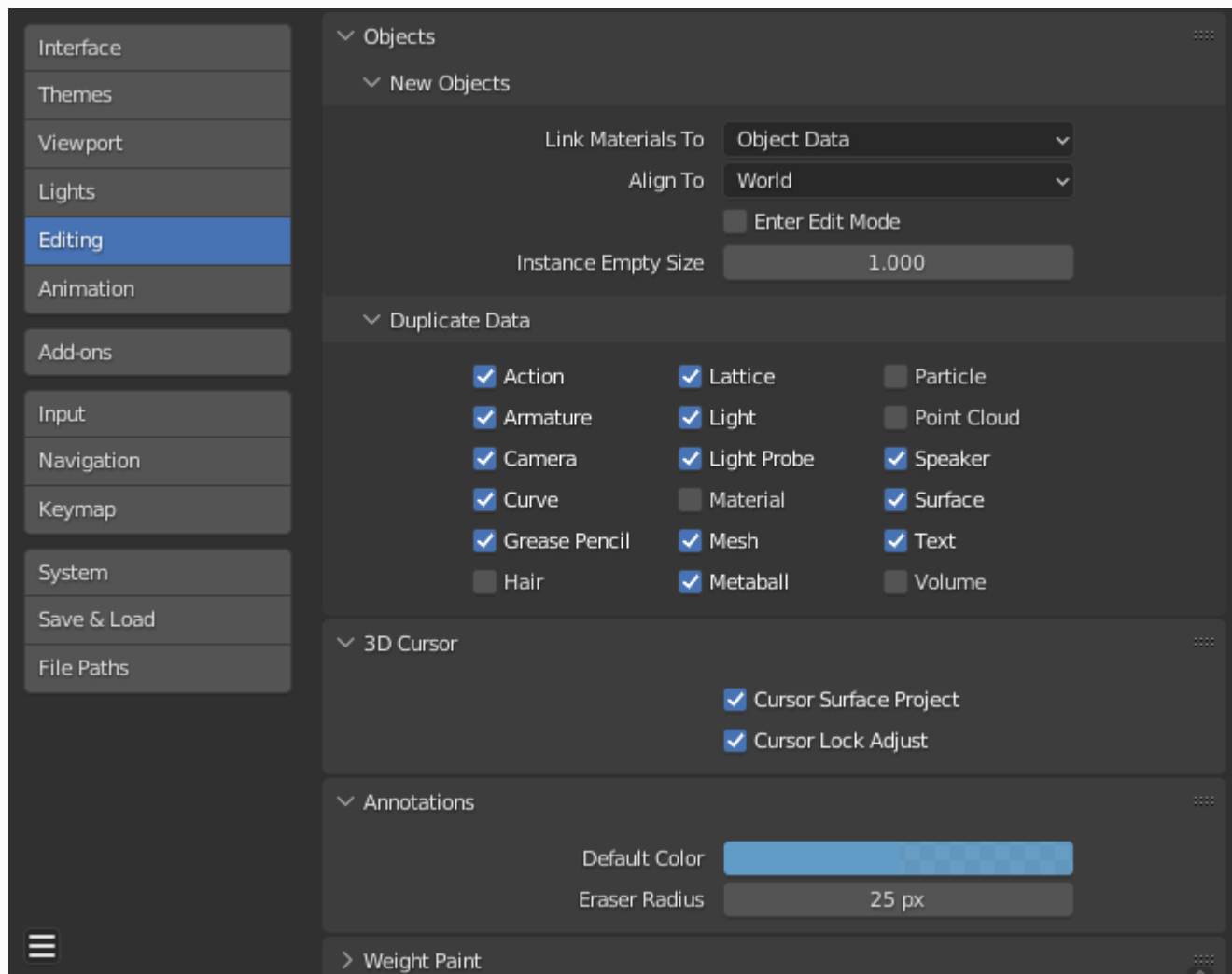




[□](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [Editing](#)

# Editing

これらの環境設定は、いくつかのツールがあなたの入力とどのように相互作用するかを制御します。

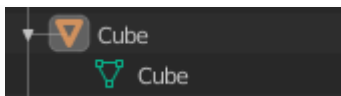


## Objects

### New Objects

#### Link Materials to

このオプションを正しく理解するには、BlenderがObjectsをどのように扱うかを理解する必要があります。ほとんどBlenderのほとんどのものはデータブロックの階層で構成されています。データブロックはデータブロックは特定の情報のコンテナと考えることができます。例えば、ObjectデータブロックにはObjectの位置、回転、スケールに関する情報が含まれ、関連するリンクされたObject Data data-blockにはメッシュに関する情報が含まれます。



Example for a mesh.

マテリアルは2つの異なる方法でリンクされます：

### Object Data

作成されたマテリアルは、Object Data data-blockの一部として作成されます。

### Object

作成されたマテリアルはObjectデータブロックの一部として作成されます。



Object データ（左）とObject（右）にリンクされた素材。

## See also

[RBlenderのデータシステムについてもっと読む](#) .

## Align to

### World

新しいオブジェクトをワールド座標に合わせます。

### View

新しいオブジェクトをビュー座標に合わせます。

### 3D Cursor

新しいオブジェクトは3Dカーソルの向きに合わせます。

## Enter Edit Mode

選択すると、新しいオブジェクトを作成するときに自動的にEdit Modeが有効になります

## Instance Empty Size

新しい [collection instance](#) が作成されたときの空の表示サイズ。

## Duplicate Data

Duplicate Data チェックボックスは、複製されたオブジェクトでコピーされるデータと、リンクされたままのデータを定義します。チェックボックスがチェックされている場合、そのデータはオブジェクトの複製と一緒にコピーされます。

されます。チェックされていないボックスは、複製されたオブジェクトからデータがリンクされません。

例えば、Meshをチェックした場合、メッシュデータの完全なコピーが新しいオブジェクトの完全なコピーが作成され、各メッシュは複製とは独立して動作します。

ボックスがチェックされていない場合、1つのオブジェクトのメッシュを変更すると、その変更は複製されたオブジェクトに反映されます。同じルールがDuplicate Dataリストの各チェックボックスにも適用されます。

# 3D Cursor

## Cursor Surface Project

クリックでカーソルを置くと、カーソルがカーソル下のサーフェスに投影されます。

## Cursor Lock Adjust

ビューポートがカーソルにロックされている場合、カーソルを移動すると、新しいオフセットに基づいてビューがジャンプするのを防ぎます。

# Annotations

## Default Color

新しい注釈レイヤーのデフォルトカラー。

## Eraser Radius

注釈ツールで使用する消しゴムのサイズ。

### □ See also

[注釈について詳しく読む](#)

# Weight Paint

メッシュスキンのウェイトは、ボーンがキャラクターのメッシュをどれだけ変形させるかを制御するために使用されます。このウェイトを視覚化してペイントするにはこれらのウェイトを視覚化してペイントするために、Blenderはカラーランプを使用します。から赤)を使用します。

チェックボックスを有効にすると、空の範囲から始まるランプを使用した代替マップが有効になります。これで、一般的なカラーランプオプションを使ってカスタムマップを作成できます。詳しい情報は [he Color ramps](#) ページを参照してください。

# Grease Pencil

## Distance

### Manhattan

マウスが水平方向または垂直方向に移動した最小ピクセル数。  
が記録される。これを小さくすると曲線が多い場合に効果的です。

### Euclidean

動きが記録される前にマウスが移動しなければならない最小距離。

### See also

[[Read more about Grease Pencil.]]

# Text Editor

## Auto Close Character Pairs

Automatically insert the corresponding character to close an expression when typing characters such as quotes, brackets, braces, or parentheses.

# Miscellaneous

## Sculpt Overlay Color

スカルプトモード時にブラシの円の内側で使用する色を定義します。

ブラシにオーバーレイとして配置され、ブラシの影響の焦点を表します。オーバーレイ

オーバーレイの色は、オーバーレイの可視性が選択されているときのみ表示されます（目の部分をクリックすると可視性が設定されます）。オーバーレイの透明度は、ツールタブ表示パネルにあるアルファスライダでコントロールします。

## Node Auto-offset Margin

[offsetting nodes](#).に使用するマージンです。

[◀ Previous](#)[Next ▶](#)

---

© [Copyright](#) : This page is licensed under a [CC-BY-SA 4.0 Int. License](#). Last updated on 05/17/2023.

[◻ View Source](#)[◻ Report issue on this page](#)