

ue-10. Unreal Engine 5 におけるサードパーソンゲーム開発と物理相互作用

(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



サードパーソン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



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

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**

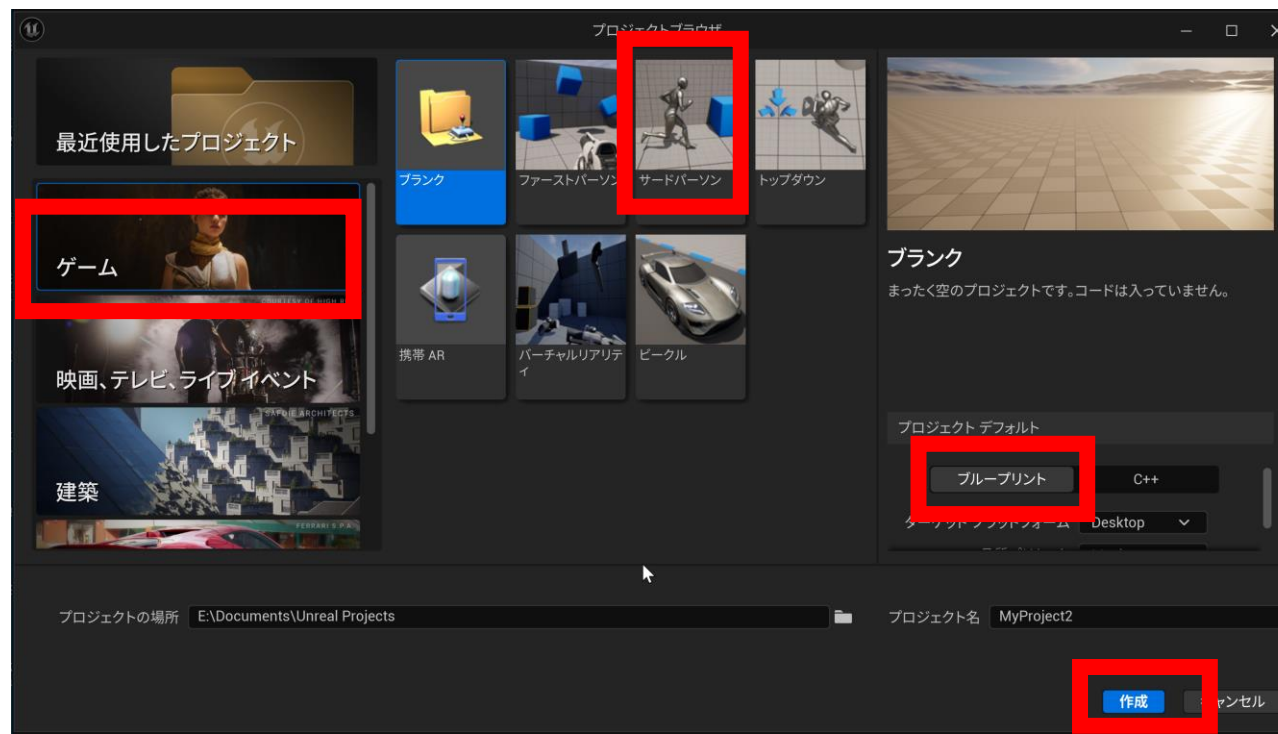
前準備



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

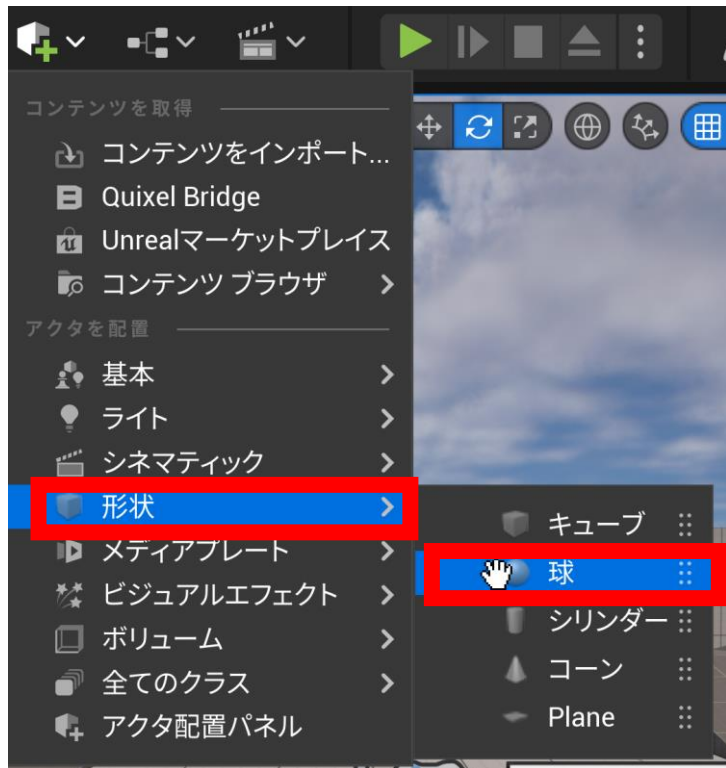
- ジャンプ： **スペースキー**
- 前進後退，移動方向の回転： **矢印キー**



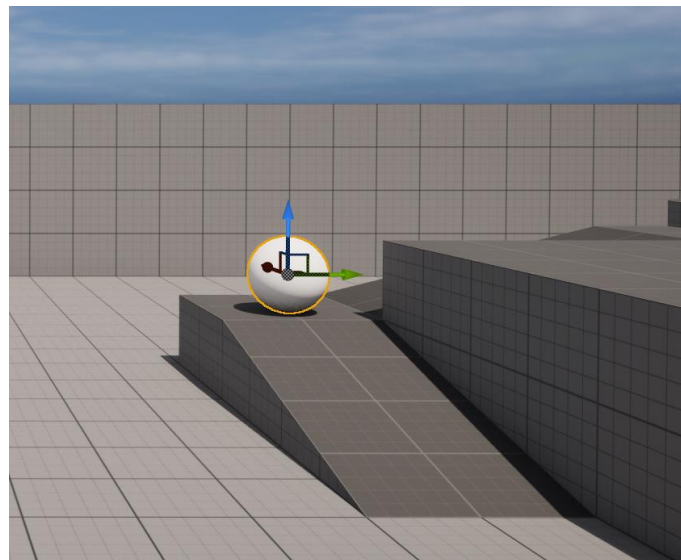
演習



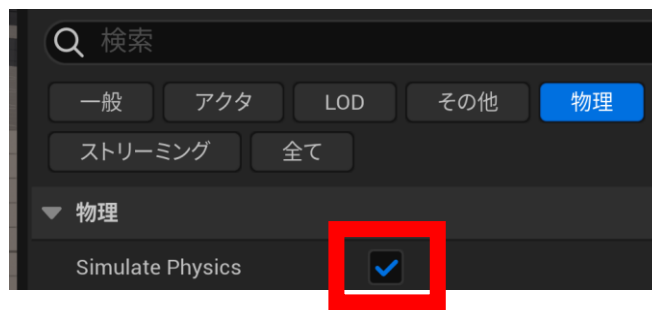
階段の上に玉を置き，玉を転がして遊べるようにする



球を追加



球の場所を調整

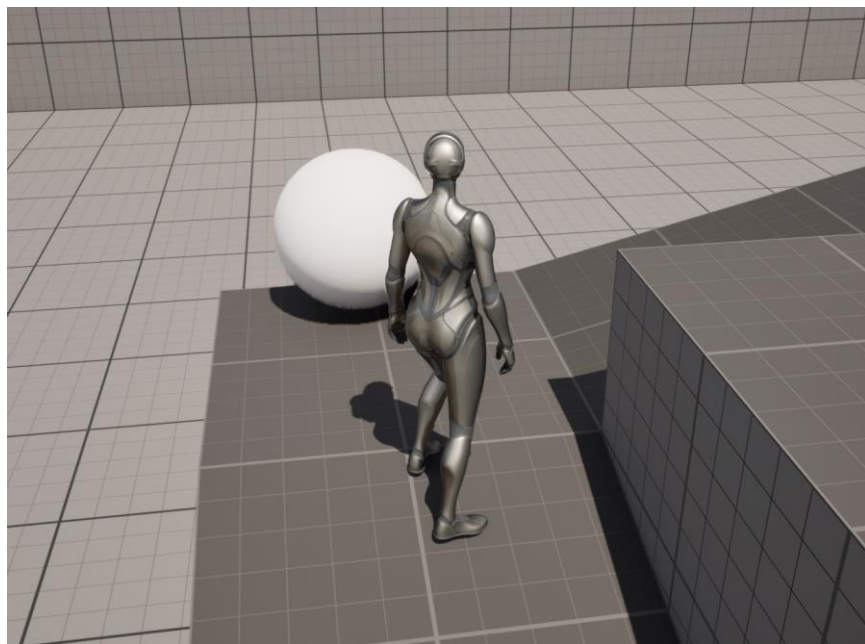


物理の下の
Simulate Physics にチェック

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

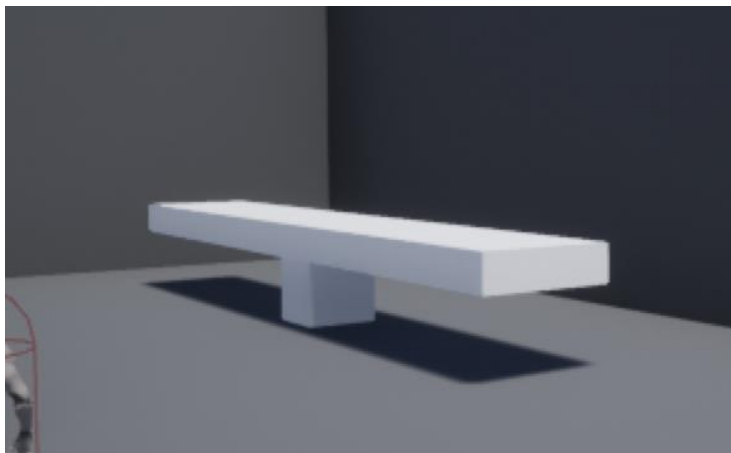


- キャラクタ，球が衝突すると，球が**動く**
- キャラクタは，球の**上に乗る**こともできる

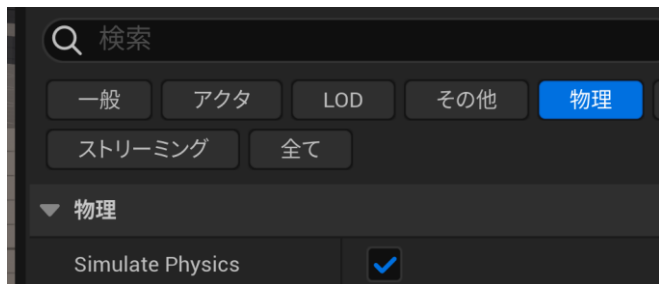
演習②



台っぽいものを作り，乗って遊べるようにする



編集画面



Simulate Physics にチェック



プレイ画面