



ue-4. オブジェクトの配置（移動，回転，拡大縮小）と複製

(Unreal Engine 5 入門)

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

金子邦彦



モードの切り替え



The screenshot shows the Unreal Engine 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 toolbar below has a '選択モード' button highlighted with a red box. The main viewport shows a 3D scene with a label 'ビューポート'. On the right, the 'アウトライナー' panel is open, showing a search bar and a list of objects. Below it, the '詳細' (Detail) panel is also open, showing a message to select an object for editing. The bottom status bar includes 'コンテンツドロー', '出力ログ', 'Cmd', 'コンソールコマンドを入力します', 'トレース', '派生データ', and '9/8/16 16:44:00'.

アウトライナー
すべてのオブジェクトを階層構造で表示

ビューポート

詳細タブ
オブジェクトの詳細情報の編集
オブジェクトの移動・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

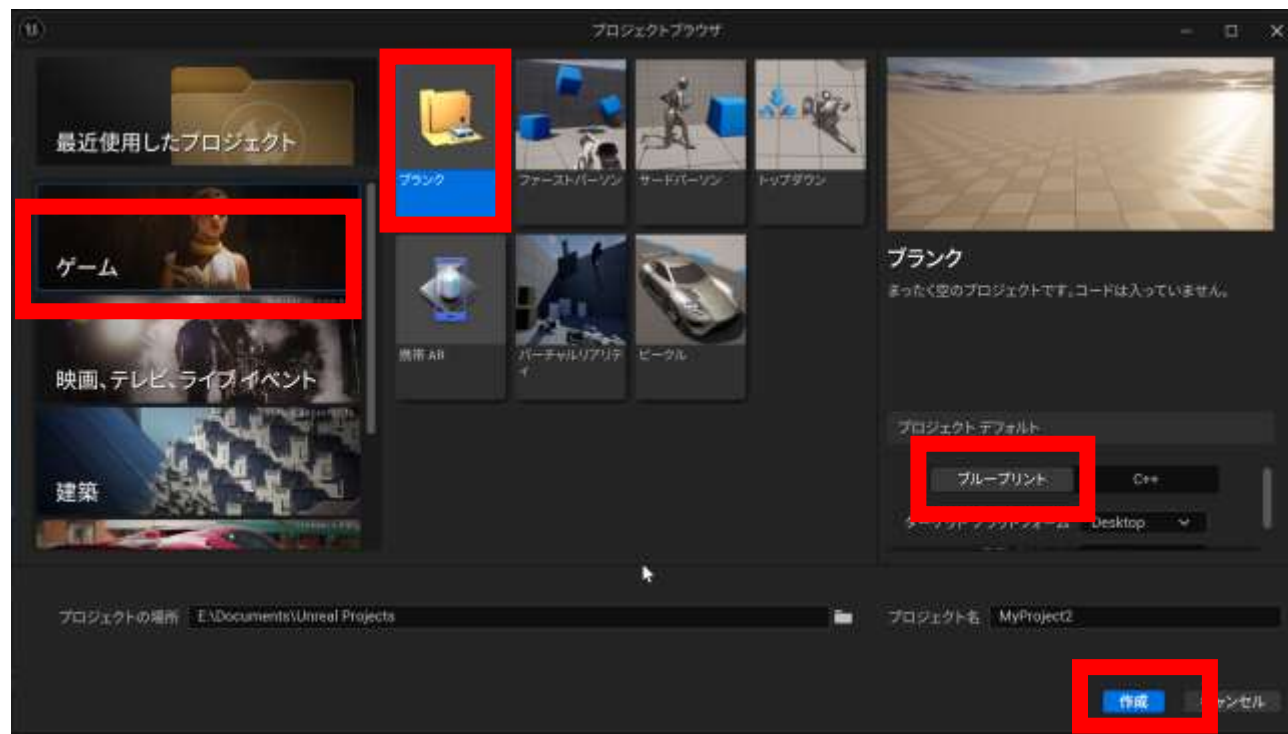
前準備



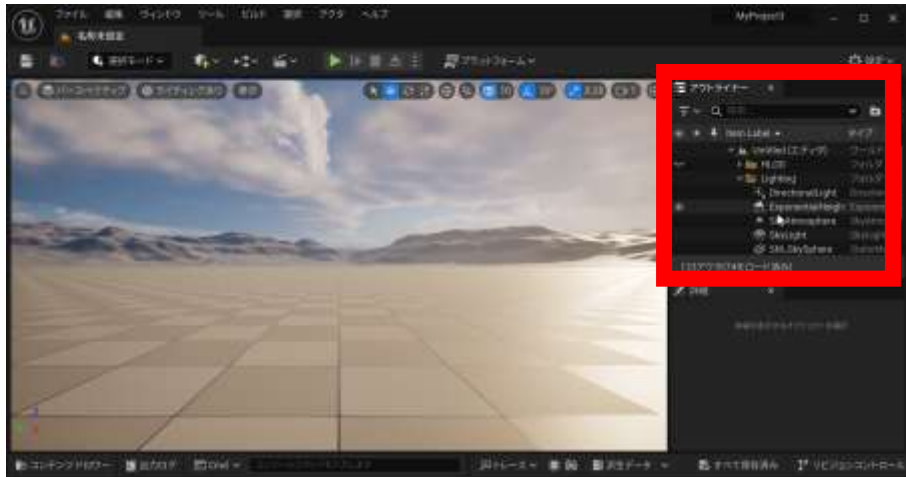
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

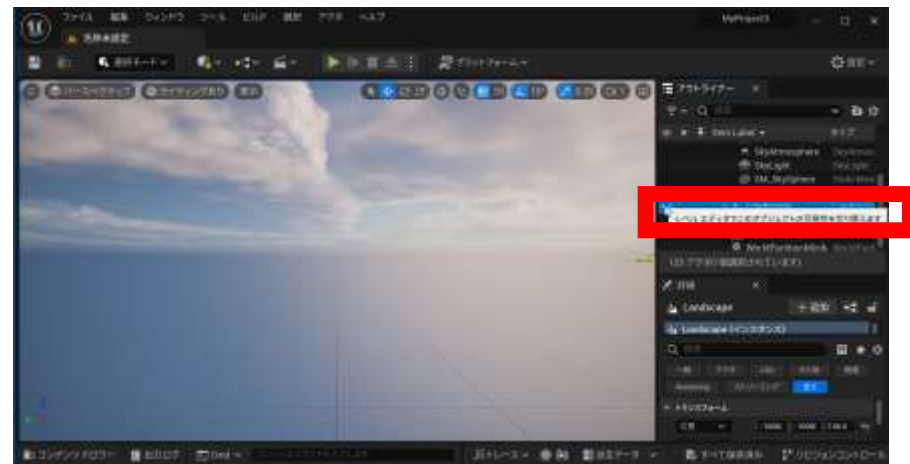
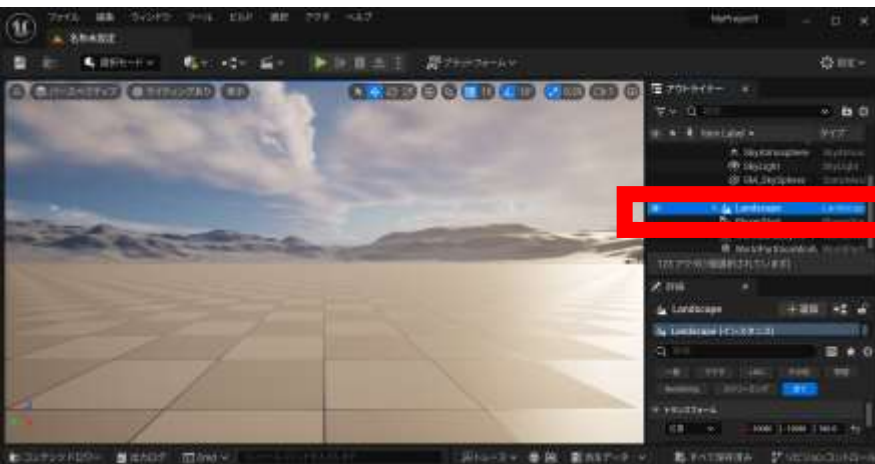
- ・ゲーム
- ・ブランク
- ・ブループリント (Blueprint)



オブジェクトの表示・非表示はアウトライナーで行う

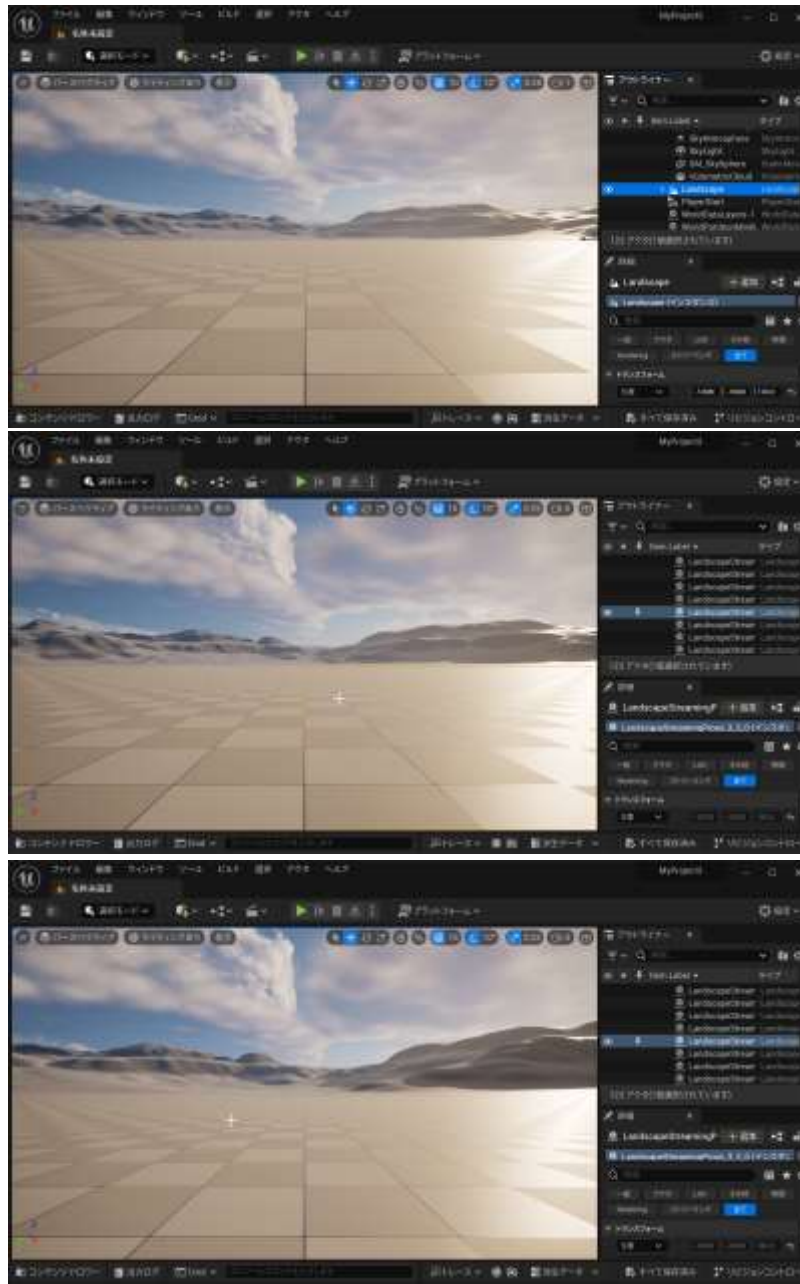


アウトライナーには、
全てのオブジェクトが階層構造で表示される

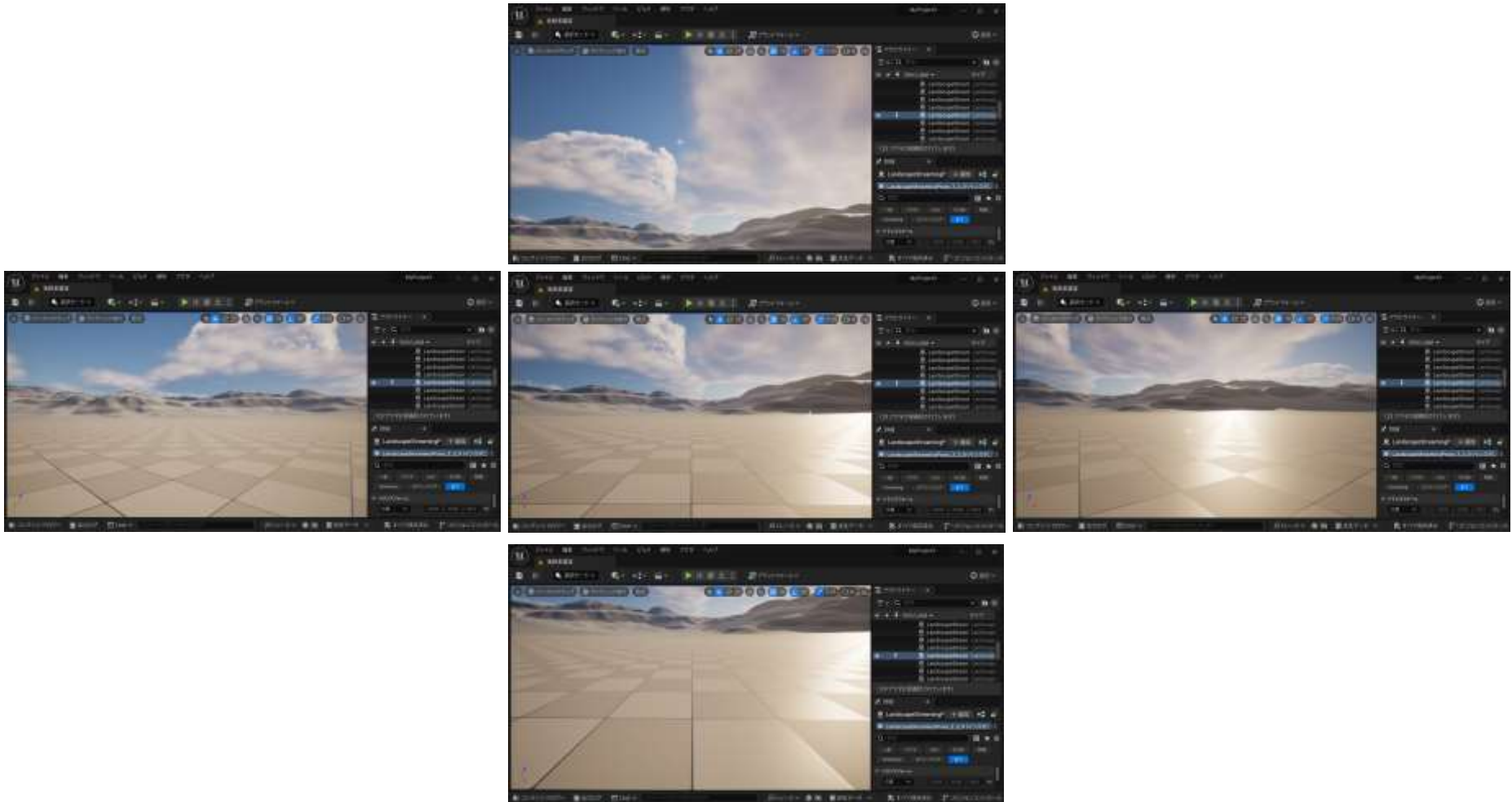


表示・非表示の切り替え

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

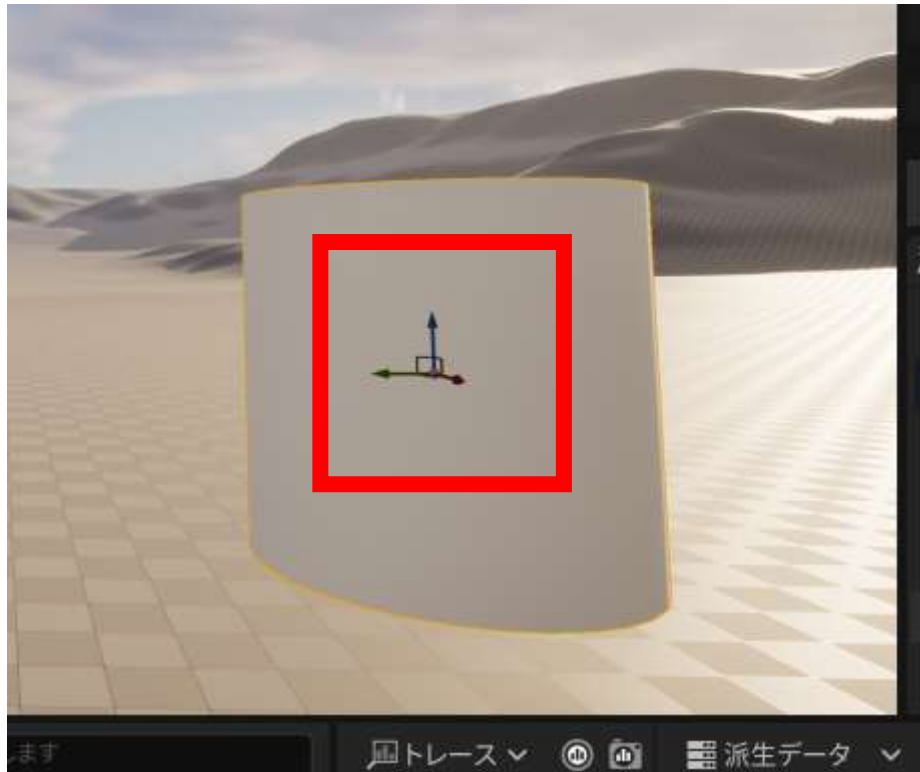


オブジェクトの移動, 回転, 拡大縮小

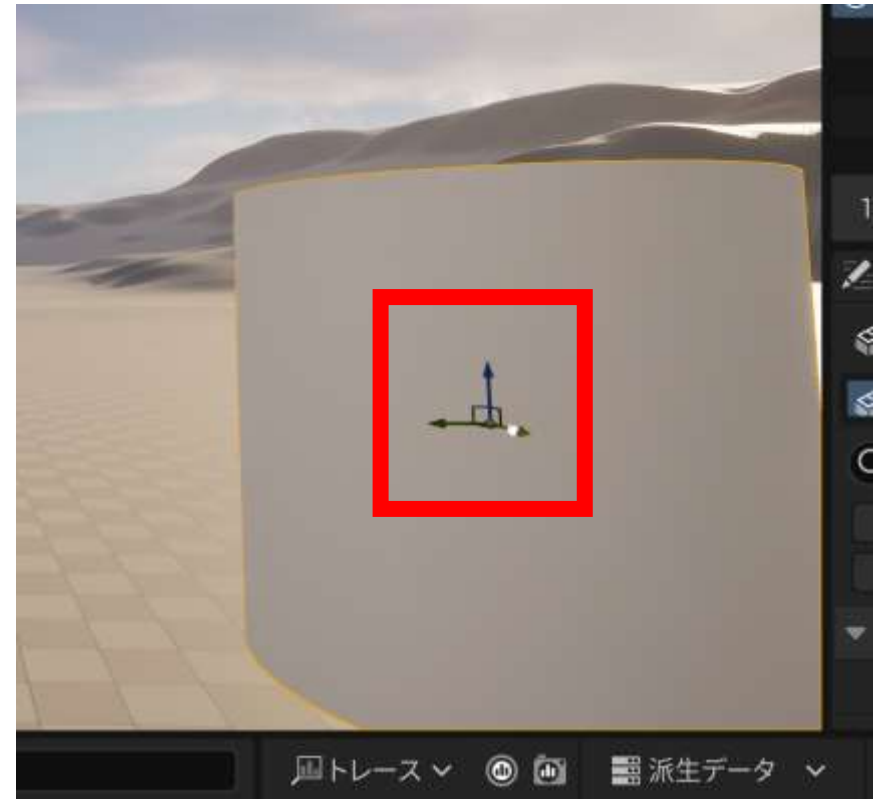


- **オブジェクト**を選択すると, ツール (3種類) のいずれかが表示される.
 - 移動ツール
 - 回転ツール
 - 拡大縮小ツール
- 「**詳細タブ**」で, **オブジェクト**の属性を確認, 変更できる

オブジェクトの移動：オブジェクトを選択ののち、移動ツールで移動

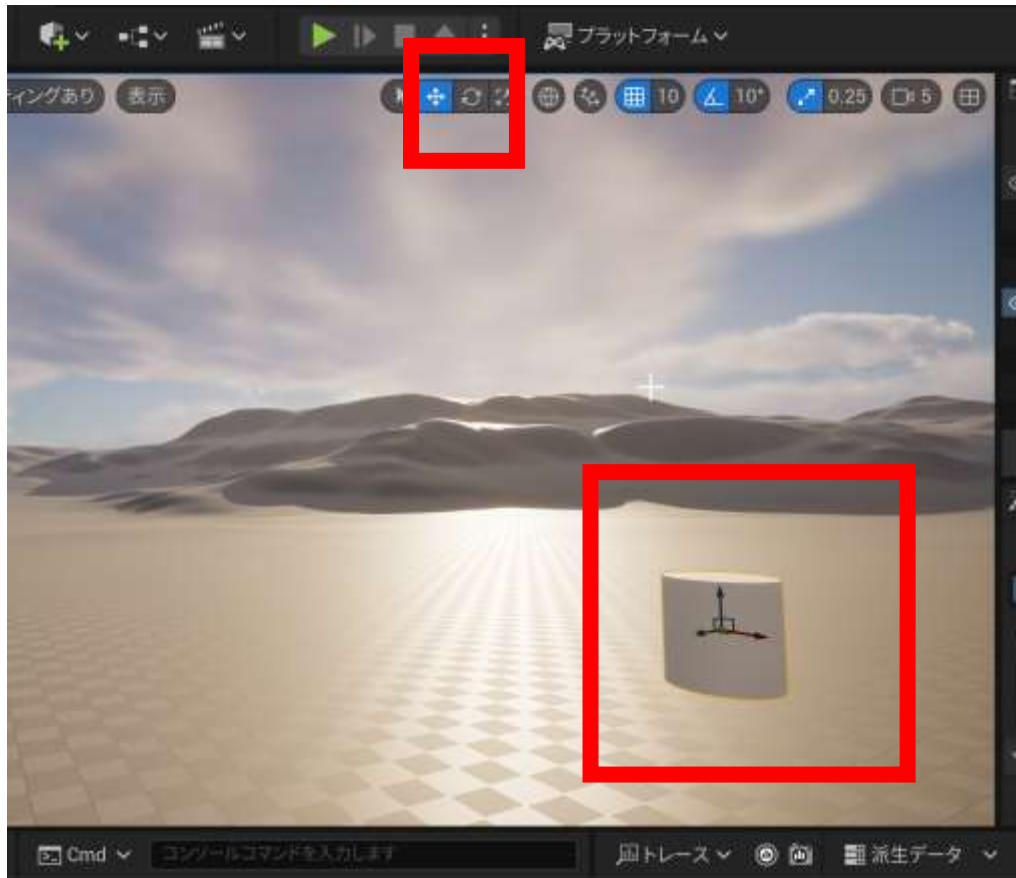


オブジェクトを選択.
移動ツールが表示されている

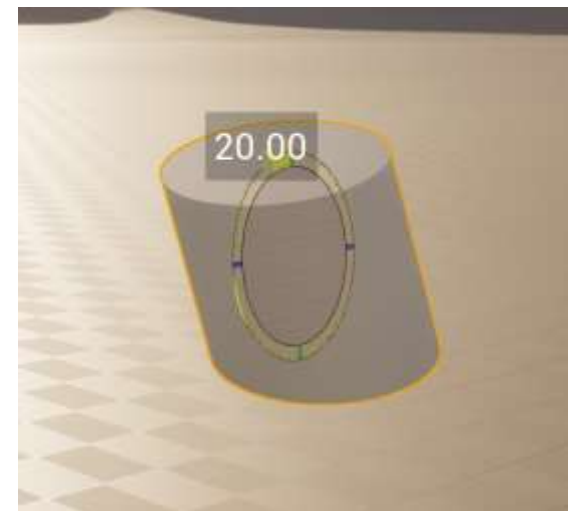
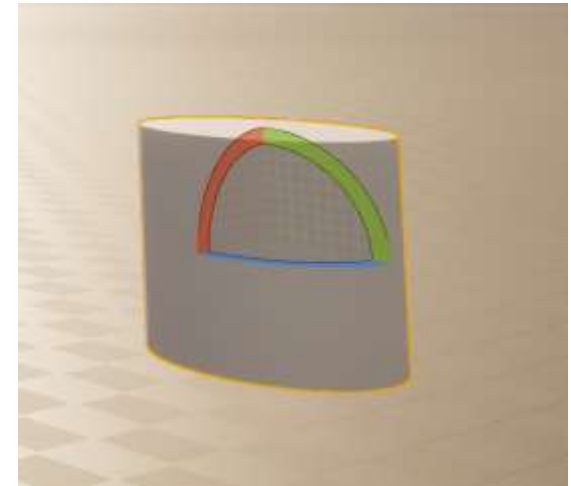


移動ツールの
矢印を用いて移動

オブジェクトの回転：オブジェクトを選択ののち、Eキー（またはメニュー）で、回転ツールに



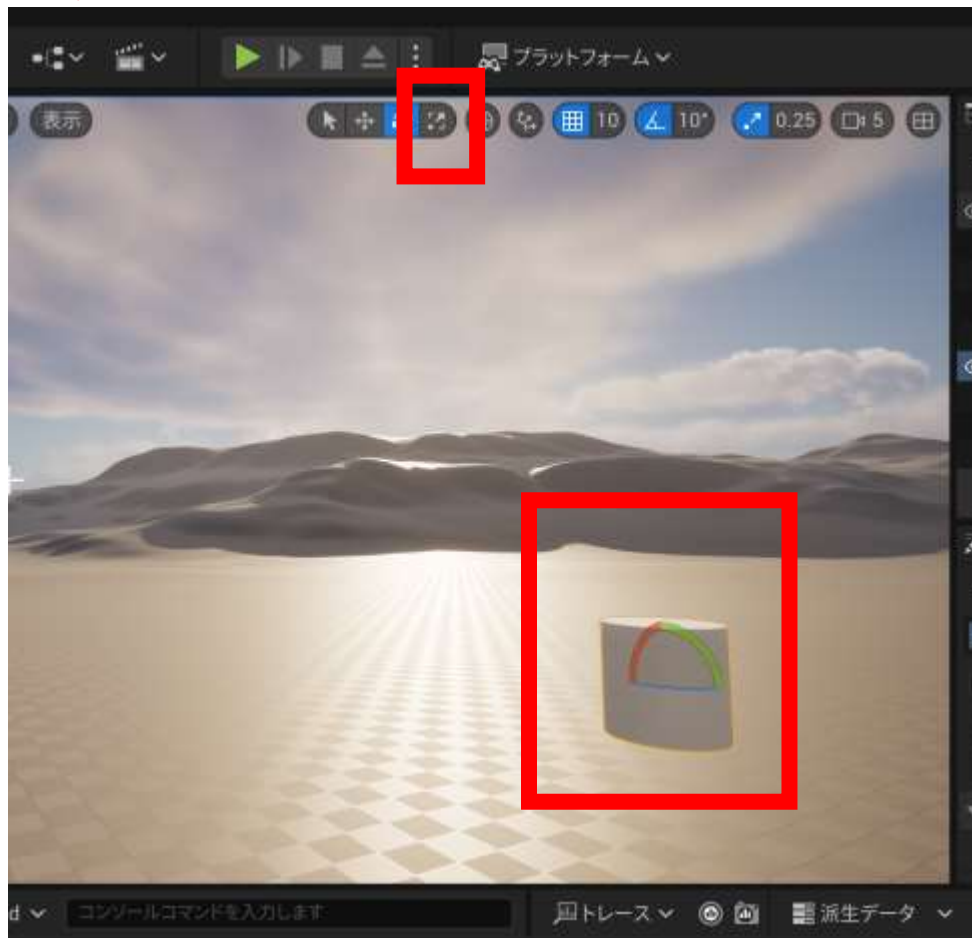
オブジェクトを選択ののち、Eキーか、メニューで「**回転ツール**」を選ぶ



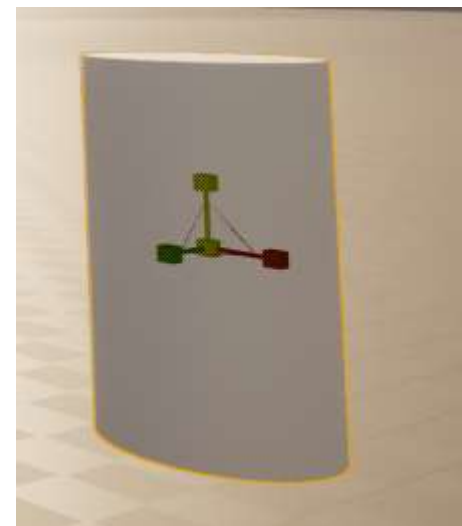
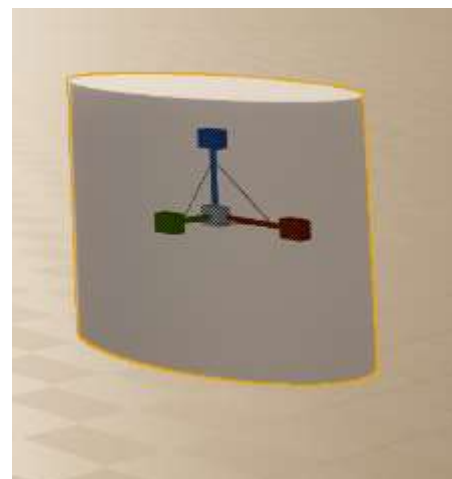
回転ツールの赤、緑、青を用いて回転



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（またはメニュー）で、スケールツールに

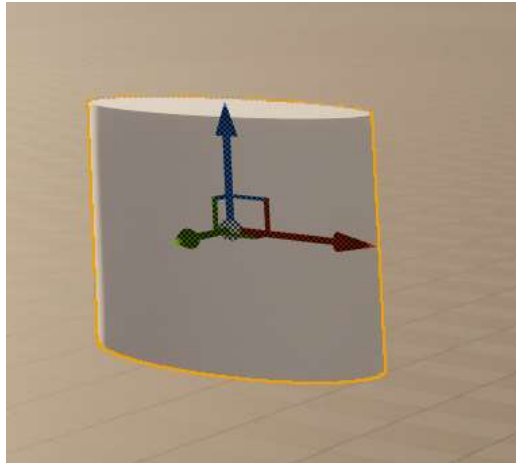


オブジェクトを選択ののち、Rキーか、メニューで「**スケールツール**」を選ぶ



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



オブジェクトを選択ののち，
詳細タブで，確認や操作



グリッドスナップ値

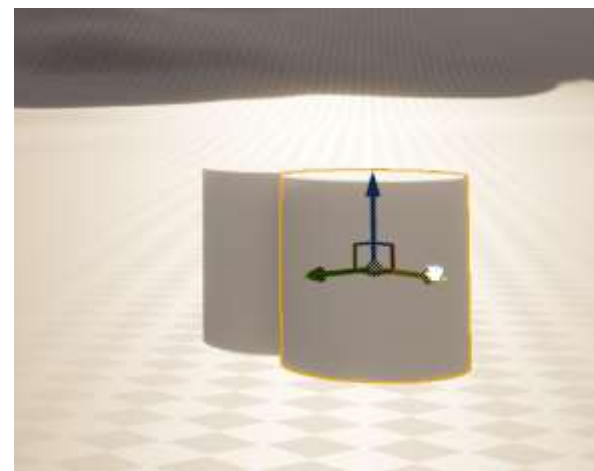
- ビューポートの上で設定. 移動, 回転, 拡大縮小の**グリッドスナップ**の単位



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、**オブジェクト**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)
- 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

