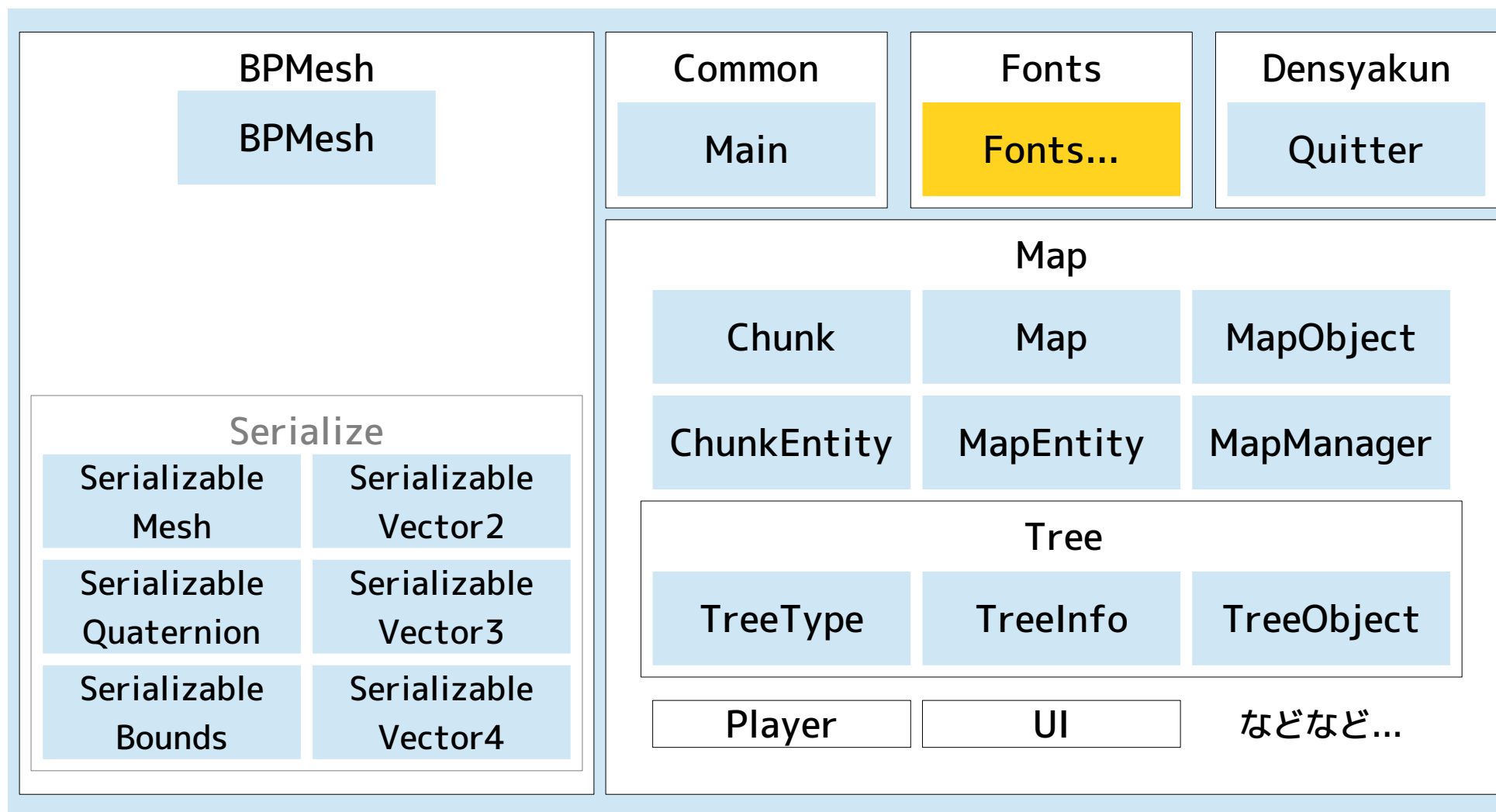


Blueprintのフォルダー一覧



黒枠はフォルダ、灰色の枠は機能を分けている。

各フォルダについて

- Common : 中心的な機能
- BPMesh : Blueprint向けメッシュを作成・編集する機能
- BPMesh>Serialize : Serialize機能はUnityのMeshやVector3などの基本的なデータをシリアルライズ出来るようにする機能
- Map : マップやオブジェクトを管理する機能
- Fonts : フォントを入れるフォルダ
- Densyakun : 試験用の機能を入れるフォルダ。Quitterはデバッグ用のゲーム停止スクリプト
- Player : プレイヤー関連の機能
- UI : UIに表示する項目や、画面などを管理する機能