



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

金子邦彦



モードの切り替え



The screenshot shows the Unreal Engine 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 toolbar below has a '選択モード' button highlighted with a red box. The main viewport shows a 3D scene with a label 'ビューポート'. On the right, the 'アウトライナー' panel is open, showing a search bar and a list of objects. Below it, the '詳細' (Detail) tab is active, showing a message '詳細を表示するオブジェクトを選択'.

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

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

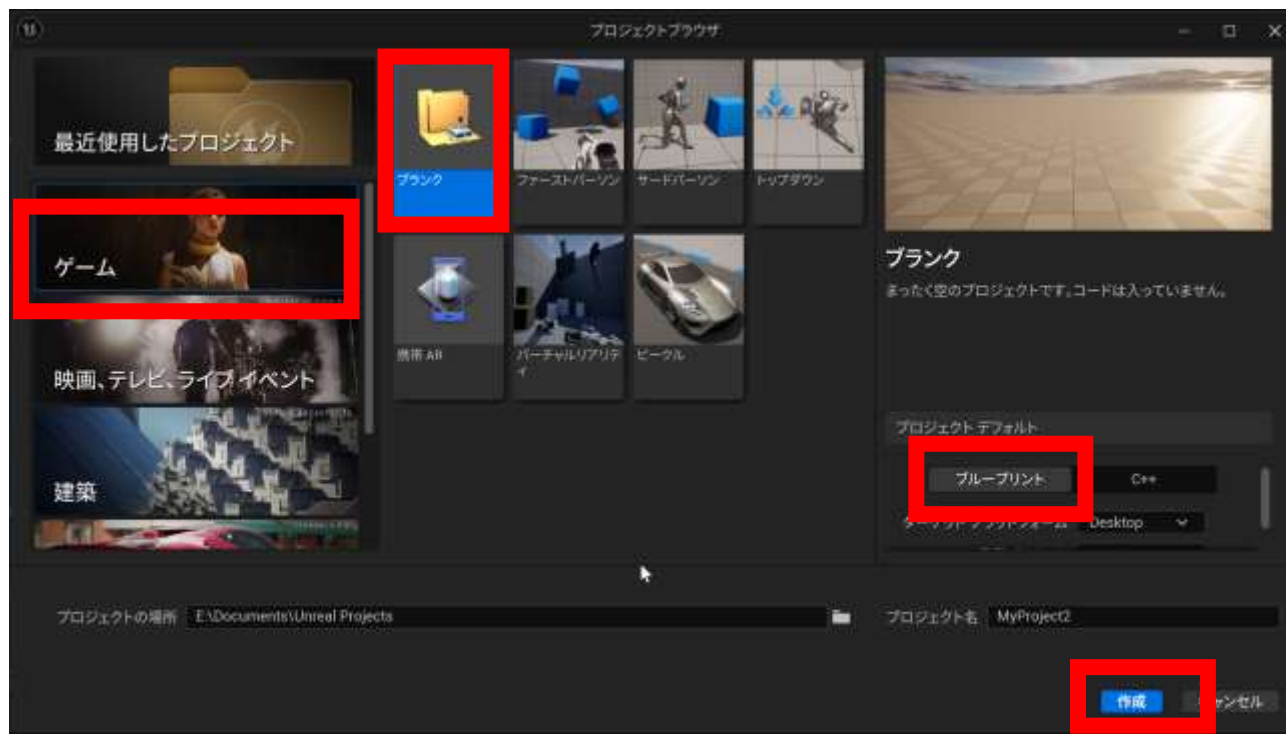
前準備



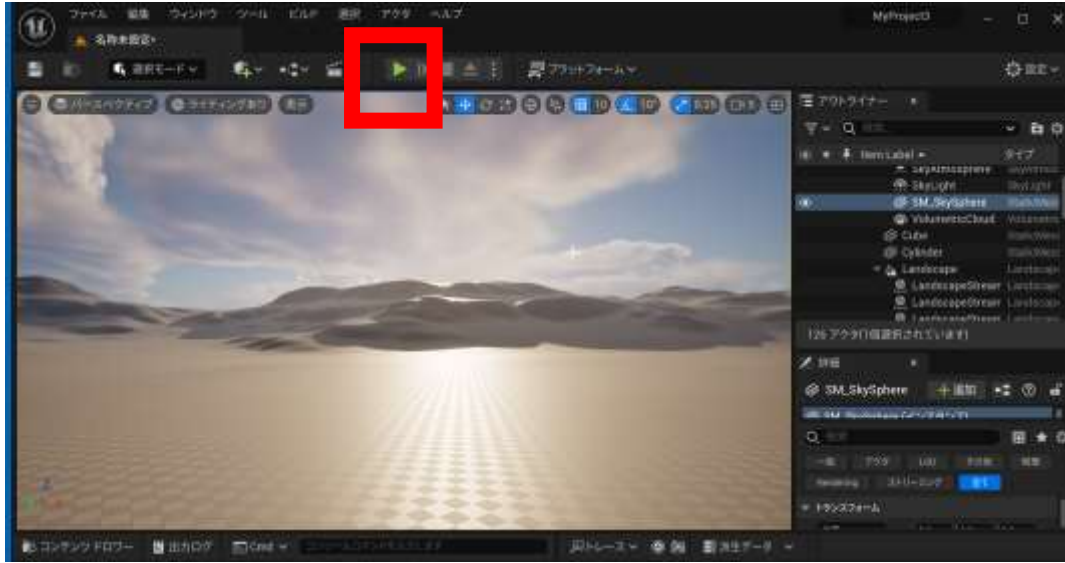
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

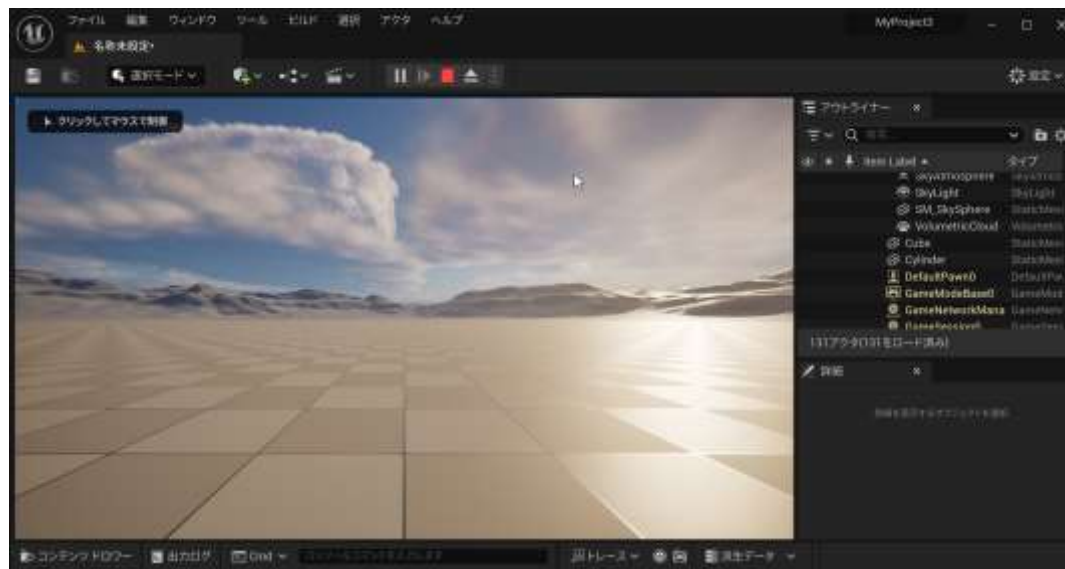
- ・ゲーム
- ・ブランク
- ・ブループリント (Blueprint)



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」

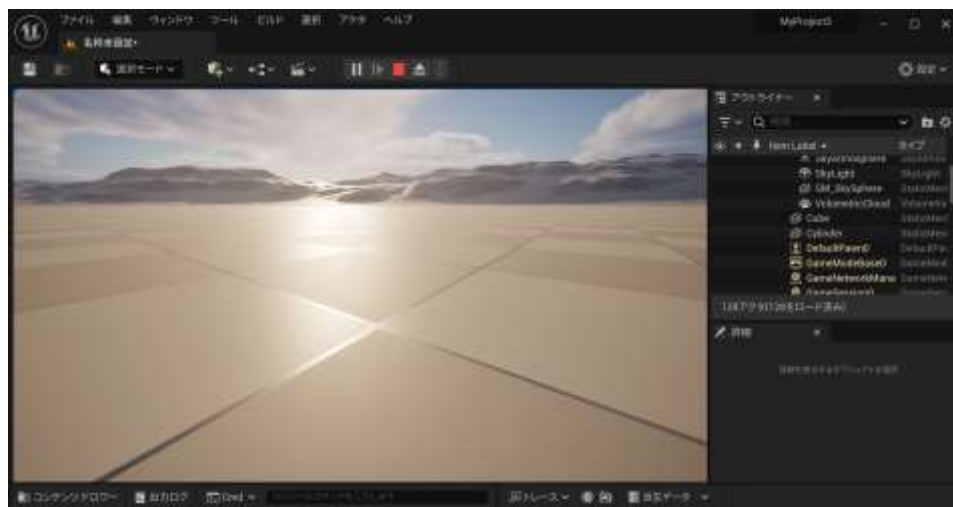


ゲーム画面
(ゲームの終了はESCキー)

ゲーム画面での操作



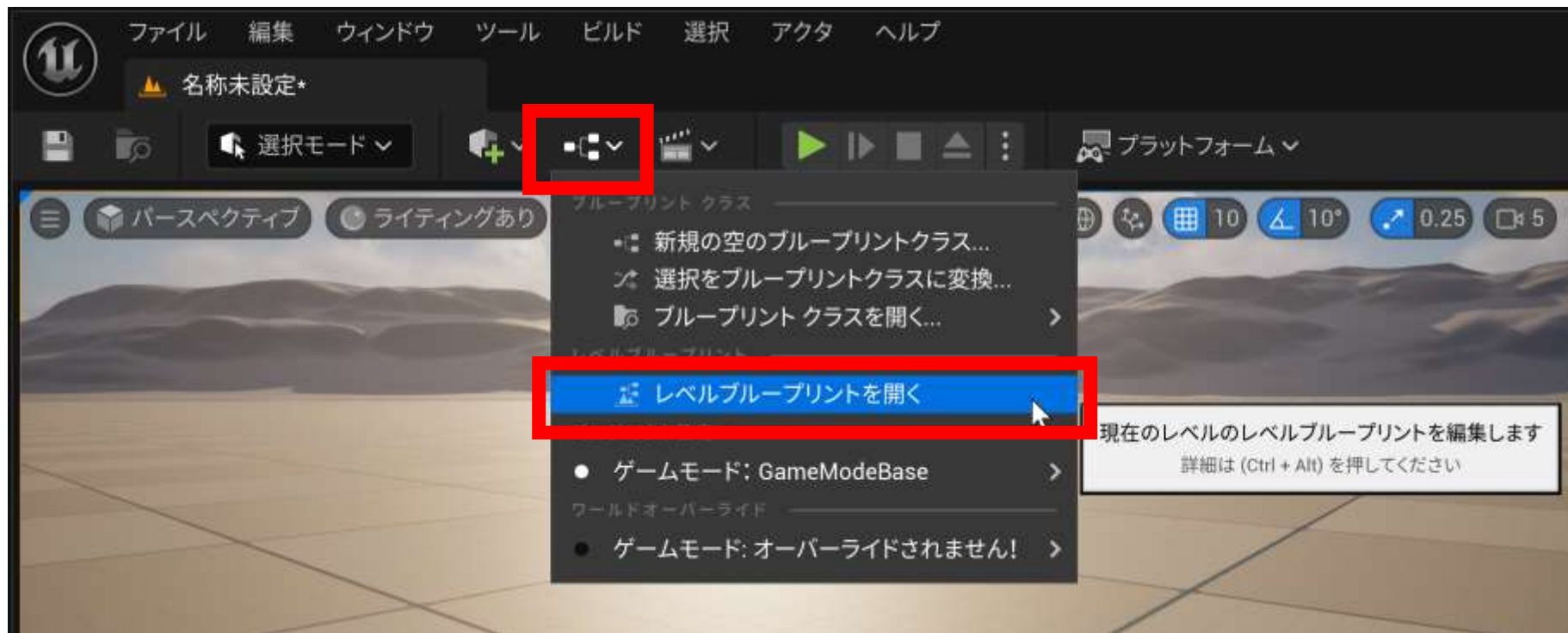
- パン, チルト : マウス操作
- 前進後退, 左右 : W, S, A, D キー



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



右クリックして新規ノードを作成

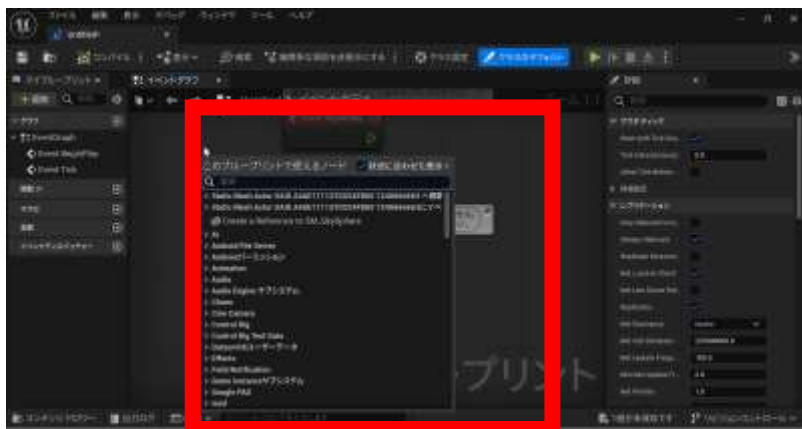
このノードは無効になっているため呼び出せません。
機能をビルドするにはピンをドラッグしてください。

レベルブループリント

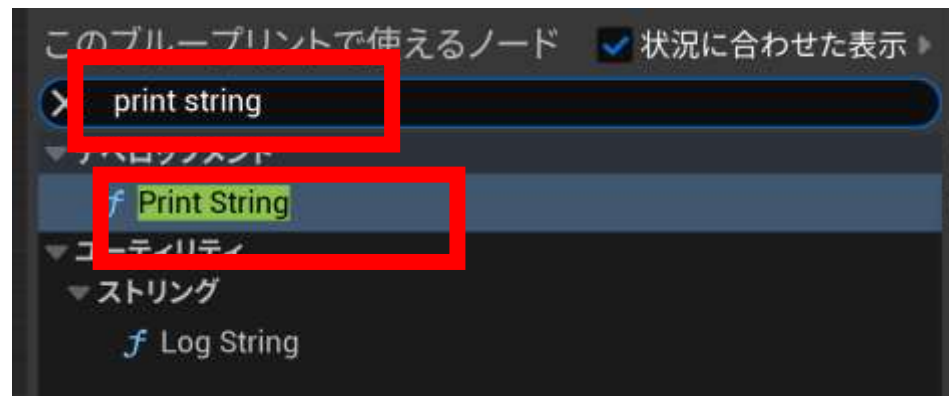
レベルブループリントでノードの追加



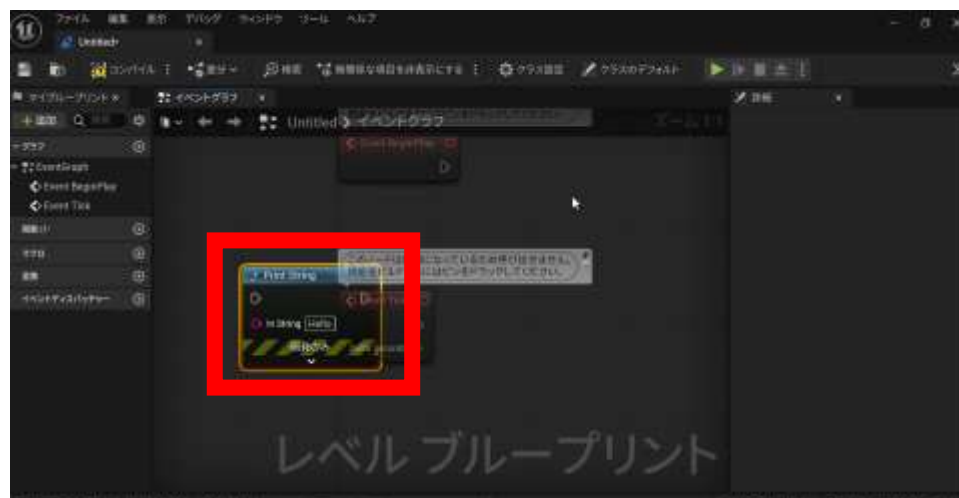
右クリックしたのち、ノードの種類を選ぶ



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。

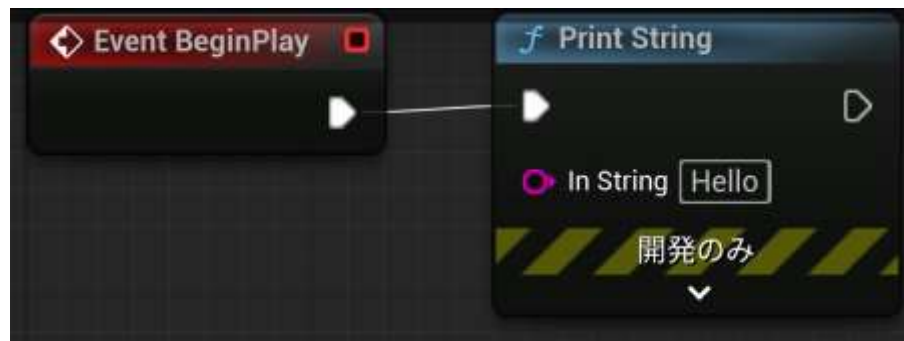


ノードを選ぶと
ノードが増える

ノード間の接続

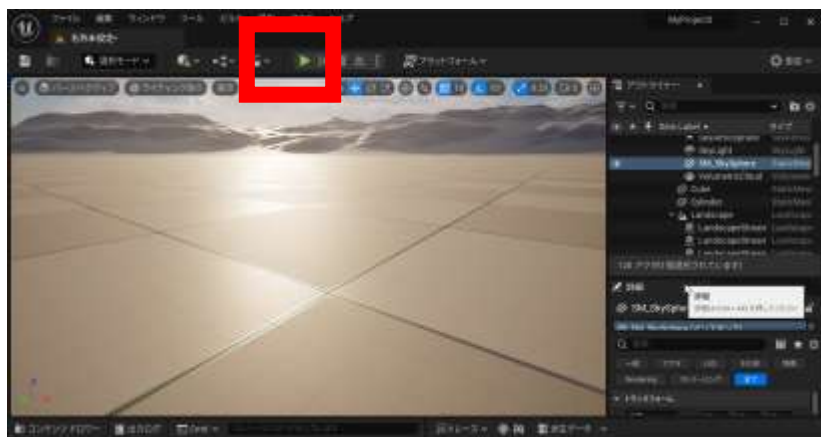


ノード間の接続はマウス操作で行う



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。



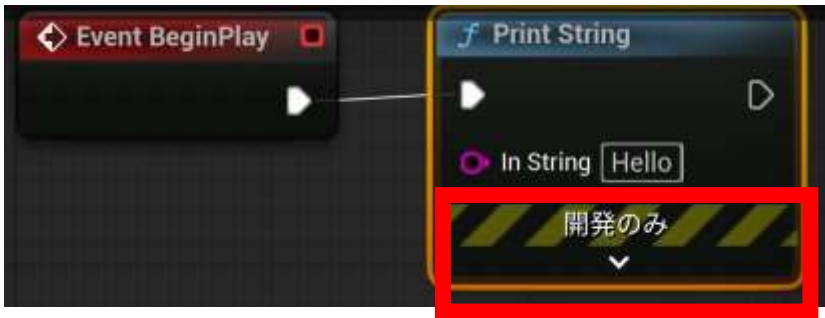
ゲーム開始時に「Hello」と
表示されるようになる。

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



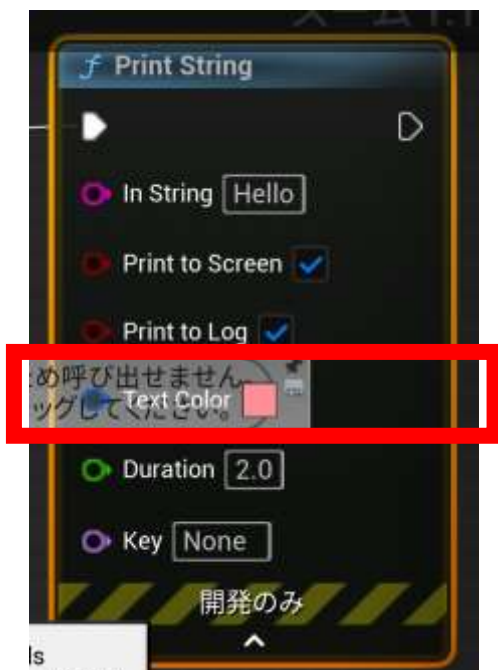
Duration や **Text Color** などを変更できる

- 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

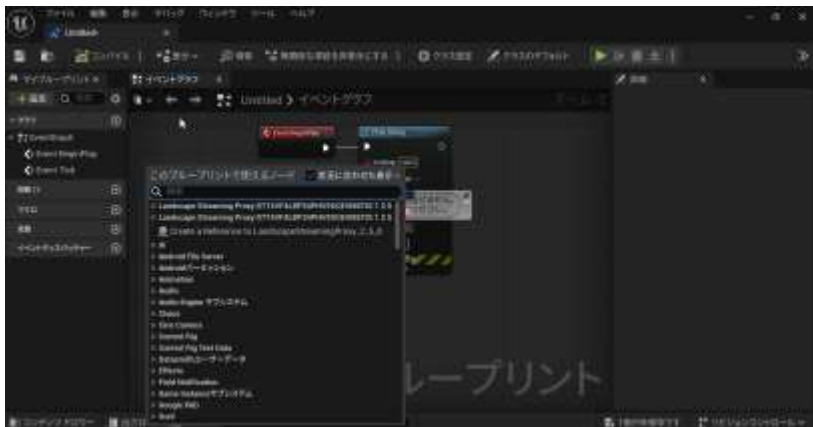
演習：Print String のノードの「Text Color」を設定し、ゲームスタート時に、赤文字で表示されるようにしなさい



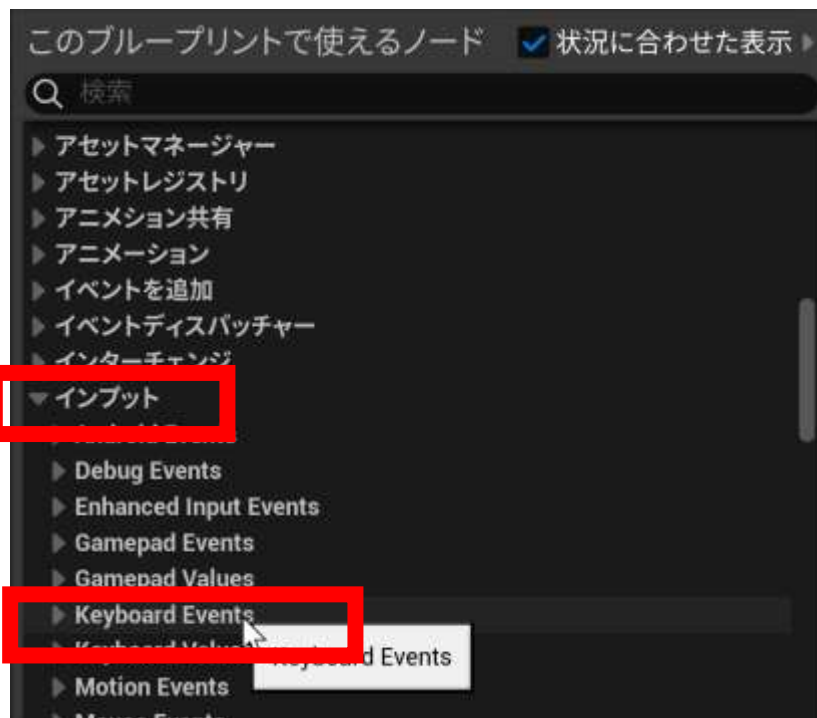
キーボードイベント



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

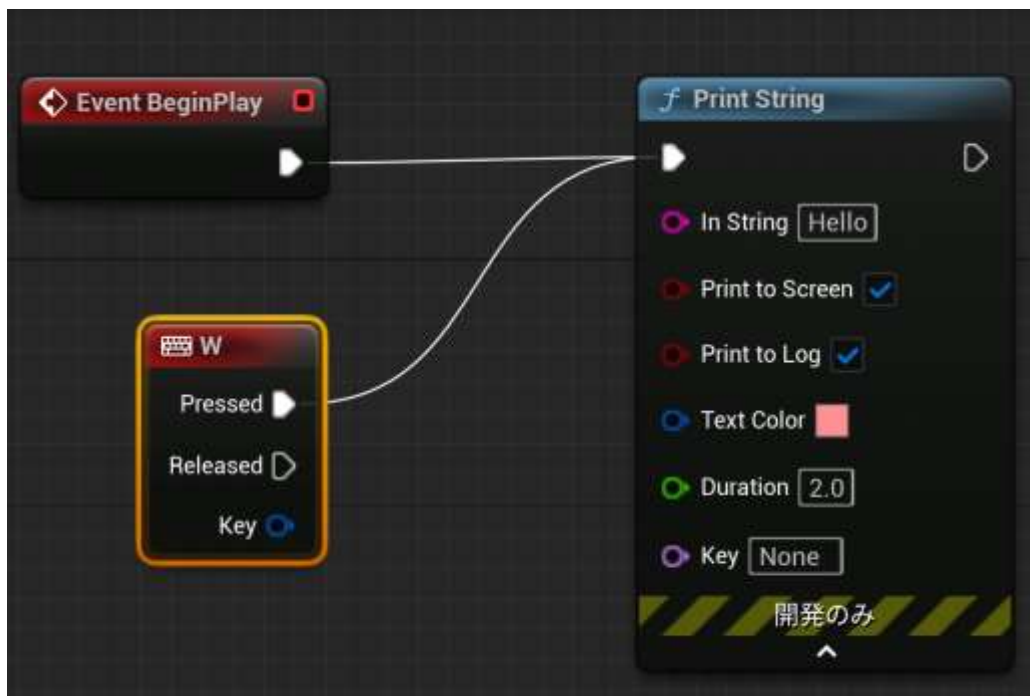


新しい
ノード

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