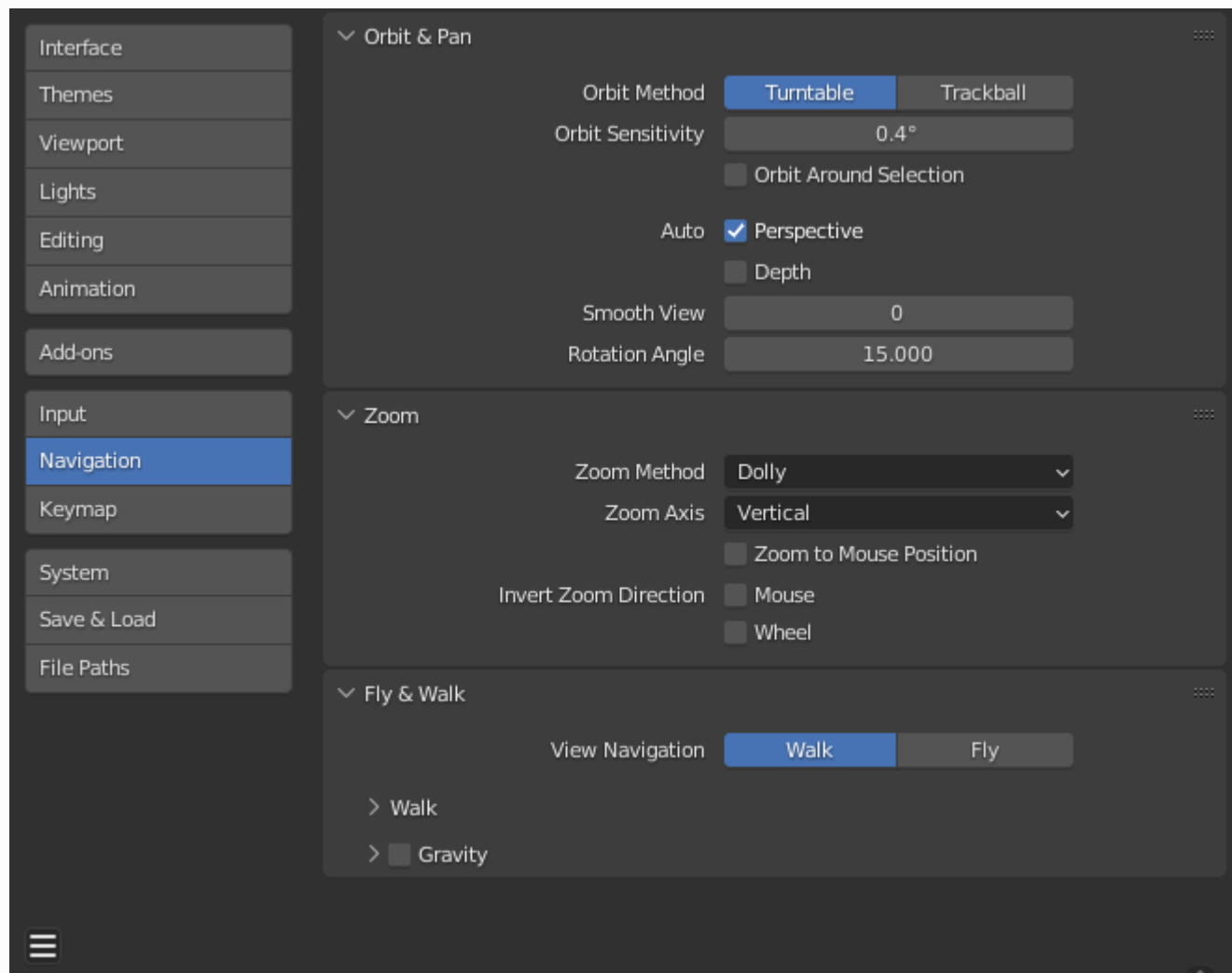




/ [Editors](#) / [Preferences](#) / [Navigation](#)

# Navigation



Blender Preferences navigation section.

## Orbit & Pan

### Orbit Method

3Dビューポートをインタラクティブに回転させる方法を選択します。

#### Turntable

水平を保ったままビューを回転させます。

陶芸のろくろやレコードプレーヤーのように2つの回転軸が利用できます、そして、世界は何か "Up "で何が "Down "なのかをより明確に定義しているように見えます。ターンテーブル・スタイルを使うことの欠点は、オブジェクトを操作するときの柔軟性が失われることです。ということだ。しかし、"上"と"下"の感覚を得ることができるので、方向感覚を失いそうなときに役立ちます。制約が少なく、どんな向きでも操作できる。

## Orbit Sensitivity

3Dビューポートでの軌道の反応性/速度を調整します。この設定は軌道の反応性/によって動作が異なります：

- Turntable (ターンテーブル) : ターンテーブル : Orbit Sensitivityは、ピクセルあたりの回転量をコントロールし、3Dビューポートの回転速度を制御します。
- Trackball : Orbit Sensitivity (軌道感度) は、3Dビューポートの回転速度の単純なファクターです。

## Orbit Around Selection

選択中心がビューポートの回転中心になります。選択範囲がない場合最後の選択が使用されます。これは、オブジェクトモードで選択されたオブジェクト (バウンディングボックスの中心) を使用します。

### Note

これは理想的な動作に見えるかもしれませんが、地形メッシュのような大きなオブジェクトでは不便です。地形メッシュのような大きなオブジェクトでは不便な場合があります。

## Auto

### Perspective

有効にすると、ビューを周回するときに透視図法に切り替わり、軸 (Top、Side、Orthographic) に整列するときに正投影図法に切り替わります。無効にすると、この切り替えは手動で行う必要があります。

### Auto Depth

ビューのパン、回転、ズーム機能を向上させるために、マウス下の深度を使用します。Zoom To Mouse Positionと組み合わせて使用すると便利です。

## Smooth View

ビュー (Top/Side/Front/Camera...) を変更する際のアニメーションの時間 (ミリ秒)。ゼロにするとゼロにするとアニメーションがなくなります。

## Rotation Angle

Numpad4、Numpad `.`、Numpad `,`、またはNumpad2を使用して3Dビューポートを回転します。

## Zoom

### Zoom Method

インタラクティブズームを使用する際に、ズームインとズームアウトのお好みのスタイルを選択します。

## Scale

スケールのズームは、ビュー内で最初にクリックした場所に依存します。ズームアウトするには、カーソルをエリアの中央に移動します。ズームインするには、カーソルをエリアの中心から遠ざけます。

## Continue

ズーム続行オプションは、最初のカーソル位置から離れることによって、ズームの速度（値ではなく）をコントロールすることができます。最初のクリック位置から上または右に移動するとズームアウトし、下または左に移動するとズームインします。遠ざかれば遠ざかるほど、ズームの動きは速くなります。ズーム方向は 垂直と水平のラジオボタンとズーム方向を反転オプションで変更できます。

## Dolly

ドリーズームは、ズーム速度が一定であることを除けば、コンティニューズームと同様の動作をします。

### Zoom Axis

ズームに使用するマウスの軸。

#### Vertical

上に動かすとズームアウトし、下に動かすとズームインします。

#### Horizontal

左に動かすとズームイン、右に動かすとズームアウトします。

## Zoom to Mouse Position

有効にすると、2Dウィンドウの中心ではなく、マウスポインタの位置がズームのフォーカスポイントになります。ウィンドウの中心になります。ズームインとズームアウトを頻繁に行う場合、パンニングを避けるのに役立ちます。

### Tip

これは [Auto Depth](#) と組み合わせて、カーソル下のポイントに素早くズームするのに便利です。

## Invert Zoom Direction

マウス ドリーとコンティニューのズーム方向を反転します。

### Wheel

マウスホイールのズーム方向を反転します。

# Fly & Walk

## View Navigation

インタラクティブな一人称視点ナビゲーションのデフォルトモード。  
[Fly/Walk Navigation](#) を参照。

## Walk

### Reverse Mouse

マウスのYの動きを反転させる。

### Mouse Sensitivity

周囲を見渡すときの速度係数で、高い値はマウスの動きが速くなる。

### Teleport Duration

ナビゲーションモードでテレポートするときのタイムワープの間隔。

### Walk Speed

歩行と飛行の基本速度。

### Speed Factor

スピードブーストの倍率。

## Gravity

歩行時の重力の影響をシミュレートします。

### View Height

歩行時の1階からカメラまでの距離。

### Jump Height

ジャンプの最大高さ。

[◀ 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](#)