

## UE4 Tips Card

CameraActor の RotationX=-90.0,Y=-90.0& Orthographic にしてから Pilot View にし、元に戻すとカメラの操作がおかしくなる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint ノードを高速で編集すると、直前に選択していたノードが動く時がある。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

別の Blueprint から変数ノードをコピーした際変数ノードを右クリック→「Create Variable...」で、ペーストした Blueprint にも同じ型・名前の変数が自動で作成される。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Level の「Should be Visible」が True・False になる度にレベル BP、Actor の「Begin Play」「End Play」が呼ばれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

PrintString の OutputLog 上の色を変えるには、「Error:」「Warning:」をログの最初につける。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コピーした Blueprint ノードは、テキストに張り付けて他人に渡せる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BP の EventGraph 上で「Ctrl+ 数字キー」でその場所を記録できる。記録した場所に飛ぶには「Shift+ 数字キー」

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Reference 型の変数 Getter ノードは右クリック→「Convert to Validated Get」で参照が有効かどうかを判定するものになる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Cast 系のノードは右クリック→「Convert to Pure Cast」で Pure 関数にできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Cast ノード配置時にデフォルトで Pure にするには、Editor Preference の「Default to Using Pure Cast Nodes」にチェックを入れる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上の UI が邪魔なら、  
Toolbar の Settings 内にある  
「Hide Viewport UI」  
にチェックを入れることで消せる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

UserWidget を作る際、User Interface  
→Widget Blueprint から作るとデフォルトで Canvas Panel が  
あるが、Blueprint Class から作るとない。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

過去に開いたことあるレベルは「File」  
→「Recent Levels」から開く事ができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Sublevel で Streaming Priority が  
同じであれば「AlwaysLoaded」と  
BP ロード状態での「Initially Loaded」では、  
「Always Loaded」の方が先に読まれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Sublevel で Persistent との  
相対位置を変えるなら、「Level Details」の  
「Position」を編集する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

WorldOutliner 上のアイコンに黄色い丸が  
ついているなら Mobility が Stationary、  
オレンジならば Movable。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser の検索ボックスでは  
「|」や「&」などを使って  
Or,And 検索ができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor の「Help」から  
「Console Variable」で使用可能な  
Console Command 一覧を作成する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Sublevel の読み込み順番を明示的に変えるなら  
Level Details の「Streaming Priority」  
で優先度をつける。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BlueprintEditor で、親クラスの変数を  
表示するには、MyBlueprint 右上の  
アイコンから「Show Inherited Variables」  
を選択する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint クラスアセットは、  
Content Browser 上で右クリック  
→「Create Child Blueprint Class」で  
子クラスを作成できる

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor Preference の  
「Draw midpoint arrows in Blueprint」  
を有効にすると、BP ノード線の  
中間に矢印が表示され見やすくなる

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

AutoSave が邪魔なら、Editor Preference の  
「Enable AutoSave」のチェックを外す。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

AutoSave の間隔は、Editor Preference の  
「Frequency in Minutes」で変更できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上のアセットのサムネイルは、  
右クリック→「Asset Actions」→  
「Capture Thumbnail」で、  
現在の Viewport をキャプチャーしたものになる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コピーした Actor は、  
テキストに張り付けて他人に渡せる。  
(同じ環境に限る)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上のフォルダーの色は、  
フォルダー右クリック→「Set Color」で  
カスタマイズできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上のフォルダーは、  
フォルダー右クリック→「Add to Favorites」で  
お気に入りに登録できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上で Actor を選択して「End」キーで  
真下の地面に設置させることができる。  
「Alt+End」キーで、Pivot を地面に設置させる  
ことができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

World Outliner 上の名前  
(Display Name) と ObjectName は  
別物なので注意。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「Edit」→「UndoHistory」から、編集した履歴を確認&特例の位置をクリックすることで、その編集履歴までさかのぼることができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「Ctrl+B」は、Viewport でアクターを選択しているなら、そのアクタークラスを Content Browser で表示する。アセットを開いているなら、そのアセットを表示する。(最後にアクティブだったものにより変わる)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コンソールコマンド「obj list」で現在あるすべてのオブジェクトの詳細をログに出力する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor 左上の「File」→「Favorite Levels」から、現在開いているレベルをお気に入り登録・解除できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

参照を持ったアセットを Content Browser 上で移動させるときに、参照先がセーブ出来ない状況の場合、Redirector が生まれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BlueprintEditor で「Edit」→「Unused Variables」で、どこにも使用されていないが定義されている変数を消去できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コンソールコマンド「obj gc」で、強制的に「Garbage Collection」を発生させる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Reference Viewer のノード線の色は、白が Hard Reference で赤が Soft Reference。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint の関数や変数のカテゴリは、「|」で区切ることで階層を作れる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint 変数ノードは、「Ctrl」を押しながら配置すると、Getter になる。「Alt」を押しながらだと、Setter になる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上で「Ctrl+ 数字キー」を押すと、現在の Viewport のカメラをお気に入りに保存できる。保存したばしょんみカメラをやるには、同じ「数字キー」を入力する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Material や Material Instance の Preview のメッシュを任意のものにするには、「Preview Mesh」にメッシュアセットを設定する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Level の「Should be Visible」が False なら、Level、Actor の Tick は走らない。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Play 中にコンソールコマンド「Toggle Debug Camera」を使えば、プレイ中にデバッグカメラで自由に移動できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 操作で、マウスの右ボタンを押しながらなら、「W,A,S,D」でカメラ移動できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Reroute Node に参照が残っていると、アセットの参照が残ってしまうので消し忘れには気を付けよう。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

関数名や変数名は、大文字小文字の修正のみはできない。一度別の名前に変えてから、大文字小文字を直す。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

StaticMesh アセットや BlueprintClass アセットは、右クリック→「AssetActions」→「Bulk Edit via Property Matrix…」で、プロパティを一括変換できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

プレイ中にコンソールコマンド「quit」もしくは「exit」で、ゲームを終了できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Reference Viewer で、対象アセットを右クリック→「Copy Referenced(Referencing) Object List」で、アセットの依存関係をテキストでコピーできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

PIE 開始時などに左上に「Mouse Control」関連の表示を消すなら、「Editor Preference」の「Show Mouse Control Label」を False にする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

PIE 開始時に最初からマウスフォーカスを PIE にあてる場合は、「Editor Preference」→「Game Gets Mouse Control」を True にする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor の UI レイアウトを保存したいなら、「Window」→「Save Layout」→「Save Layout as…」を選択する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor のレイアウトを元に戻したいなら、「Window」→「Load Layout」→「Default Editor Layout」を選択する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor の UI レイアウトを ini ファイルで出力したいなら、「Window」→「Save Layout」→「Export Layout…」を選択する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「F9」キーでスクリーンショットをとれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

多くのプロパティは、プロパティ名を右クリックすることで、コピー、ペーストできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上でアクターを右クリック→「Select」→「Select All クラス名」で選択しているクラスと同じクラスのアクターをすべて選択状態にする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上でアクターを右クリック→「Select」→「Select Relevant Light」で選択しているアクターに関連しているライトアクターをすべて選択状態にする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上でアクターを右クリック→「Select」→「Select All With Same Material」で選択しているアクターが持っているマテリアルと同じマテリアルを持っているアクターをすべて選択状態にする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint の GraphEditor で、  
ホイールで最大までズームした後も、  
Ctrl+ ホイールでさらにズームできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport でアクターを移動させる際の Snap する距離で  
任意の値を追加するには、「Editor Preference」  
から「Decimal Grid Sizes」の配列に要素を追加する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上でアセットや  
フォルダーを右クリック→「Asset Actions」  
→「Migrate...」を押すことで、他の Unreal  
プロジェクトにアセットをコピーできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 右下の「View Options」  
から「Show Developers Content」に  
チェックをいれると、Developers フォルダが表示される。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 右下の「View Options」  
から「Real-Time Thumbnails」にチェックがあると、  
Content Browser 上にマウスカーソルがある時に、  
マテリアルなどのサムネイルがアニメーションする。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport で現在の Viewport の見た目のままの  
カメラアクターを置きたい場合は、左上▼から  
「Create Camera Here」で生成できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上のライトなどにある  
BillBoard は、Details にある  
「Editor Billboard Scale」を編集することで  
大きさを変えられる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint の検索時に「|」や「&」を使って、  
Or や And 検索ができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 右下の「View Options」  
から「Search Asset Path」にチェックを  
入れると、アセットのパスでも検索できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コンソールコマンド  
「DisableAllScreenMessages」で、  
Print String などのディスプレイ表示を  
すべてなくすことができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「Multigate」や「Sequence」ノードなど、「Add pin」で Exec ピンを増やせるノードは、特定のピンを右クリック →「Insert Execution pin Before/After」で、そのピンの前後にピンを追加できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Delay には、通常の「Delay」ノードのほかに、Delay 中に再実行された場合はカウントを最初からやり直す「Retriggerable Delay」がある。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BlueprintGraphEditor のコメント Node の Detail で、「Move Mode」を「Comment」にすることで、コメント内にあるノードを動かさずにコメント Node を動かすことができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

構造体の型を作成・分解する、「Break~~」と「Make~~」ノードは、Detail で、表示したくない要素のチェックを外すことで、非表示にできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

構造体の要素を分解する「Break~~」ノードは Detail で「Hide Unconnected Pins」を押すことで、接続されていない要素をすべて隠すことができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

LevelBlueprint 上に、そのレベル内にあるアクターを World Outliner からドラッグ&ドロップすることで、そのアクターの Reference を作成できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BlueprintGraphEditor で、ノードを複数選択した状態で、右クリック →「Collapse Function/Macro」で選択しているノードを使って関数 / マクロを作成する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

BlueprintEditor で Component などを複数選択した状態で、Details ウィンドウの SearchBox の左にあるアイコンをクリックすることで、選択している要素を Property Matrix で編集できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Override した戻り値のないイベントや CustomEvent を右クリック →「Convert Event to Function」で EventGraph にあるイベントを関数にすることができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint で関数の Detail で、「Keywords」に文字を入れておくことで、ノード検索時に、その文字を入れると候補として表示されるようになる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ



## UE4 Tips Card

SourceControl に繋いでいれば、Blueprint の Diff を BlueprintEditor 左上の「File」→「Diff」から表示することができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint で変数を「Instance Editable」にした状態で、「Tooltip」に文字が入っていると、MyBlueprint 上のその変数の右側のアイコンが緑色になる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Animation Sequence アセットなどは、通常ダブルクリックすると、以前に開いていた AnimationSequence と同じ Window に上書きするように開くが、アセットを右クリック →「Open In New Window」で、別 Window で開ける。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Texture や Render Target アセットは、右クリック →「Find Materials Using This」でそのテクスチャを使用しているマテリアルを、一括で選択できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Skeleton Mesh Editor で、任意の骨を右クリック →「Add Preview Asset」を選択すれば、Skeleton Mesh Editor 内でアタッチの見た目を確認できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor を起動時に開くマップは、「Project Settings」→「Editor Startup Map」に登録されたもの。起動を早くしたいなら、このマップはデフォルトのマップを設定しておくこと。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「Asset Action Utility」を継承した Blueprint 内に「Call In Editor」にチェックを入れた CustomEvent、関数を作成すると、Content Browser 上でアセットを右クリック →「Scripted Actions」内にそのイベント・関数を実行できる UI ができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「Actor Action Utility」を継承した Blueprint 内に「Call In Editor」にチェックを入れた CustomEvent、関数を作成すると、Viewport や WorldOutliner 上でアクターを右クリック →「Scripted Actions」内にそのイベント・関数を実行できる UI ができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

UPROPERTY のメタデータで、(EditCondition = bool) と入力しておくことで、bool 変数が True の場合のみ、そのプロパティの編集が可能になる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

アセットを変更した際は Content Browser 上で右下に花のようなマークがつく。UObject\*->MarkPackageDirty() でこの状態を能動的に付けられる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport で TopView や FrontView 状態で、マウスホイールを押しながらマウスを移動することで、押した位置からの距離を表示できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Save/Logsにあるログファイルは、エディターを一度落として、もう一度起動した際に、前のログファイルの名前に、「-backup- 日付」という部分が追記される。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint で親クラスで定義されたイベント (Begin play など) は、イベントノードを右クリック→「Add Call to Parent Function」を押すことで、親クラスのイベントを呼び出せる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

UPROPERTY や UFUNCTION 定義の前にコメントを記載しておくこと、Blueprint でその関数や変数の上にマウスカーソルを合わせると、Tooltip として、その文字が出現する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

コンソールコマンド 「culture=ja」で、言語設定をエディターを落とすまで日本語に変更する。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport で、「Alt+J」「Alt+J」「Alt+H」で Top、Left、FrontView に変えられる。戻すときは、「Alt+G」

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Blueprint の GraphEditor 上のノードの色は、Editor Preference 内の「Graph Editor」→「Pins Color」からすべて変えられる。  
※変えるのは他人と認識がずれたりするので、お勧めしません。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Viewport 上の StaticMesh などに、Content Browser 上からマテリアルをドラッグ&ドロップすることで、メッシュにマテリアルを張り付けることができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Actor Class の Blueprint の変数の Detail で「Expose on Spawn」にチェックを入れておくことで、「Spawn Actor」ノードの引数にその変数の値を入力することができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Editor 上のショートカットキーは、Editor Preference 内の「Keyboard Shortcuts」からカスタマイズできる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

DataTable は「DataTableDetails」という DataTable を開いた際に現れるタブ内で、 Import 時の挙動を変更できる。  
(Import 出来ないカラムを無視するなど)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

DataTable アセットは、右クリック→「OpenSourceData」で、ソースとなった csv または json をテキストで開いてくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

DataTable アセットは、すでに Reimport 対象の SORuce File が設定されていても、アセットを右クリック→「Reimport With New File」で、ソースファイルを新たに指定できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上でフォルダを右クリック →「Show in New ContentBrowser」で、新しく ContentBrowser を生成し、そこにフォルダ内を表示する。  
(すでに 4 つ Browser がでてるとうまいかない)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

WorldOutliner 右下の ViewOptions から「Show Actor Components」にチェックを入れると、Outliner 上で ActorComponent が表示される。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

「GetDataTableRow」ノードは、戻り値にあらかじめ決まった Structure ピンをつなげておくことで、引数の DataTable を変数にしても、戻り値の型を固定できる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

DataTable アセットは、右クリック→「OpenSourceLocation」で、ソースとなった csv または json のファイルの場所を PC 上で開いてくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Content Browser 上でフォルダを右クリック →「Fix Up Redirectors in Folder」でフォルダ内に入っているリダイレクターをすべて Fix してくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

Details ウィンドウ右上の錠前のマークをロック状態にすると、レベル上で選択している Actor を切り替えても切り替える前の Actor の Detail を表示してくれる。  
(Detail ウィンドウは 4 つまで出せるので、複数ウィンドウ使う際は便利)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

WorldOutliner 右下の ViewOptions から「Show Actor Components」にチェックを入れると、現在アクティブなレベル内の Actor のみ表示されるようになる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

レベル上で BlueprintActor 以外の Actor を  
選択した状態で、Details ウィンドウ右上の  
「Blueprint/Add Script」を選択すると、  
その Actor 内の Component を使った  
BlueprintClass を自動で作成し、その Actor に  
置き換えてくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

WorldOutliner 右上の「▼」を押すことで、  
表示する内容を、「クラス名」や「どのレベル内  
の Actor であるか」などの表示に切り替えられる

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

現在レベル上にある Actor の数は、  
WorldOutliner 上の左下を見ることで確認できる。  
(選択している Actor の数も同様)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

ColorPicker のスポイトアイコンは、  
クリックした後に、次にクリックしたブラウザ上の  
色を ColorPicker でそのまま再現してくれる。  
その際エディター外のものを選択しても  
適応される。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

OutputLog ウィンドウ左下の「View Options」  
から、「Open Source Location」で、  
現在出力されているログの保存場所を PC 上で  
表示してくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

エディター右上のプロジェクト名の左側にある  
アイコンをクリックすることで、様々な  
「Tutorial」を開始することができる。  
この「Tutorial」は Blueprint で自作可能。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

ContentBrowser 上で表示されているアセット・  
フォルダの数は、ContentBrowser 左下に  
表示されている。  
(選択している数も同様)

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

ContentBrowser 右上の錠前マークを  
ロック状態にしておくと、「Ctrl+B」などで、  
ContentBrowser 上でアセットを表示する際に、  
ロックされているブラウザは使用されなくなる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

ColorPicker 上部のバーに、右側にあるパレットを  
ドラッグ&ドロップすることで、そのパレットの色を  
お気に入りとして登録しておくことができる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ

## UE4 Tips Card

OutputLog ウィンドウ左下の「View Options」  
から、「Open in External Editor」で  
アプリでログファイルを開いてくれる。

「第4回 UE4 何でも勉強会 in 東京」Anniv. by キンアジ