



ue-4. アクタの配置（移動，回 転，拡大縮小）と複製 （Unreal Engine シリーズ）

<https://www.kkaneko.jp/cc/ue/index.html>

金子邦彦

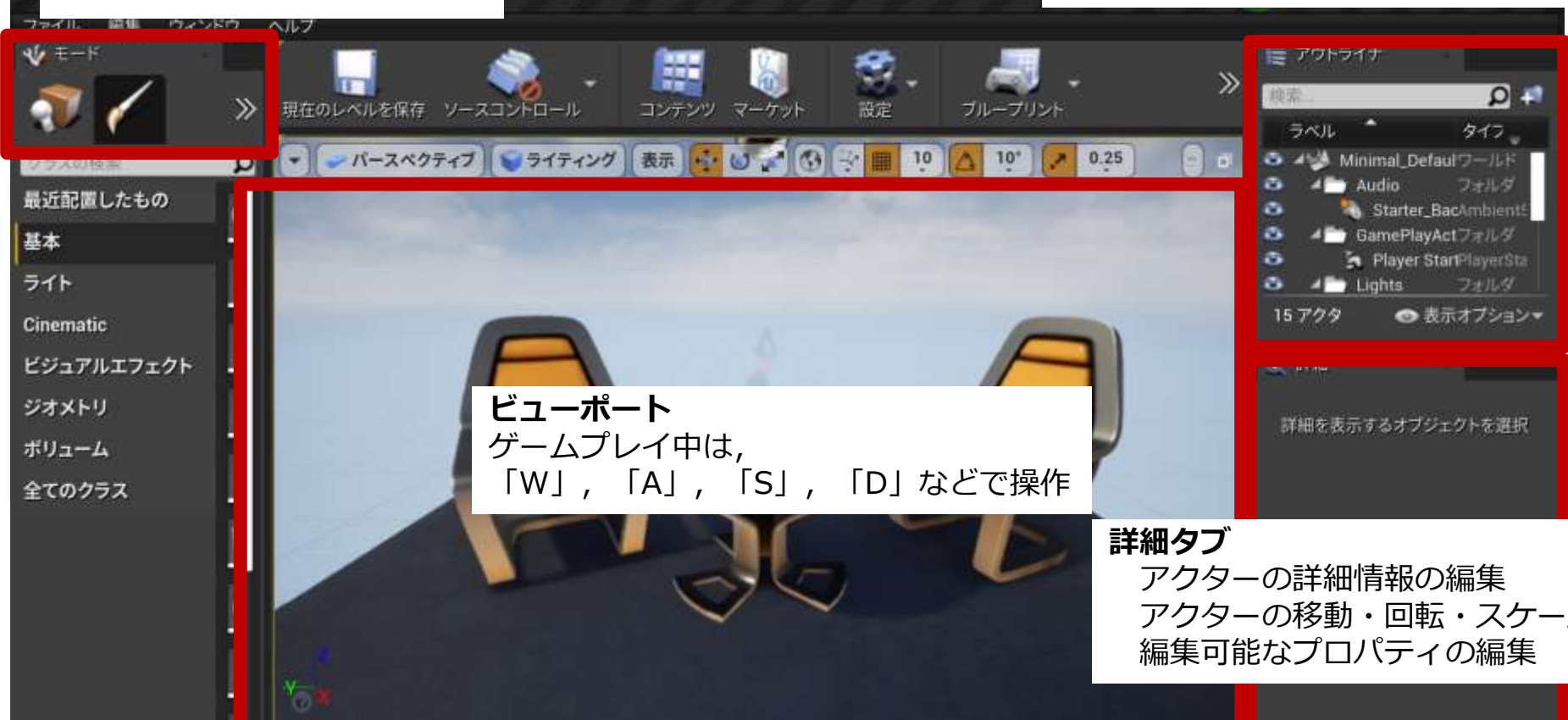


モードタブ

さまざまなモードの切り替え

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

ゲームプレイ中は,
「W」, 「A」, 「S」, 「D」などで操作

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

コンテンツブラウザ

コンテンツアセットの編集



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



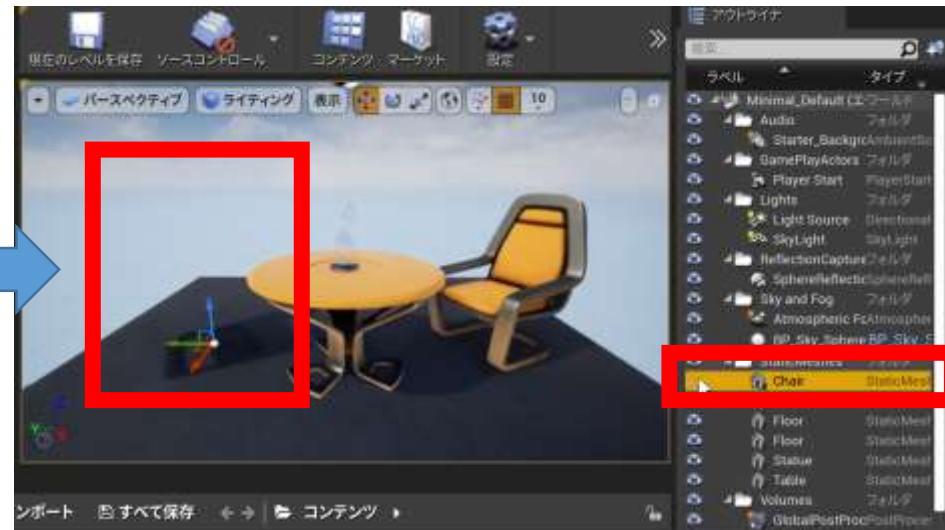
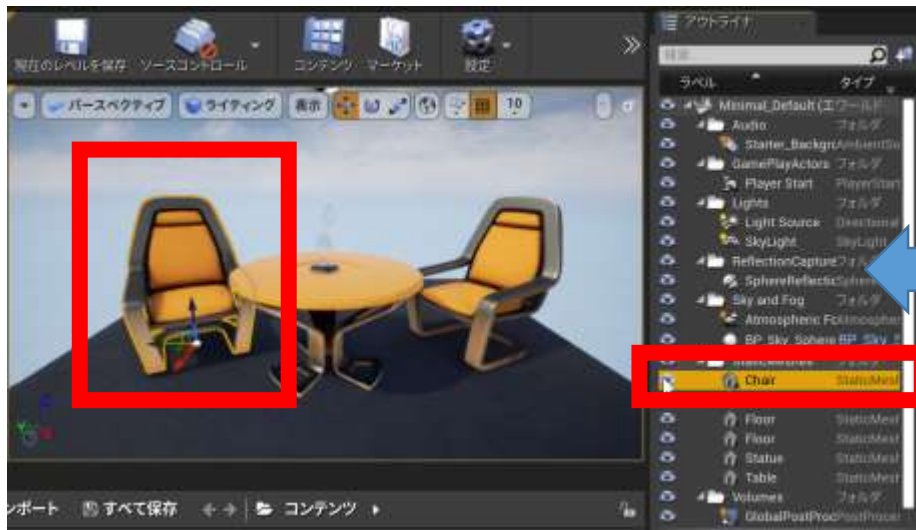
- ① Unreal Engine を起動
- ② プロジェクトを作成しておくこと
 - ・ 種類 : **Blueprint** (ブループリント)
 - ・ テンプレート : **Blank** (空白)



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

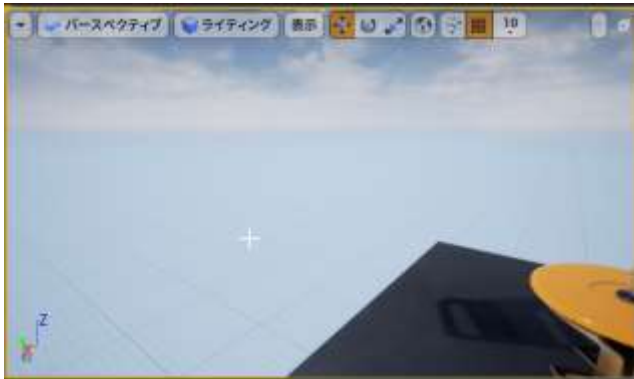
視線方向への前進後退：マウスホイール



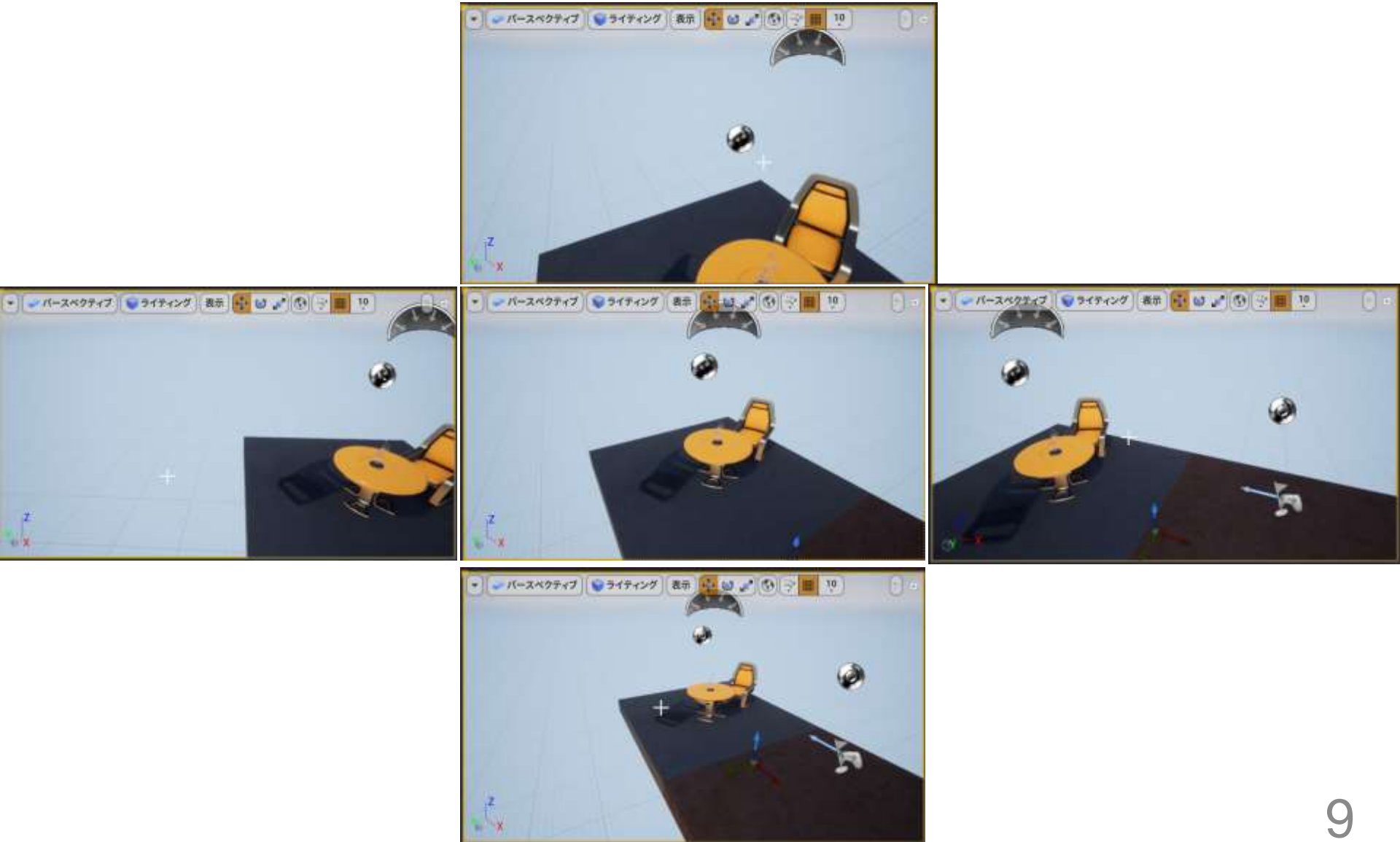
ビューポートの前進後退：マウスホイール



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



アクターの拡大縮小：アクターを選択ののち、 移動ツールで移動



アクターを選択すると
移動ツールが表示される

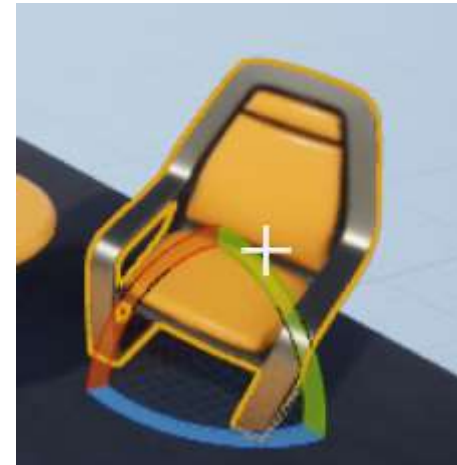


移動ツールの赤，緑，青の
矢印を用いて移動

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

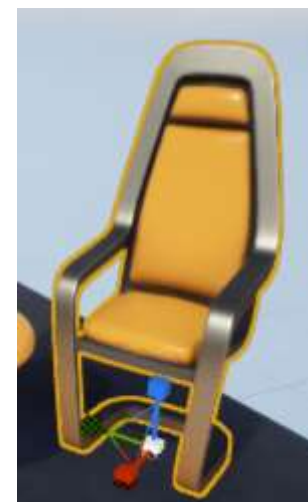


回転ツールの赤，緑，青
を用いて回転

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、Wキーか、メニューで「**スケールツール**」を選ぶ

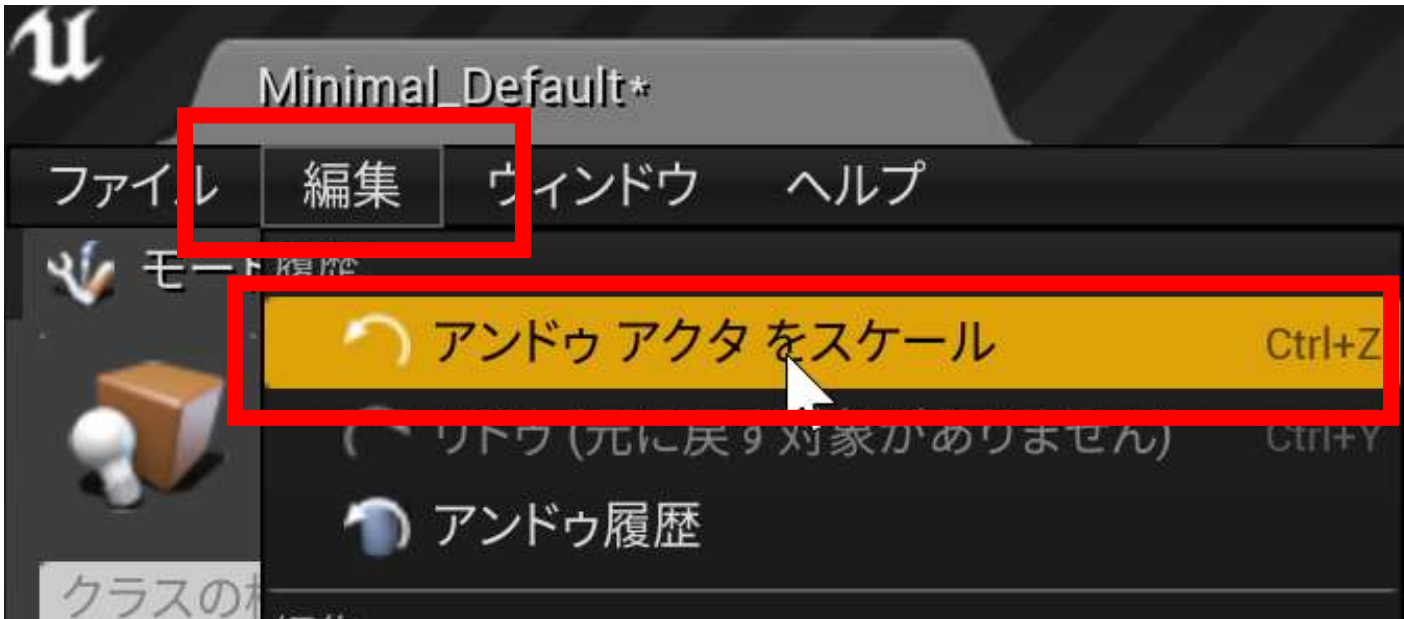


スケールツールの赤，緑，青を用いて拡大縮小



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



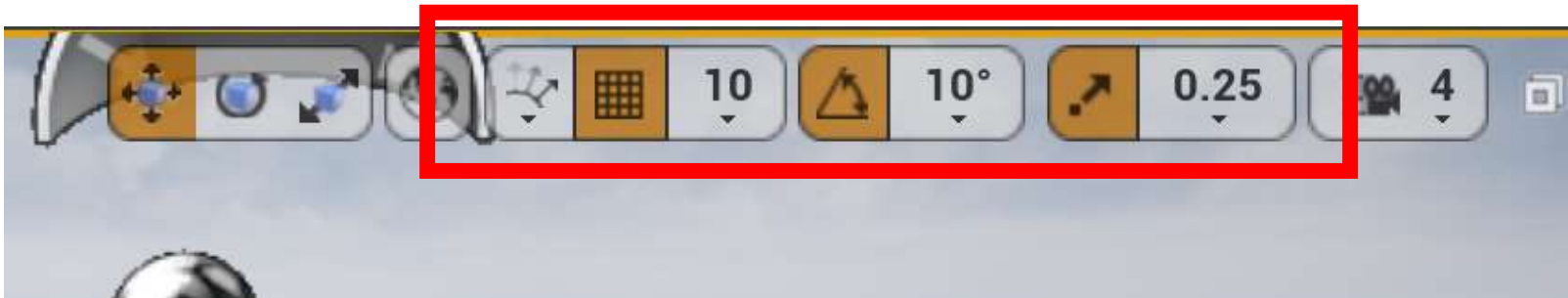
位置, 回転, 拡大縮小は, 「詳細」でも 操作できる





グリッドスナップ値

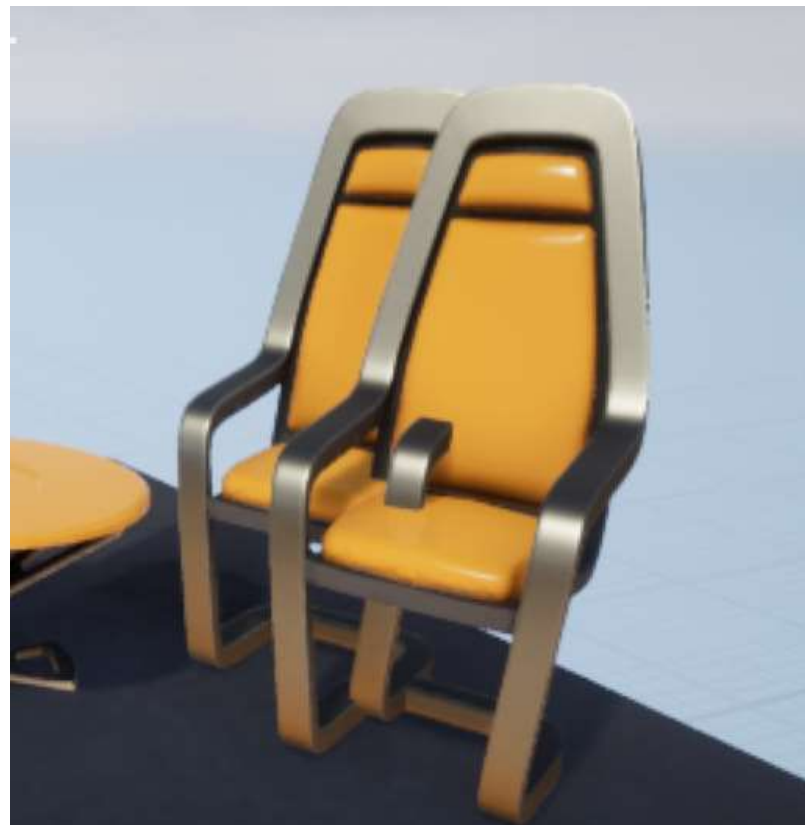
- メニューで設定. 移動, 回転, 拡大縮小のグリッドスナップの単位



アクターの複製 (Clone)



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



実習：机を取り囲むように，椅子を3脚配置 しなさい



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