



ue-6. オブジェクトの追加, 物理シミュレーション

(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 contains various icons, with '選択モード' (Select Mode) highlighted by a red box. The main viewport shows a 3D scene with a mountain range and a large white crosshair. A white box labeled 'ビューポート' (Viewport) is placed over the scene. On the right side, the 'アウトライナー' (Outliner) panel is open, showing a list of objects and a search bar. Below it, the '詳細' (Detail) panel is open, showing options for editing object properties. A white box labeled '詳細タブ' (Detail Tab) is placed over the Detail panel. The bottom status bar shows '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 14:00'.

ファイル 編集 ウィンドウ ツール ビルド 選択 アクタ ヘルプ

MyProject3

名称未設定

選択モード

プラットフォーム

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

アウトライナー

Item Label タイプ

Untitled (エ3 ワールド)

123アクタ(74をロード済み)

詳細

詳細を表示するオブジェクトを選択

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

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 9/8/16 14:00



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

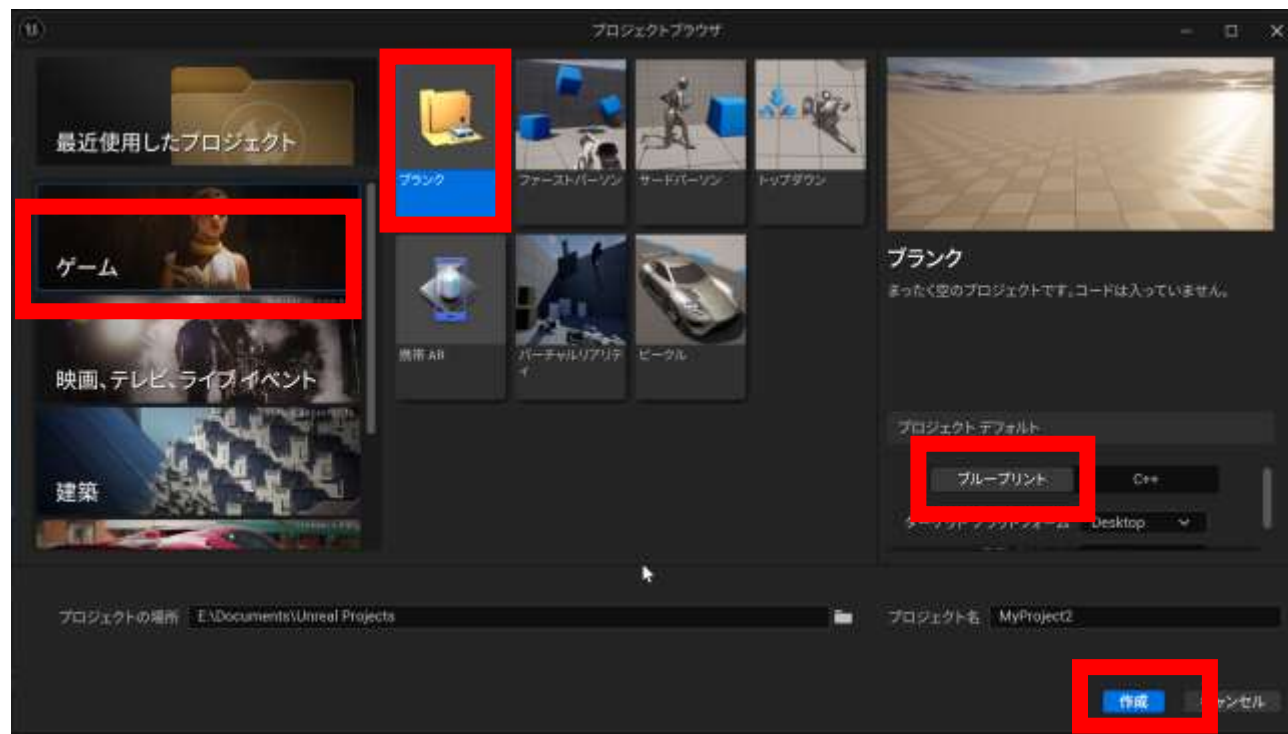
前準備



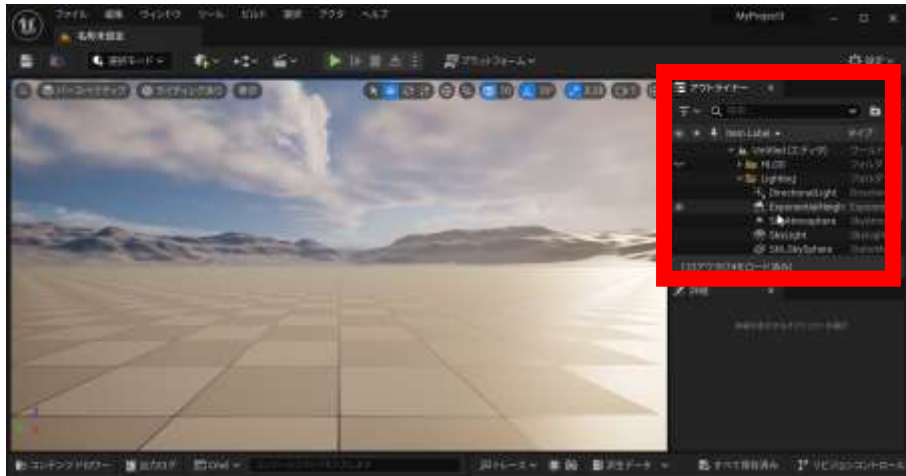
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

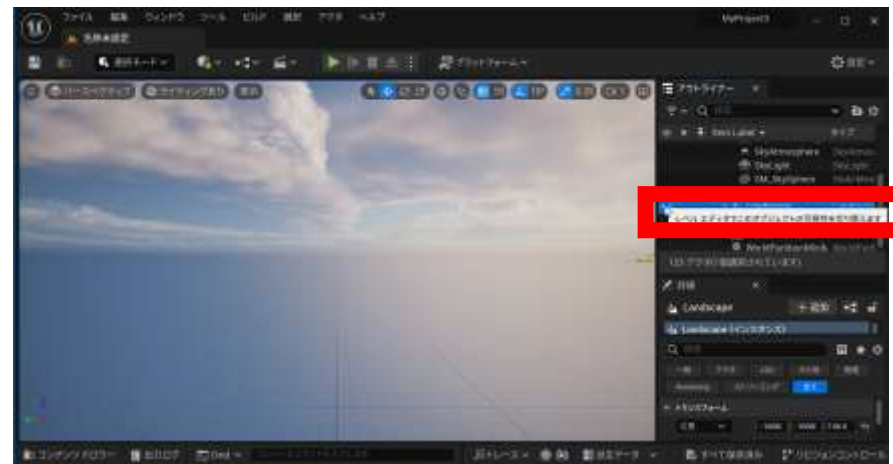
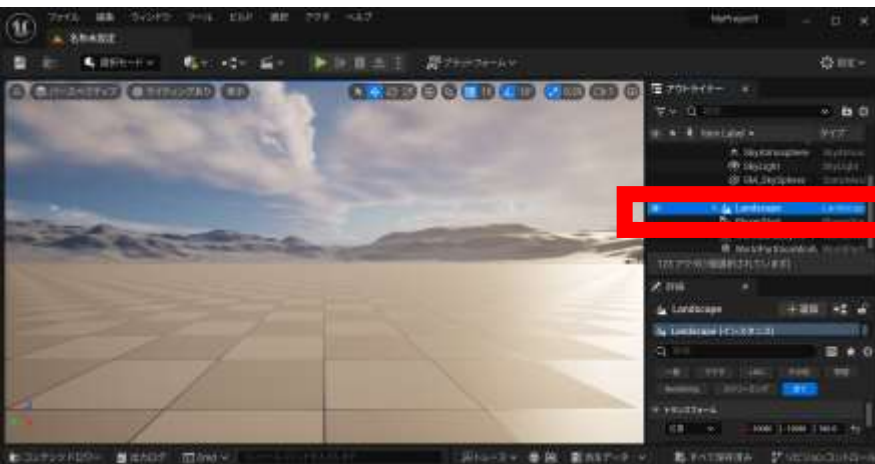
- ・ゲーム
- ・ブランク
- ・ブループリント (Blueprint)



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る



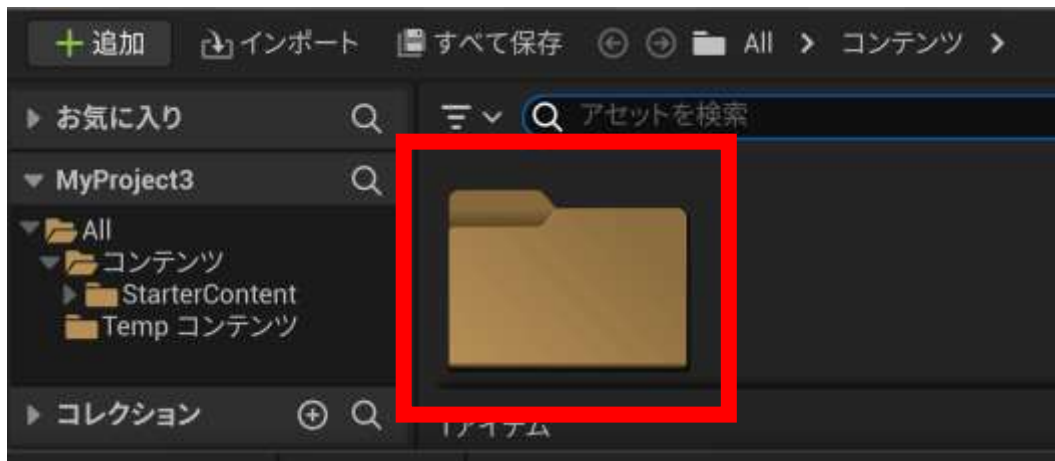
表示・非表示の切り替え

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。

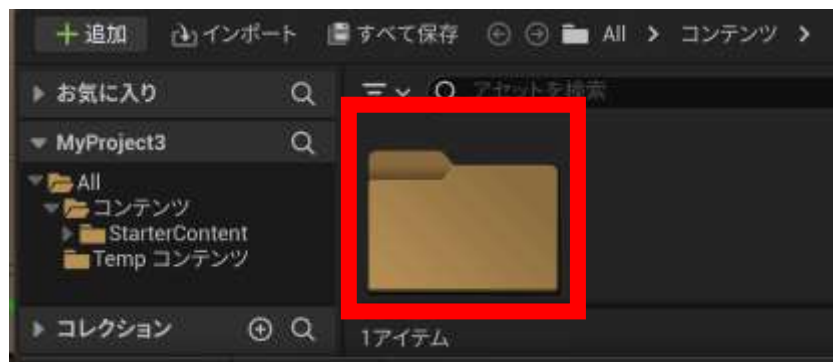
コンテンツが開き， **StarterContent** のフォルダが表示される



オブジェクトの配置



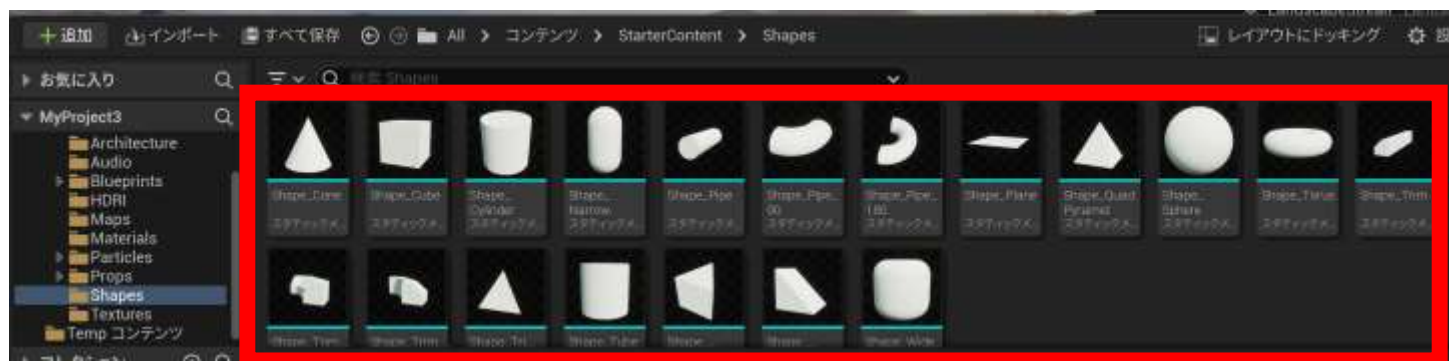
スターターコンテンツの中の **Shapes** から、**オブジェクト**を選んでみる



① コンテンツの StarterContent を開く

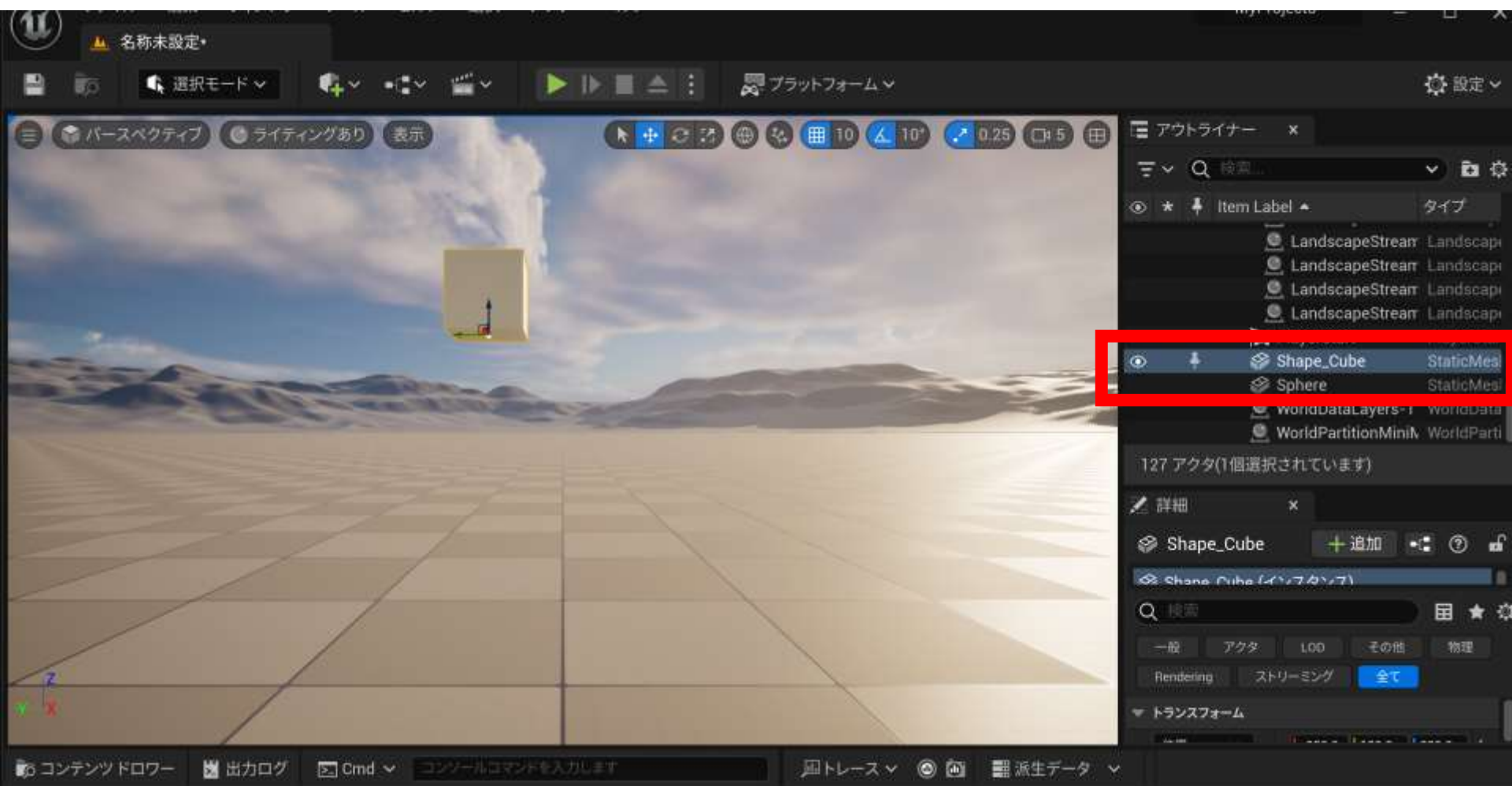


② Shapes を開く



③ 種類を選び、ビューポートにドラッグ&ドロップ 7

アウトライナーでオブジェクトの確認

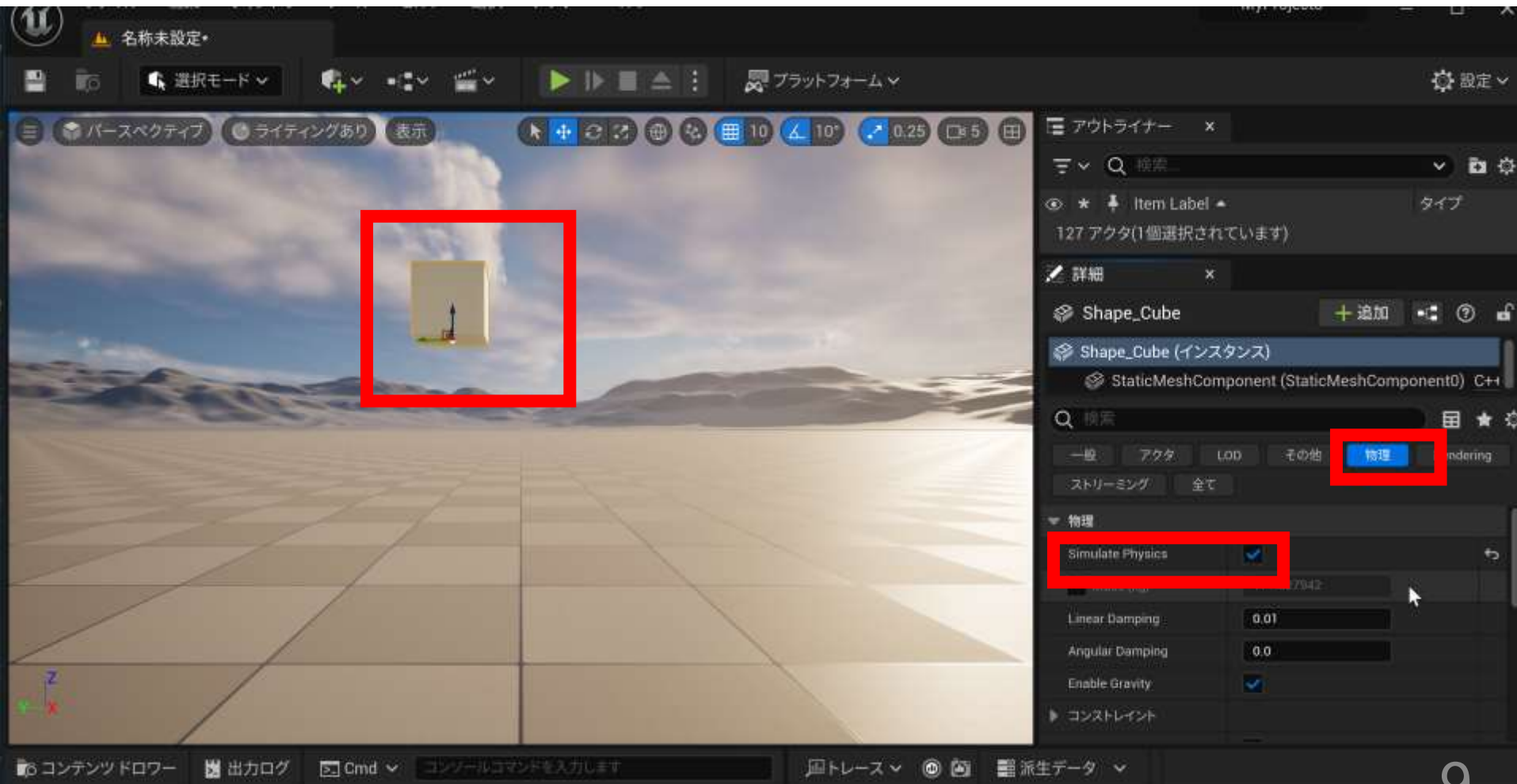


オブジェクトを追加すると、アウトライナーの表示が増える

物理シミュレーション



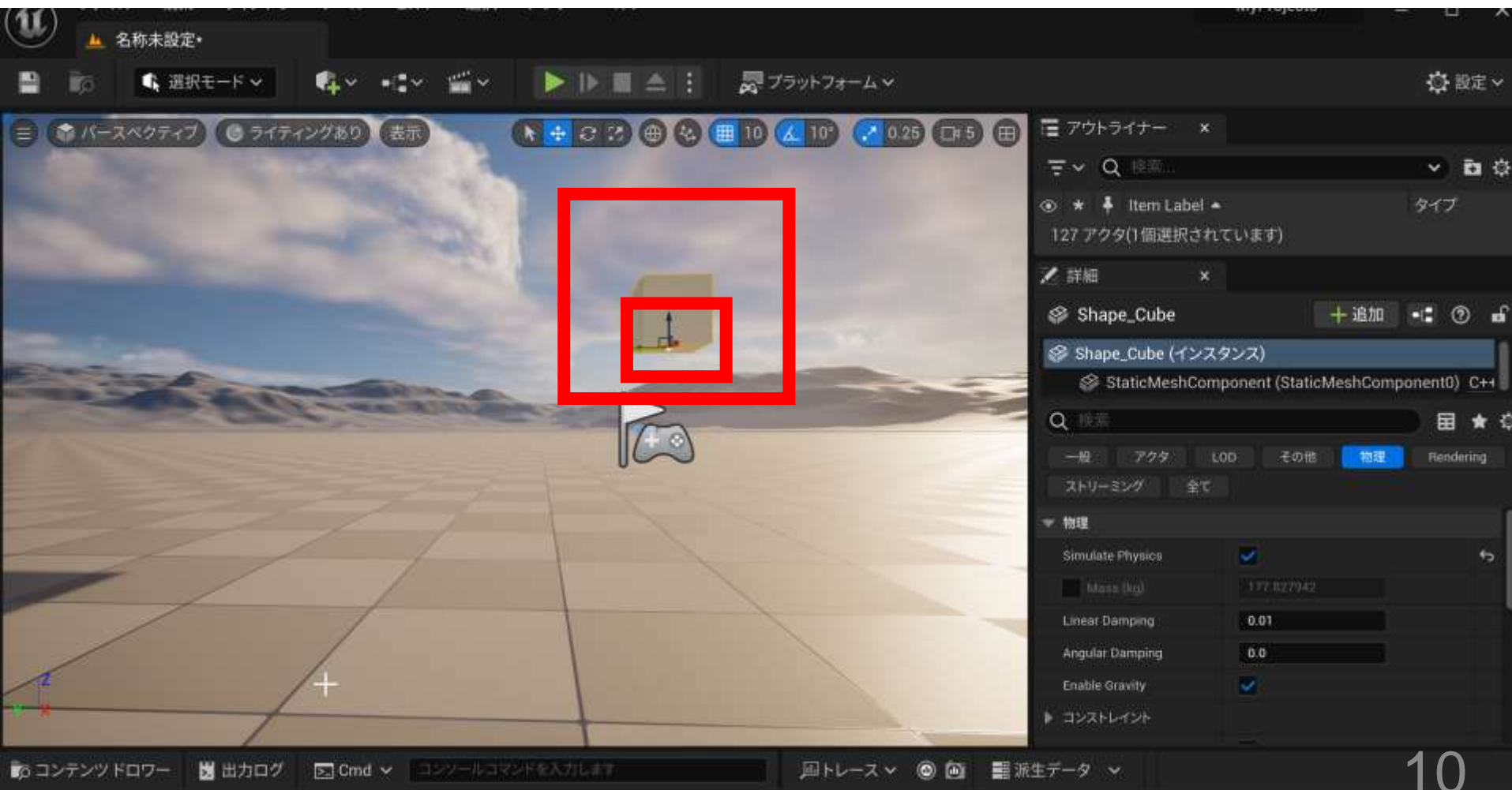
- ① オブジェクトを選び、「物理 (Physics)」タブの「Simulate Physics」をチェック



物理シミュレーション



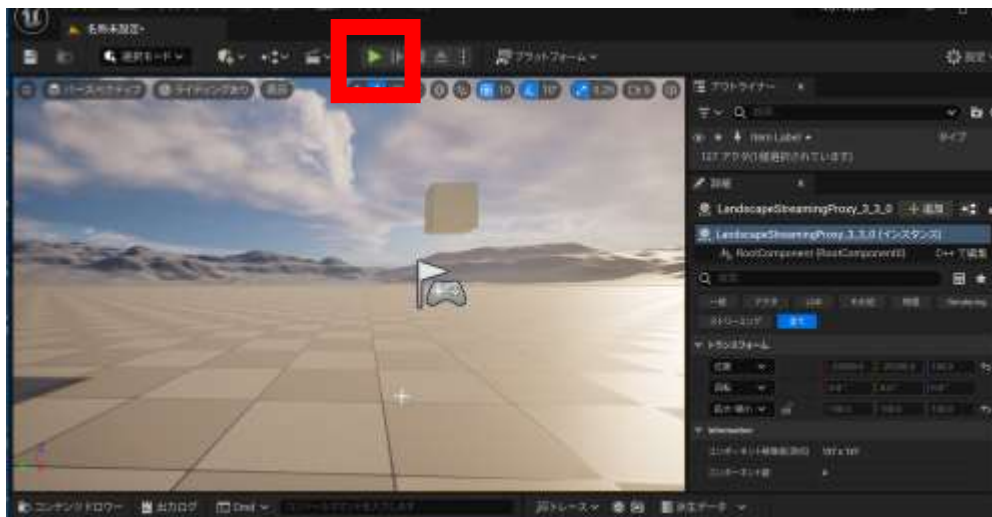
② オブジェクトを移動しておく (オブジェクトの最初の位置になる)



物理シミュレーション

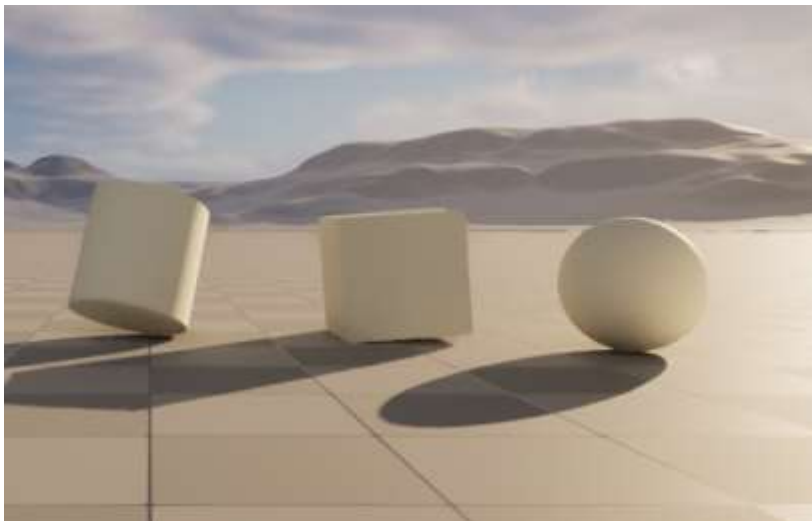


③ ゲームを開始して確認





① 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



② **ゲームを開始して、確認**