

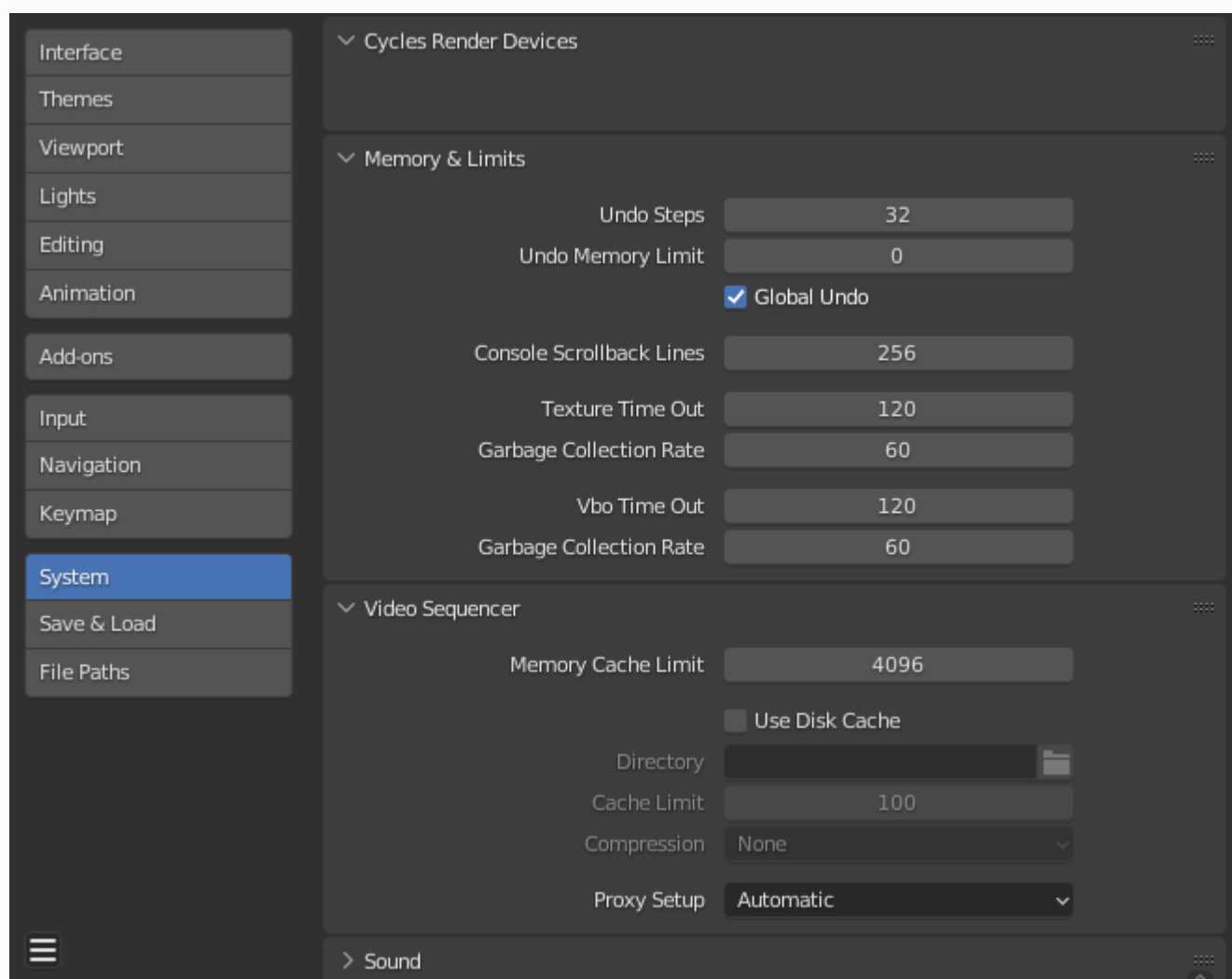


[□](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [System](#)

## System

システムセクションでは、グラフィックカードのオプション、メモリ制限、サウンド設定を行うことができます。

お使いのハードウェアがこのページで説明されているオプションのいくつかをサポートしていない場合、それらは表示されないか、起動時に修正されます



*Preferences System section.*

## Cycles Render Device

Cycles レンダーエンジンが画像をレンダリングする際に使用するコンピューティングデバイスを変更します。Cyclesnoの詳しくは [GPU Rendering](#) ページを参照。

## None

None に設定した場合、または None のみのオプションの場合。

## CUDA

システムに互換性のある Nvidia CUDA デバイスがある場合、Cycles でのレンダリングのオプションとして利用できる。

## OptiX

システムに互換性のある Nvidia OptiX デバイスがある場合、Cycles でのレンダリングのオプションとして利用できます。

## HIP

システムに互換性のある AMD HIP デバイスがある場合、Cycles でのレンダリングのオプションとして利用できます。

## oneAPI

システムに互換性のある Intel oneAPI デバイスがある場合、Cycles でのレンダリングのオプションとして利用できます。

## Metal

システムに互換性のある Apple Metal デバイスがある場合、Cycles でレンダリングするためのオプションとして利用可能になります。

## Distribute Memory Across Devices

データを重複させるのではなく、複数の GPU にリソースを割り当てます。このオプションを使用するには、GPU が高帯域幅通信で接続されている必要があります。高帯域幅の通信プロトコルで接続されている必要があります。現在サポートされているのは、Nvidia GPU の NVLink のみです。

## MetalRT (Experimental)

レイトレーシング用の MetalRT は、カーブを多用するシーンで使用するメモリが少なく、特定のケースでより優れた性能を発揮します。特定のケースでは、より良いパフォーマンスを与えることができます。ただし、このサポートは実験的なものであり、シーンによっては正しくレンダリングされません。

# Operating System Settings

このインストールをデフォルトの Blender にしてください。

## Note

このオプションパネルは Microsoft Windows でのみ利用可能です。

## Make Default

現在使用している Blender インストールを、サムネイル生成とブレンドファイルを開くためのデフォルトにします。

# Memory & Limits

## Undo Steps

Undoのステップ数。

## Undo Memory Limit

Mb単位の最大メモリ使用量（0は無制限）。

## Global Undo

編集モードでないときに行った操作を保存できるようにします。例えば オブジェクトの複製、パネル設定の変更、モードの切り替えなど。

### Warning

このオプションを無効にするとメモリを節約できますが、**Adjust Last Operation** パネルが機能しなくなります。場合によってはツールオプションの変更もできなくなります。一般的な使い方ではこれを有効にしておくのがベストです。

### See also

元に戻すオプションとやり直しオプションについてはこちらを参照。

## Console Scroll-back Lines

コンソールウィンドウのメモリにバッファされている行数。デバッグやコマンドラインレンダリングに便利です。

## Texture Time Out

GLテクスチャの最終アクセスからの時間（秒単位）。0に設定するとに設定します。

### Garbage Collection Rate

GLテクスチャガベージコレクタの各実行間の秒数。

## VBO Time Out

GL頂点バッファオブジェクト（VBO）の最後のアクセスからの時間（秒）。VBOを割り当てたままにするには0に設定します）。

### Garbage Collection Rate

GL頂点バッファオブジェクトガベージコレクタの各実行間の秒数。

# Video Sequencer

## Memory Cache Limit

ビデオシーケンサとムービークリップエディタのメモリキャッシュの上限（メガバイト単位）。最適な高い値を推奨します。

## Disk Cache

キャッシュされたストリップをディスクに書き込みます。ディスクキャッシュを使用するにはオプションを有効にし、**Disk Cache Directory**と**Disk Cache Limit**を設定してから、既存のブレンドファイル 既存のブレンド・ファイルを保存または開き直す。

## Directory

キャッシュを保存するディスク上の場所。

## Cache Limit

Video Sequencer のディスク キャッシュの上限 (ギガバイト単位)、ゼロに設定するとディスクキャッシュが無効になります。

## Compression

ビデオシーケンサーのディスクキャッシュの上限 (ギガバイト単位)。キャッシュを無効にします。ディスクキャッシュの画像を圧縮するレベル。これは、ディスク容量の節約と、より多くの処理を必要とするディスク容量の節約と、より多くの処理を必要とするもののトレードオフ。圧縮率が高いほど、ディスクの書き込み/読み込み速度は速くなり、CPUの使用量も増えます。

## Proxy Setup

いつ、どのように [Proxies](#) を作成するか。

### Automatic:

各プレビューサイズに追加されたムービーとイメージストリップのプロキシを構築します。

### Manual:

プロキシを手動で設定します。

## See also

[シーケンサーキャッシュのプロパティ](#) も参照してください。

# Sound

このパネルには、Blender 内でのライブ再生のためのサウンド設定が含まれています。でのみ使用できます。サウンドをエクスポートするためのこれらの設定をコントロールするには、[Encoding Panel](#) と [Audio Panel](#).を参照してください。

## Audio Device

オーディオの処理と出力に使用するオーディオエンジンを設定します。

### None:None :

オーディオ再生をサポートしません (オーディオストリップのロードとレンダリングは正常に行えます)。

### CoreAudio:

macOSでは、CoreAudioがネイティブのオーディオAPIです。これはmacOSユーザーのデフォルト設定です。

### PulseAudio:

PulseAudioは最近のLinuxディストリビューションで最もよく使われているサウンドサーバーです。PulseAudioが利用できる場合が利用可能な場合、Linuxではこの設定が推奨されます。

### WSAPI:

Windowsでは、WASAPIはWindows Vistaで導入されたネイティブのオーディオAPIです。これはWindowsユーザーのデフォルト Windows ユーザーのデフォルト設定です。

### Jack:

高品質なプロフェッショナル・オーディオ・エンジンで、システム上で適切に設定されたサーバーが必要です。システム上で適切に設定されたサーバーが必要です。Jackを使用する他のプロフェッショナルオーディオアプリケーションとの正確な同期をサポートします。

### OpenAL:

ネイティブエンジンが動作しない場合に備えて、すべてのプラットフォームで利用可能です。再生される3Dオーディオはレンダリング時とは異なるサウンドになります。

### SDL:

すべてのプラットフォームをサポートする [libsdl.org](https://www.libsdl.org) のSimple Direct Media Layer APIを使用します。ただしバックアップとしてのみ使用する必要があります。

## Channels

オーディオチャンネル数を設定します。

## Mixing Buffer

オーディオミキシングバッファで使用するサンプル数を設定します。バッファサイズを大きくするとレイテンシーが発生することがありますが、クリック音などが聞こえる場合はサイズを大きくしてみてください。

## Sample Rate

オーディオの [sampling rate](#). を設定します。

## Sample Format

オーディオのサンプルフォーマットを設定します

[◀ 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](#)