



ue-3. Blueprint プロジェクト の新規作成

(Unreal Engine 演習シリーズ)

<https://www.kkaneko.jp/cc/ue/index.html>

金子邦彦





- **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

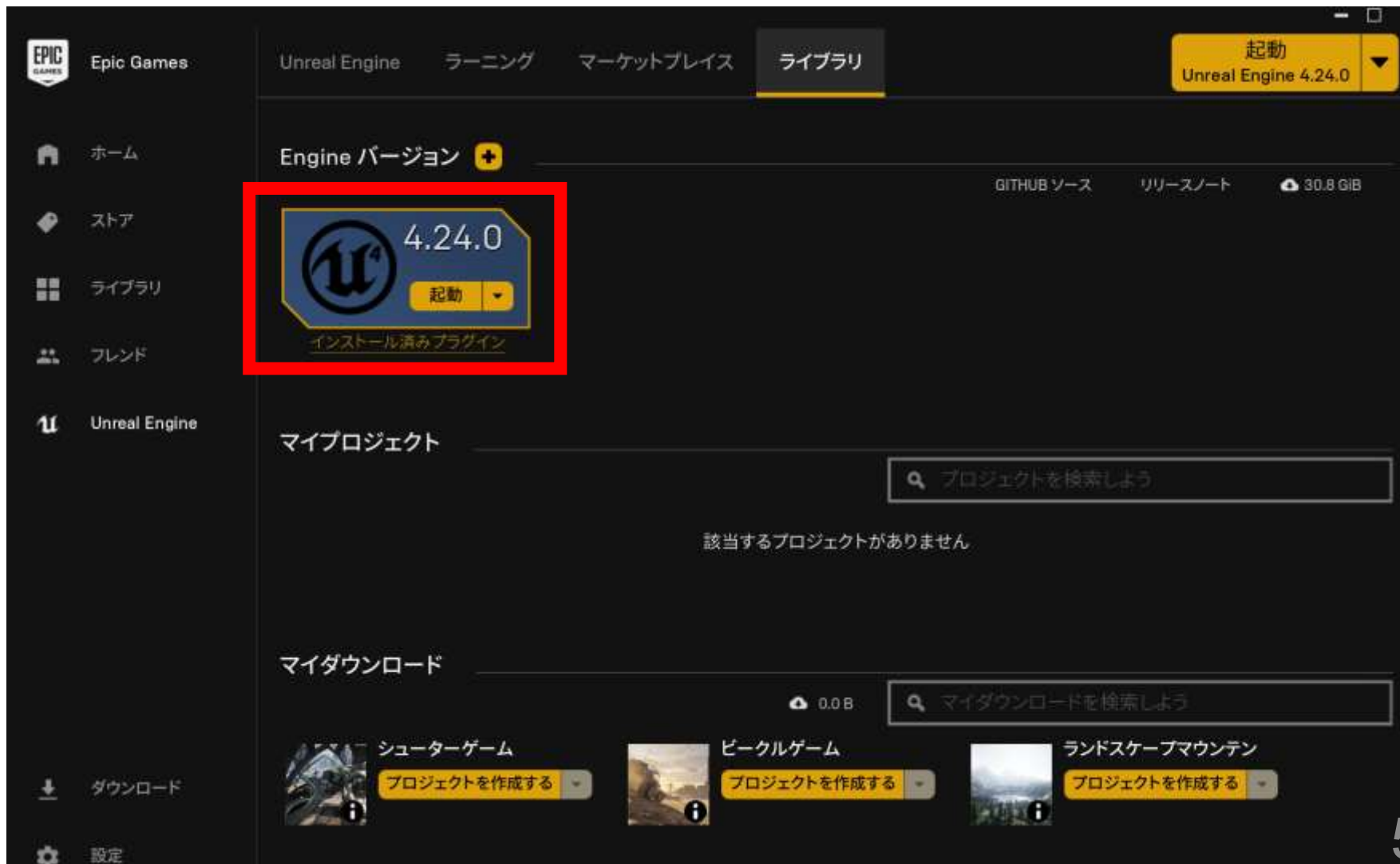
- Unreal Engine 4 で Blueprint プロジェクトの新規作成

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



The screenshot shows the Epic Games Launcher interface. At the top, the navigation bar includes "Unreal Engine", "ラーニング", "マーケットプレイス", and "ライブラリ" (Library), which is highlighted with a red box. On the right, there is a yellow "起動" (Start) button for "Unreal Engine 4.24.0". The main content area displays the "Engine バージョン" (Engine Version) as "4.24.0" with a "起動" button and a "インストール済みプラグイン" (Installed Plugins) link. Below this is the "マイプロジェクト" (My Projects) section, which contains a search bar and the message "該当するプロジェクトがありません" (No projects found). The "マイダウンロード" (My Downloads) section shows three items: "シューターゲーム" (Shooter Game), "ビークルゲーム" (Vehicle Game), and "ランドスケープマウンテン" (Landscape Mountain), each with a "プロジェクトを作成する" (Create Project) button. The left sidebar includes "Epic Games", "ホーム", "ストア", "ライブラリ", "フレンド", and "Unreal Engine", with the latter highlighted by a red box. The bottom left corner has "ダウンロード" (Download) and "設定" (Settings) options.

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



③ 「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、サンプルを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

④ テンプレートを選び、「次へ」をクリック



- 複数から選ぶことができる



⑤ ブループリントを選ぶ



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。

レイトレーシング無効 ▼ 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

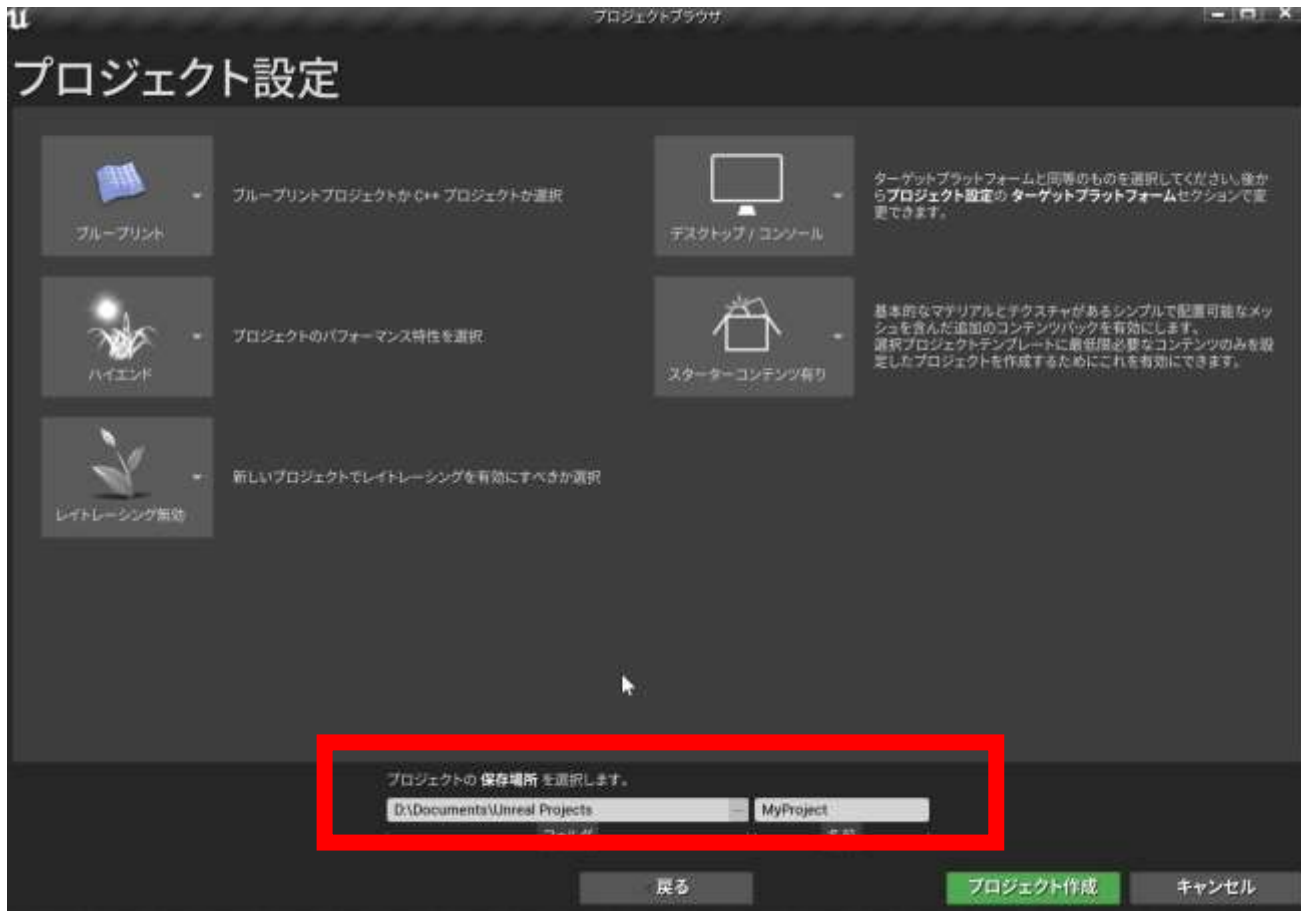
フォルダ 名前

戻る **プロジェクト作成** キャンセル



⑥ プロジェクトの保存場所を確認する。 名前を設定する。

- **プロジェクトの保存場所**は自動設定される。
 - それを変えることもできる
- **名前**を設定する。記号や全角文字は避けておく



⑦ 「プロジェクト作成」をクリック



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が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。

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

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

⑧ 画面が変わるので確認



- プロジェクト名は右上に表示される

