



ue-5. レベルブループリントを 使ってみる

(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



モードの切り替え



The screenshot shows a 3D software interface. The top menu bar includes 'ファイル', '編集', 'ウィンドウ', 'ツール', 'ビルド', '選択', 'アクタ', and 'ヘルプ'. The '選択モード' (Select Mode) button is highlighted with a red box. The main view is a 3D scene with two orange chairs and a round table, labeled 'ビューポート' (Viewport). The right side shows the 'アウトライナー' (Outliner) panel, also highlighted with a red box, displaying a hierarchy of objects including 'Minimal_Default' and 'Audio'. A '詳細タブ' (Details Tab) is highlighted with a red box, showing options for editing actor details, movement, rotation, scale, and properties.

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

レベルブループリント



- **レベルノードプリント**の編集では、**ノードの作成**や、**ノード間の接続**を行う。
- 編集はビジュアルに行う
- **イベント**発生において、どのような振る舞いを行うか (**アクション**) を指定できる



ここで行うこと

- **ゲーム**の開始と終了
- **ゲーム画面**の操作
- **レベルブループリント**でのノードの追加と接続
- メッセージの表示

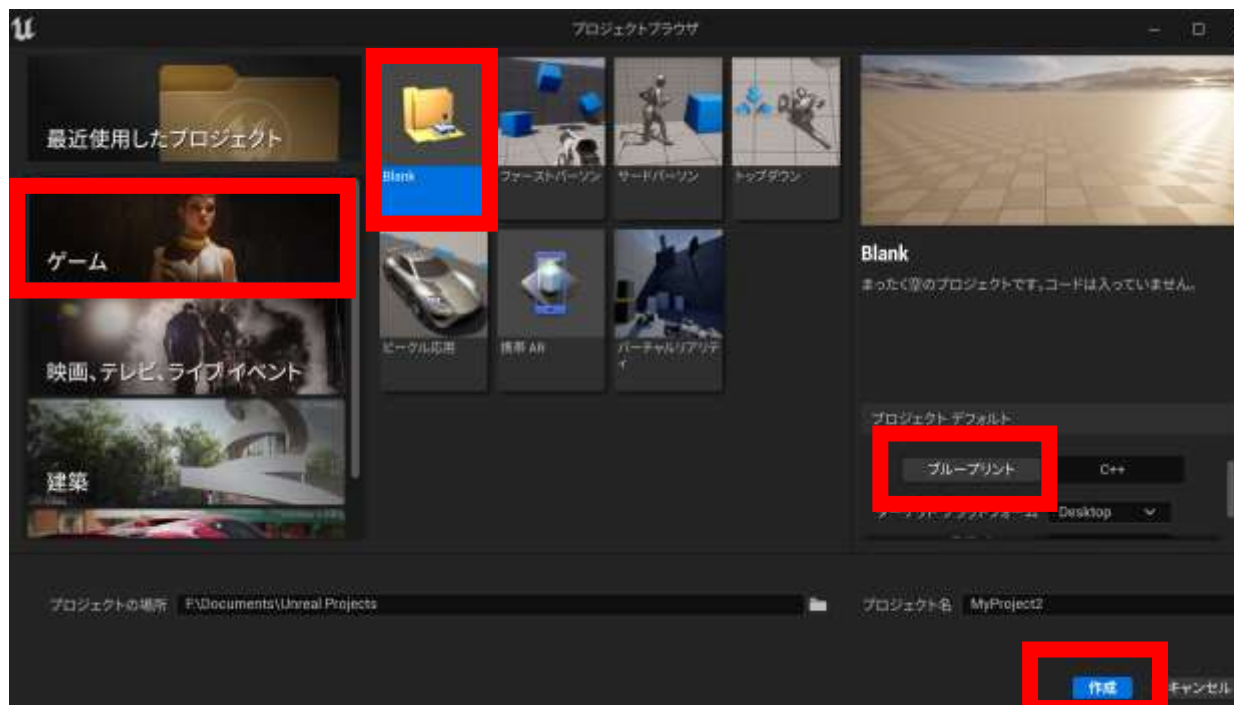
前準備



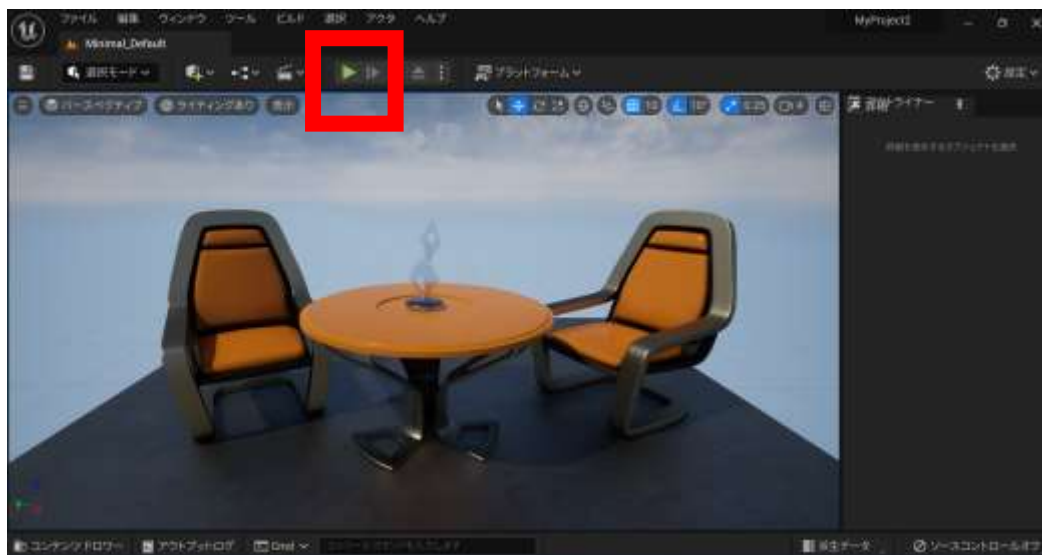
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

- ・ ゲーム
- ・ Blank (空白)
- ・ ブループリント (Blueprint)



ゲームの開始は「プレイ」、ゲームの終了はESCキー



ゲームの開始は「プレイ」



ゲーム画面

ゲーム画面での操作



- パン, チルト : マウス操作
- 前進後退, 左右 : W, S, A, D キー



レベルブループリントを開く



- **レベルブループリント**を開くには、メニュー操作



ゲームをプレイ中の場合には、**ゲームを終了してから**、レベルブループリントを開くこと

レベルブループリントの画面



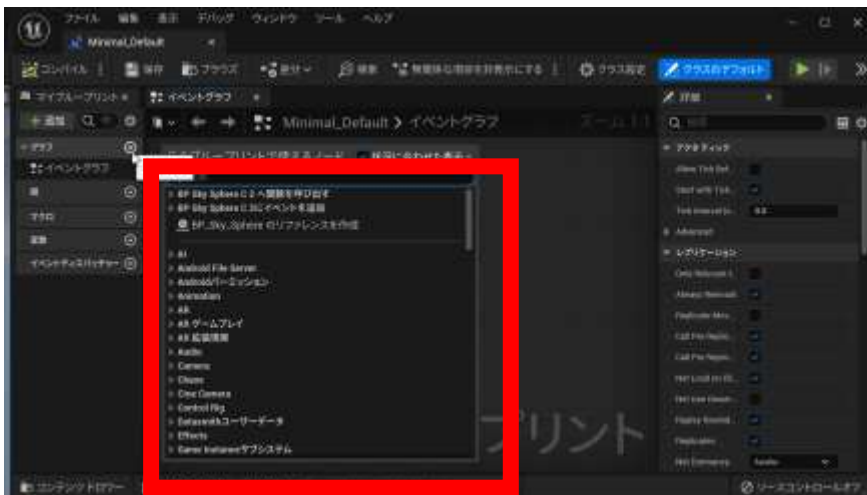
右クリックして新規ノードを作成

レベルブループリント

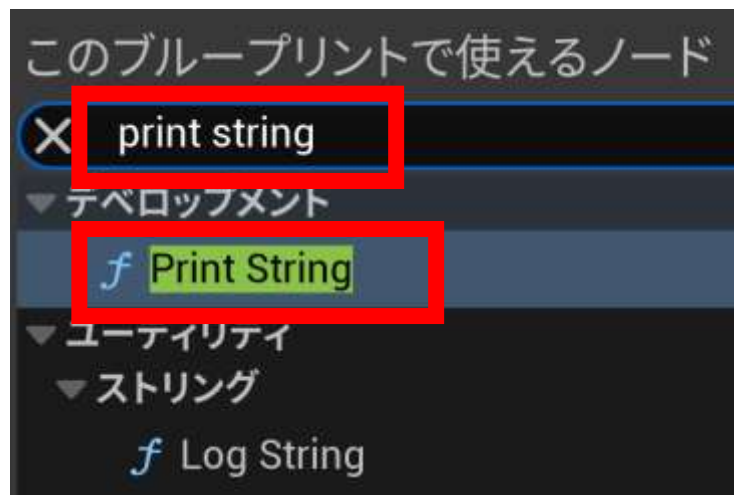
レベルブループリントでノードの追加



右クリックしたのち、ノードの種類を選ぶ



右クリック



右クリックしたら「検索」の画面が出る。
検索により、候補を選ぶことができるようになる。



ノードを選ぶと
ノードが増える

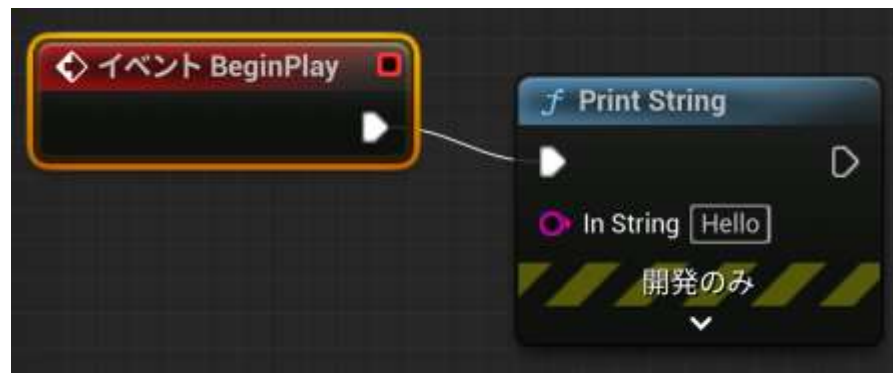
ノード間の接続



ノード間の接続はマウス操作で行う



接続前



イベント **BeginPlay** の「実行」と、**Print String** 関数の「実行」をつないだところ



ゲーム開始する.



ゲーム開始時に「Hello」と表示されるようになる.

演習：レベルブループリントで、メッセージ「Hello」を表示するようにしなさい

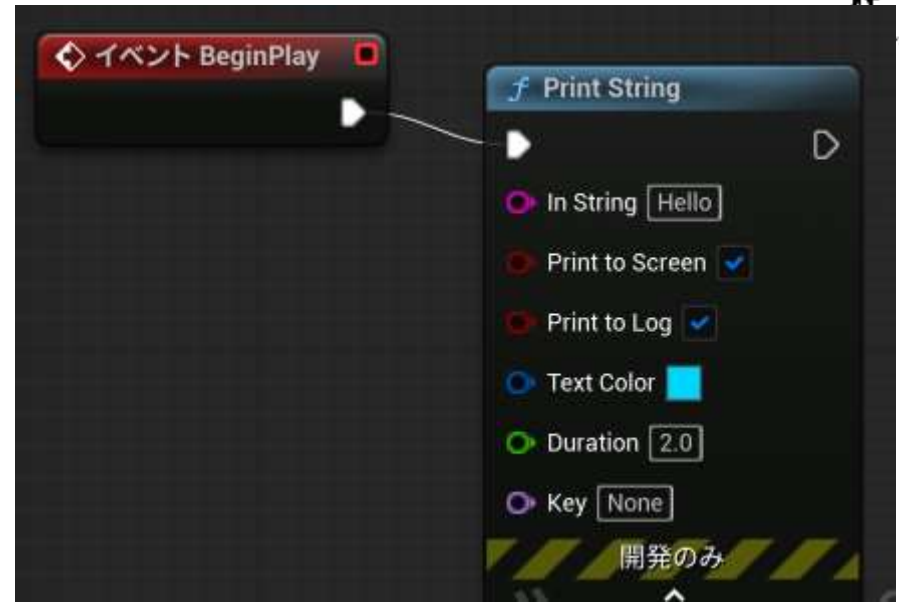


- ① レベルブループリントを開く
- ② BeginPlay のノードを追加
- ③ Print String のノードを追加
- ④ 2つのノードをつなぐ
- ⑤ ゲームをスタート

Print String の調整



展開する



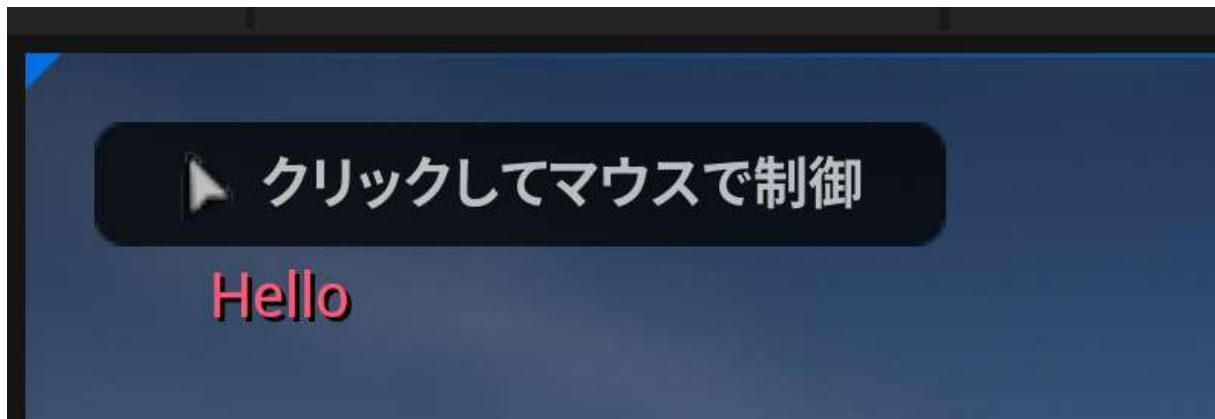
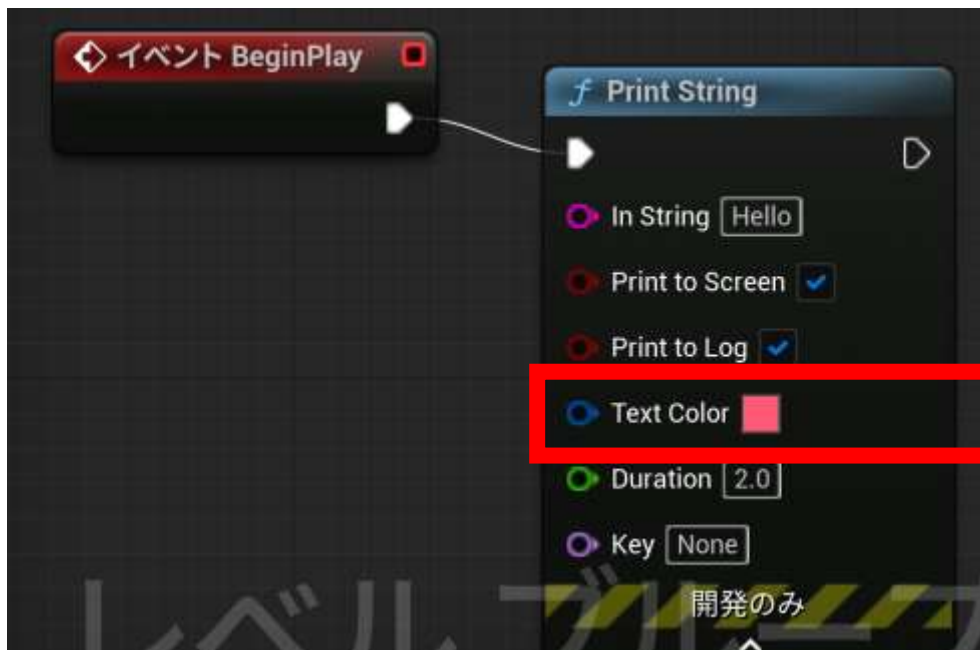
- Duration や Text Color などを変更できる
- Text Color: テキストの色
 - Duration: 表示の持続時間



再びゲーム開始する。
設定を変えたので、
表示が変わる



演習：Print String のノードの「Text Color」を設定し，赤文字で表示されるようにしなさい



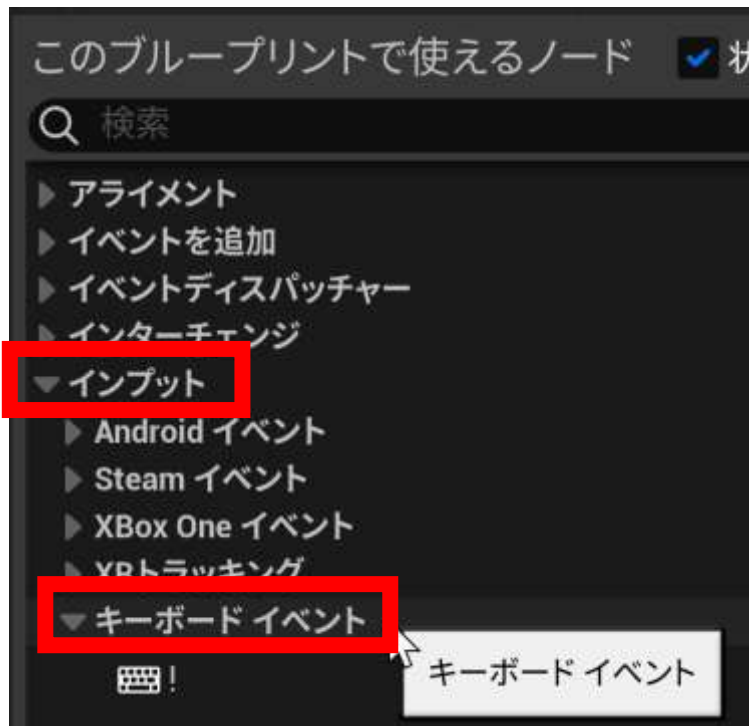
キーボードイベント



レベルブループリントで、右クリックしたのち、「インプット」を展開、「キーボードイベント」を展開し、キーの種類を選ぶ



レベルブループリントで、
右クリック

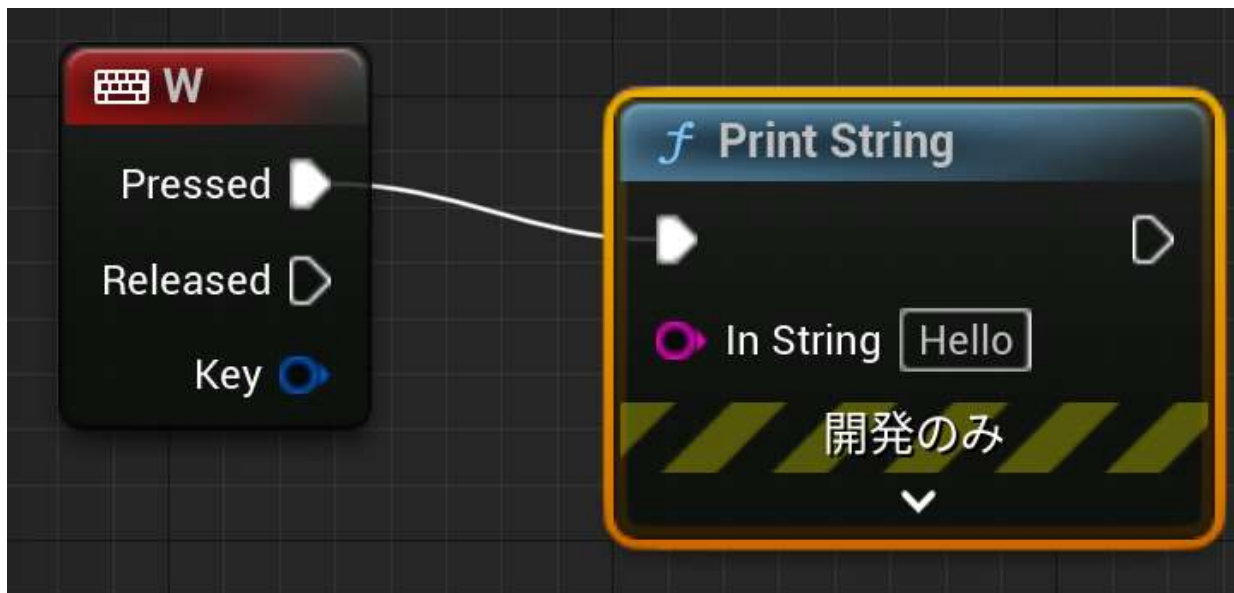


キーの種類を選ぶ

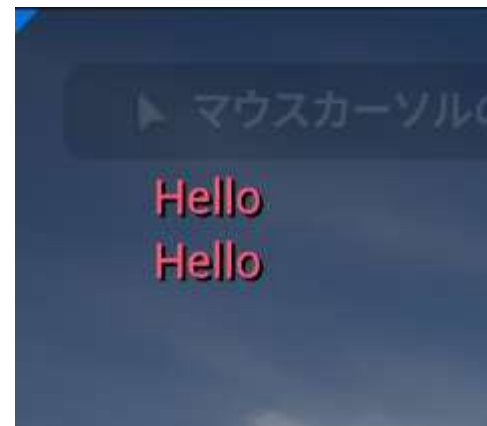
演習



- レベルブループリントで、次のように作成して、「w」キーが押されたとき、「Hello」と表示されるようにしなさい



レベルブループリントの画面



プレイ画面での表示