



ue-6. アクタの追加, 物理シミュレーション

(Unreal Engine 5 入門)

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

金子邦彦



モードの切り替え



The screenshot shows the Dishonored development environment. The 'Selection Mode' button is highlighted with a red box. The 'Outliner' panel is also highlighted with a red box, showing a tree view of the scene's hierarchy. The 'Viewport' is labeled with a white box. The 'Details' tab is highlighted with a white box, showing the properties of the selected actor.

選択モード

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

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

- **アクター**の追加
- **物理シミュレーション**の実行

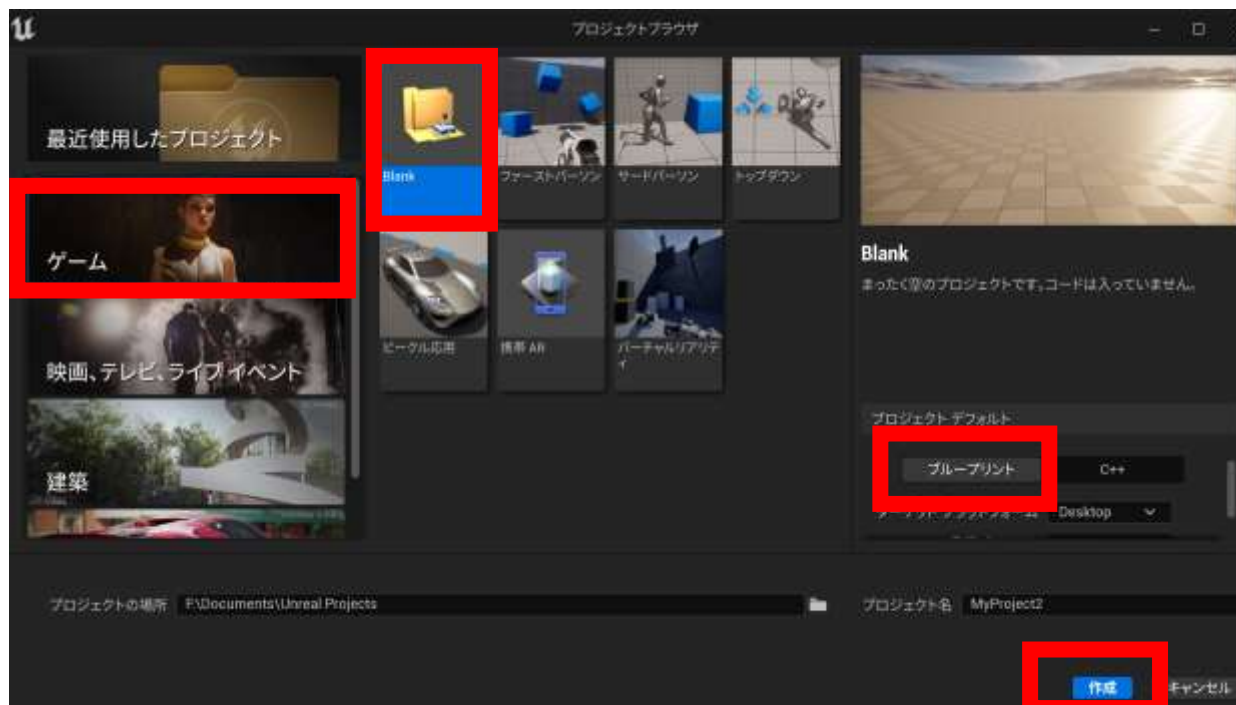
前準備



① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

- ・ ゲーム
- ・ Blank (空白)
- ・ ブループリント (Blueprint)



アウトライナーでアクターの確認



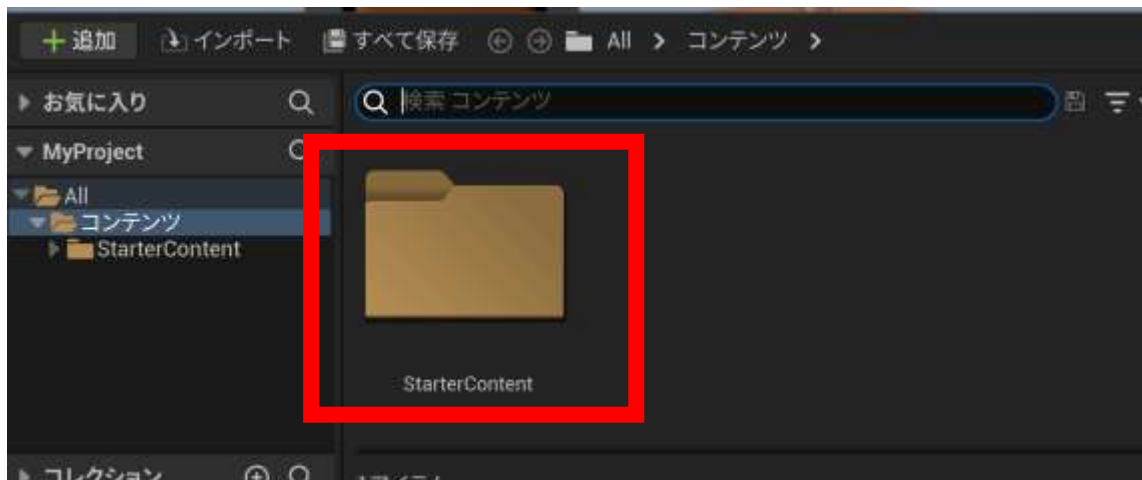
レベルを構成するアクターをアウトライナーで確認

Lights, Sky and Fog, StaticMeshes などが確認できる

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** が表示される

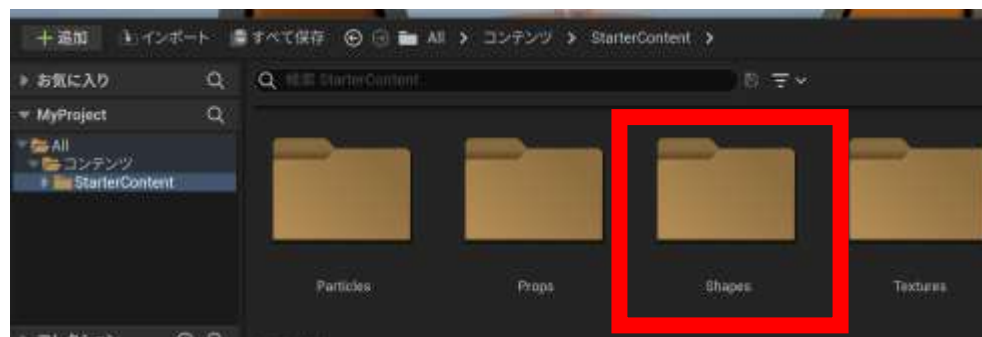


アクターの配置

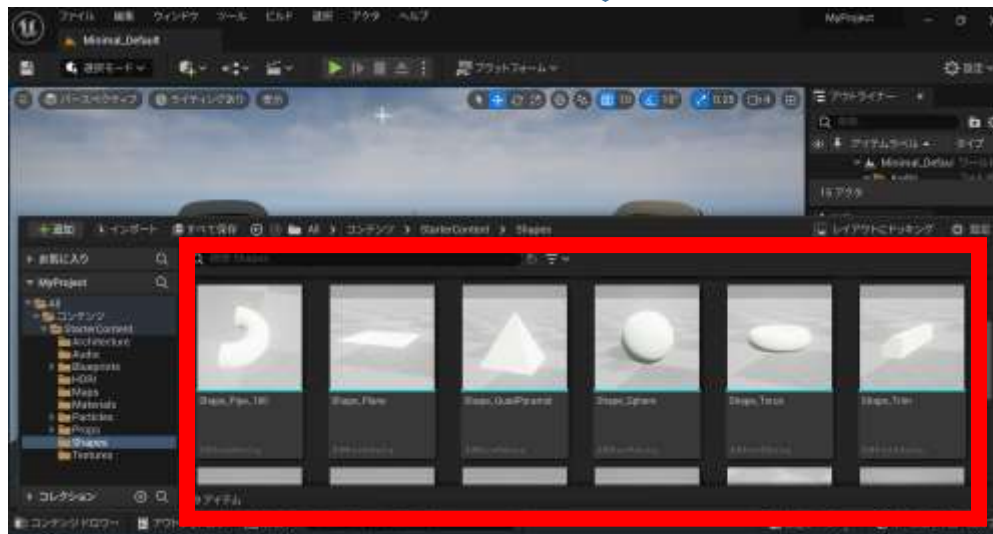
スターターコンテンツの中の Shapes から、
アクターを選んでみる



① コンテンツの StarterContent を開く

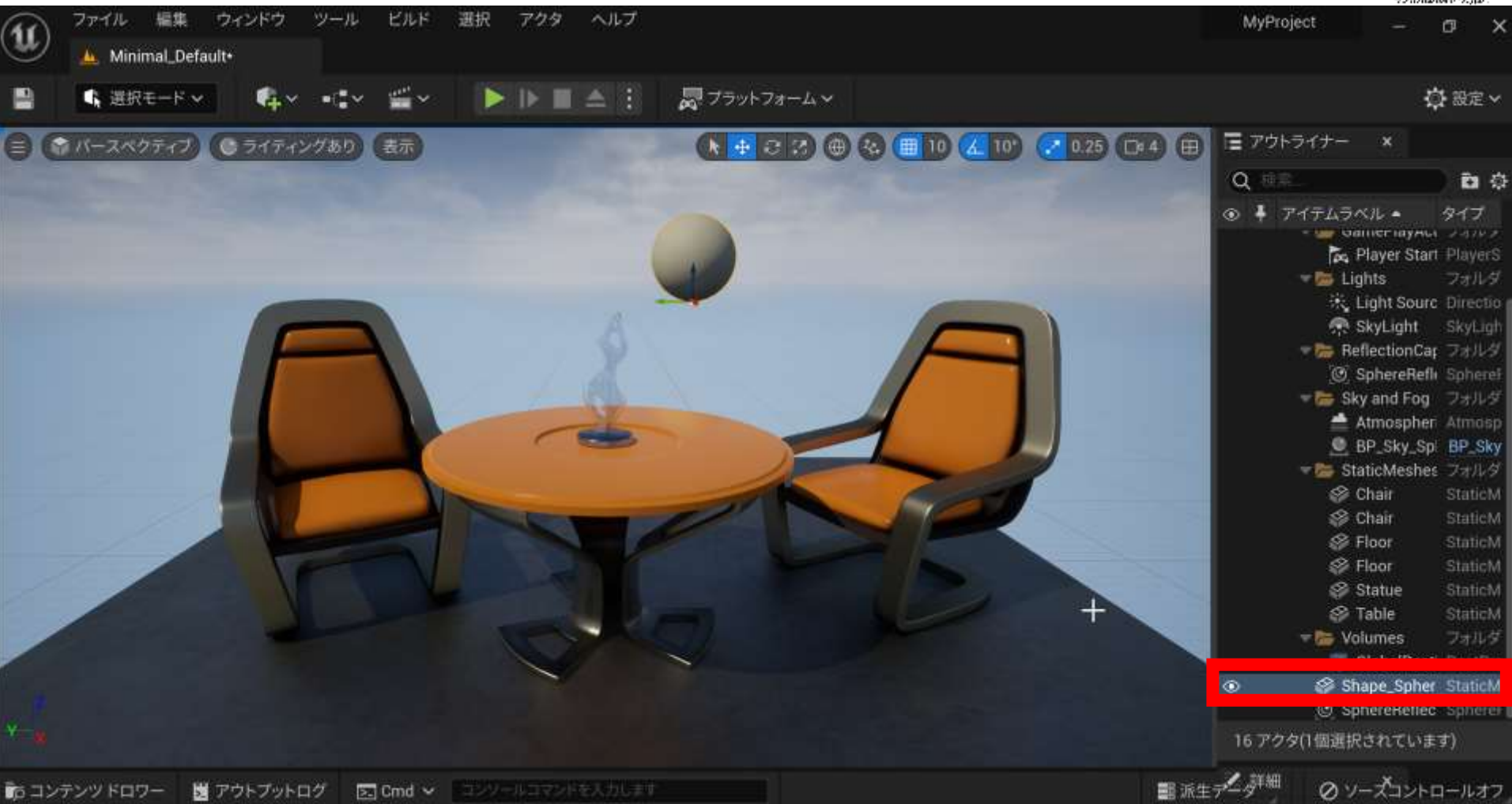


② Shapes を開く



③ 種類を選び、ビューポートにドラッグ&ドロップ 7

アウトライナーでアクターの確認

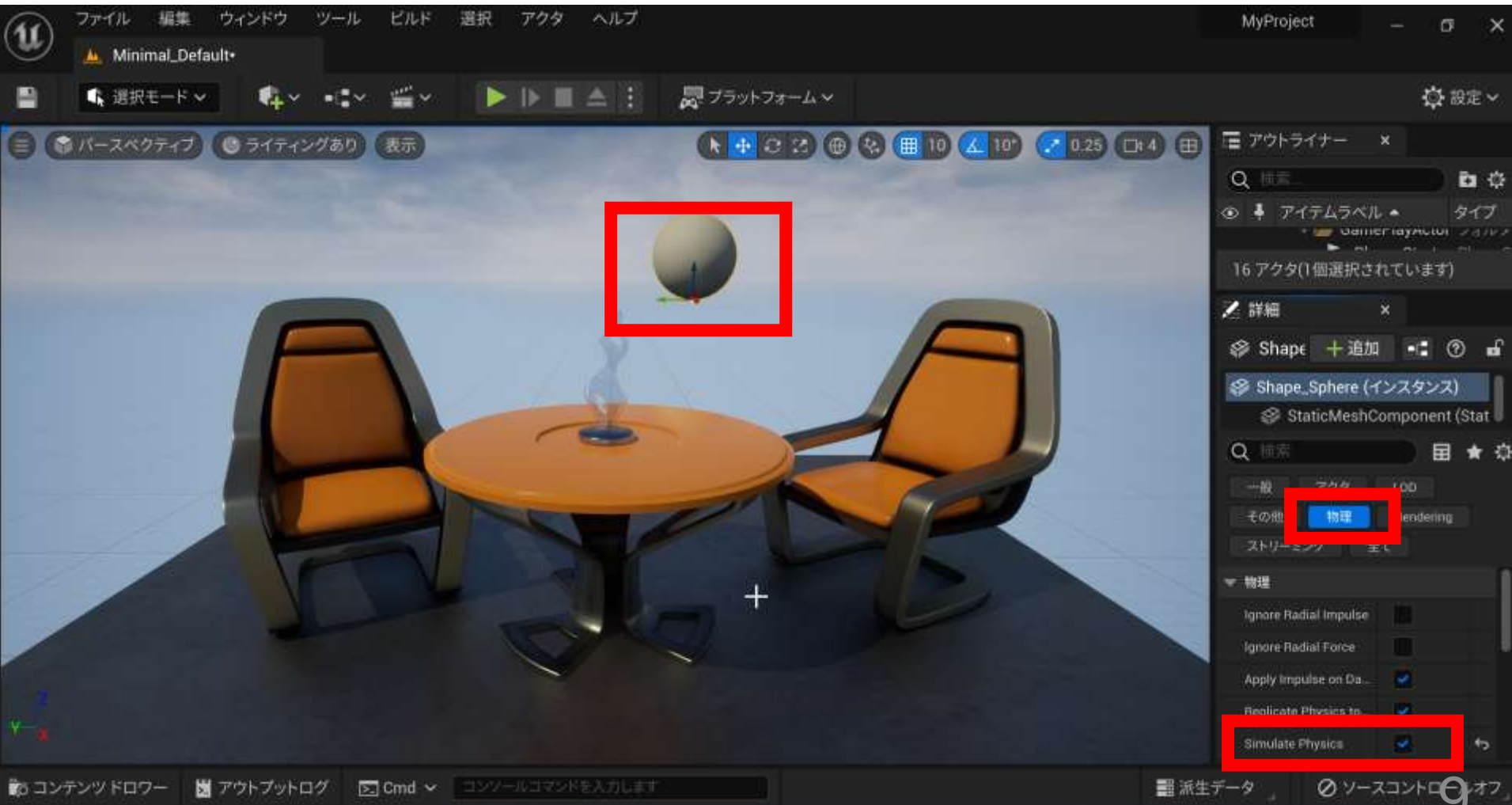


アクターを追加すると、アウトライナーの表示が増える

物理シミュレーション



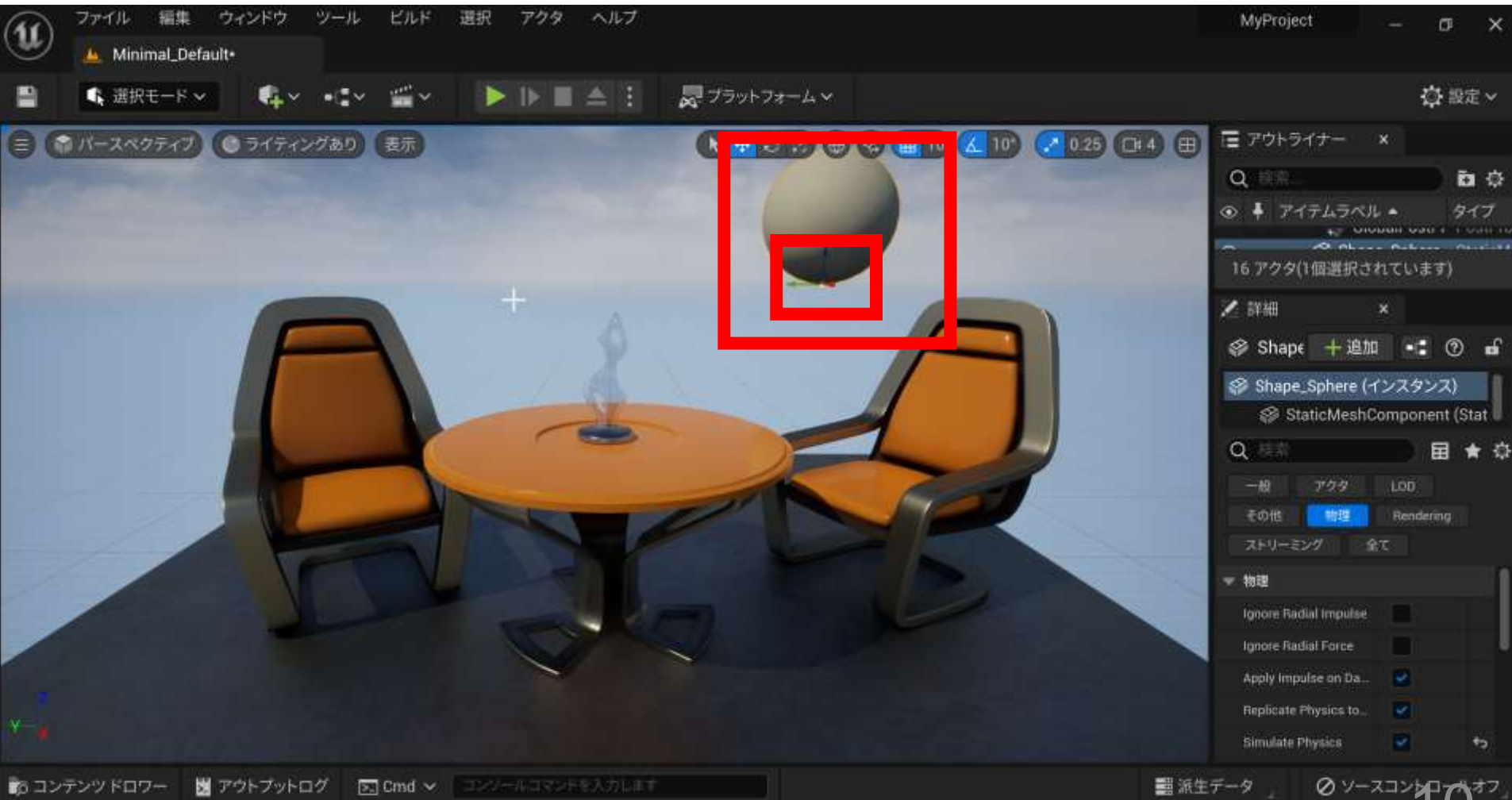
- ① **アクター**を選び、「物理 (Physics)」タブの「**Simulate Physics**」を**チェック**



物理シミュレーション



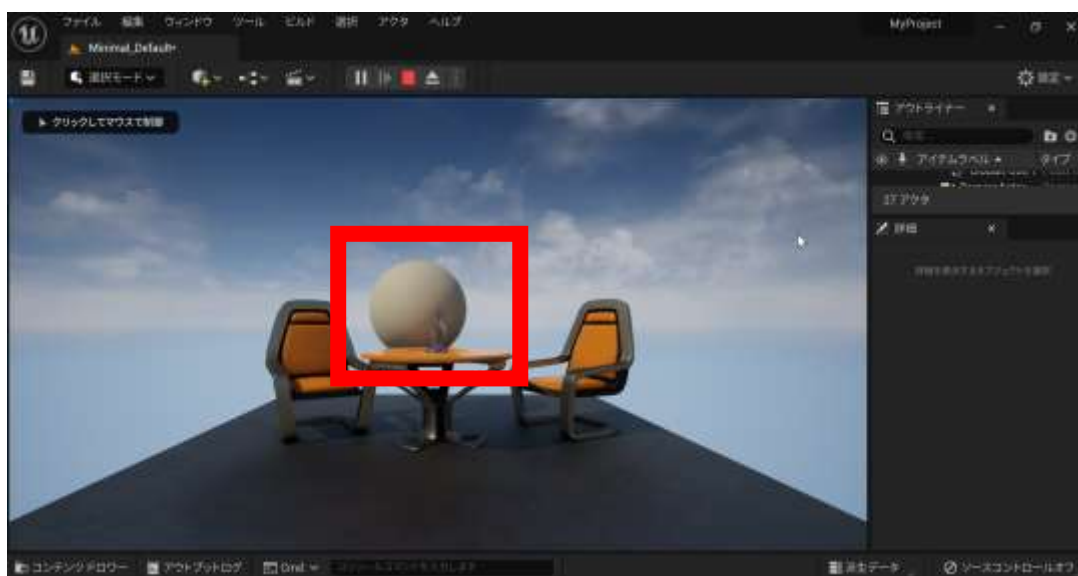
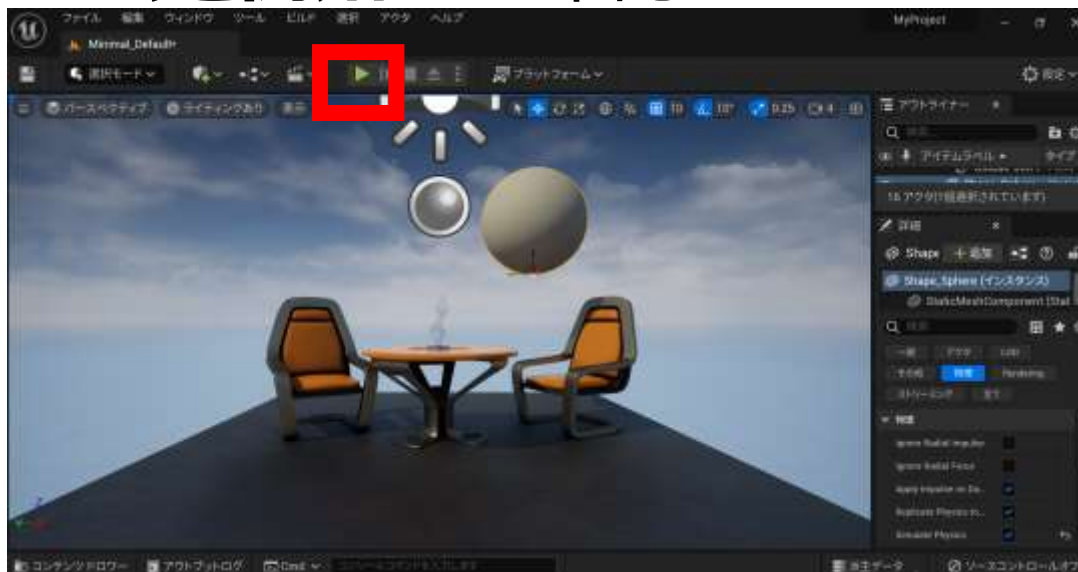
② **アクターを移動**しておく（アクターの**最初の位置**になる）



物理シミュレーション



③ ゲームを開始して確認





① アクターを多数置く。
全てのアクタについて **Simulate Physics** をオン



② **ゲームを開始して、確認**