

# ue-6. Unreal Engine 5のアク ターの追加,物理シミュレー ション

#### URL: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



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 2 編集可能なプロパティの編集



### ここで行うこと

- オブジェクトの追加
- ・物理シミュレーションの実行





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



#### 表示・非表示の切り替え

スターターコンテンツのブラウズ



## 画面下部の「**コンテンツドロワー**」をクリック.

### コンテンツが開き, StarterContent のフォルダが 表示される







## オブジェクトの配置 スターターコンテンツの中の Shapes から, オブジェクトを選んでみる

+ 追加 👌 インポ	L	🛢 すべて保存   🕙 🖻 All ゝ コンテンツ ゝ
▶ お気に入り	Q	<b>ニ ~ (O</b> ) アセットを検索
<ul> <li>MyProject3</li> </ul>	Q	
▼► All ▼► コンテンツ ▶ ■ StarterContent ■ Temp コンテンツ		
▶ コレクション ④	ÐQ	1アイテム
① コンテンツの StarterContent を開く		









③ 種類を選び、ビューポートにドラッグ&ドロップ 7



### アウトライナーでオブジェクトの確認





物理シミュレーション



### ① **オブジェクト**を選び, 「**物理** (Physics)」タブの 「Simulate Physics」をチェック



物理シミュレーション



#### ② オブジェクトを移動しておく(オブジェクトの最 初の位置になる)





## ③ **ゲームを開始**して確認

物理シミュレーション











# オブジェクトを多 数置く. 全てのオブジェクト について Simulate Physics をオン

