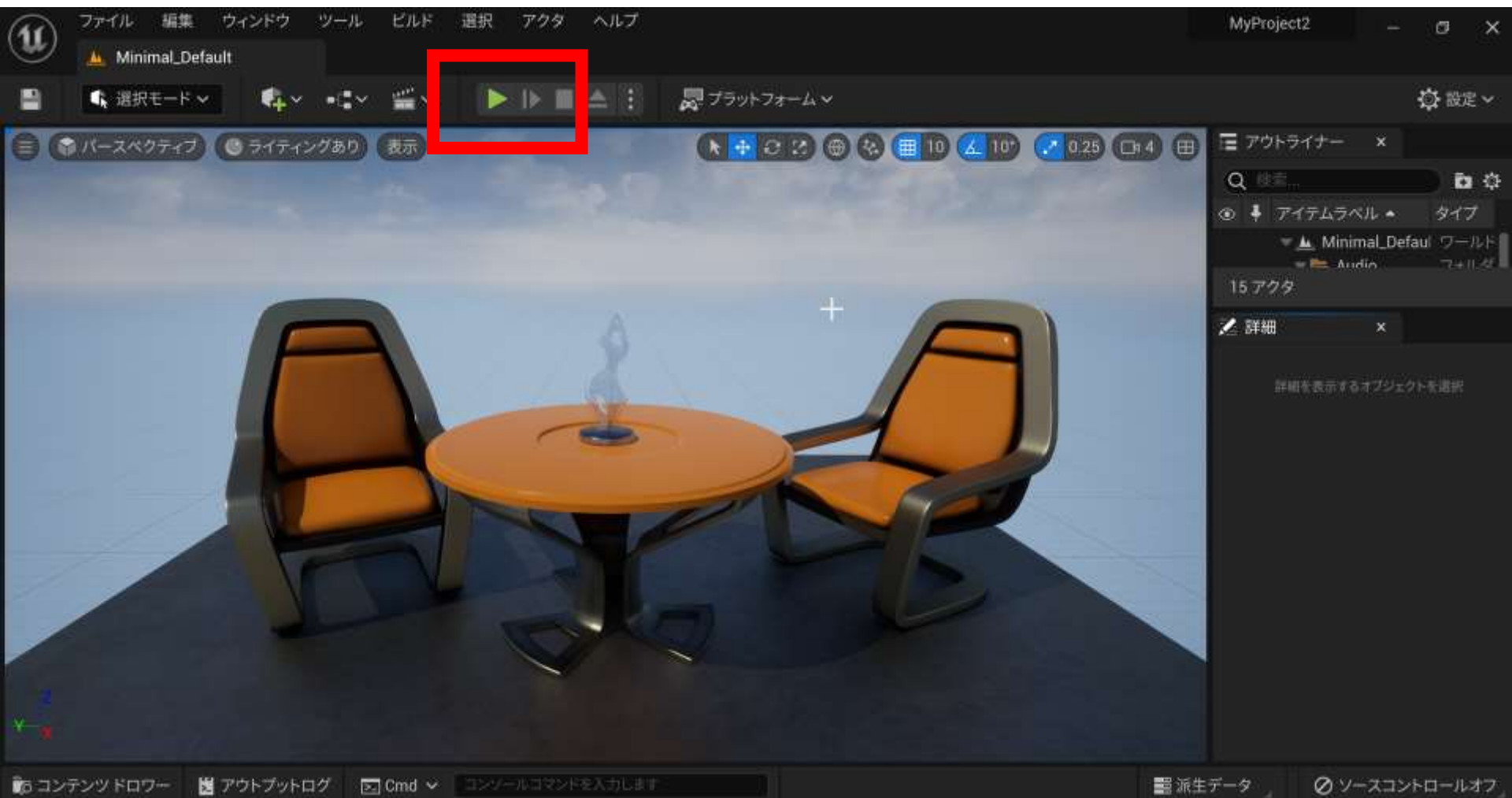
**アウトライナー**  
すべてのアクターを階層構造で表示

**ビューポート**

**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

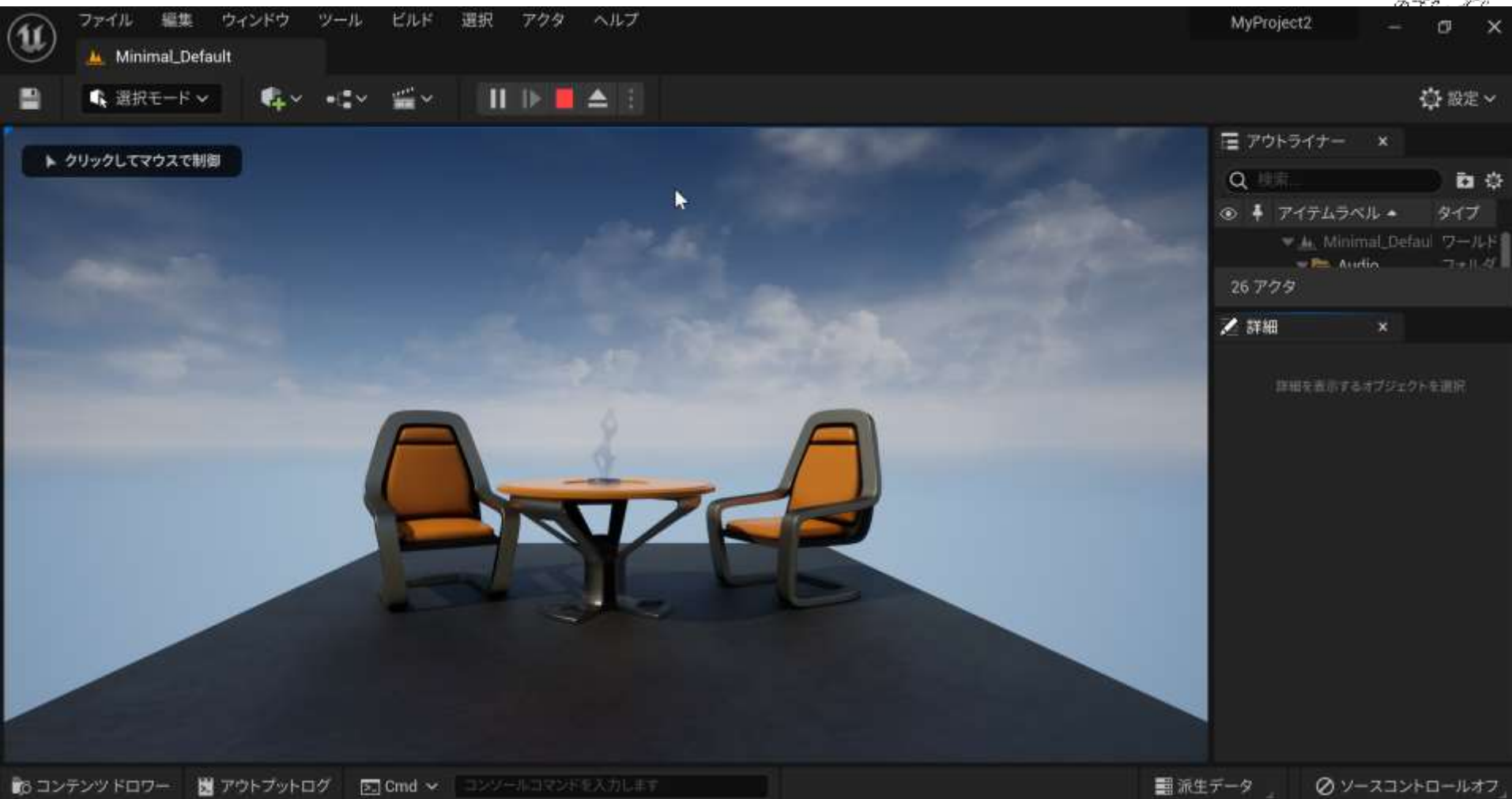


## ⑤ 「プレイ」をクリック





## ⑥ プレイ画面が開くので確認



- 「W」, 「A」, 「S」, 「D」 やマウスなどで操作
- 終了は ESC キー