

# ue-3. Unreal Engine 5 を用いたブループリント・プロジェクト作成ガイド

(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



## 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



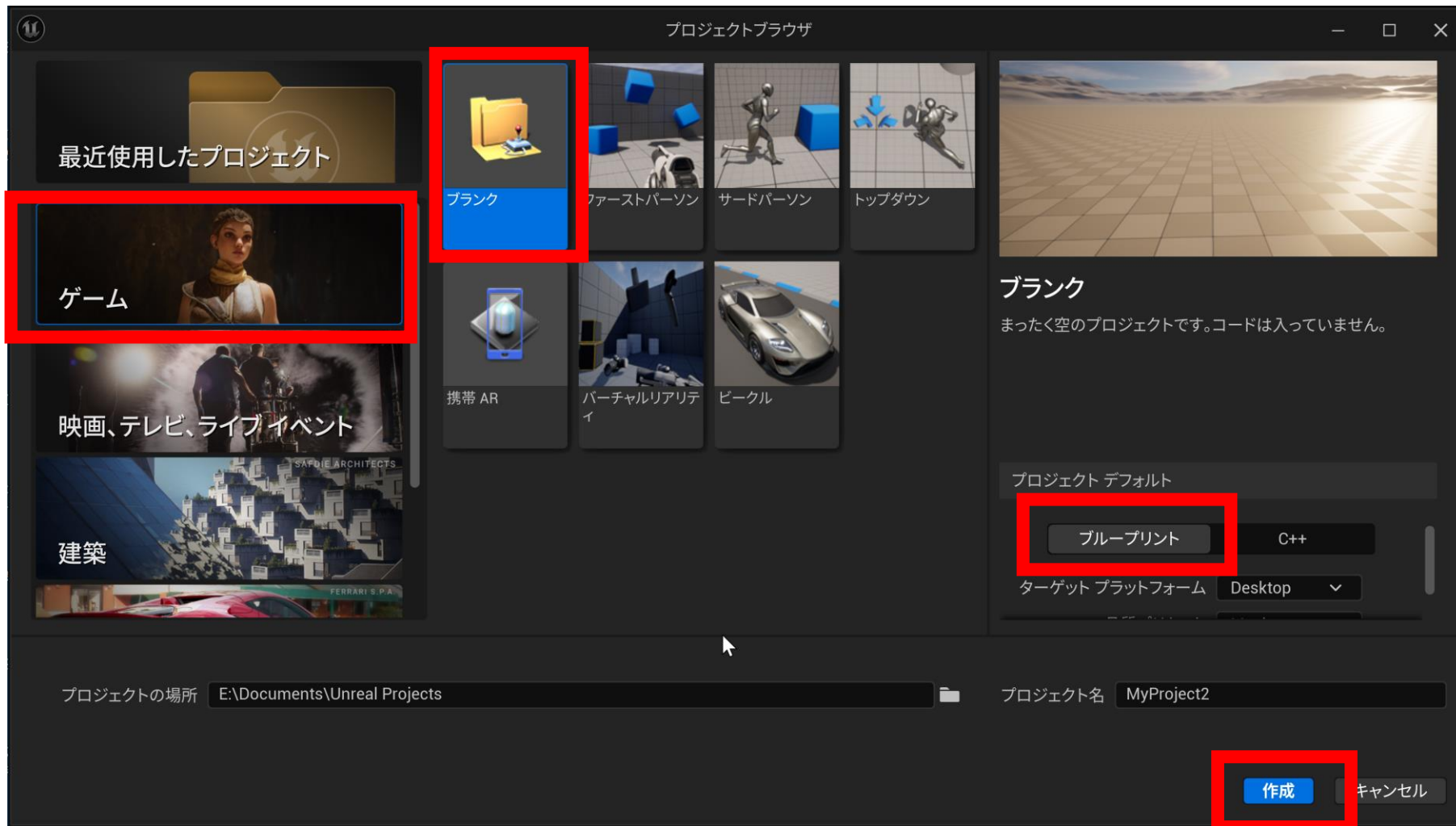
初回起動時には時間がかかる。画面に指示が出た場合には、指示に従う。



### ③ 「ゲーム」, 「ブランク」, 「ブループリン」 ト」を選び, 「作成」をクリック

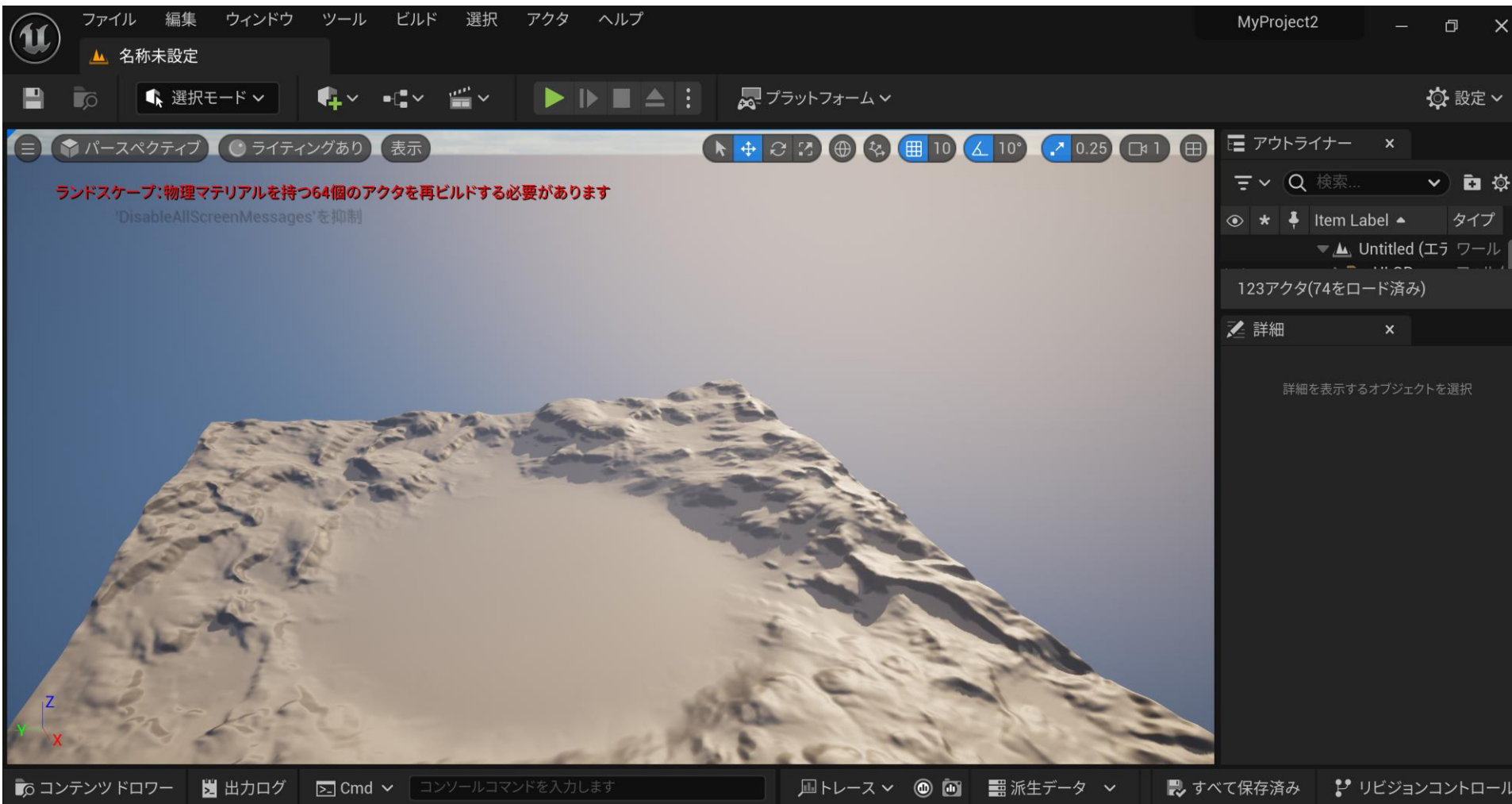


既定（デフォルト）の設定では, スターターコン  
テンツありになっている



# 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



**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**  
すべてのアクターを階層構造で表示

パースペクティブ ライティングあり 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)

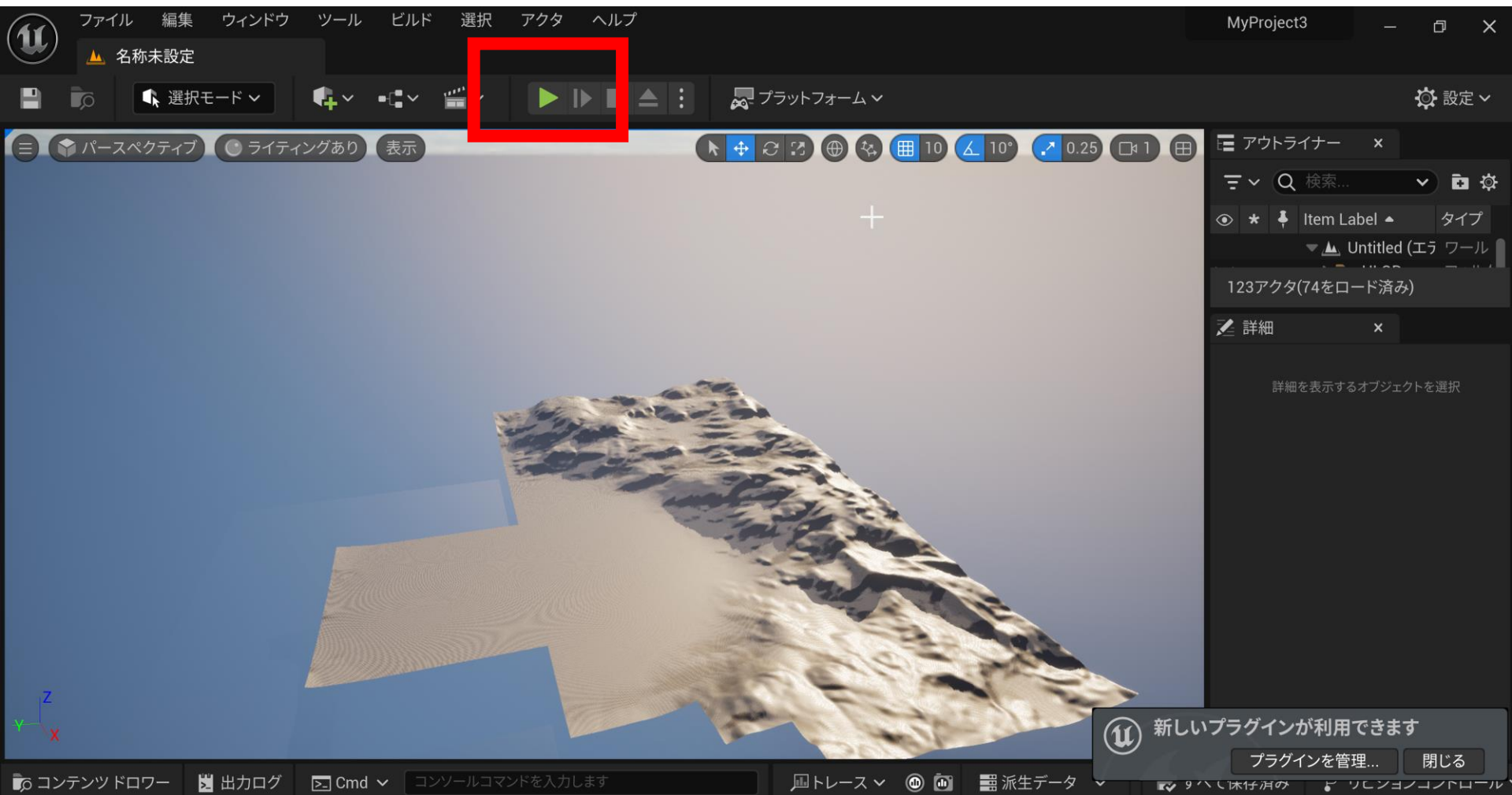
**詳細**  
詳細を表示するオブジェクトを選択

**詳細タブ**  
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

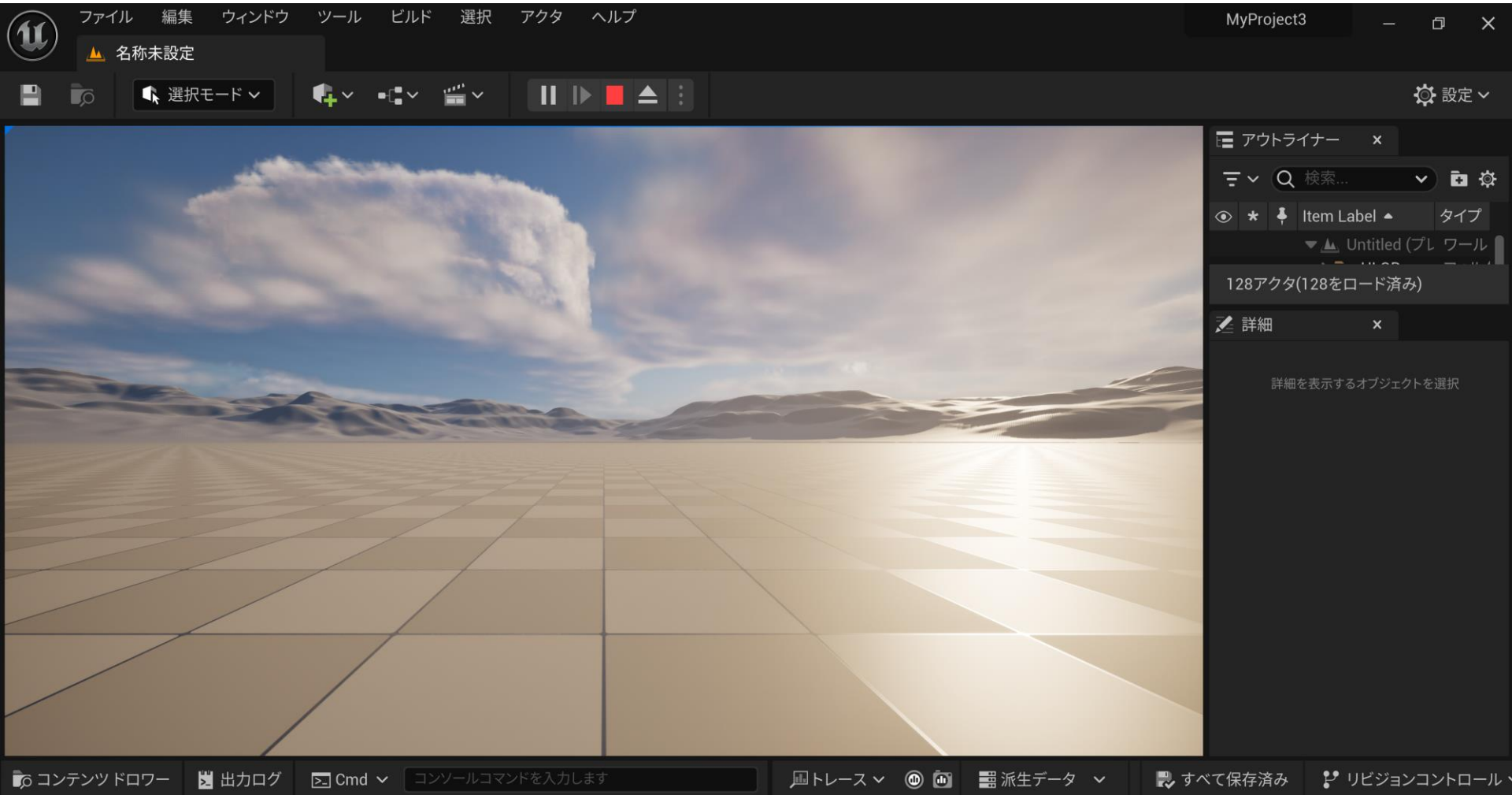
コンテンツドロー 出力ログ Cmd コンソールコマンドを入力します トレース 派生データ 9/11/2024 10:00 AM



## 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