



# ue-4. アクタの配置（移動，回転，拡大縮小）と複製

（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 in the top toolbar. The 'Outliner' panel on the right shows a hierarchy of objects, with '15 Actors' listed. The 'Viewport' in the center displays a scene with two orange chairs and a table. The 'Details' tab is active, showing options for editing actor properties.

**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

- **ビューポート**の基本操作
- **アクター**の移動, 回転, 拡大縮小
- **グリッドスナップ値**の設定
- **アクター**の複製

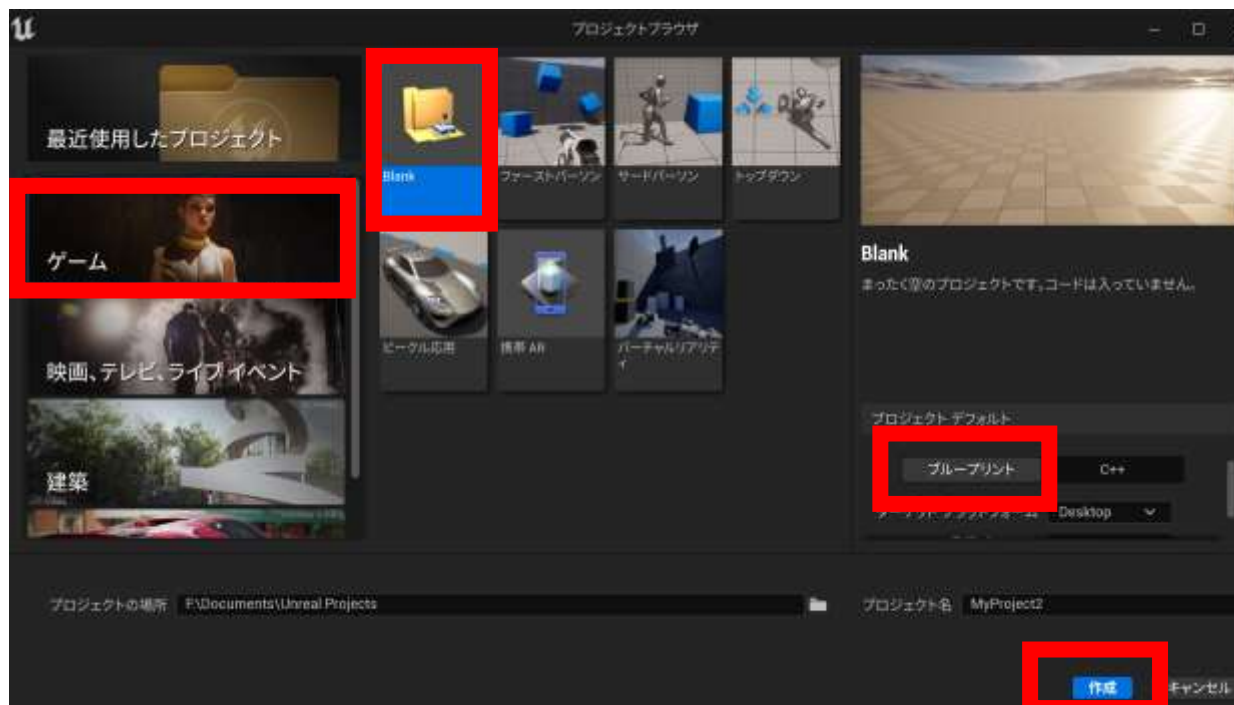
# 前準備



① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

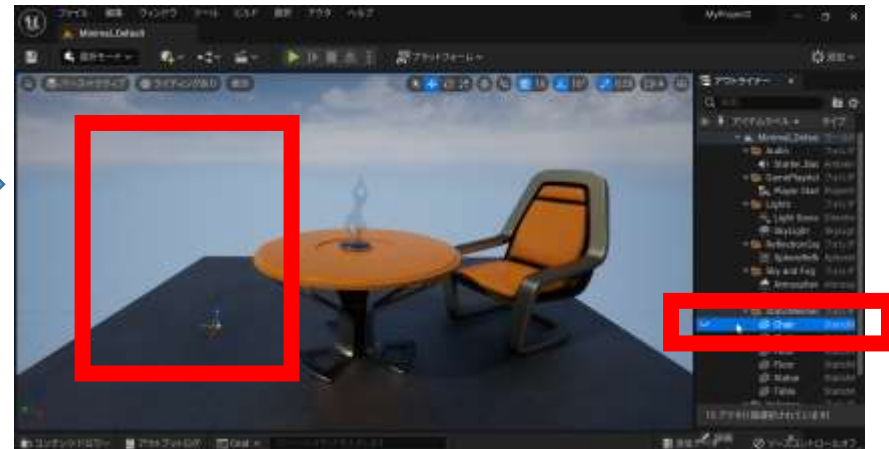
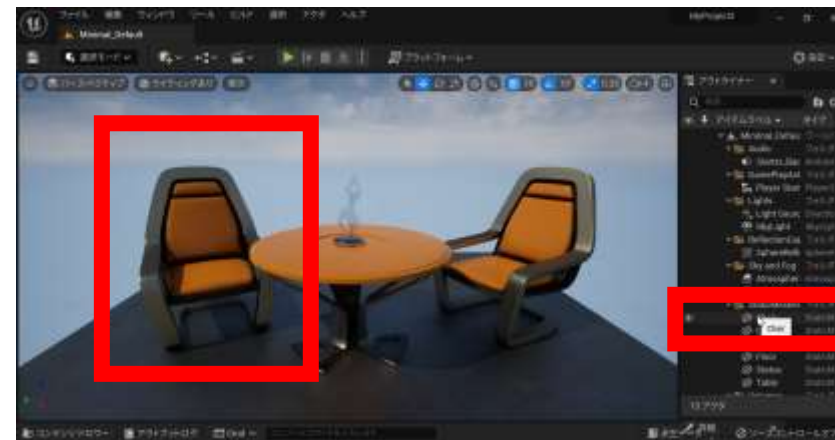
- ・ ゲーム
- ・ Blank (空白)
- ・ ブループリント (Blueprint)



# アクターの表示・非表示はアウトライナーで行う



アウトライナーには、  
全てのアクター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

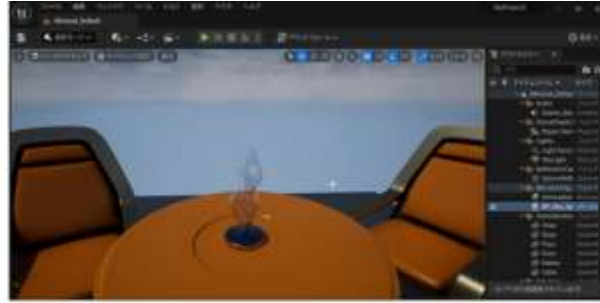


# ビューポートのパン，チルト： マウスの右ボタンを押しながらマウス移動





# 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





# アクタの移動，回転，拡大縮小



- **アクタ**を選択すると，ツール（3種類）のいずれかが表示される。
  - 移動ツール
  - 回転ツール
  - 拡大縮小ツール
- 「**詳細タブ**」で，**アクタ**の属性を確認，変更できる

# アクターの移動：アクターを選択ののち、 移動ツールで移動



アクターを選択.  
移動ツールが表示されている



移動ツールの赤, 緑, 青の  
矢印を用いて移動

# アクターの回転：アクターを選択ののち、Eキー（またはメニュー）で、回転ツールに



アクターを選択ののち、Eキーか、メニューで「**回転ツール**」を選ぶ

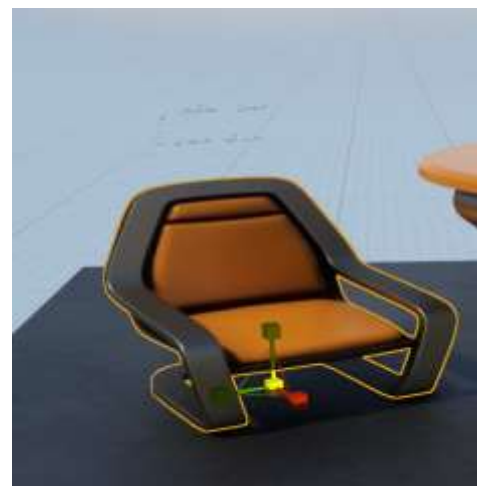
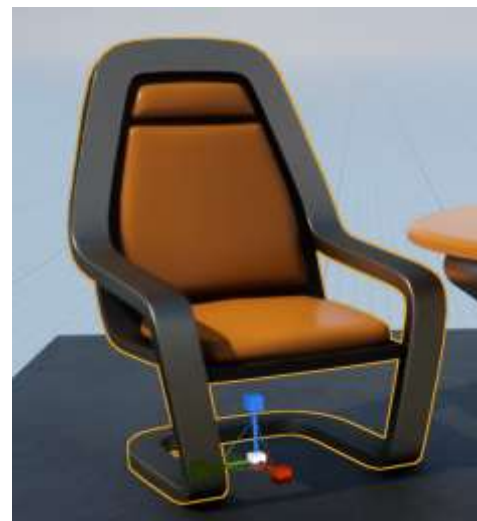


**回転ツール**の赤，緑，青を用いて回転

# アクターの拡大縮小：アクターを選択ののち、Rキー（またはメニュー）で、スケールツールに



アクターを選択ののち、Rキーか、メニューで「**スケールツール**」を選ぶ



**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



アクターを選択ののち，  
詳細タブで，確認や操作



# グリッドスナップ値

- ビューポートの上で設定. 移動, 回転, 拡大縮小のグリッドスナップの単位





# アクターの複製 (Clone)



- 複製は、メニューで「編集」, 「複製」を選ぶか、  
[CTRL] + W

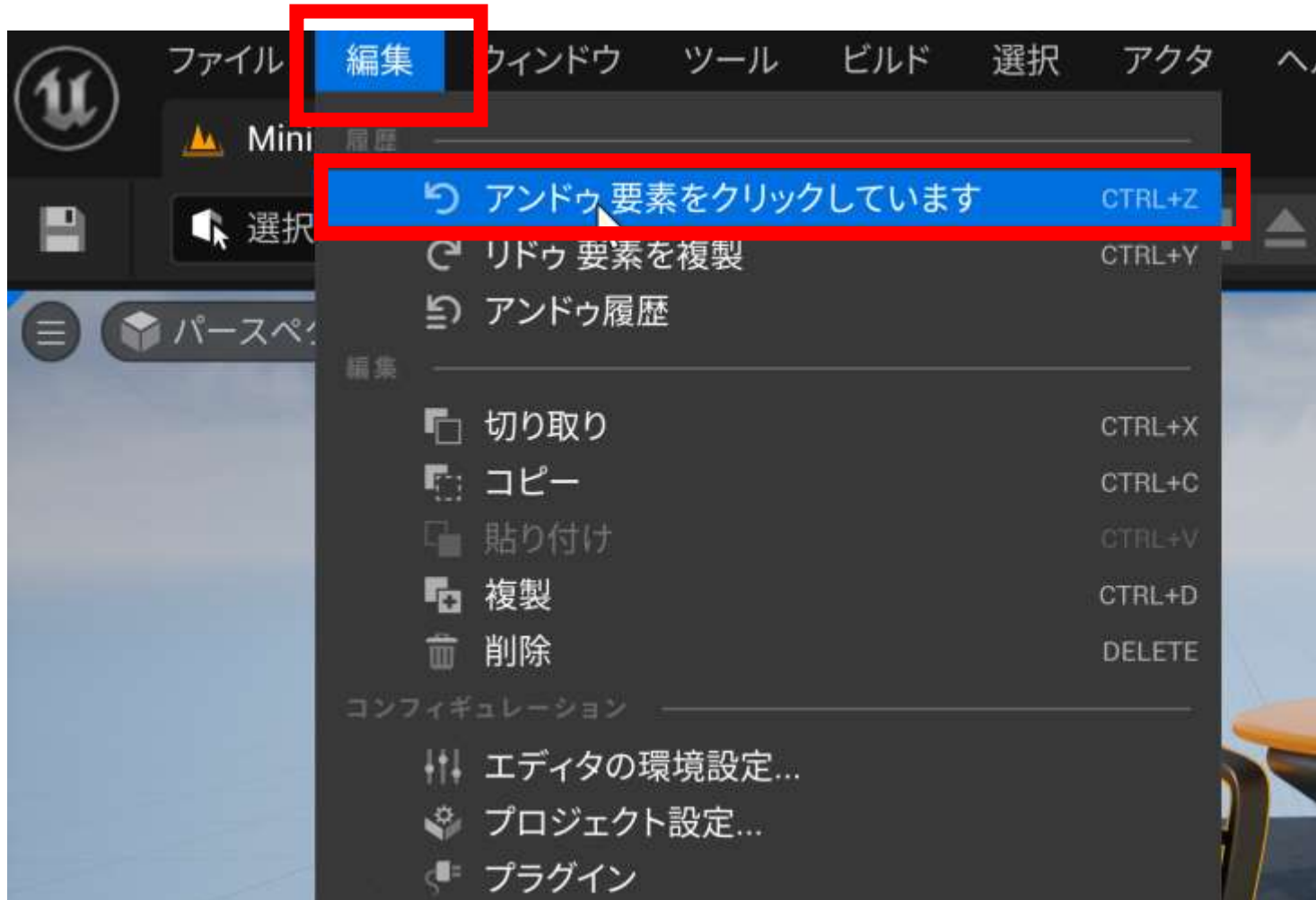




# アンドウ (Undo)



- アンドウは、メニューで「編集」, 「アンドウ」を選ぶか, [CTRL] + z



# 演習：机を取り囲むように，椅子を3脚配置 しなさい



- 椅子を複製し，移動や回転



# まとめ



- **ビューポート画面**は、マウスで操作する
- **アクター**を選択すると、ツール（3種類）のいずれかが表示される。
  - 移動ツール
  - 回転ツール
  - 拡大縮小ツール
- 「**詳細タブ**」で、**アクター**の属性を確認、変更できる
- **グリッドスナップ値**を設定できる
- 複製 (Clone)
- アンドウ (Undo)