

ue-5. Unreal Engine 5 におけるレベルブループリントの基本操作

(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



モードの切り替え



ファイル 編集 ウィンドウ ツール ビルド 選択 アクタ ヘルプ

名称未設定

選択モード

プラットフォーム

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

アウトライナー

検索...

Item Label

タイプ

Untitled (エラ ワール)

123アクタ(74をロード済み)

詳細

詳細を表示するオブジェクトを選択

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

コンテンツドロー 出力ログ Cmd コンソールコマンドを入力します

トレース 派生データ

9 バッファメモリ 9 バッファメモリ

セッションコントロール

レベルブループリント



- **レベルブループリント**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

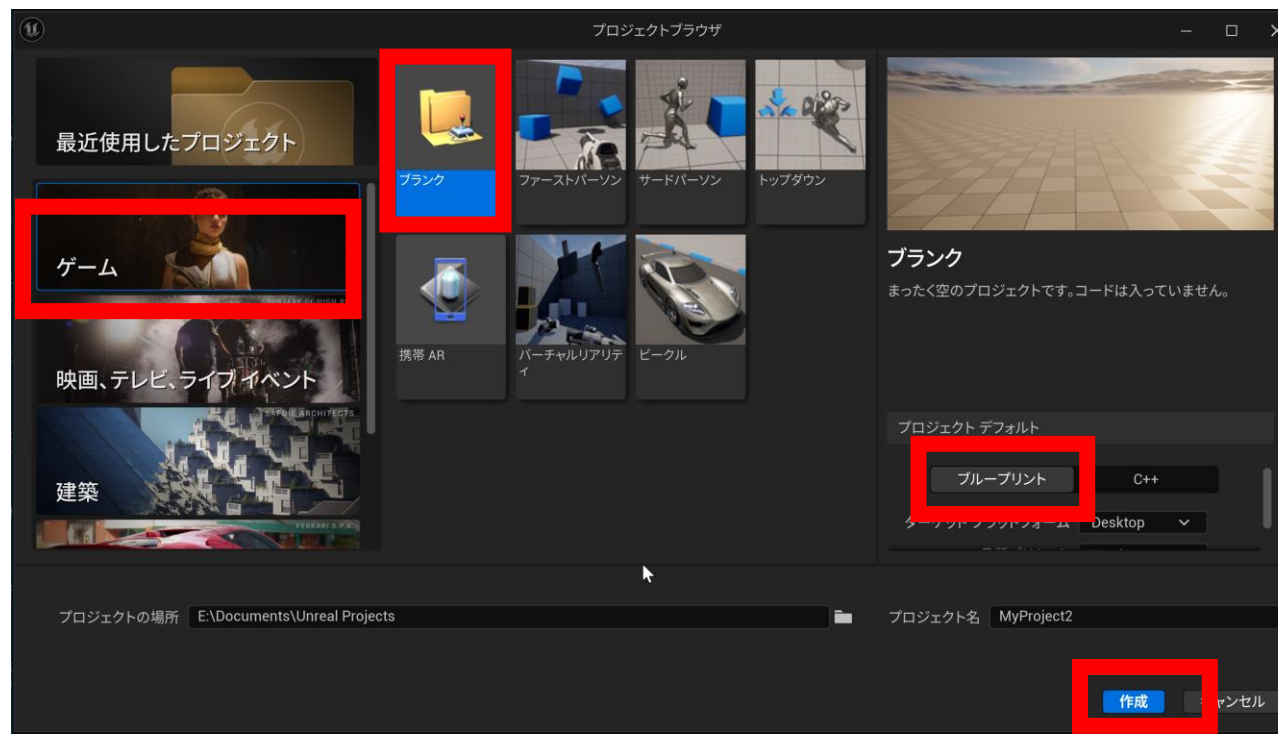
前準備



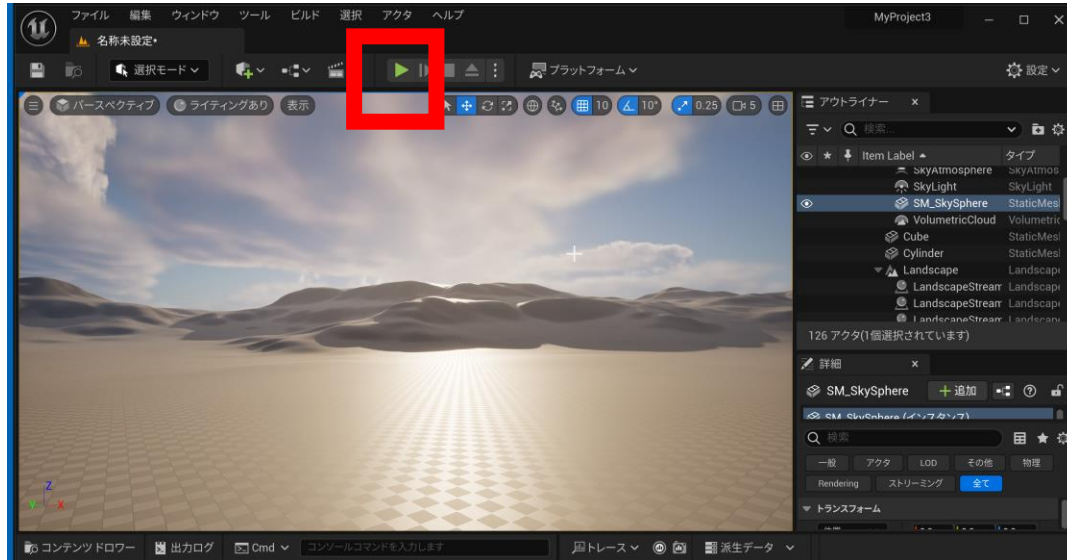
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

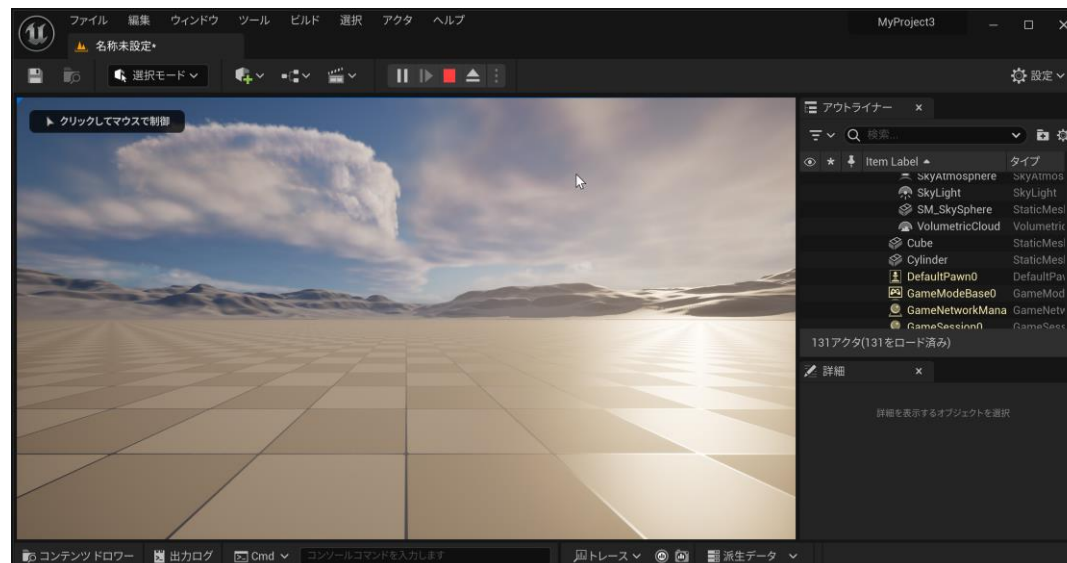
- ・ ゲーム
- ・ ブランク
- ・ ブループリント (Blueprint)



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」

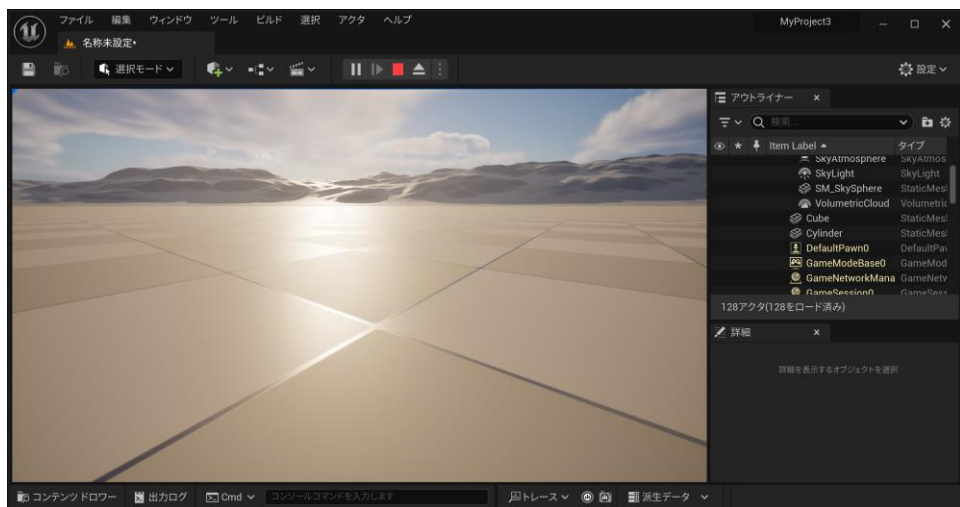
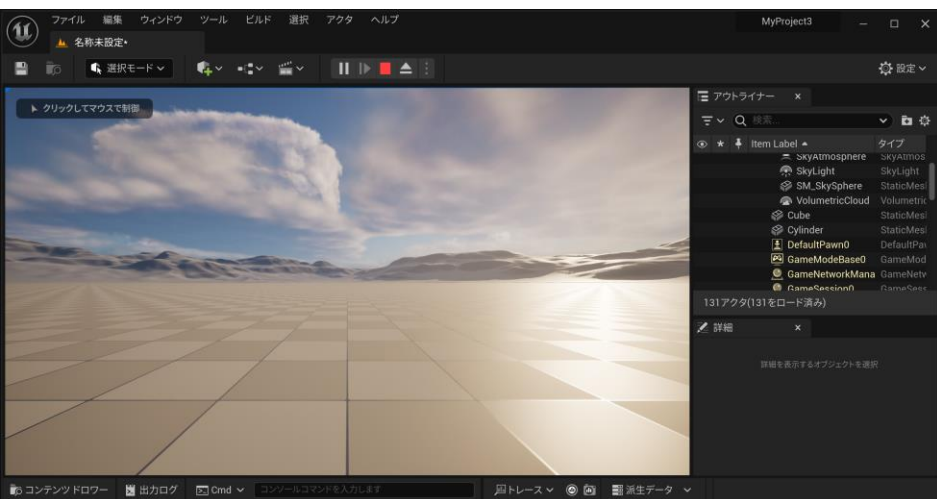


ゲーム画面
(ゲームの終了は
ESC キー)

ゲーム画面での操作



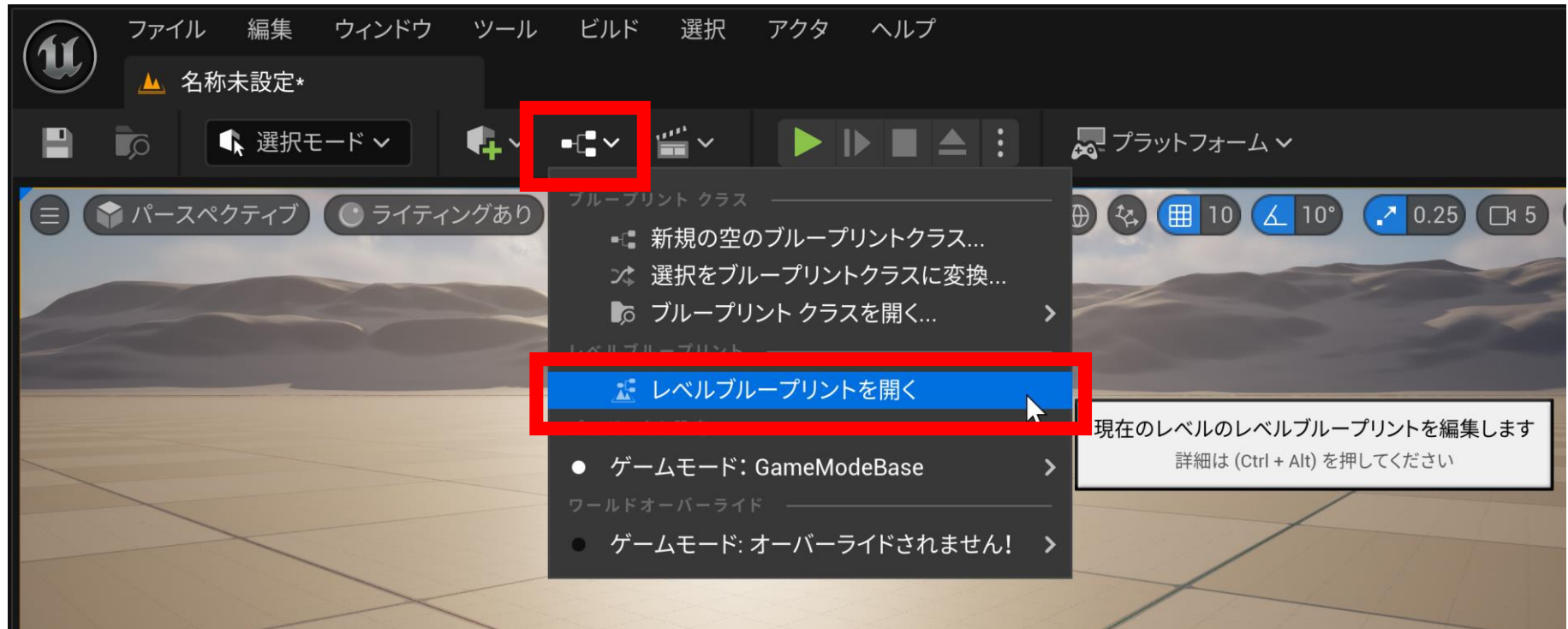
- パン, チルト : マウス操作
- 前進後退, 左右 : W, S, A, D キー



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

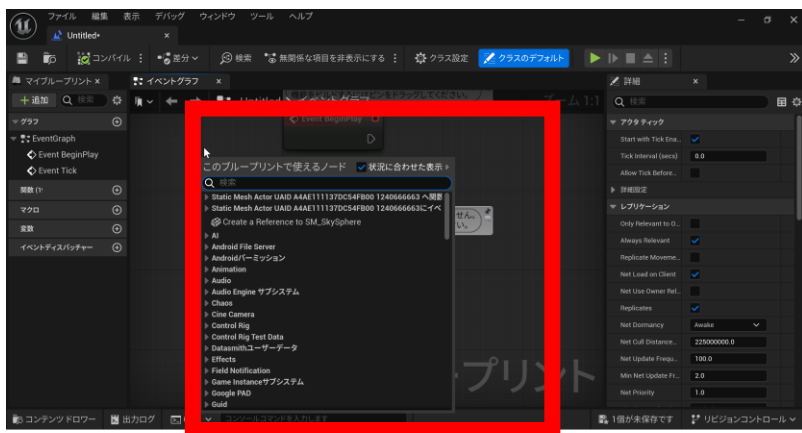
レベルブループリントの画面



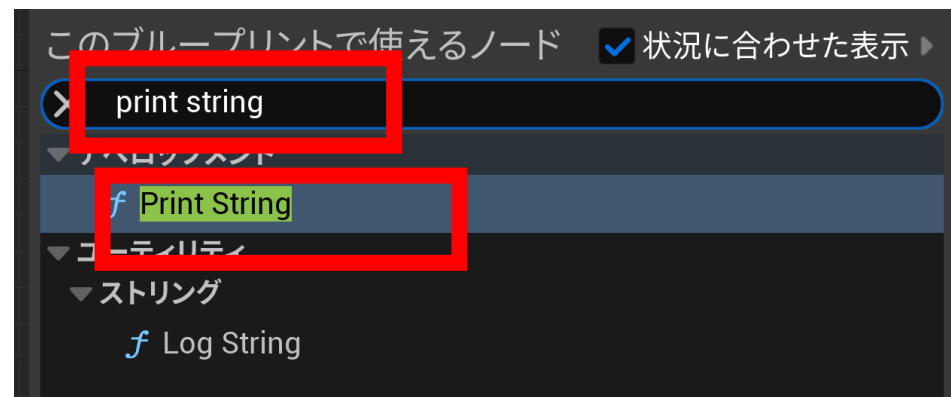
レベルブループリントでノードの追加



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。

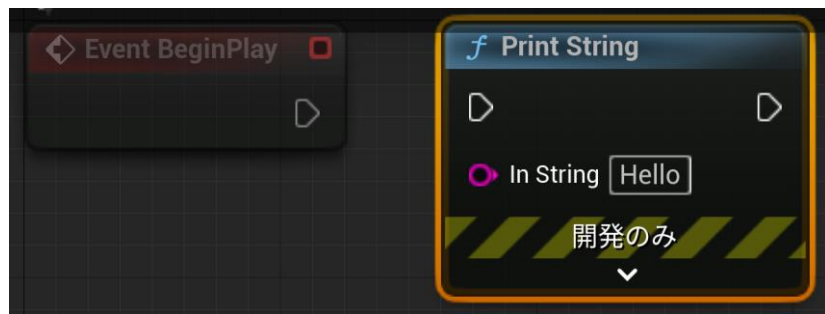


ノードを選ぶと
ノードが増える

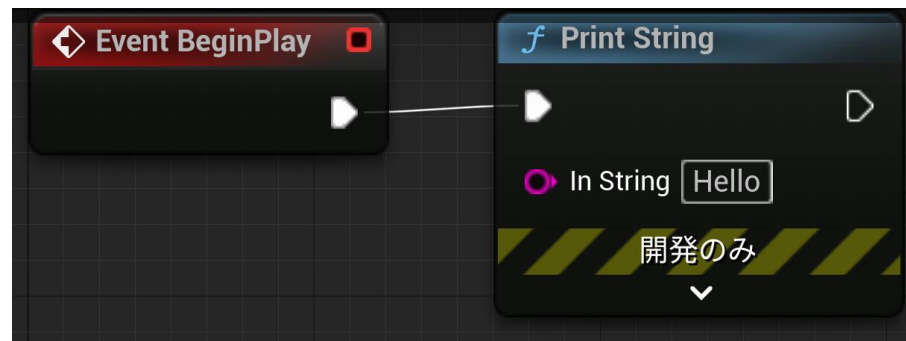
10

ノード間の接続

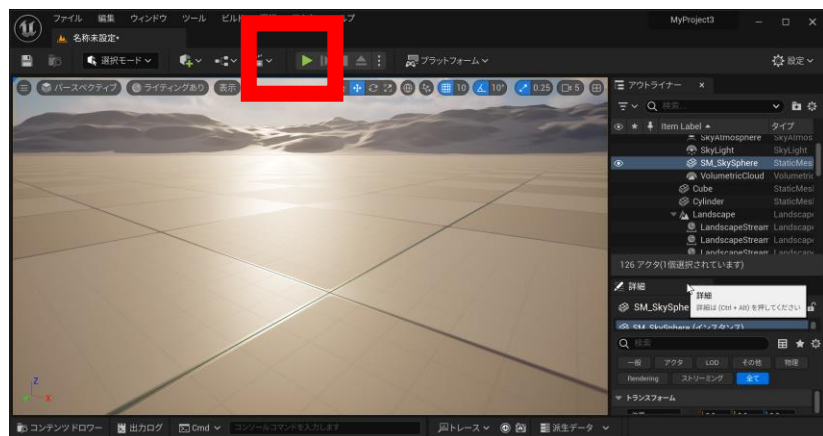
ノード間の接続はマウス操作で行う



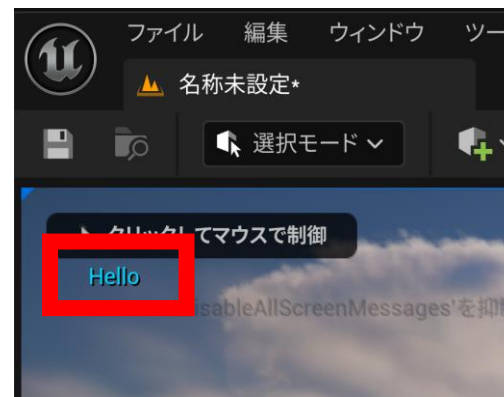
Event BeginPlay と Print String のノード接続前



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.



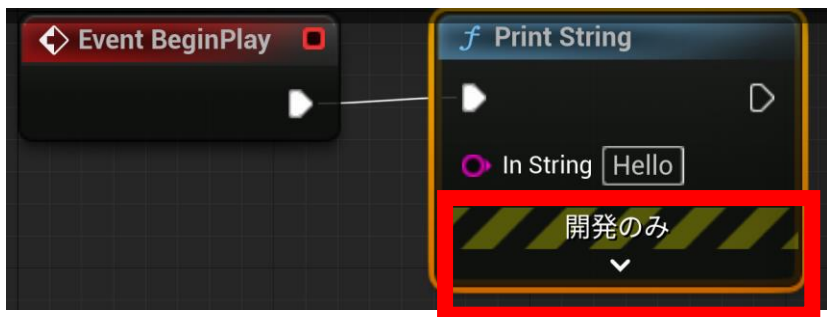
ゲーム開始時に「Hello」と表示されるようになる.

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

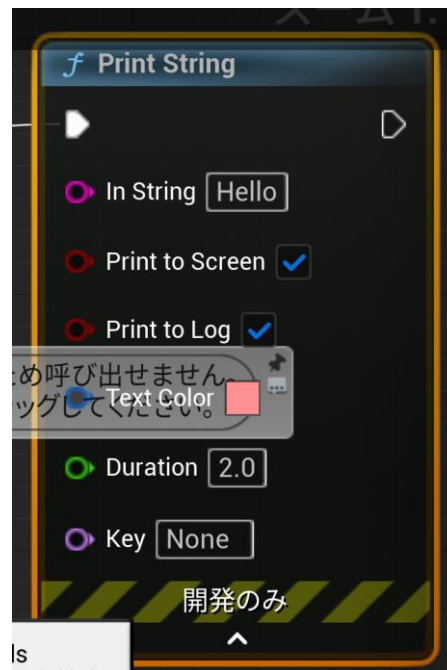


- ① レベルブループリントを開く
- ② BeginPlay のノードがすでに存在するので確認
- ③ Print String のノードを追加
- ④ 2つのノードをつなぐ
- ⑤ ゲームをスタート

Print String の調整

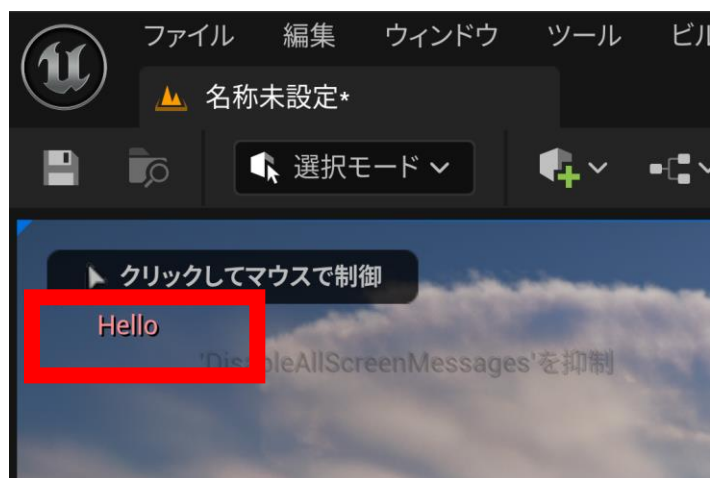


展開する



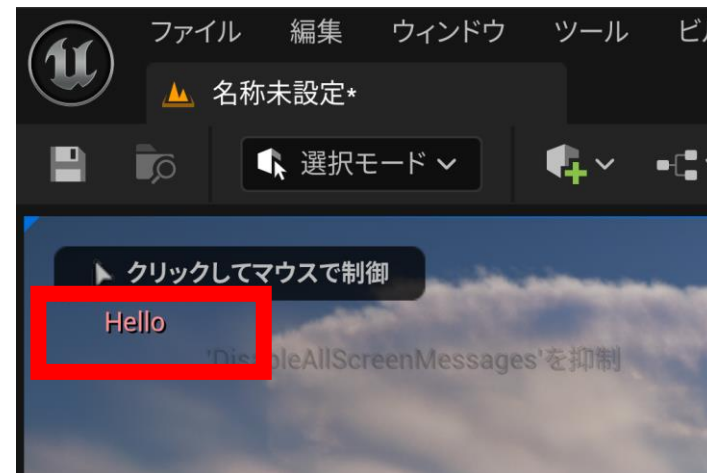
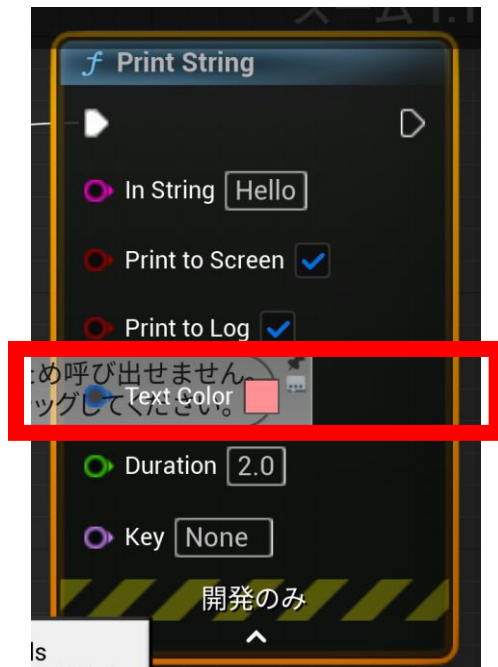
Duration や **Text Color** などを変更できる

- 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

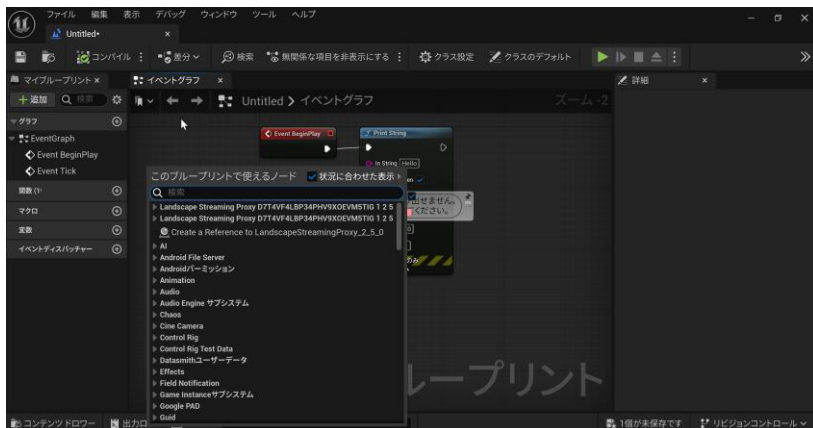
演習：Print String のノードの「Text Color」を設定し、ゲームスタート時に、赤文字で表示されるようにしなさい



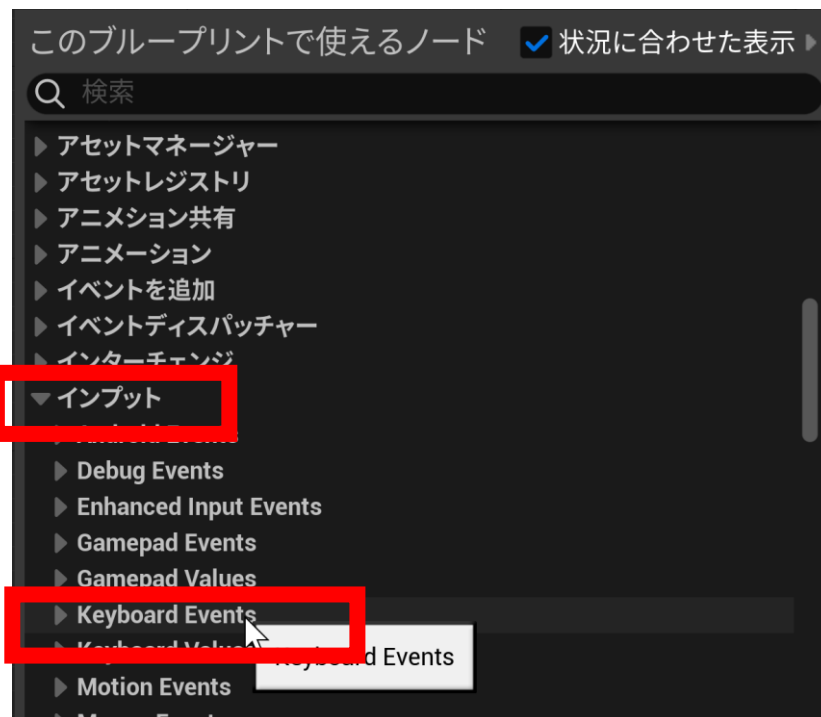
キーボードイベント



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、「**Keyboard Events**」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

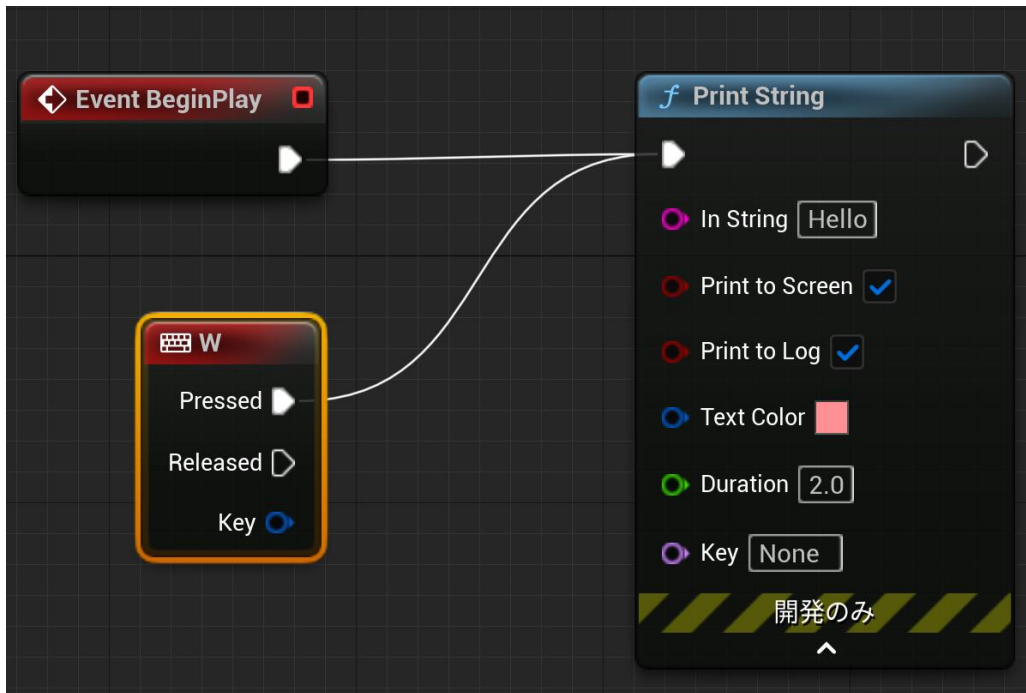


キーの種類を選ぶ



新しい
ノード

- 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にも、「Hello」と表示されるようにしましょう



プレイ画面での表示

レベルブループリントの画面