



[Home](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [Keymap](#)

Keymap

キーマップ・エディターでは、以下の方法でキーマップを調整できます：

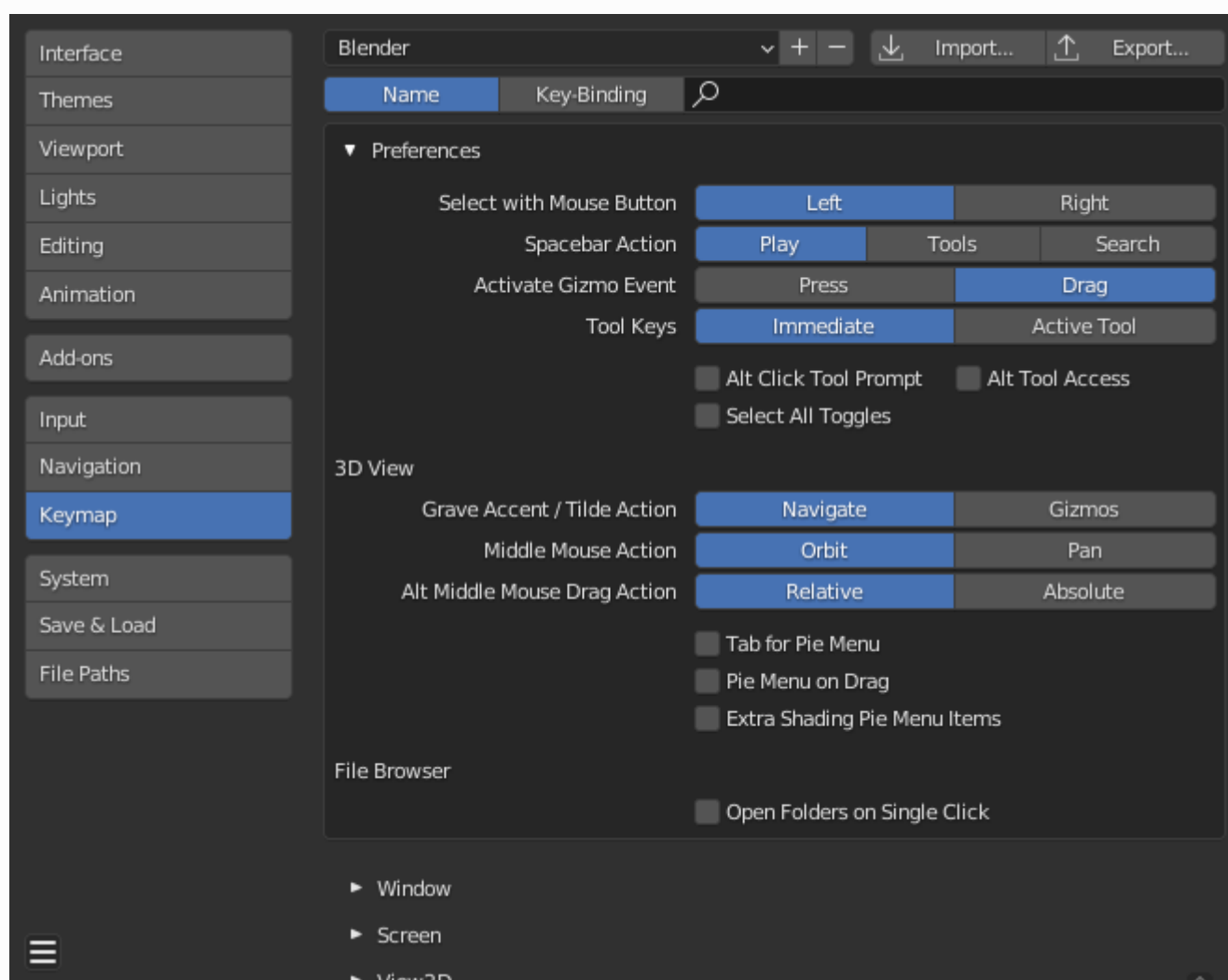
Presets:

あらかじめ定義されたキーマップで、**Blender**に付属しています。

環境設定：キーマップは独自の環境設定を定義して、機能を変更したり、キーバインディングを追加したりできます。バインディングを追加できます。

Key Map Items:

個々のキーマップ項目を追加/削除/編集できます。



Blender Preferences Keymap section.

Preset Management

Keymap Presets

定義済みのキーマップのリストからキーマップを選択します。

Import

インポートすると File Browser が開き、キーマップのプリセットリストに追加する .py ファイルを選択できます。



Export

現在のキーマップ設定をプリセットとして保存します。

All Keymaps

無効にすると、ユーザによって変更されたキーマップとカテゴリのみがエクスポートされます。さらに、アドオンはそれぞれの機能にキーマップを登録することができますが、これらのキーマップは、ユーザが変更しない限りエクスポートされません。このエクスポートされたファイルはこの、完全なキーマップのエクスポートではなく、"キーマップの差分"と考えることができます。有効にすると、キーマップ全体が書き出されます。

Filtering

Filter Type

Name

実行するオペレータ名でキーマップ項目を検索します。

Key Binding

キーマップをアクティブにするために使用されるキーによって、キーマップ項目を検索します。

Hint

例えば、`Ctrl Shift C` で、これらのキーをすべて使用するキーマップ項目を検索できます。

Search

検索するテキスト（無効にするには空白のままにします）。

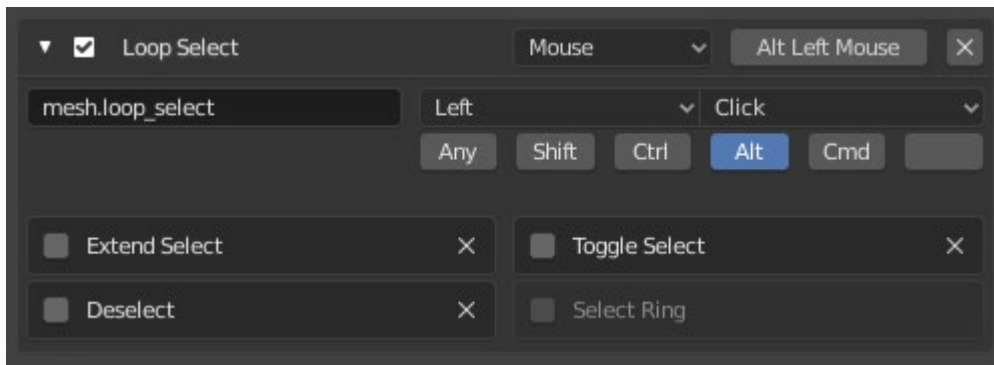
Preferences

キーマップは独自の環境設定を定義することができます。

新しいBlender バージョン [Blender Versions](#) で問題を引き起こす可能性があります。デフォルトのキーマップで利用可能なオプションについては [keymap preferences](#) fを参照してください。

Editor

キーマップエディタではデフォルトのホットキーを変更できます。Blenderの各エディタのキーマップを変更できます。



Keymap editor.

Usage

1. 変更したいキーマップを選択し、白い矢印をクリックしてキーマップツリーを開きます。
2. どの入力で機能をコントロールするかを選択します。
3. ホットキーを好きなように変更します。ショートカット入力をクリックし、新しいショートカットを入力します。

Active

チェックを外すと、このキーマップ項目は無効になります。

Map Type

Keyboard

単一のホットキーまたはキーの組み合わせ。

Mouse

マウスボタン、タブレットまたはタッチパッド入力からのアクション。

NDOF

3Dマウス (NDOF) デバイスからの動き。

Tweak

マウスのクリックとドラッグ（オプションでドラッグ方向を異なるアクションにマップイン）。

Text Input

テキストを入力して使用します。

Timer

ある期間に基づいてアクションを制御するために使用します。例) デフォルトでは Animation Stepは "Timer 0 "を使用します、スムーズビューはタイマー1を使用します。

Operator ID Name

呼び出すオペレーターの識別子。

Hint

演算子のリストは、`bpy.ops`を参照してください（識別子のプレフィックス**bpy.**を削除してください）。

Event

Type

このキーマップ項目をアクティブにするキーまたはボタン（マップタイプによる）。

Value

アクション（プレス、リリース、クリック、ドラッグなど）（マップタイプによる）。

Modifier

Additional keys to hold (such as Ctrl, Shift, Alt).

Operator Properties

このオペレータがアクティブになっているデフォルトのプロパティへの変更。

□ See also

[Keymap Customization](#) も参照してください。

Restoring

キーマップのデフォルト設定を復元したい場合は、このキーマップの右上にある Restore ボタンをクリックします。

□ Tip

カスタムのキーマップを作成するためにデフォルトのキーマップを削除する代わりに、マウスとキーボードの両方に新しいプリセットを追加するだけです。

Known Limitations

Blender Versions

独自のキーマップを変更する際の問題点として、Blender の新しいバージョンではツールへのアクセス方法が変更されることがあります。

キーマップは手動で更新することができますが、カスタマイズが増えれば増えるほど、新しい Blender で衝突する可能性が高くなります。

□ 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](#)