



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/db/ue/index.html](https://www.kkaneko.jp/db/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



Epic Games Launcher interface showing the Library tab selected. The Unreal Engine option is highlighted in the left sidebar. The main content area displays a large '5.3 UNREAL ENGINE' graphic and a news article about Unreal Engine 5.3 release.

Unreal Engine 5.3 がリリースされました!

Epic Games は Unreal Engine 5.3 のリリースを発表しました。このリリースでは、幅広い多数の改善が加えられ、業界全体のゲーム開発者やクリエイター向けに UE5 の機能と可能性を拡大し続けています。

コアとなるレンダリング、デベロッパー向けイテレーション、およびパーチャルプロダクションツールセットに加え、レンダリング、アニメーション、シミュレーションの実験的な新機能も含まれ、外部アプリケーションとの間を往復することなく、UE5 内部で拡張されたクリエイティブワークフローを実現します。

ドキュメント フォーラム Q&A スライド ロードマップ

ニュース

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



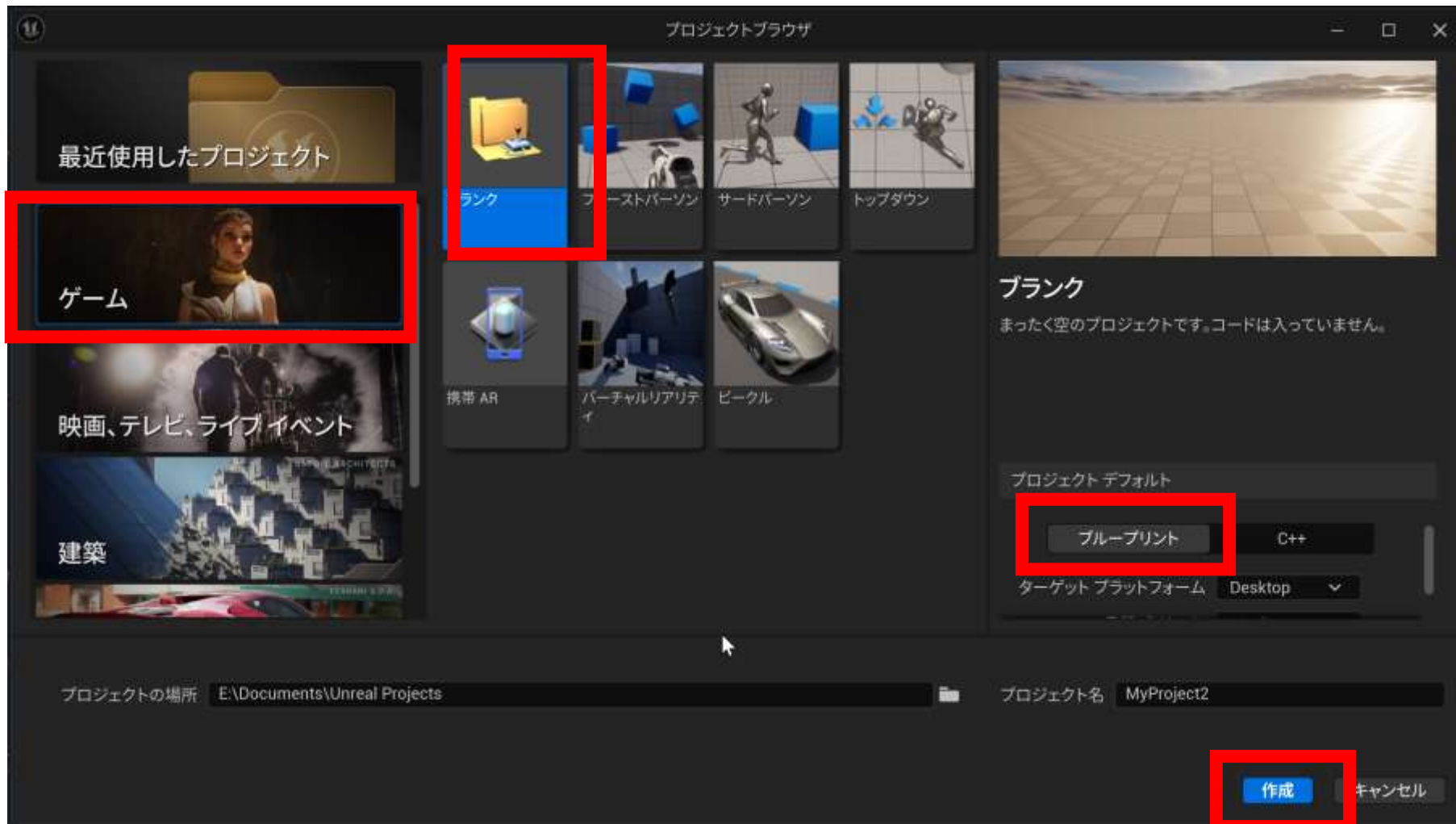
初回起動時には時間がかかる。画面に指示が出た場合には、指示に従う。



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

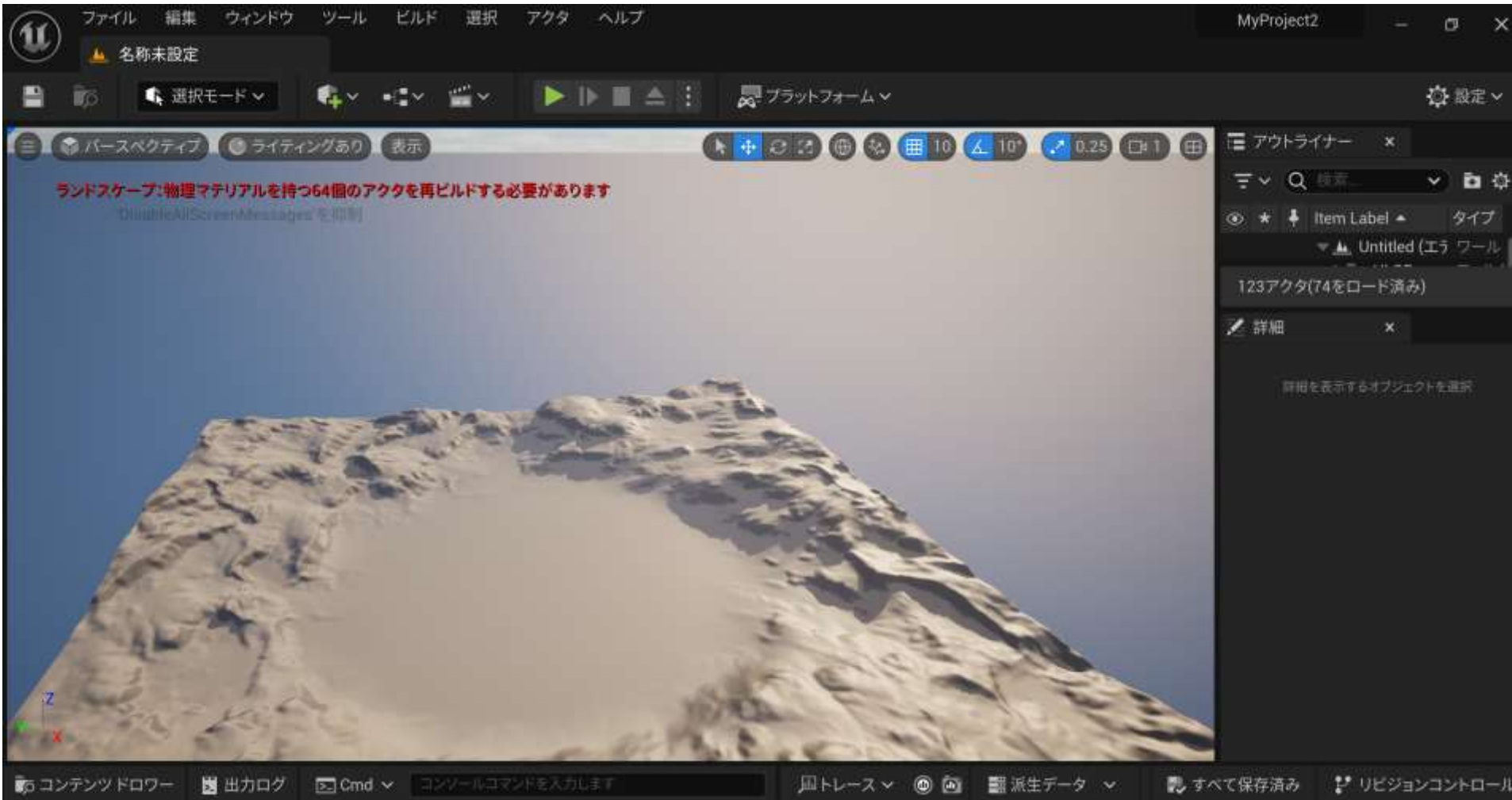


既定 (デフォルト) の設定では, **スターターコン
テンツあり** になっている



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

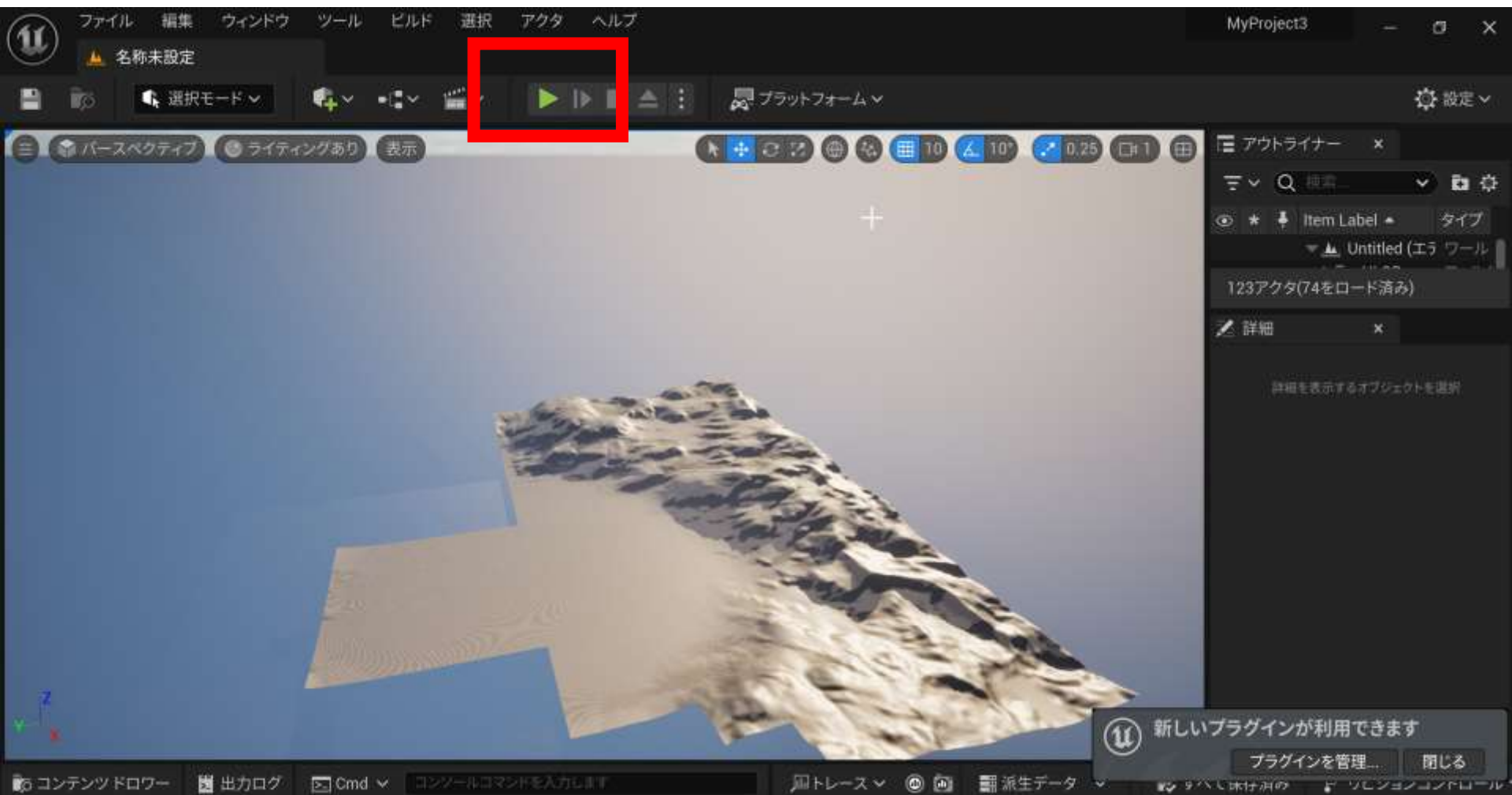


アウトライナー
すべてのアクターを階層構造で表示

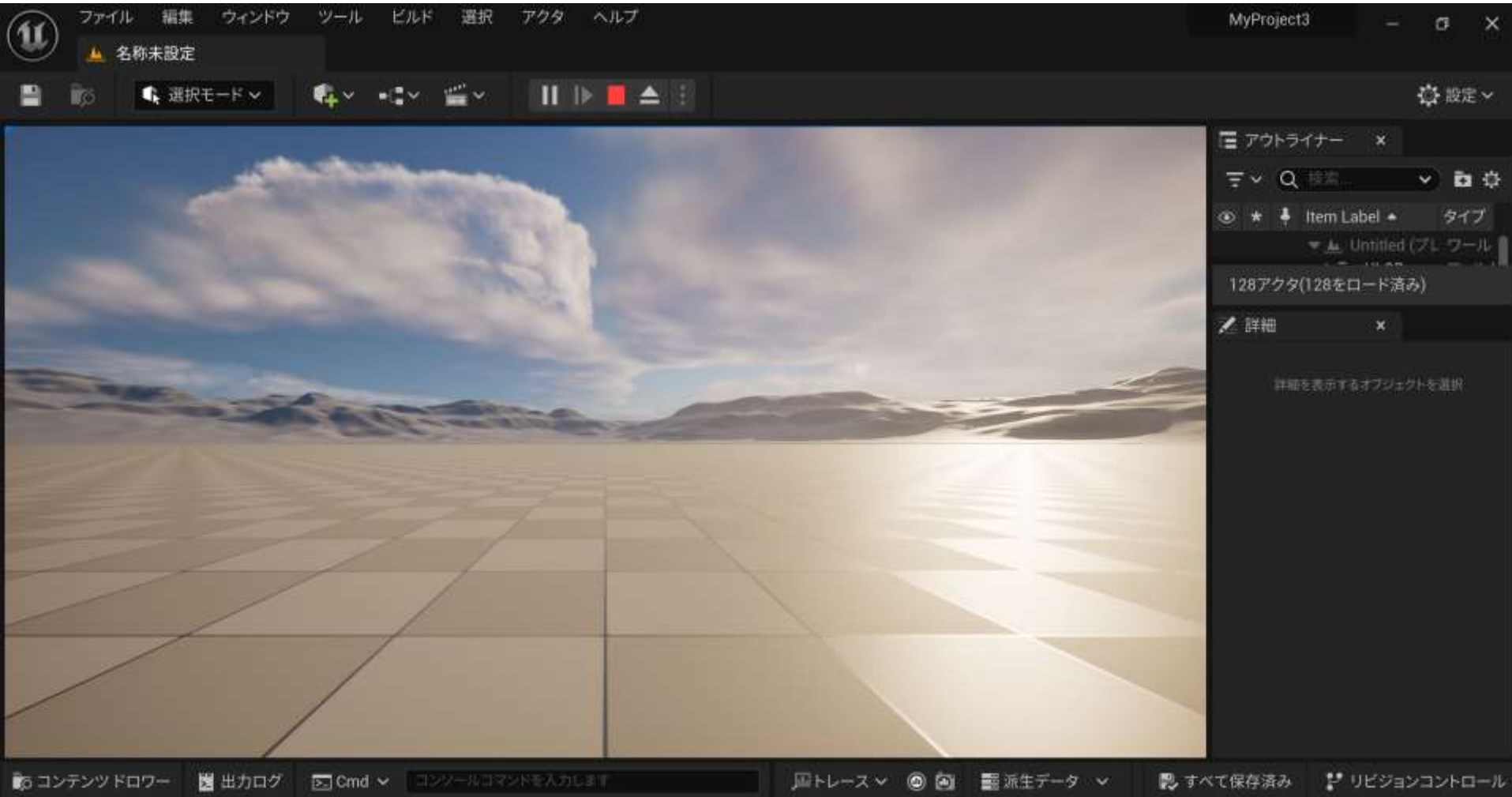
ビューポート

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