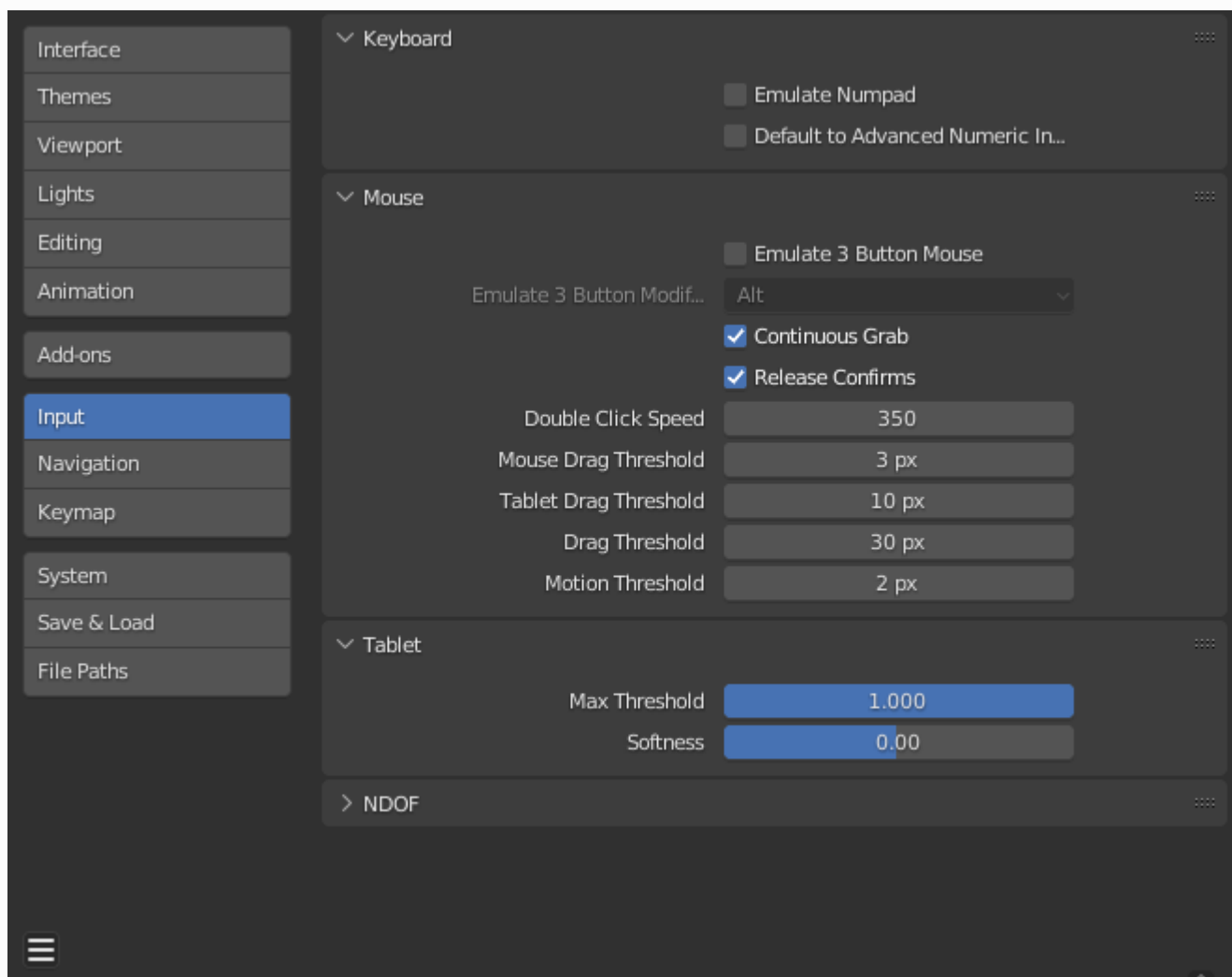




[□](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [Input](#)

Input

Input 環境設定では、Blender がマウスやキーボードにどのように反応するかをカスタマイズできます。キーマップを定義できます。



Keyboard

Emulate Numpad

テンキーはBlenderでよく使われ、通常の数字キーと同じ動作には割り当てられていません。同じ動作には割り当てられていません。もし Numpad のないキーボード（ラップトップなど）を使っているなら、Blender に Emulate Numpad をチェックすることで、標準の数字キーをテンキーとして扱うことができます。

Default to Advanced Numeric Input

トランスフォームモードではデフォルトを **Advanced Mode**, とし、そうでなければ **Simple Mode is used.** を使用します。

Mouse

Emulate 3 Button Mouse

BlenderはMMBを持たないポインティングデバイスで動作するように設定できます。機能 Alt-LMBを押すことで3つのマウスボタンを使用できます。

このマニュアルで言及されているマウスとキーボードの組み合わせは、表に示す組み合わせで表現できます。例えば例えば、MMBドラッグはAlt-LMBドラッグになります。

Warning

Alt-LMBはいくつかの操作に使用されるため、このオプションは特定の機能へのアクセスを妨げます。操作に使用されるためです。

- 一度に複数のアイテムの値を変更する (オブジェクト、ボーン...など)。 Deselecting 編
- 集モードでエッジ/フェースリングの選択を解除する。モード。
- ノードリンクの削除。
- コンポジターの背景画像の移動。

タッチパッドによっては、マウスの中ボタンの3本指タップをサポートしています。このオプションの代わりになる場合があります。

モディファイア (Microsoft Windows では未サポート)

Alt

Alt キーを使ってマウスの中ボタンをエミュレートします。

OSKey

OSKeyを使用してマウスの中央ボタンをエミュレートします。

上記のAlt-MMBショートカットと競合しないという利点があります。

Continuous Grab

この機能は、オブジェクトの移動やビューのパンなどのアクションが、スクリーン境界によって制限される問題を防ぐために使用します。ビューがスクリーン境界によって制限される問題を防ぐために使用されます。これは、ビュー内でマウスをワープさせることによって行われます。

Note

カーソルのワーピングは、相対入力デバイス (マウス、トラックボール、トラックパッド) でのみサポートされています。

しかし、グラフィック・タブレットは通常絶対位置決めを使用します。タブレットが使用されている場合、この機能は無効になります。これはアクションごとに検出されるため、タブレットがあってもマウスカーソル入力のための連続Grabは無効になりません。

Release Confirms

オブジェクト上でLMBをドラッグすると、そのオブジェクトが移動します。この（および他の）変形を確認するには、デフォルトではLMBが必要です。このオプションが有効な場合、LMBを離すことがトランスフォームの確認として機能します。

Mouse Drag Threshold

ユーザーインターフェイス要素がBlenderに認識されるまでに移動させなければならないピクセル数。これ以下の値はクリックイベントとして検出されます。

Tablet Drag Threshold

タブレットイベントのドラッグしきい値。

Drag Threshold

マウス/タブレット以外のイベント（例えばキーボードや **NDOF** f）のドラッグしきい値。これは **Pie Menu on Drag** キーマップの設定に影響します。

Motion Threshold

カーソルの移動が登録されるまでのピクセル数。これは静止させるのがかなり難しいタブレットペンの場合、カーソル位置のスタッタリングを減らすのに役立ちます。

Note

クリック/ドラッグの区別とは異なり、これは小さな動きを検出するために使用されます。選択サイクルは、カーソルの近くの要素を通過します。カーソルがこの閾値を超えて移動すると選択は循環を停止し、最も近いアイテムをピックします。

Touchpad

Note

このパネルはWindowsまたはmacOSでのみ使用できます。

Multitouch Gestures

スクロールホイールのエミュレーションの代わりに、タッチパッドでのナビゲーションにマルチタッチジェスチャーを使用します。

Tablet

タブレットAPI (Windowsのみ)

筆圧感知について、ネイティブの Windows Ink または古い Wintab システムを選択します。Blender は自動的にオペレーティングシステムとタブレットのAPIを選択しますが、問題がある場合は手動で設定できます。変更を反映させるにはBlenderを再起動する必要があるかもしれません。

Max Threshold

フルインテンシティを達成するのに必要な圧力の量。

Softness

ガンマカーブを使用した低圧応答のオンセットの柔らかさを制御します。

NDOF

これらの環境設定は、**NDOF device**が3Dビューポートとどのように相互作用するかをコントロールします。これらの設定はまた、NDOFデバイスのNDOFMenuボタンを使ってアクセスし、ポップアップメニューを開いて3Dビューポートから直接設定を調整することもできます。

Pan Sensitivity

3Dビューポートでパンする際の全体的な感度。

Orbit Sensitivity

3Dビューポートでの軌道の全体的な感度。

Deadzone

Blenderがその動きを中断するために必要な、デバイスの静止位置からの移動量のしきい値。その動きを中断するのに必要な移動量のしきい値。

Navigation

ビューポートのナビゲーションスタイル。

Free:

自由度をフルに使います。

Orbit

ビューセンターを中心とした軌道。

Rotation

ビューポートの回転スタイル。

Turntable:

水平を維持したままビューを回転します。

Trackball:

制約が少なく、どの向きでも使用できます。

Show Navigation Guide

回転中のピボットポイントと軸を表示します。

Invert Zoom

逆方向にズームします。

Lock Camera Pan/Zoom

旋回中にカメラビューから離れることなく、カメラビューをパン/ズームします。

Swap Y and Z Axes

NDOFデバイスの前方/後方ではなく、上方/下方を使用してパンします。

Invert Axis Pan

選択した軸のパン軸を反転します。

Orbit

選択した軸の軌道軸を反転します。

Fly/Walk

[Walk/Fly Navigation](#). 使用時のNDOFデバイスの使用方法を制御する設定。

Lock Horizon

飛行中に水平軸を水平に保つ。

Helicopter Mode

NDOFデバイスを上下に動かすときに、3Dビューポートを上下に動かします。

[◀ 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](#)