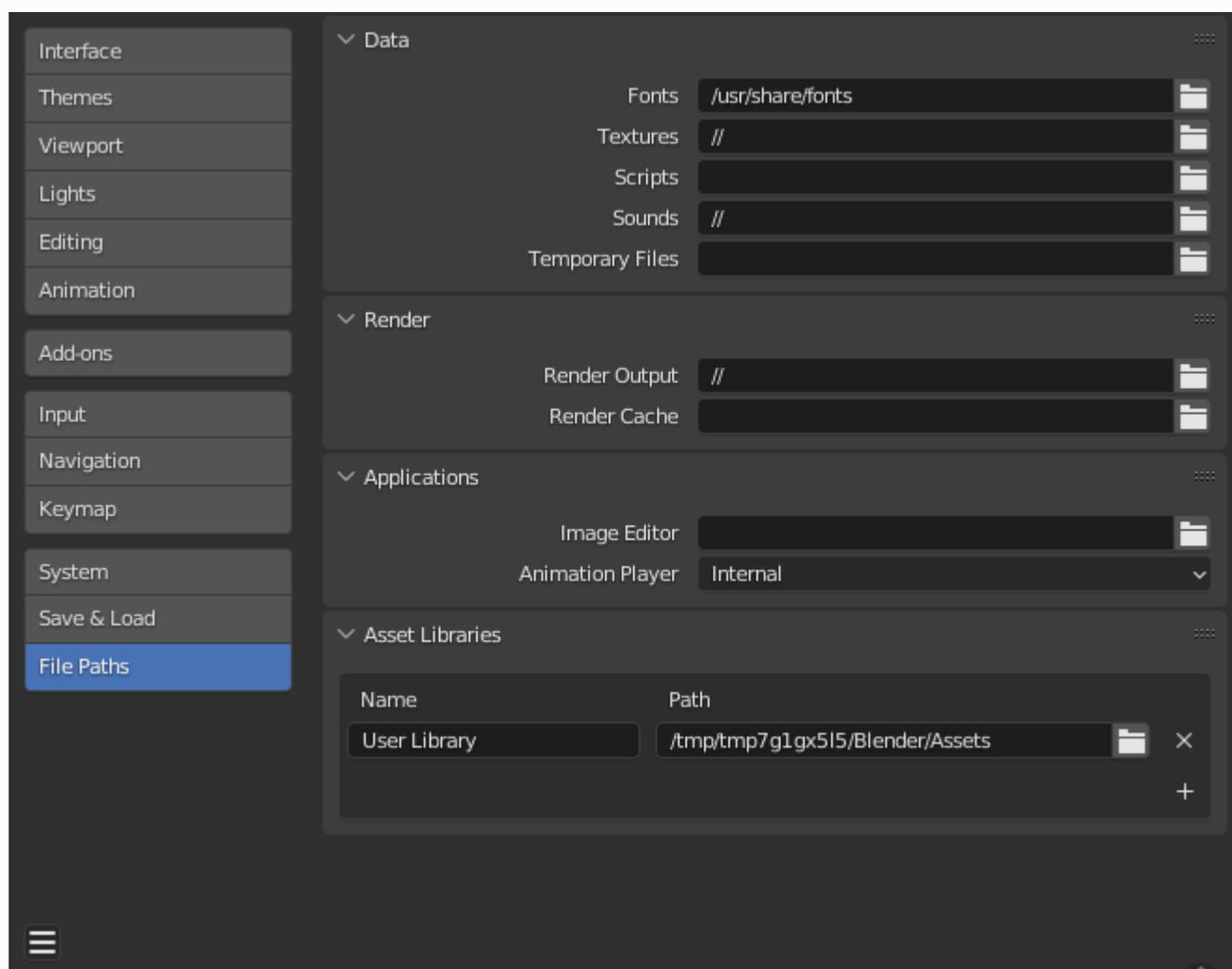




[□](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [File Paths](#)

File Paths

環境設定のファイルセクションでは、自動保存の設定や、ブレンドファイルやレンダリング画像などのデフォルトのファイルパスを設定できます。様々な外部ファイルの場所は、以下のオプションで設定できます：



Preferences File Paths section.

Hint

デフォルトのパス // は、現在開いているブレンド・ファイルのフォルダを指します（詳細は [Relative Paths](#) を参照）。

Data

Fonts

text object オントファイルを参照するデフォルトの場所。

Textures

画像テクスチャを参照するデフォルトの場所です。

Scripts

Python スクリプトを検索する追加の場所です。

デフォルトでは、Blender はスクリプトをいくつかのディレクトリ（プラットフォーム依存）から探します。ユーザー スクリプトパスを設定することで、追加のディレクトリが使用されます。これはスクリプトやアドオンを保存することができます。

このパスには、Blender の `scripts` フォルダの構造と一致する特定のサブフォルダを作成する必要があります。フォルダの構造に合わせて特定のサブフォルダを作成する必要があります。

以下のサブディレクトリが存在する場合に使用されます：

startup/

このフォルダ内のモジュールは起動時にインポートされます。

addons/

ここにあるアドオンはアドオン環境設定にリストされます。

modules/

このフォルダのモジュールは、他のスクリプトでインポートできます。

presets/

このフォルダのプリセットは、既存のプリセットに追加されます。

Note

ユーザースクリプトのすべての変更を有効にするには、Blender を再起動する必要があります。

Sounds

サウンドファイルを参照するデフォルトの場所です。

Temporary Files

テンポラリファイルを保存する場所です。(詳細は [Temporary Directory](#) を参照)。

Render

Render Output

レンダリングされた画像/動画が保存される場所です。

Render Cache

キャッシュされたレンダリング画像が保存される場所。

Applications

Image Editor

画像編集に使用する外部プログラムへのパス。

Animation Player

[View Animation](#)でレンダリングしたアニメーションを再生するためのプログラムです。デフォルトでは [animation player](#)を使用します。これは Blender がサポートするすべての画像フォーマットを再生でき、サードパーティのアプリケーションをインストールする必要がないという利点があります。アプリケーションをインストールする必要がありません。

Development

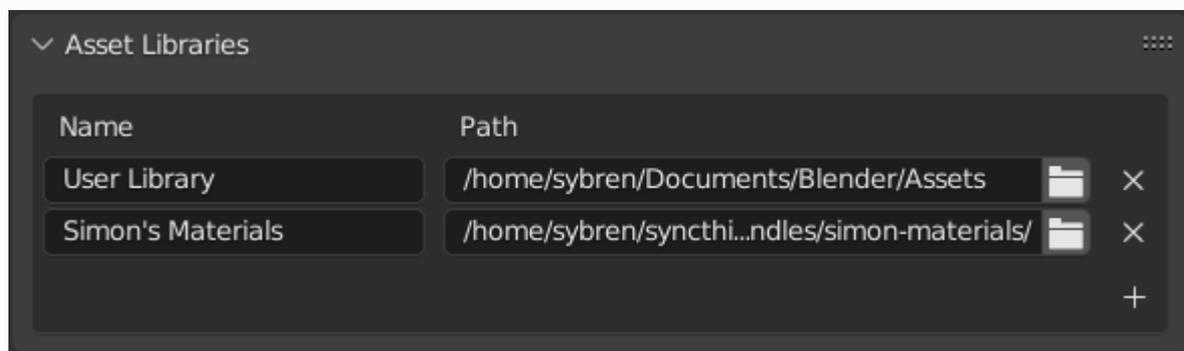
[Developer Extras](#) aが有効な場合にのみ表示されます。

I18n Branches

ローカル SVN 翻訳コピーの /branches ディレクトリへのパスです。UIから翻訳できるようにします。

Asset Libraries

アセットライブラリの名前とドライブ上のディレクトリパス。Blender にアセットライブラリを認識させるには、このリストに追加します、このリストに追加します。名前は参考用で、アセットライブラリセレクトタに表示されます。パスはアセットライブラリの場所を指している必要があります。



Name and Location of asset libraries in the Preferences.

新しいアセットライブラリを作成するには、空のディレクトリを作成し、[List View](#). に追加するだけです。アセット そのディレクトリ（またはそのサブディレクトリ）に含まれるブレンドファイルのアセットは、[Asset Browser](#).に表示されます。

Import Method

[Asset Browser](#).で上書きされない限り、アセットがインポートされたときにデータがどのように管理されるかを決定します。

Link:

ファイル > リンク... と同じです。

アセットが現在のブレンドファイルにリンクされ、読み取り専用になります。後でアセットファイルへの後の変更は、それをリンクしているすべてのファイルに反映されます。

Append:

ファイル > 追加... と同じです。

すべてのアセットとその依存関係が現在のファイルに追加されます。マテリアルをシーンに3回ドラッグすると、3つの独立したコピーが作成されます。オブジェクトをシーンに3回ドラッグします。オブジェクトをシーンに3回ドラッグすると、3つの独立したコピーが作成されます。この場合の「依存関係」とは、アセットが参照するすべてのものを意味します。オブジェクトの場合はメッシュやマテリアルだけでなく、モディファイア、コンストレイント、ドライバで使用される他のオブジェクトも含まれます。アセットファイルは、アセット独自のコピーを持つため、アセットファイルへの変更は、アセットファイルが適用されているファイルには反映されません。

Append (Reuse Data):

アセットブラウザ固有の機能です。

アセットが初めて使用されたとき、前述したように、依存関係を含めてアセットが追加されます。同じように、依存関係を含めて追加されます。ただし、Blenderはそのアセットがどこで生成されたかを記録しておき、次にアセットが使用されたときにアセットが次に使用されるときは、できるだけ多くのデータが再利用されます。マテリアルをシーンにドラッグを3回シーンにドラッグしても、読み込みは1回だけで、同じマテリアルを3回割り当てるだけです。オブジェクトをオブジェクトをシーンに3回ドラッグすると、オブジェクトのコピーが3つ作成されますが、すべてのコピーはメッシュデータやマテリアルなどを共有します。メッシュデータやマテリアルなどは共有されます。アセットファイルはアセット独自のコピーを持つため、後でアセットファイルに変更を加えても、アセットファイルには反映されません。

Known Limitations

Permissions on Windows

定義されたパスにアクセスする実行ファイルを実行するための適切な権限を持っていることを確認してください。例えばWindowsの場合、実行ファイルに対して 管理者としてこのプログラムを実行する オプションが有効になっているとが有効になっている場合、OSのユーザーアカウント制御の制限によりエディタを開くことができません。アカウント制御。昇格した権限でプログラムを実行することは潜在的に危険です！

[◀ 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](#)