

ue-10. サードパーソン

(Unreal Engine 5 入門)

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

金子邦彦



サードパーティのブループリントプロジェクトの作成

モードの切り替え



アウトライナー
すべてのオブジェクトを階層構造で表示

ビューポート

詳細タブ
オブジェクトの詳細情報の編集
オブジェクトの移動・回転・スケール
編集可能なプロパティの編集

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**

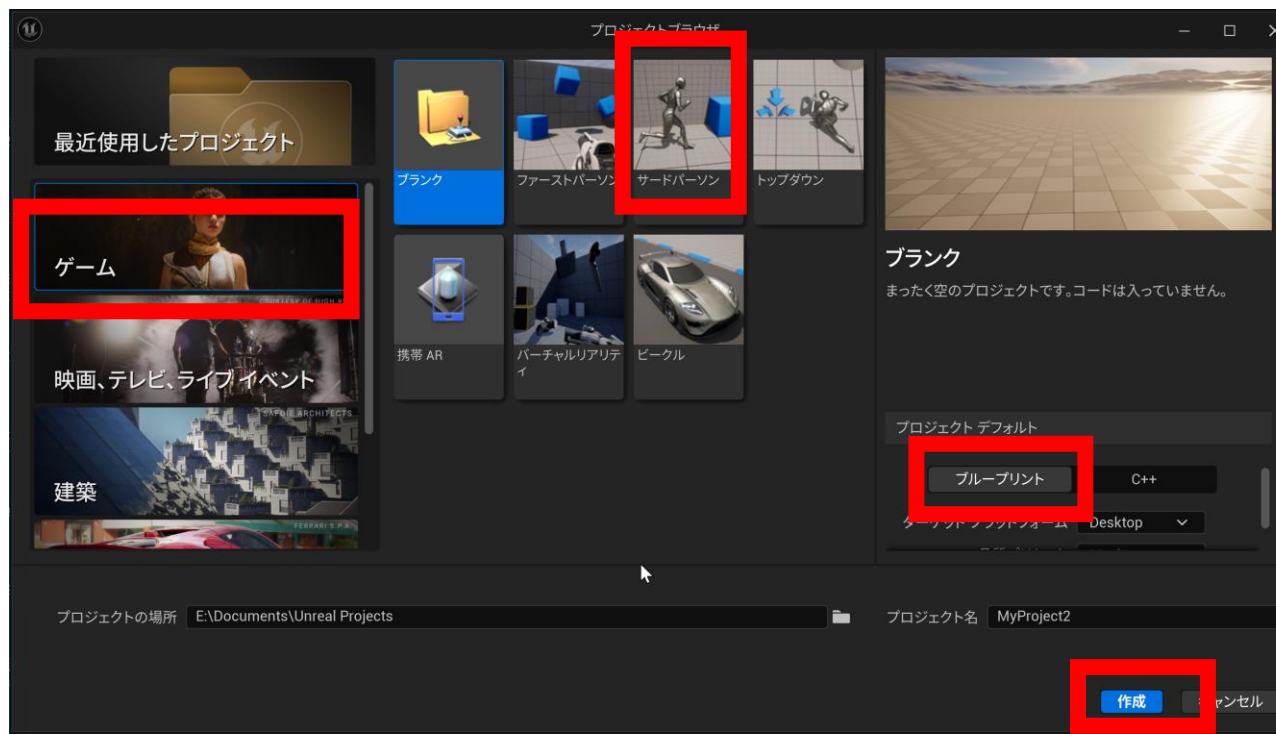
前準備



① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

- ・ ゲーム
- ・ サードパーソン
- ・ ブループリント (Blueprint)

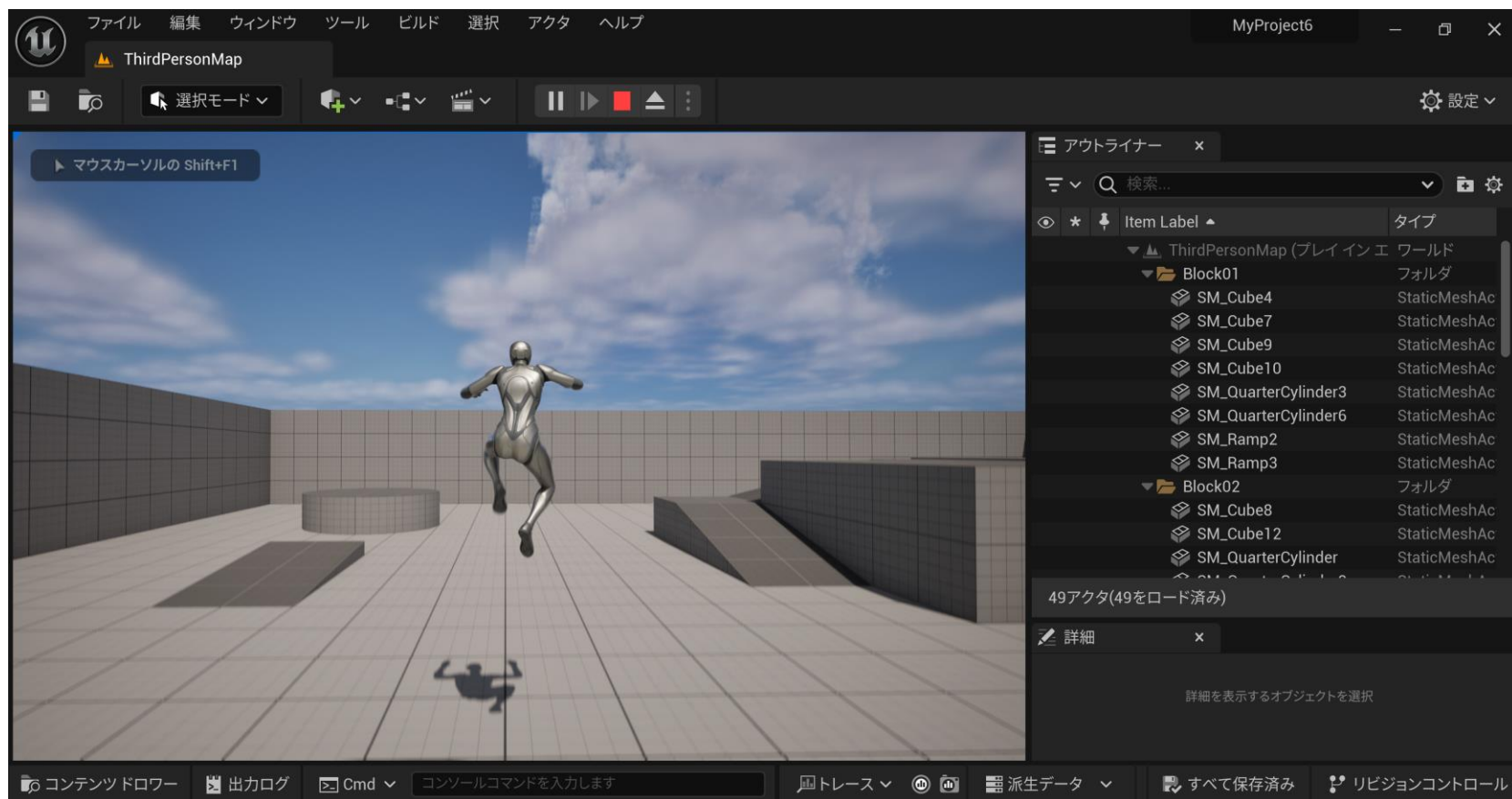


プレイ画面での操作



プレイ画面で次の操作を行うことができる

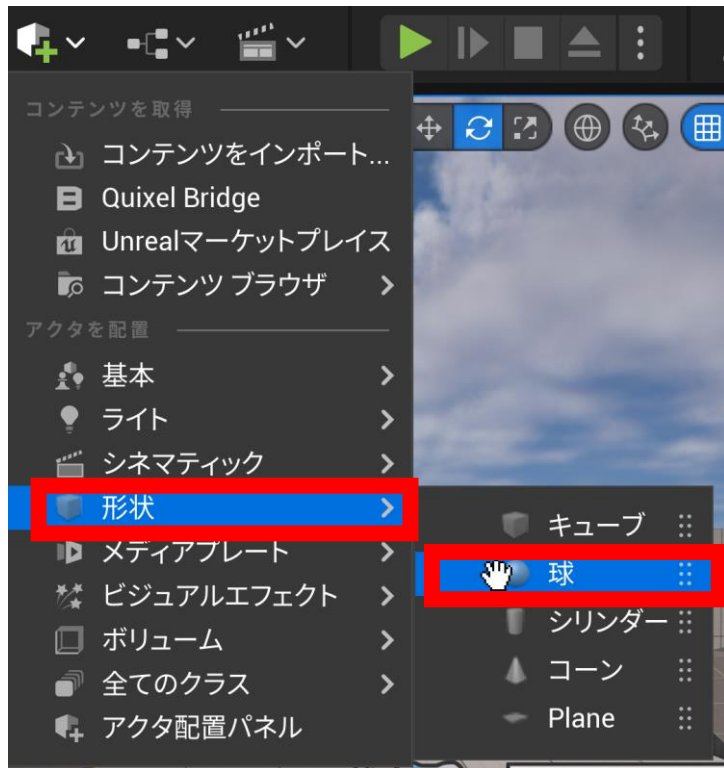
- ジャンプ： **スペースキー**
- 前進後退，移動方向の回転： **矢印キー**



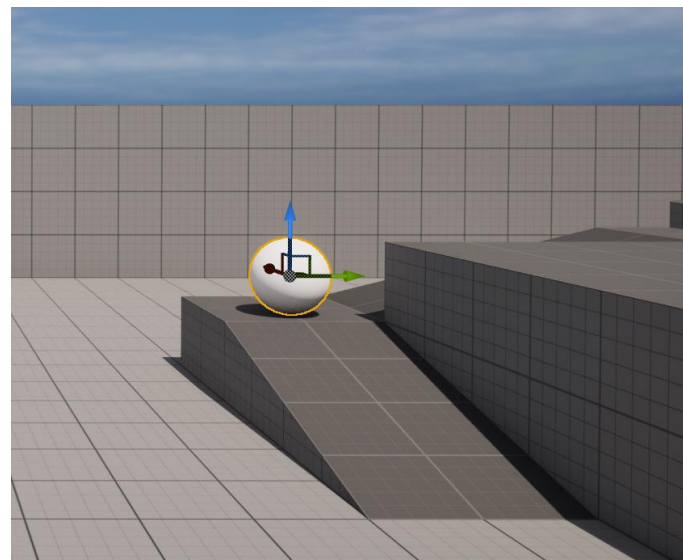
演習



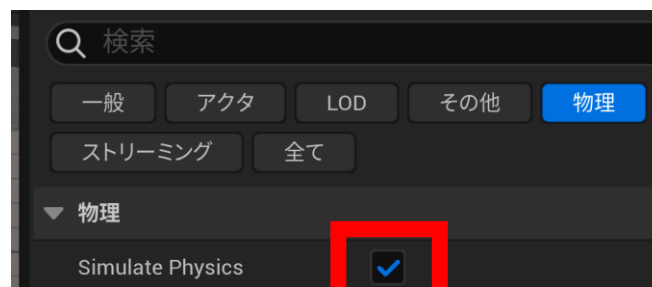
階段の上に玉を置き、玉を転がして遊べるようにする



球を追加



球の場所を調整

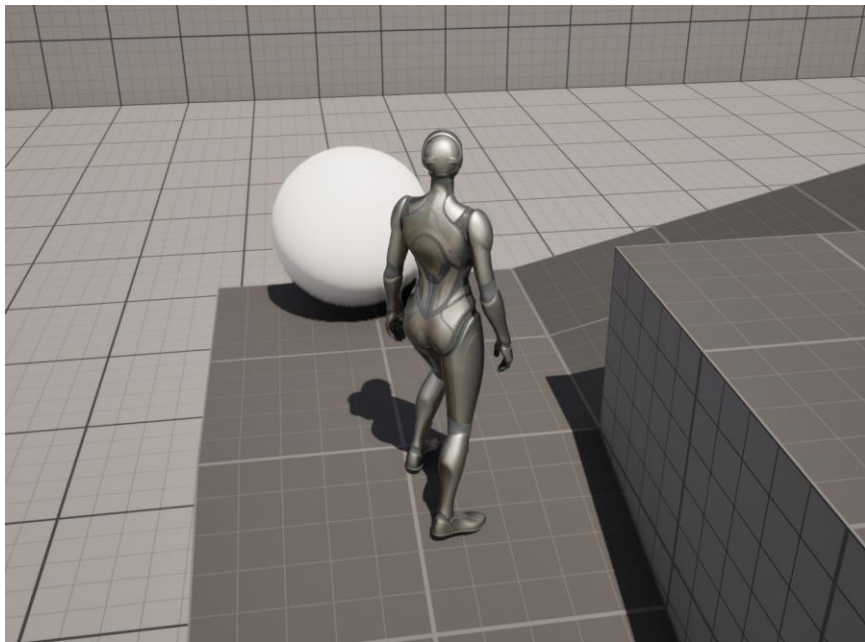


物理の下の
Simulate Physics にチェック

演習①



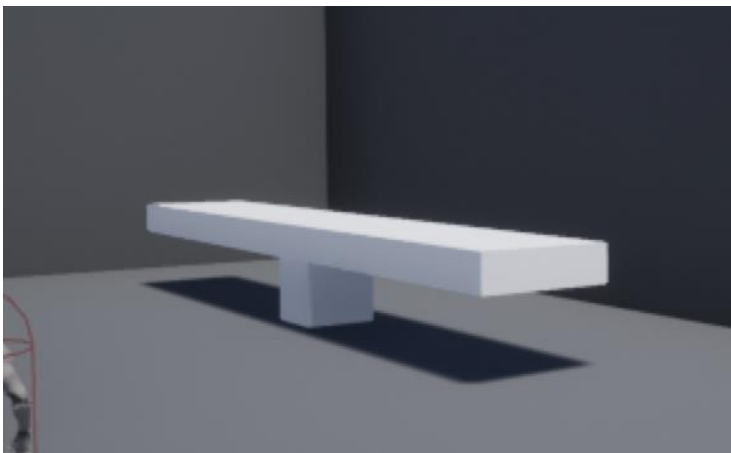
プレイ画面では、キャラクターが玉を操作できることを確認



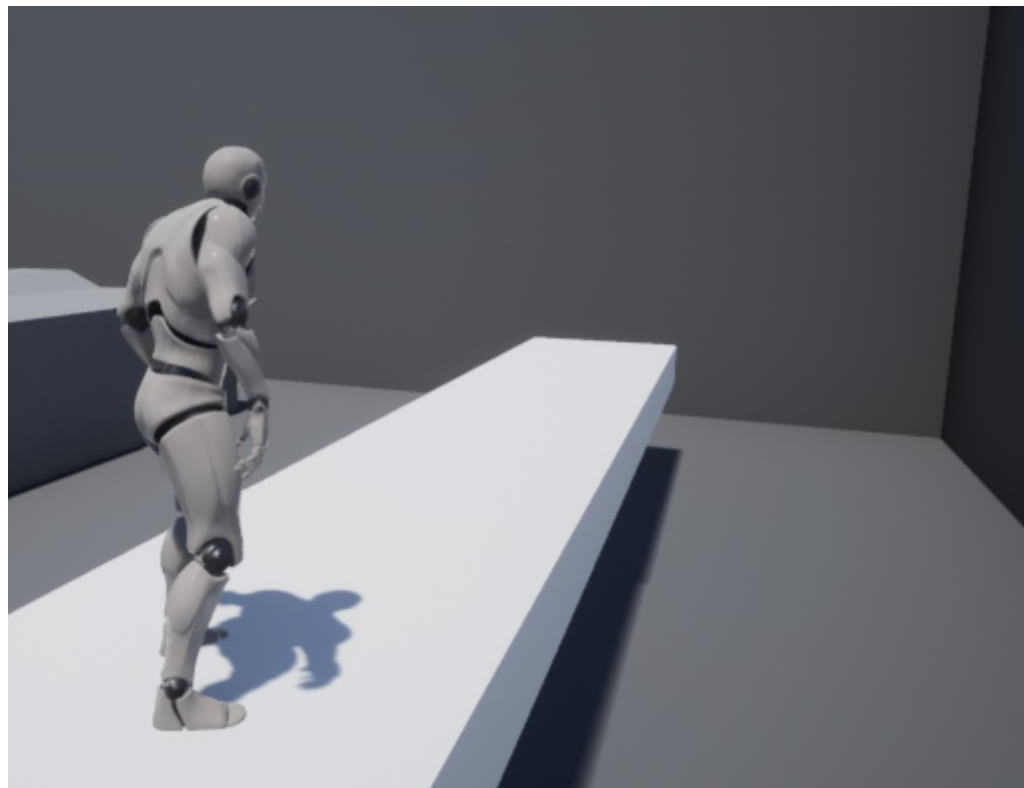
- キャラクタ, 球が衝突すると, 球が**動く**
- キャラクタは, 球の**上に乗る**こともできる

演習②

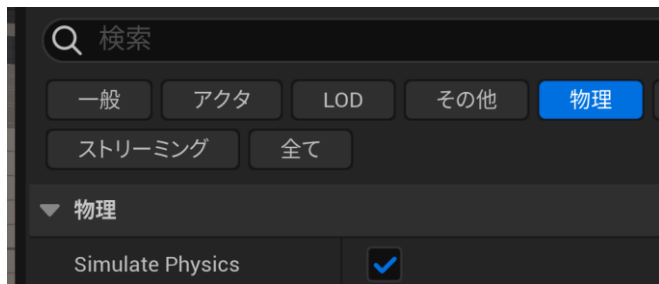
台っぽいものを作り、乗って遊べるようにする



編集画面



プレイ画面



Simulate Physics にチェック