



UNREAL ENGINE

ATAJOS DE TECLADO MÁS COMUNES

ÍNDICE

1. Cambiar Viewports
2. Navigation Controls
3. Selection Controls
4. Transform Controls
5. Display Controls
6. Bookmarks
7. Content Browser



UNREAL ENGINE



CAMBIAR VIEWPORTS

Cambiar vistas

Ctrl + MMB (Middle Mouse Button) + Drag

- De izquierda a derecha Vista Front
- De derecha a izquierda Vista Back
- De arriba abajo Vista Bottom
- De abajo a arriba Vista Top

Cambiar vistas

- De esquina inferior izquierda a esquina superior derecha
- De esquina inferior derecha a esquina superior izquierda
- De esquinas superiores a esquinas inferiores en oblicuo

Vista Left

Vista Right

Vista Perspective

NAVIGATION CONTROLS

Perspective

LMB (Left Mouse Button) + Drag

Mueve la cámara hacia adelante, hacia atrás y la rota hacia la izquierda y hacia la derecha

RMB (Right Mouse Button) + Drag

Rotación de la cámara en el Viewport

LMB + RMB + Drag

Mueve la cámara hacia arriba y hacia abajo

Navegar estilo Game

W / S + Any Mouse Button

Mueve la cámara hacia adelante /
atrás

A / D + Any Mouse Button

Mueve la cámara hacia la izquierda /
derecha

E / Q + Any Mouse Button

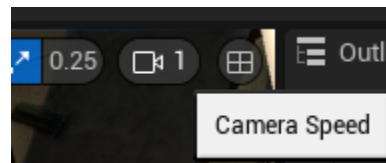
Mueve la cámara hacia arriba / abajo

Z / C + Any Mouse Button

Aleja (aumenta el Field Of View) /
acerca (reduce el Campo de Visión) de
la cámara

TIP

Cuando navegamos con WASD mientras mantenemos pulsado cualquier botón del ratón, podemos girar la rueda hacia adelante para acelerar el movimiento de la cámara o girar la rueda del ratón hacia atrás para aminorar su velocidad.



Pan, Orbit y Zoom

Alt + LMB + Drag

Gira la ventana gráfica en referencia al punto de pivote o un objeto al que hayamos fijado como punto de interés

Alt + RMB + Drag

Acerca o aleja la cámara (Zoom) en referencia al punto de pivote o un objeto al que hayamos fijado como punto de interés

Alt + MMB + Drag

Rastrea la cámara hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo en la dirección del movimiento del ratón

Orthographic (Top, Front, Side)

LMB + Drag

Crea un rectángulo para seleccionar objetos

RMB + Drag

Panea la cámara del Viewport

LMB + RMB + Drag

Hace Zoom con la cámara alejando y acercando el Viewport

F

Enfoca la cámara al objeto seleccionado. Esto es esencial para rotar la cámara en referencia a un objeto

SELECTION CONTROLS

Simple Selection

LMB

Selecciona el Actor que tengamos bajo el cursor

Ctrl + LMB

Añade el actor que tengamos bajo el cursor a la selección actual

Box Selection (Sólo en Viewports 2D)

LMB + Drag

Crea una nueva selección o reemplaza la selección actual con los Actores que estén dentro de la caja de selección

Shift + LMB + Drag

Añade los Actores que estén dentro de la caja de selección

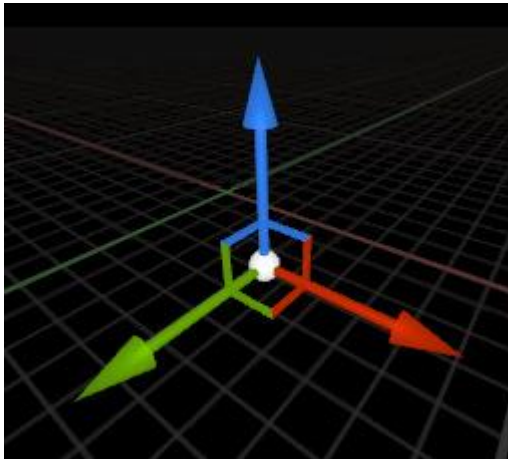
Ctrl + RMB + Drag

Borra cualquier Actor seleccionado en la caja de selección de la selección actual

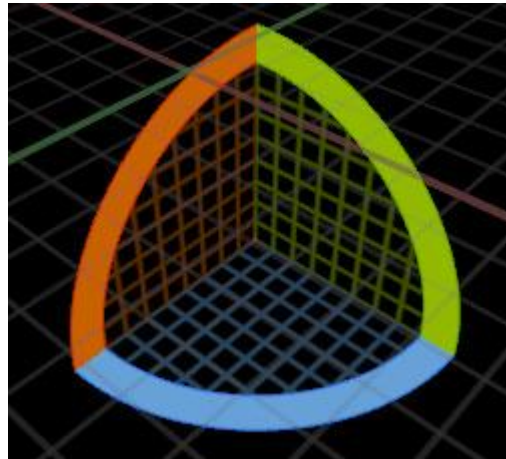
TRANSFORM CONTROLS

Transform Tools

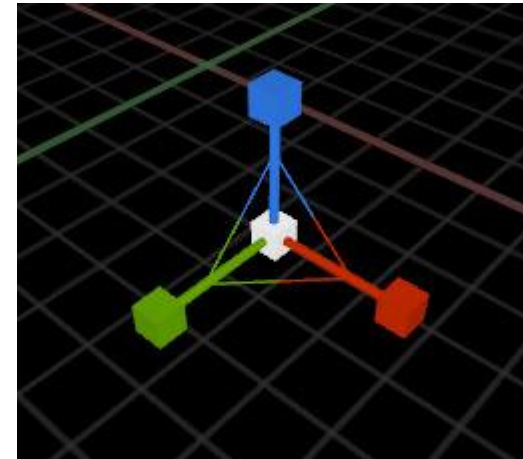
Move Tool (W)



Rotate Tool (E)



Scale Tool (R)



Control

LMB + Drag (on Transform Tool)

Mueve, rota o escala los Actores seleccionados, dependiendo del Gizmo de Transformación activado

W

Activa la herramienta Mover

E

Activa la herramienta Rotar

R

Activa la herramienta Escalar

MMB + Drag (on Pivot)

Mueve el Gizmo del objeto seleccionado temporalmente para compensar transformaciones

Herramienta Mover – Sólo Viewport Perspective

Alt + LMB + Drag

Crea un duplicado de los Actores seleccionados y los mueve, sin modificar los originales

Ctrl + LMB + Drag

Mueve el Actor actual seleccionado en el eje X

Ctrl + RMB + Drag

Mueve el Actor actual seleccionado en el eje Y

Ctrl + LMB + RMB + Drag

Mueve el Actor actual seleccionado en el eje Z

Space Bar

Intercambiar herramienta de Transformación

Shift + LMB + Drag

Seguir con la cámara el objeto al moverlo

Alt + LMB + Drag

Crea una copia del/los objeto/s seleccionado/s (para otra copia hay que soltar y pulsar de nuevo Alt)

Alt + Shift + Arrastrar

Crea una copia de la sigue con la q
cámara

End

Coloca un objeto sobre cualquier
otro que haya justo debajo

Herramienta Mover – Sólo Viewports Ortográficos

Ctrl + LMB + Drag

Mueve los Actores seleccionados a lo largo del plano definido por los 2 ejes visibles

WMB + Drag

Realiza una medición mientras arrastramos

Herramienta Rotar – Sólo Viewport Perspective

Alt + LMB + Drag

Crea un duplicado de los Actores seleccionados y los rota, sin modificar los originales

Ctrl + LMB + Drag

Rota los Actores seleccionados a lo largo del eje X

Ctrl + RMB + Drag

Rota los Actores seleccionados a lo largo del eje Y

Ctrl + LMB + RMB + Drag

Rota los Actores seleccionados a lo largo del eje Z

Herramienta Escalar – Sólo Viewport Perspective

Ctrl + LMB + Drag

Escala los Actores seleccionados a lo largo de los ejes sobre los que cliquemos

Herramientas Mover/Escalar – Sólo Viewport Ortográficos

Ctrl + RMB + Drag

Rota y escala los Actores seleccionados
a lo largo del plano definido por los 2
ejes visibles

DISPLAY CONTROLS

Control

G

Alternar el Modo Juego. Lo que hace es activar/desactivar que se muestre el Nivel tal como lo veríamos durante el juego, eliminando los iconos del desarrollo

Ctrl + R

Alternar la reproducción en tiempo real en la ventana gráfica activa

F11

Alternar el modo inmersivo. Pone la ventana gráfica en pantalla completa

BOOKMARKS

Crear fijación del Viewport

- Ctrl + 0
- Ctrl + 1
- Ctrl + 2
- Ctrl + 3
- Ctrl + 4
- Ctrl + 5
- Ctrl + 6
- Ctrl + 7
- Ctrl + 8
- Ctrl + 9

Ir a la marca guardada

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

CONTENT BROWSER

Controls

Ctrl + WMB (Wheel Mouse Button)

Ampliar/Disminuir miniaturas

Ctrl + B (con Actor seleccionado)

Busca el objeto que tengamos
seleccionado en el Viewport



Javier Jurado

Unreal Authorized Instructor

[LinkedIn](#)

[Instagram](#)