

✓ UnrealEngineは何という会社の製品か？ \*

20/20

☐ ATARI

☐ ErectronicArts

☒ EpicGames



☐ SqueaEnix

✓ UnrealEngine4の最終バージョンはいくつか？ \*

20/20

☐ 4.7

☐ 4.26

☒ 4.27



☐ 4.28

✓ UnrealEngineにおいてノードを繋いでいってスクリプティングを実現するしくみをなんというか？ \*20/20

☒ ブループリント



☐ レッドプリント

☐ ブラックプリント

☐ ホワイトプリント

✓ 特定のアクタをズームして画面センターに入れるには何キーを押すとよいか？ \*20/20

☐ A

☐ D

☒ F



☐ T

✓ ライトやジオメトリの事を舞台の俳優に例えてなんというか？ \*

20/20

☒ アクタ



☐ ジオメトリ

☐ スタンド

☐ タレント

✓ UnrealEngineにおいてプレイヤーキャラクターが体験するステージの単位を \*  
何と呼ぶか

☐ シーン

☒ レベル



☐ コンポーネント

☐ アクタ

✓ プリプロダクション段階において仮の飾りっ気のない多面体のステージを \*  
作ることを何というか？

☐ ポリッシュ

☒ グレーボクシング



☐ メッシング

☐ プロトタイピング

✓ BSP(ジオメトリ) とよばれる仮のボックスやプリミティブを配置してス10/10  
テージを作ってみることを何というか？

☐ レッドボクシング

☐ ホワイトボクシング

☒ グレーボクシング



☐ ブラックボクシング

✓ ゲーム制作の3段階のフェーズのうち、まず最初に行うのはどれか？ 10/10

☐ プリプロダクション

☐ プロダクション

☒ プロトタイプ ✓

☐ プレゼンテーション

✓ 次のうちUnrealEngine 4が使われていないものはどれか？ \*

☐ ファイナルファンタジー7リメイク

☐ 鉄拳7

☐ フォートナイト

☒ モンスターハンターワールド ✓

☐ ロケットリーグ

☐ エースコンバット7

---

✓ コンテンツブラウザのアイコンに「\*」マークが付くのはどういう意味か？ \*

☐ 作られたバージョンが違う

☐ ファイルが存在していなくてリンクが切れている

☐ ファイルが壊れている

☒ ファイルが保存されていない ✓

✓ 次のうち太陽光をシミュレートしているライトはどれか？ 10/10

☐ スポットライト

☒ ディレクショナルライト ✓

☐ ポイントライト

☐ スカイライト

✓ UnrealEngineのプロジェクトの再生方法のうち「quit」とコマンド入力しないと終われない再生方法はどれか？ 10/10

☐ 選択ビューポート

☐ 新規エディタウィンドウ

☒ スタンドアローンゲーム ✓

☐ シミュレート

✓ ブループリントエディタでカメラの位置中心に視線を回転するショートカットはどれか？ 10/10

☐ マウス左ドラッグ+ALTキー

☐ マウス右ドラッグ+ALTキー

☒ マウス右もしくは左クリック+ドラッグ ✓

☐ マウス中ボタンドラッグ

✓ インポートボタンでインポート設定ウィンドウが出るのはどちらの形式か？ 10/10

☒ 3Dメッシュ ✓

☐ テクスチャ

✓ UnrealEngineの1単位に相当するのは現実世界のスケールのうちどれか？ 10/10

☐ 1ミリ

☐ 1インチ

☒ 1センチ ✓

☐ 1フィート

✓ ジオメトリにおいてトンネルを掘るにはどちらの設定にしたら良いか？ 10/10

☐ Additive

☒ Subtractive



✓ オブジェクトの複製を行う際にどのキーを押しながらドラッグすると良いか？ 10/10

☒ ALT



☐ SHIFT

☐ CTRL

☐ SPACE

✓ ポリゴンの密集しているFPSを低下させる要因を白や赤で示して発見できる表示にするにはどれを押せばいいか？ 10/10

☐ F2

☐ F3

☐ F4

☒ F5



✓ 次のショートカットのうち「拡大縮小」を行えるのはどれか？ 10/10

☐ Q

☐ W

☐ E

☒ R



✓ プリプロダクションの「プリ」はどういう意味か？

10/10

☐ 試作

☒ 前に



☐ 後に

☐ 早急に

✓ 次の3Dオブジェクトのファイル形式のうち、マップのUV情報やアニメーションを内包してインポートできるのはどれか？ 10/10

☒ FBX形式



☐ MAX形式

☐ OBJ形式

☐ MMD形式

✓ UnrealEngineにおいてあたり判定のことをなんというか？

10/10

☐ コレクション

☒ コリジョン



☐ コンポジション

☐ コチュジャン

✓ 天球アクタは次のうちどこに入っているか？

10/10

☒ エンジンコンテンツ



☐ デベロッパーコンテンツ

☐ プラグインコンテンツ

☐ モードパネル

✓ スタティックメッシュにおいてメッシュの基準点の事を何と呼ぶか？ 10/10

- ☐ アクシス
- ☐ ラグランジュ
- ☐ 原点

☒ ピボット ✓

✓ UnrealEngineのワールドに配置する、ゲームが開始時のプレイヤーの出 10/10  
現地点になるアイテムは次のうちどれか？

- ☐ マルオブジェクト
- ☐ スポット
- ☐ エンティティアクタ

☒ プレイヤースタート ✓

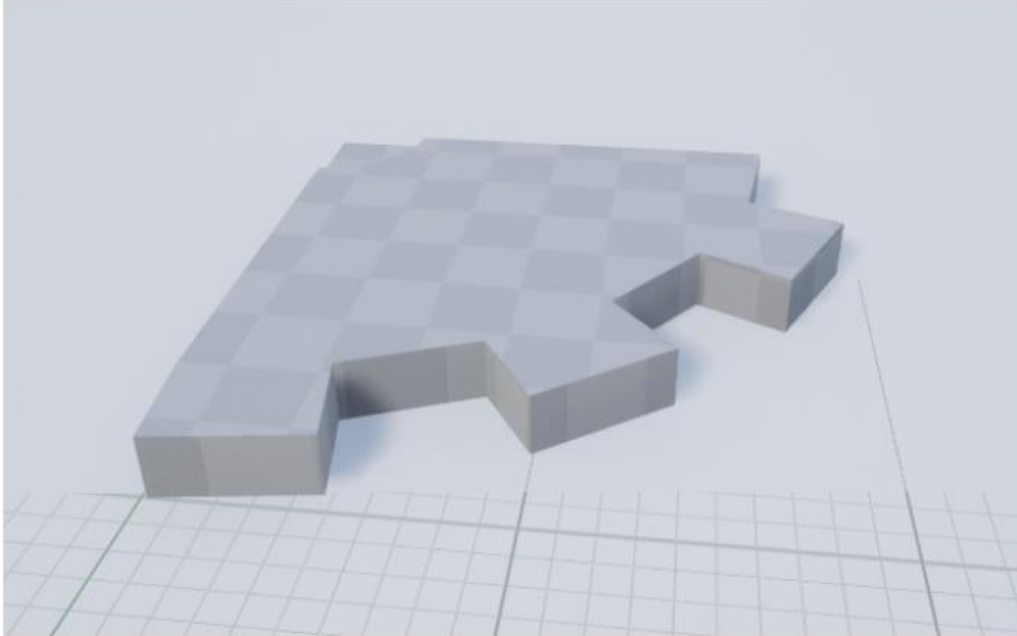
✓ 加算ブラシや減算ブラシを利用してステージを作る際にトンネルを作成 10/10  
した。こういった手法を何というか？

- ☐ ベンド
- ☒ ブーリアン演算 ✓
- ☐ UV展開
- ☐ スムージング

✓ 坂道のような傾斜の付いた部分にスタティックメッシュを配置する際に 10/10  
アセット自体の座標系にして方がイイ。この座標を何と呼ぶか。

- ☐ ワールド座標
- ☒ ローカル座標 ✓
- ☐ クォータニオン座標
- ☐ マルブンデロ座標

- ✓ 下の画像のようなスタティックメッシュにコリジョンを付ける際に適した作成方法はどれか？コリジョンのポリゴン数は必要最小限とする。 10/10



- ☐ 10DOP-X最適化コリジョンを追加
- ☐ 10DOP-Y最適化コリジョンを追加
- ☒ 10DOP-Z最適化コリジョンを追加
- ☐ オートコンベックスコリジョンを追加



- ✓ 次のパネルのうちUnrealEngineのプロジェクト内のワールドに存在するオブジェクトの一覧を表示しているパネルはどれか？ 10/10

☒ ワールドアウトライナ



☐ コンテンツブラウザ

☐ 詳細パネル

☐ モードパネル



✓ プロジェクトにおいて複数のレベルを持つ際に、最初にメモリにロード 10/10  
されるレベルを何というか？

- ☐ ワールドレベル
- ☐ スターターレベル
- ☐ デフォルトレベル
- ☒ パーシスタントレベル ✓

✓ アクタをグループ化するショートカットは次のうちどれか？ 10/10

- ☐ ALT+G
- ☐ SHIFT+G
- ☒ CTRL+G ✓
- ☐ SPACE+G

✓ AIの敵キャラクターが歩ける範囲は次のどれで設定するか？ 10/10

- ☐ 大気フォグ
- ☐ ブロッキングボリューム
- ☒ ナビメッシュバウンズボリューム ✓
- ☐ ナビモディファイアボリューム

✓ BP\_SkySphereはどここの階層にあるか？

10/10

☐ Collections

☐ Content

☐ コンテンツ

☒ エンジンコンテンツ



✓ レベル上で元が同じアクタを全選択するにはどのショートカットを使えばいいか？ 10/10

☐ ALT+ドラッグ

☐ CTRL+A

☐ CTRL+P

☒ SHIFT+E



✓ UE4をWindows標準のエクスプローラーで直接ファイルの移動や名前変更しても問題ないか？ 10/10

☐ 大丈夫問題ない

☒ 大丈夫で済まない



✓ ポリゴンが全く同じ座標にあることで視点を動かすことによりちらつきがおこる現象を何と呼ぶか？ 10/10

☐ ポリゴンコレクション

☒ Zファイト



☐ フリッカー

☐ スラッシング

✓ ブループリントクラスを作る際に必ず親を選択する。これはC++で言う 10/10  
ところの何を行っていることになるか？

☐ オーバード

☒ 継承 ✓

☐ オーバライド

☐ インターフェースを作る

✓ 床板のテクスチャのパターンが目立たないようにするために行う正しい 10/10  
処理はどれか

☐ ランダムに向きを90度回転させる

☒ ランダムに向きを180度回転させる ✓

☐ 反復回数を増やす

☐ 拡大する

✓ 教科書ではグレーボクシングで配置したブラシを変換してキャラクター 10/10  
が侵入できないあたり判定にしていたがこれを何というか？

☐ Nav Mesh Volume

☒ Blocking Volume ✓

☐ AtomosFog Volume

☐ Collision Volume

✓ レイヤーの事を日本語でどういう意味か？ 10/10

☐ 幕

☐ 衣装

☐ 分野

☒ 層 ✓

✓ GameModeクラスブループリントは何を設定するために作られるか？ 10/10

☐ キャラクターのアニメーション

☐ キャラクターのコントロール

☒ ゲームのルール



☐ プロジェクト全体の設定

✓ グレーボクシングに対して詳細なポリゴンで構成された本番のメッシュを置く作業を何と呼ぶか？ 10/10

☐ ホワイトボクシング

☐ プロトタイピング

☒ メッシング



☐ レンダリング

✓ 自撮り棒のようにカメラを回転させたりすることを実現するコンポーネントは次のうちどれか？ 10/10

☒ SpringArm



☐ CameraBoom

☐ CameraFlame

☐ ClaneArm

✓ プレイヤーカメラの距離を一定に保ち、障害物にあたった場合は伸縮するコンポーネントをなんというか？ 10/10

- ☐ CCDカメラ
- ☐ ウェアラブルカメラ
- ☐ びっくりカメラ
- ☒ スプリングアーム



✓ UnrealEngineで利用できる言語はどれか？ 10/10

- ☐ Java
- ☒ C++
- ☐ SmallTalk
- ☐ C



✓ 「ToggleDebugCamera」のようなデバッグ用のコマンドを実行するにはどのキーをプレイ中に押せばよいか？ 10/10

- ☐ \*
- ☐ \$
- ☐ ?
- ☒ @



✓ 次のアクタの種類のうち、ゲーム中を通じて「静的な」の意味を持つ不動のメッシュアクタはどれになるか？ 10/10

☐ スケルタルメッシュ

☒ スタティックメッシュ ✓

☐ スラップスティックメッシュ

☐ ウメッシュ

✓ アクタを動かしたい場合は可動性を次のどれにすればよいか？ 10/10

☐ ステーションナリ

☒ ムーバブル ✓

☐ アクティブ

☐ スタティック

✓ 階段オブジェクトは「アクタを配置」のパネルのどの項目を使うべきか 10/10

☐ ボリューム

☒ ジオメトリ ✓

☐ BSP

☐ シネマティック

✓ BreakRotatorはRotationデータをFloat値三つに分解するが、逆に組み立てるノードはどれか？ 10/10

☐ Constructor

☒ MakeRotator ✓

☐ AddImpulse

☐ Collision Volume

✓ CharacterMovementを使っている場合、入力を受け付けてアクタを移動させるにはどのノードを使うべきか？ 10/10

☐ GetActorLocation

☐ AddImpulse

☐ SetActorLocation

☒ AddMovementInput ✓

✓ GameModeクラスブループリントは何を設定するために作られるか？ 10/10

☐ キャラクターのアニメーション

☐ キャラクターのコントロール

☒ その瞬間のゲームのルール ✓

☐ プロジェクト全体の設定

✓ CharacterMovementを使って移動する際にスピードを調整するのは次の 10/10  
うちどれか？

☐ MaxWalkAcceration

☐ StandardSpeed

☒ MaxWalkSpeed



☐ ChangeSpeed

✓ 次のアクタの種類のうち、ゲーム中を通じて「静的な」の意味を持つ不 10/10  
動のメッシュアクタはどれになるか？

☐ スケルタルメッシュ

☒ スタティックメッシュ



☐ スラップスティックメッシュ

☐ ウメッシュ

✓ 各ステージに強く紐づいているブループリントはどちらか？ 10/10

☐ クラスブループリント

☒ レベルブループリント



✓ カメラにおいて飛行機のように機首上げ機首下げの動作を何と呼ぶか？ 10/10

☐ ティルト

☐ ローリング

☐ ヨーイング

☒ ピッチング





✓ Tick秒ごとに移動させるためにプラスしていくノードの型は次のうちどれか？ 10/10

- ☒ Vector ✓
- ☐ Replace
- ☐ Trance
- ☐ Rotate

✓ カメラのピッチやヨー回転を制限するのは次のうちどれか？ 10/10

- ☐ GameMode
- ☐ CharacterController
- ☒ CameraManager ✓
- ☐ CharacterMovement

✓ 次の中でキャラクターの移動などの操作を制御するクラスは次のうちどれか？ 10/10

- ☒ Player Controller Class ✓
- ☐ HUD Class
- ☐ Player State Class
- ☐ Game State Class

✓ プロジェクト標準のゲームモードを設定するにはどれを設定するべきか。 10/10

- ☒ プロジェクト設定 ✓
- ☐ ゲーム設定
- ☐ コンフィグ設定
- ☐ キャラクタ設定

✓ ブループリントにおいてプログラムが始まった瞬間に実行されるノードは次のうちどれか？ 10/10

- ☒ イベントBeginPlay ✓
- ☐ イベントTick

✓ ボーンを入れて変形可能なメッシュを何と呼ぶか 10/10

- ☐ ブロッキングボリューム
- ☐ スタティックメッシュ
- ☐ ナビメッシュ
- ☒ スケルタルメッシュ ✓

✓ 基本的にボーンが入って変形ができるメッシュデータのことをUnrealEngineでは何というか？ 10/10

- ☐ ボーンメッシュ
- ☒ スケルタルメッシュ ✓
- ☐ スタティックメッシュ
- ☐ キャラクターメッシュ

✓ キーボード操作でキャラクターが移動する方向に体を向けるようにする 10/10  
にはどれにチェックをすればよいか？

☒ Orient Rotation To Movement



☐ Use Controller Rotation Yaw

☐ Rotate To Move Direction

☐ Direction Controll Rot

✓ キーボードなどはスティックと違って逆方向の入力ができない。 10/10  
AxisMappingとしてはキーボードのどのような方法で設定すればよい  
か？

☒ 違うキーにスケールを-1.0で設定



☐ 違うキーにスケールを2.0で設定

☐ ブループリントでActionScaleノードで-1.0で設定

☐ あきらめる

✓ このプロジェクトではどのようなルールのゲームが展開されるのか、ど 10/10  
のクラスがプレイヤーキャラクターとなり、どんなプレイヤーコントロ  
ーラやカメラ制御が行われるかというゲームの総合的な情報はどのクラ  
スブループリントに記述されるか？

☒ GameMode



☐ CharacterController

☐ CameraController

☐ CharacterMovement

✓ Physicsとはどういう意味？

10/10

☐ 数学

☒ 物理



☐ 言語学

☐ 化学

✓ Physicsアセットエディタの「Simulate」ボタンを押す、もしくは選ぶとアセットはどうなるか？ 10/10

☐ デフォルトのポーズに戻る

☒ 崩れ落ちる



☐ アニメーションを再生する

☐ 一回り大きくなる

✓ UE4のローカルの座標系は次のうちどれか？

10/10

☐ YpXFront

☐ YpYFront

☒ ZupXFront



☐ ZupYFront

✓ シミュレートボタンを押したり、実際にゲーム中でラグドール状態にしたときに崩れ落ちたり吹っ飛ばされたりするには次のどのアセットが必要か？ 10/10

☐ カプセルコリジョン

☐ スフィアコリジョン

☐ ボックスコリジョン

☒ 物理アセット



✓ 「アクターがタグを持っているか」調べるノードは次のうちどれか？ 10/10

☐ AreYouHasTag

☒ ActorHasTag



☐ ApplyDamage

☐ DoYouHaveTag

✓ プロジェクト設定に設定するマウスやゲームパッドのアナログジョイスティックの入力をゲームキャラクターの入力に割り付ける仕組みをなんというか？ 10/10

☐ アクションマッピング

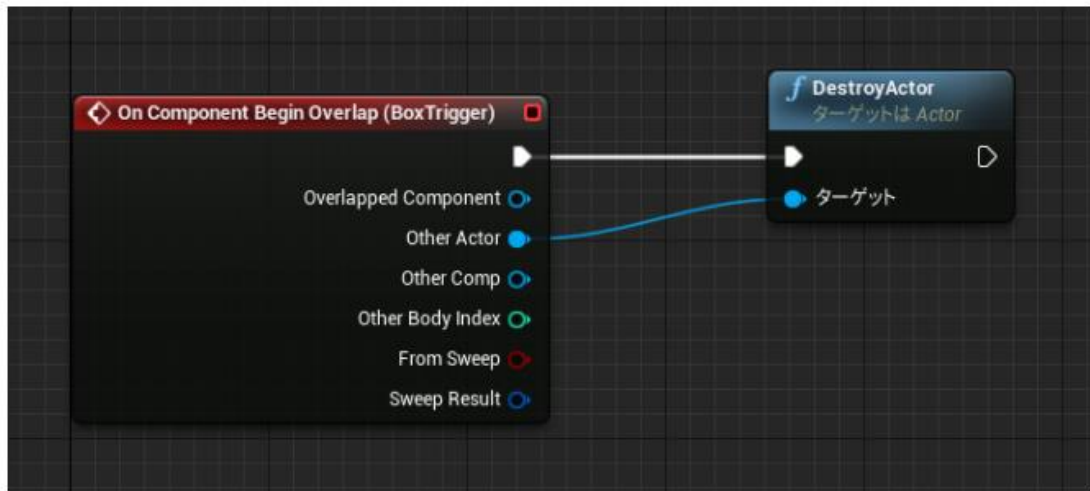
☐ アクションインタラプト

☐ アクションブループリント

☒ アクシスマッピング



- ✓ 下の画像のBPはコインのアイテムのクラスブループリントである。 10/10  
BoxTriggerコンポーネントに触れるとどうなるか？



- ☐ コインが増える
- ☐ コインが消える
- ☒ プレイヤーが消える ✓
- ☐ プレイヤーにダメージが与えられる

- ✓ UE4においてすべてのクラスの始祖となるのはどれか？ 10/10

- ☒ Object ✓
- ☐ Pawn
- ☐ Character
- ☐ Actor

✓ ブランチノードはキーボードのどのキーを押しながらクリックすると一発で置けるか？ 10/10

☐ I

☒ B



☐ N

☐ V

✓ ブランチノードはC言語で言うところのどの命令になるか？ 10/10

☐ for

☐ while

☐ do~while

☒ if



✓ 「コンポーネントと重なったらイベントを開始する」という意味のイベントはどれか？ 10/10

☐ OnComponentEndOverlap

☐ OnComponentWake

☐ OnComponentHit

☒ OnComponentBeginOverlap



✓ UE4においてすべてのクラスの始祖となるのはどれか？

10/10

☒ Actor



☐ Object

☐ Character

☐ Scene

✓ タイムラインノードのキーを打つにはどのキーを押しながらクリックするか？ 10/10

☐ ALT

☐ CTRL

☒ SHIFT



☐ SPACE

✓ ブランチノードはキーボードのどのキーを押しながらクリックすると一発で置けるか？ 10/10

☐ A

☐ I

☒ B



☐ C

✓ レベルブループリントの中でリファレンスノードを作るための条件として正しいものはどれか？ 10/10

☒ レベル上で目的のアクターを選択しておく



☐ コンテンツブラウザ上で目的のアクターを選択しておく

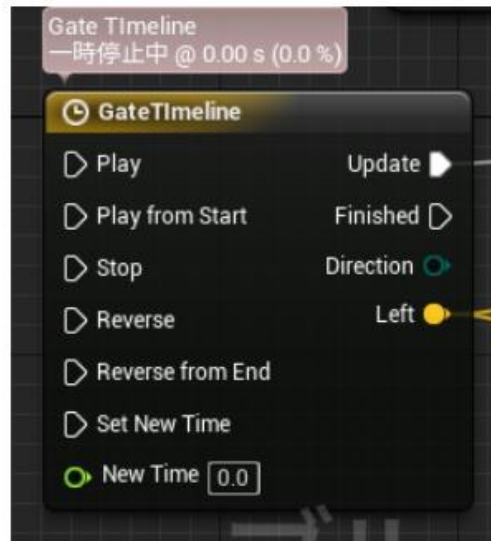
☐ クラスブループリントとして目的のアクターを作っておく

☐ Tagをあらかじめ設定しておく。



✓ タイムラインノードにおいて順方向に再生する入力ピンはどれか？

10/10



☒ Play



☐ Stop

☐ Reverse

☐ SetNewTime

✓ タイムラインノードにおいてXYZそれぞれの値を持つトラックはどれか？

10/10

☐ floatトラック

☒ Vectorトラック



☐ イベントトラック

☐ カラートラック

☐ キャラクタ設定

✓ SetRelativeLocationの「Relative」とはどういう意味か？

10/10

- ☐ 反対
- ☐ 対角
- ☐ 双方向
- ☒ 相対



✓ 毎フレーム実行されるべきノードをつなげるのは次のうちどのノードか？

10/10

- ☐ イベントBeginPlay
- ☒ イベントTick



✓ ボタンの位置情報においてZ値のみを変化させたい。タイムラインノードのどのトラックを使うと無駄が無い？

10/10

- ☐ Colorトラック
- ☐ Eventトラック
- ☒ Floatトラック
- ☐ Vectorトラック



✓ クラスのコンポーネントにおいて向きを明示する目的にだけ使われるコンポーネントはどれか？

10/10

- ☐ StaticMesh
- ☐ SkeletalMesh
- ☒ Arrow
- ☐ SpringArm



✓ 選択ビューポートで再生している際にフルスクリーンに切り替えること 10/10  
が出来るショートカットはどれか？

☒ F11



☐ F10

☐ F9

☐ F8

✓ 次のうちベクトルの掛け算によってY方向のベクトルを180度反転させる10/10  
のはどれか？

☐ X: -1.0 Y: -1.0 Z: 1.0

☐ X: -1.0 Y: -1.0 Z: -1.0

☐ X: -1.0 Y: 1.0 Z: -1.0

☒ X: 1.0 Y: -1.0 Z: 1.0



✓ 制作者任意のタイミングでスタートできるイベントを何と呼ぶか？ 10/10

☐ BeginPlayイベント

☐ Tickイベント

☒ カスタムイベント

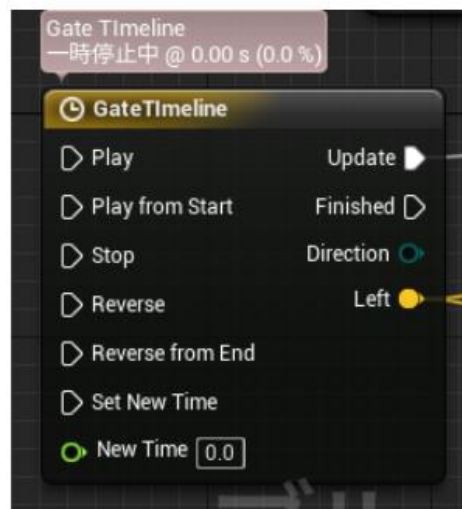


☐ OnComponentOverlapイベント

✓ レベルブループリントの中でリファレンスノードを作るための条件として正しいものはどれか？ 10/10

- ☒ レベル上で目的のアクターを選択しておく ✓
- ☐ コンテンツブラウザ上で目的のアクターを選択しておく
- ☐ クラスブループリントとして目的のアクターを作っておく
- ☐ Tagをあらかじめ設定しておく。

✓ タイムラインノードにおいて逆方向に再生する入力ピンはどれか？ 10/10



- ☐ Play
- ☐ Stop
- ☒ Reverse ✓
- ☐ SetNewTime

✓ レベル上でアクタを選択しておき、ブループリントエディタで右クリックして対象のアクタに対して移動などを行う際に起点となるノードを作る。このノードを何というか？ ヒント：参照ノードともいう 10/10

☐ アクタノード

☐ オブジェクトノード

☒ リファレンスノード ✓

☐ ポイントノード

✓ 次のアクタで「ロケーター」に相当するのはどれか？ 10/10

☒ ターゲットポイント ✓

☐ ディレクショナルライト

☐ ボックスコリジョン

☐ StaticMes

✓ 高さ方向の値でプレイヤーをデストロイできるのはどれか？ 10/10

☐ Spawn

☐ DestroyActor

☐ SetLifeSpan

☒ killZ ✓

✓ イベントディスパッチャのメッセージを受け取る相手はどこに存在するか？ 10/10

☒ レベルブループリント



☐ 目的のクラスブループリント

☐ Gamemodebase

☐ GameInstance

✓ spawnの事を日本語でなんというか？

10/10

☐ 出産

☒ 産卵



☐ 転生

☐ 蘇生

☐ キャラクタ設定

✓ 位置、回転、拡大縮小の3つの情報が一つになった構造体はUE4では次のうちどれか？ 10/10

☐ Locator

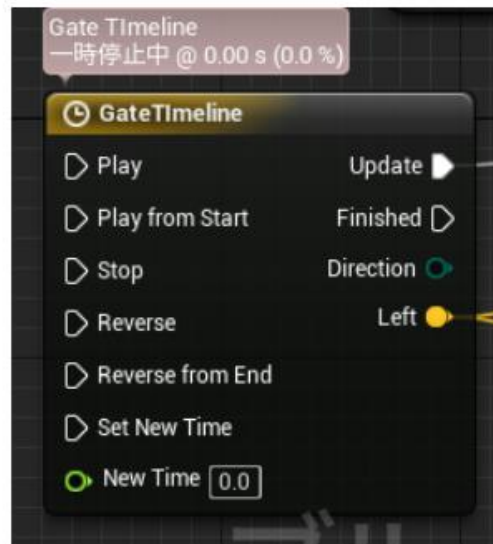
☒ Transform



☐ Rotator

☐ Scale

- ✓ 次の画像はタイムラインノードの画像であるが、タイムラインの再生方 10/10 向の情報が取得できるのは次のうちどれか？



- ☐ Finished
- ☐ Update
- ☐ Left
- ☒ Direction



- ✓ 位置情報のみを記述するためのアクタをなんちうか？

10/10

- ☐ イベントディスパッチャ
- ☒ ロケータ
- ☐ リルートノード
- ☐ ポーン



✓ 入力イベントを受け付けて特定のアクタを動かせるノードは次のうちどれか？ 10/10

☒ Add Movement Input ✓

☐ Spawn Actor

☐ Set Actor Location

☐ Get Actor Location

✓ possessとはどういう意味か？ 10/10

☒ 所有する ✓

☐ 殺す

☐ 紐づける

☐ 位置を調べる

✓ Pawnとはどういう意味か？ 10/10

☐ 人が作り出すもの

☒ 人に操られるもの ✓

☐ 人が作り出したけもの

✓ バインドは何のために行われるか？ 10/10

☐ クラス間の通信を可能にするため

☒ 何らかのイベントに処理を記述するため ✓

☐ レベルブループリントと通信するため

☐ イベントディスパッチャを使うため



✓ UE4においてキャストが必要な場面は主にどのような時か？

10/10

- ☐ 関数をつくるため
- ☐ たくさんのクラスブループリントを扱うとき
- ☐ 他のアクターがコリジョンに入ってきたとき
- ☒ 他のクラスブループリントにアクセスするとき



✓ クラスブループリントやレベルブループリントから他のクラスブルー 10/10  
プリントの変数や関数にアクセスするために必要なノードはどれか？

- ☐ Branchノード
- ☐ Delayノード
- ☐ Flattenノード
- ☒ Castノード



✓ OnDestroyedはクラスのインスタンスが消去される時に実行されるイベ 10/10  
ントであるが、そのイベントを特定のカスタムイベントに紐づけること  
を何というか？

- ☐ キャスト
- ☐ 最適化
- ☐ オーバーライド
- ☒ バインド



✓ CやC++においてIF文に相当する分岐ノードはどれか？

10/10

- ☐ Lerpノード
- ☐ Flipノード
- ☐ Sepalateノード
- ☒ Branchノード



✓ Vector型変数はC言語で言うところのどれに相当するか？

10/10

- ☐ 列挙体
- ☒ 構造体
- ☐ 思念体
- ☐ 肥満体



✓ ブループrintのワイヤが重なって見づらい時に迂回する目的で使用するのはどれか？ 10/10

- ☐ カスタムノード
- ☒ Rerouteノード
- ☐ castノード
- ☐ Destroyノード



✓ 一定時間後にオブジェクトを消去するのはどれか？

10/10

- ☒ SetLifeSpan
- ☐ DestroyActor
- ☐ KillZ
- ☐ TimeOfLife



✓ 透明のボックストリガーに「侵入した」際にイベントを開始するものと 10/10  
して、正しいトリガーはどれか？

☐ OnActorBeginCursorOver

☐ OnActorEndOverlap

☐ OnActorHit

☒ OnActorBeginOverlap



✓ 特定のノードに直接打ち込んでいた数値を変数を代入する方式に変更し 10/10  
たいとき、そのパラメータから引き出して??する。??はなにか？

☐ 昇華

☐ 昇龍

☒ 昇格



☐ 昇天

✓ 実行ピン上で一定時間処理を停止させるノードを何ノードと呼ぶか？ 10/10

☐ TimeLine

☒ Delay



☐ StopMotion

☐ ETimeLineDirection

✕ UE4においてブループリント関数ライブラリブループリントマクロライブラリの違いはなにか？ 0/10

- ☐ マクロはタイムラインノードやSetTimerノードなど時間を操作するノードが呼び出せないが関数ライブラリは呼べる
- ☐ マクロは実行ピンがないが、関数ライブラリにはある
- ☐ マクロは特定のクラスを指定する必要があるが関数ライブラリには必要がない
- ☐ マクロにはノードの数が制限されるが関数ライブラリにはない

正解

- ☒ マクロは特定のクラスを指定する必要があるが関数ライブラリには必要がない