

# オブジェクトの配置（移動， 回転，拡大縮小）と複製

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

金子邦彦



## 選択モード

さまざまなモードの切り替え



The screenshot shows the Unreal Engine 4 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 '選択モード' (Selection Mode) dropdown menu is highlighted with a red box. The main viewport shows a 'Vehicle Template' scene with a track and a 'ビューポート' (Viewport) label. The Outliner panel on the right is also highlighted with a red box, showing a tree view of the scene's hierarchy. The Outliner panel includes a search bar, a list of objects with their types, and a status bar indicating '36アクタ(36をロード済み)'.

**アウトライナー**  
すべてのアクターを階層構造で表示

**ビューポート**

アイテムラベル	タイプ
VehicleExampleMap (エディ	ワールド
Landscape	フォルダ
Landscape	Landscape
SM_Cube4	StaticMeshA
SM_Cube5	StaticMeshA
SM_Cube6	StaticMeshA
SM_Cube7	StaticMeshA
Lighting	フォルダ
DirectionalLight	DirectionalLi
ExponentialHeightFog	Exponential

36アクタ(36をロード済み)

## 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

## ここで行うこと

- **ビューポート**の基本操作
- **オブジェクト**の移動, 回転, 拡大縮小
- **グリッドスナップ値**の設定
- **オブジェクト**の複製

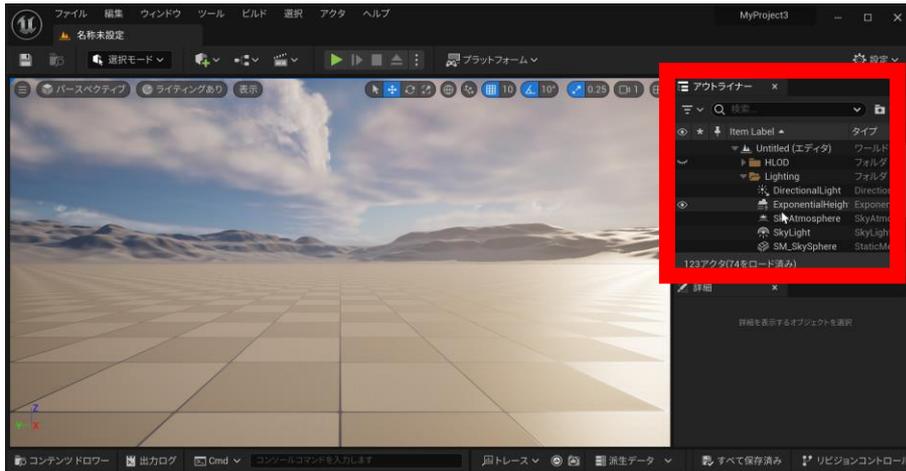
# プロジェクトの作成



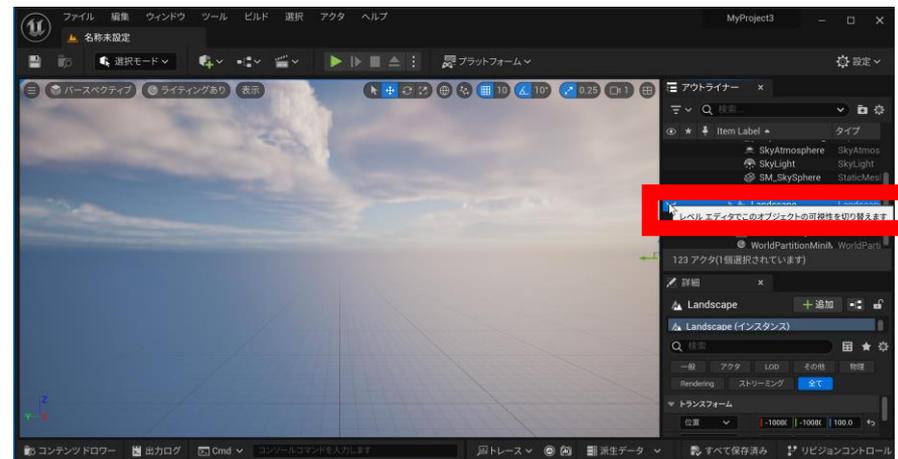
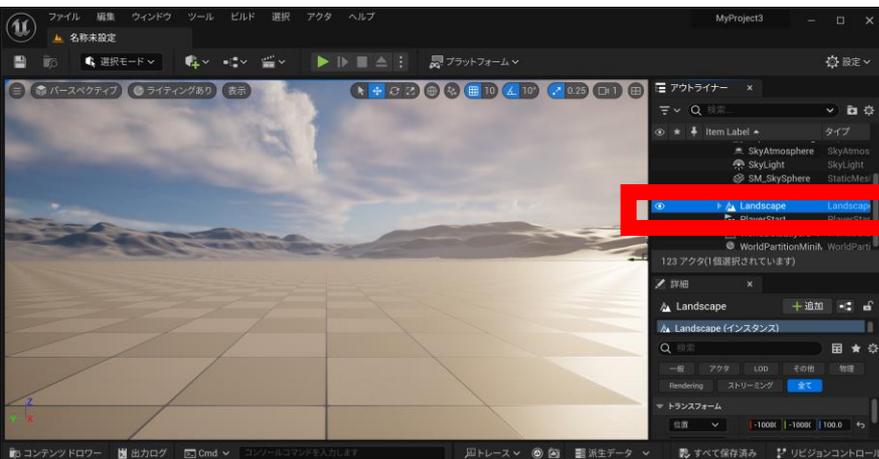
「ゲーム」, 「ブランク」を選び, 「作成」をクリック  
既定（デフォルト）の設定では, 「BluePrint」、  
「Desktop」、**スターターコンテンツあり**になっている

The screenshot shows the Unreal Engine project creation screen. On the left, there are categories: '最近使用したプロジェクト' (Recently used projects), 'ゲーム' (Game), '映画、テレビ、ライブイベント' (Movie, TV, Live Event), and '建築' (Architecture). The 'Blank' project template is highlighted with a red box. Below it are other templates: '携帯 AR' (Mobile AR), 'バーチャルリアリティ' (Virtual Reality), and 'ビークル' (Vehicle). On the right, the 'Blank' project details are shown, including the text 'まったく空のプロジェクトです。コードは入っていません。' (This is a completely empty project. No code is present.) and the 'プロジェクト デフォルト' (Project Default) settings, which are set to 'ブループリント' (Blueprint) and 'C++'. The 'ターゲット プラットフォーム' (Target Platform) is set to 'Desktop'. At the bottom, the project location is 'E:\Documents\Unreal Projects' and the project name is 'MyProject7'. The '作成' (Create) button is highlighted with a red box.

# オブジェクトの確認はアウトライナーで行う

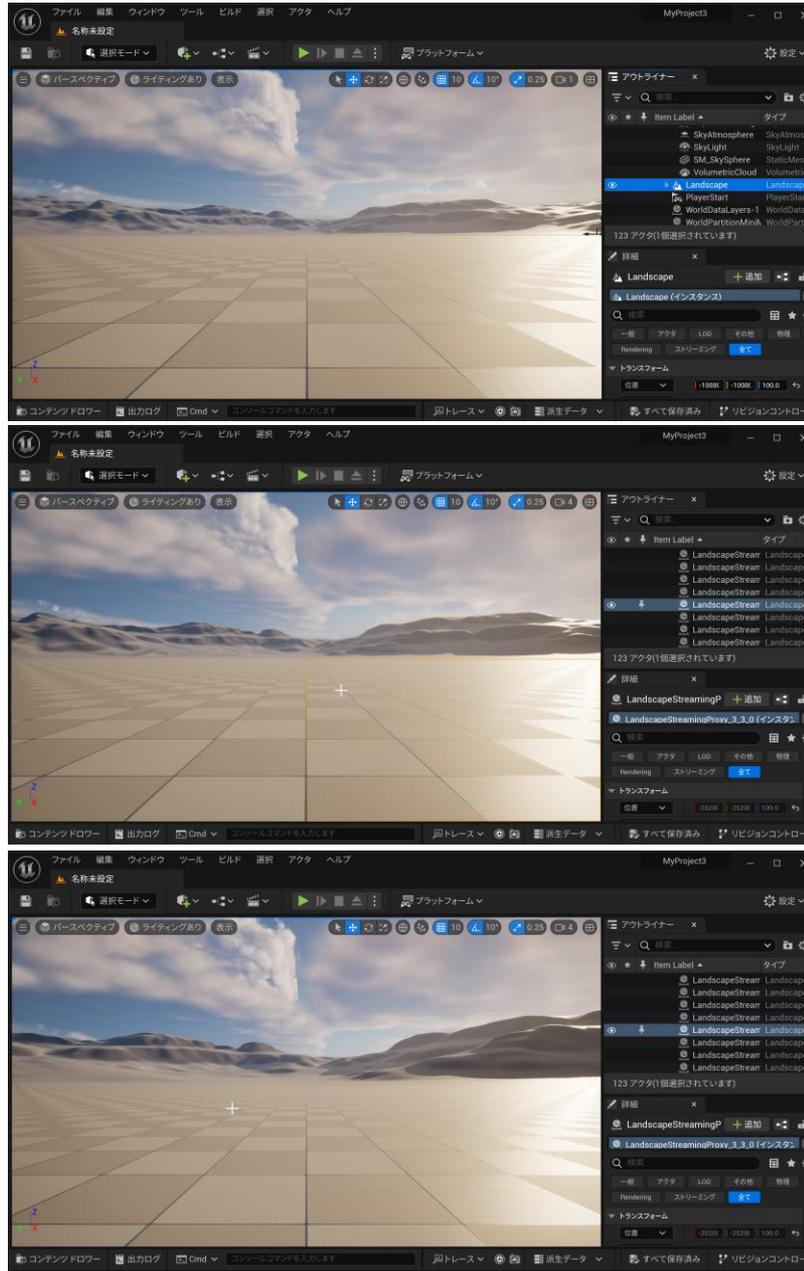


アウトライナーには、  
全てのオブジェクトが階層構造で表示される

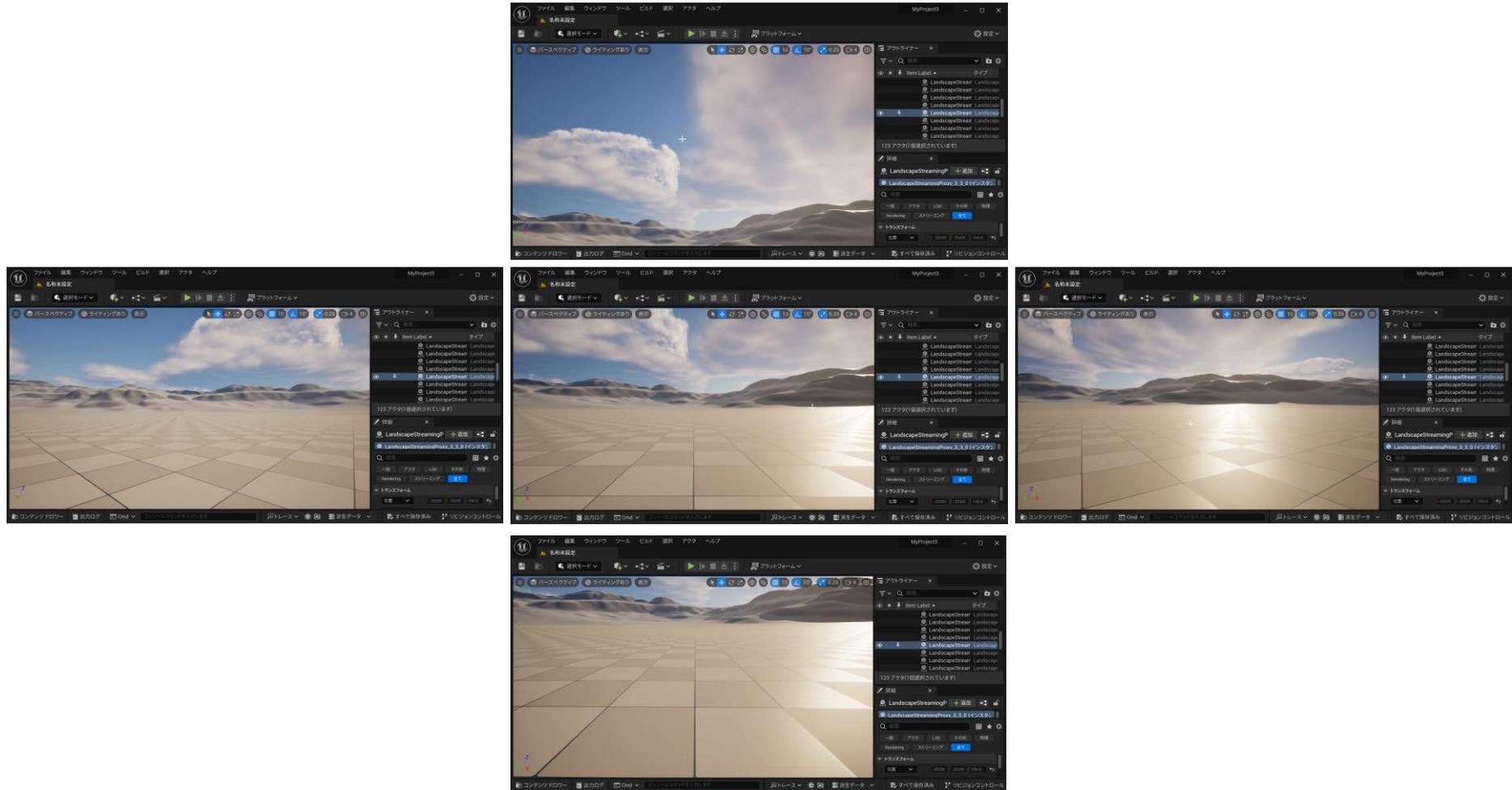


表示・非表示の切り替え

# 視線方向への前進後退：マウスホイールの回転



# ビューポートのパン，チルト： マウスの右ボタンを押しながらマウス移動

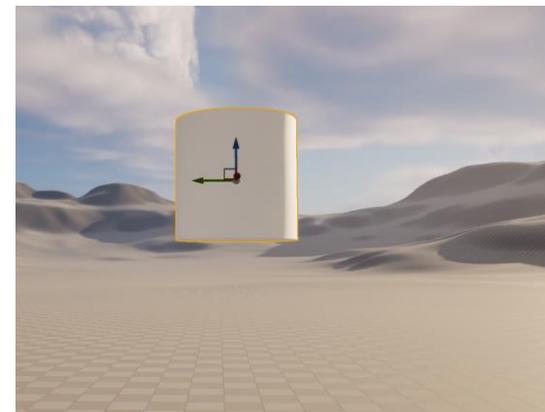


# ビューポートのパン，前進後退： マウスの左ボタンを押しながらマウス移動



# 形状の追加

追加のメニューで「形状」、形状の種類を選ぶ



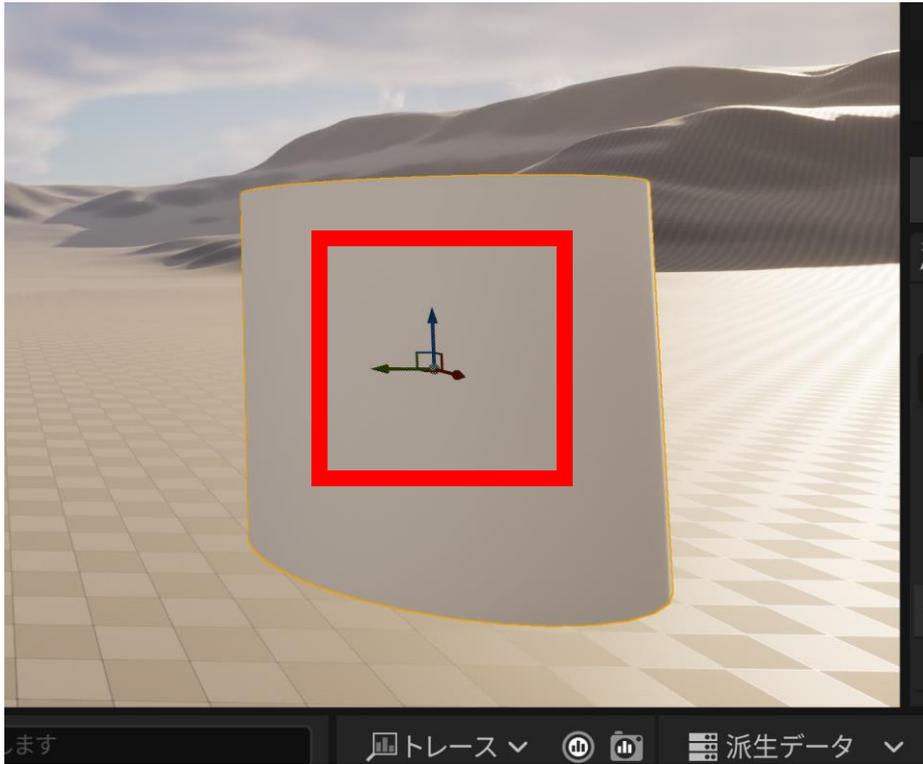
# オブジェクトの移動, 回転, 拡大縮小



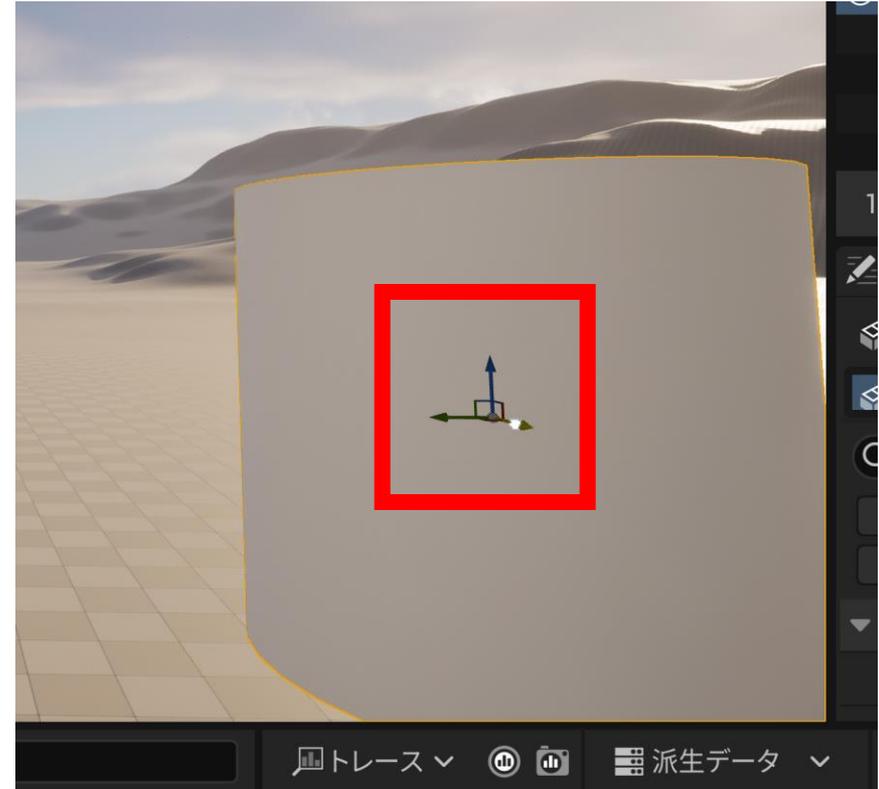
## • オブジェクトを選択

- 移動      Tキー
- 回転      Eキー
- 拡大縮小      Rキー

# オブジェクトの移動：オブジェクトを選択ののち、Tキーで、移動ツール

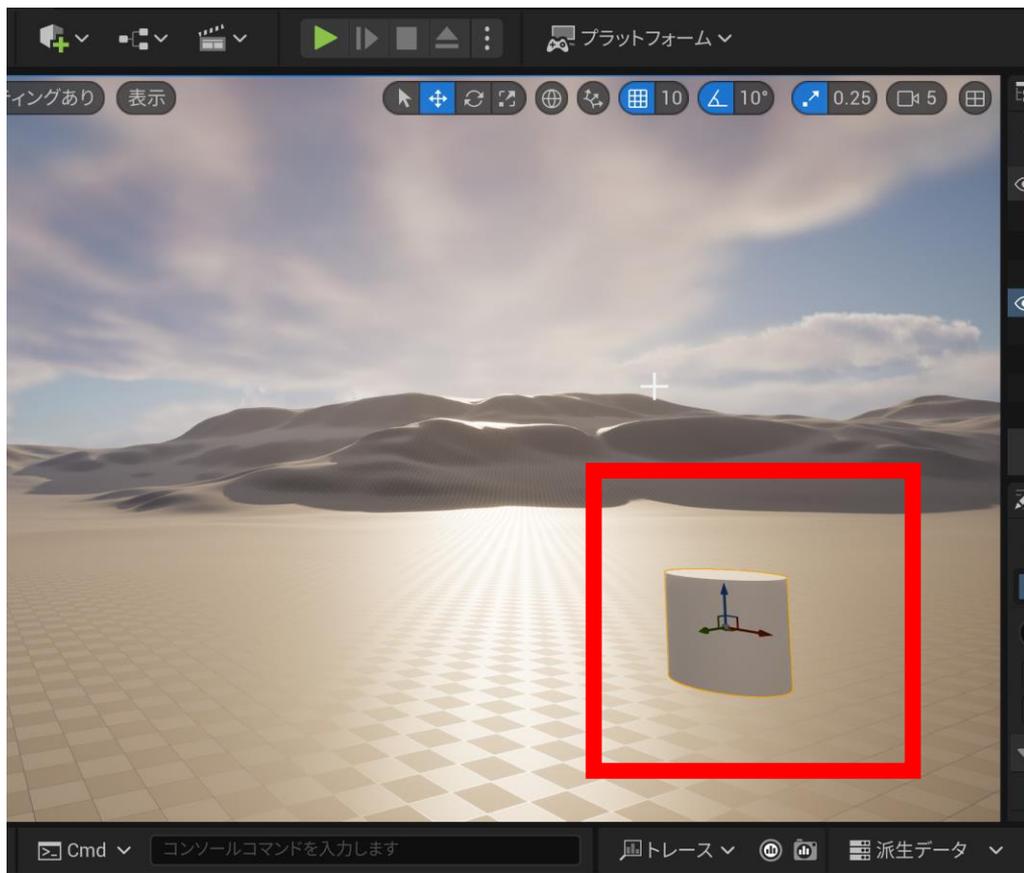


オブジェクトを選択.  
移動ツールが表示されている  
(表示されていないときは Tキー)

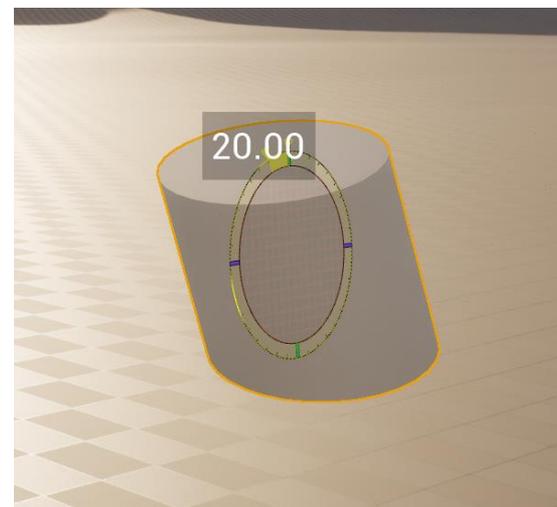
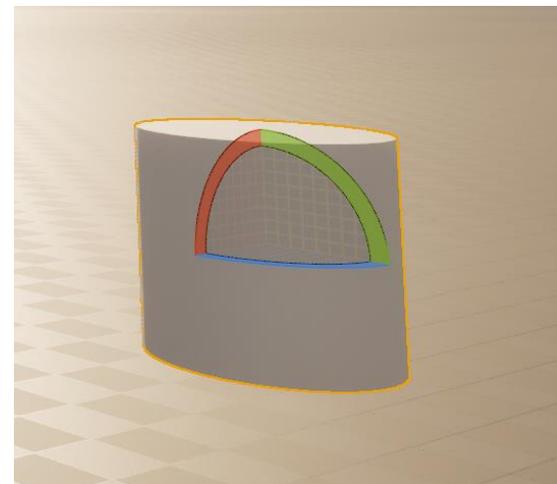


移動ツールの  
矢印を用いて移動

# オブジェクトの回転：オブジェクトを選択 ののち、Eキーで、回転ツールに

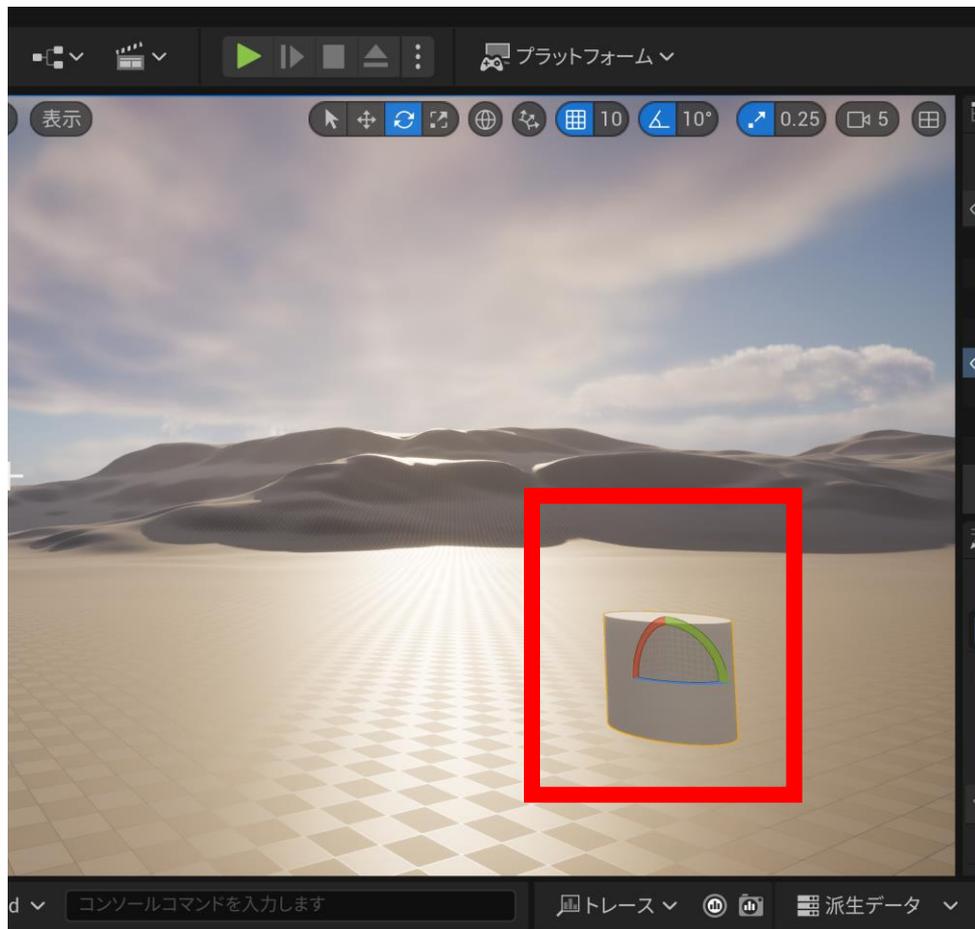


オブジェクトを選択ののち、  
Eキー

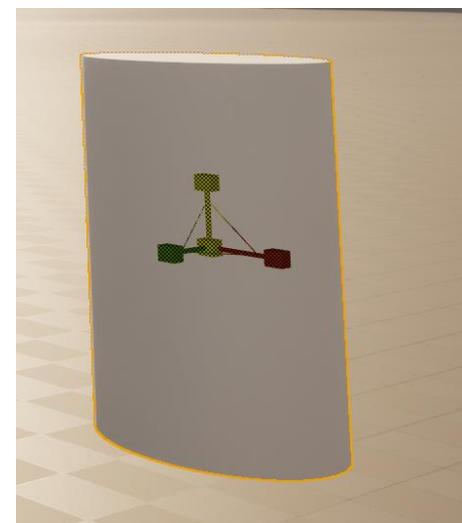
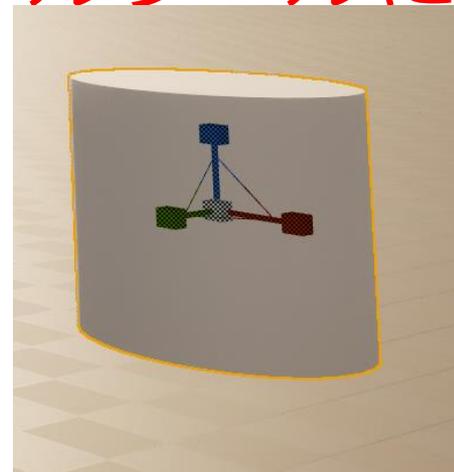


回転ツールの赤、緑、青  
を用いて回転

# オブジェクトの拡大縮小：オブジェクトを選択ののち、Rキーで、スケールツールに

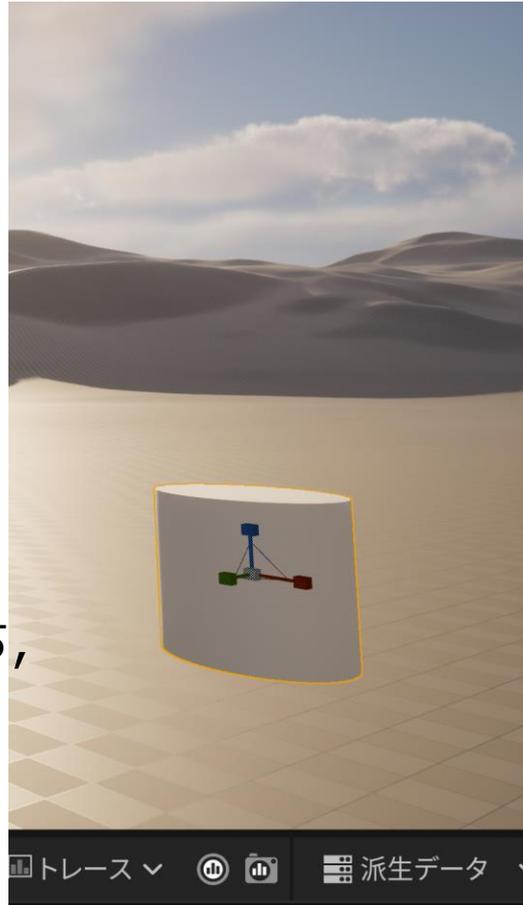
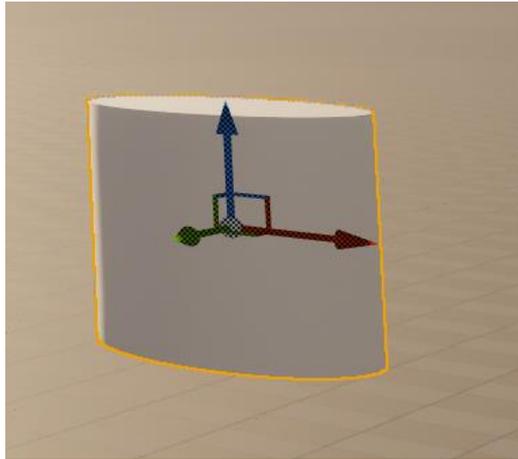


オブジェクトを選択ののち、  
Rキー



スケールツールの赤，緑，青  
を用いて拡大縮小

# 位置，回転，拡大縮小は，「詳細タブ」でも操作できる

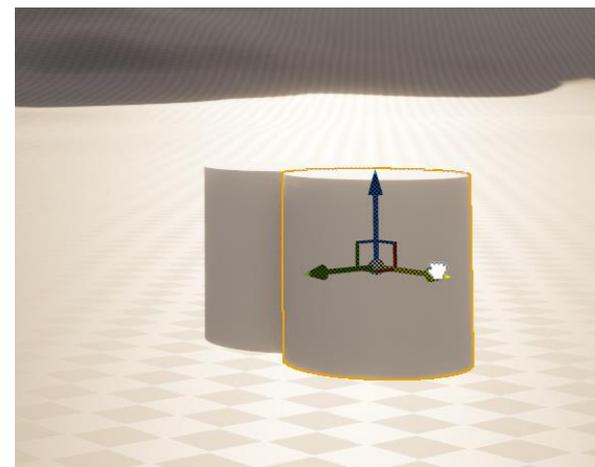
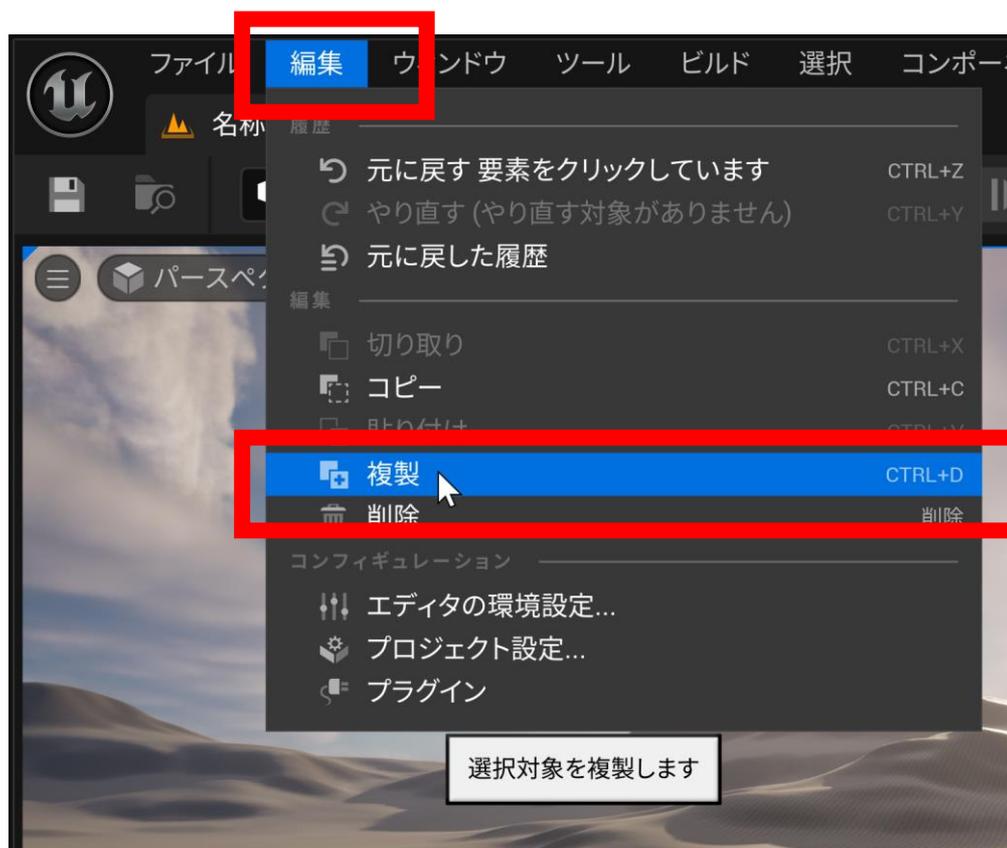


オブジェクトを選択ののち，  
詳細タブで，確認や操作

# オブジェクトの複製 (Clone)



- 複製は、メニューで「編集」, 「複製」を選ぶか, [CTRL] + d



複製ののち移動

# 元に戻す (Undo)



- 元に戻す (Undo) は、メニューで「編集」, 「もとに戻す」を選ぶか, [CTRL]+Z



# まとめ



- **ビューポート画面**は、マウスで操作する
- **オブジェクト**を選択, 操作できる.
  - 移動 Tキー
  - 回転 Eキー
  - 拡大縮小 Rキー
- 「**詳細タブ**」で, **オブジェクト**の属性を確認, 変更できる
- 複製 (Clone)
- 元に戻す (Undo)

# 演習：オブジェクトの追加

- 3種類のオブジェクトを並べてみる

