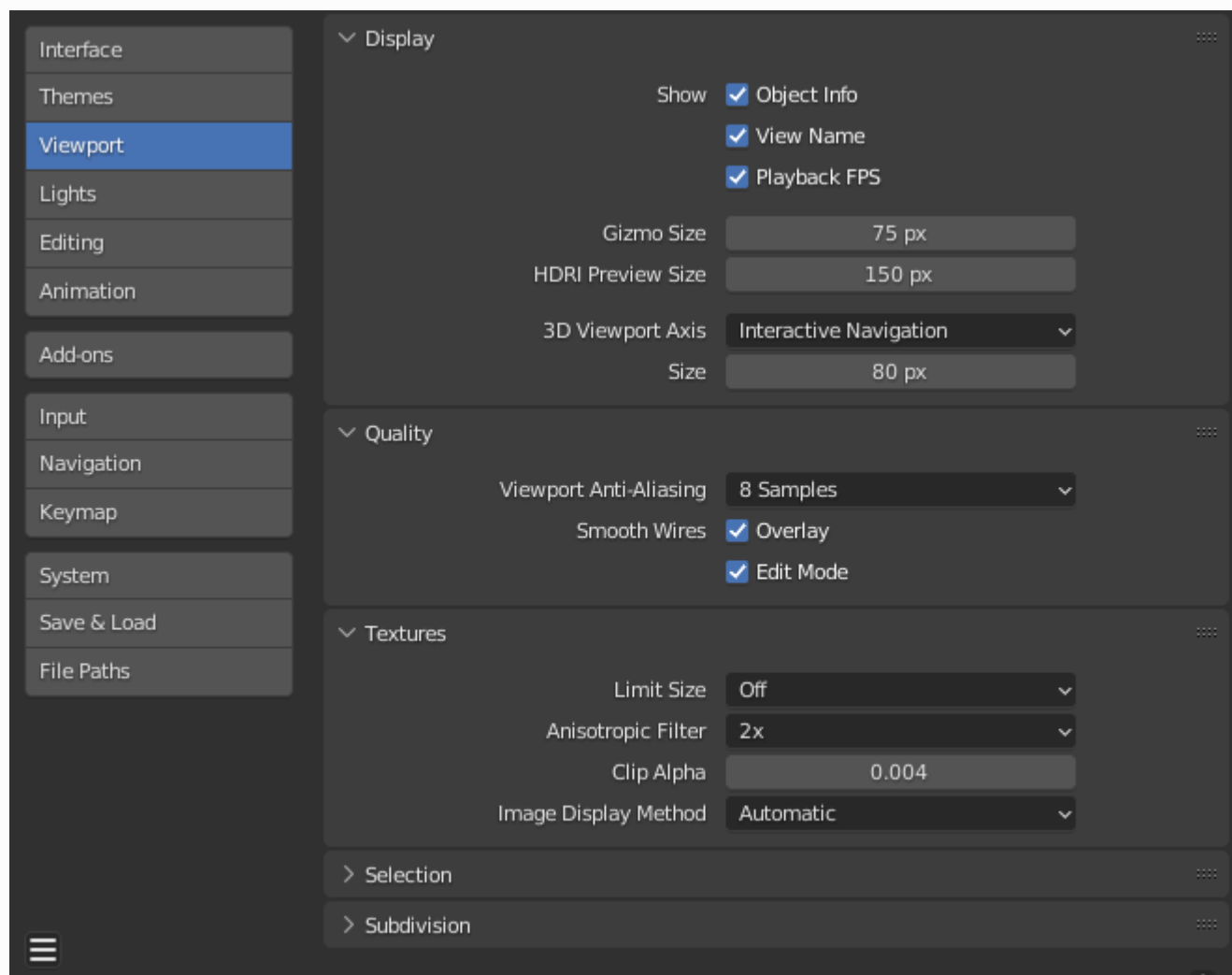




[Home](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [Viewport](#)

Viewport



Blender Preferences Viewport section.

Display

Text Info Overlay

Object Info

3D Viewportの左上にアクティブなObject名とフレーム番号を表示します。

View Name

現在のビューの名前とタイプを3Dビューポートの左上に表示します。例えば例えば、"User Perspective "や "Top Orthographic "など。

Playback Frame Rate (FPS)

アニメーションが再生されている間の1秒あたりの画面リフレッシュレートを表示します。3Dビューポートの左上に表示されます。設定されたフレームレートに到達できない場合は赤で表示されます。

Gizmo Size

ギズモの直径。

HDRI Preview Size

HDRI球体オーバーレイの直径。

3D Viewport Axis

Interactive Navigation:

軸をインタラクティブなギズモとして表示します。クリックするとビューポートがこの軸に沿って表示されます。ドラッグするとビューを周回します。

Simple Axis:

ビューポートにシンプルで邪魔にならない軸を表示します。

Brightness

単純軸の色の鮮やかさ。

Off:

ビューポート軸を無効にします。

Size

3Dビューポート軸ウィジェットの直径。

Quality

Viewport Anti-Aliasing

より高品質なレンダリングのために [Anti-Aliasing](#) をコントロールします。

Smooth Wires

Overlay

オーバーレイをスムーズワイヤで表示します。ワイヤーをエッジが他のシェーディング領域とブレンドされないためです。

Edit Mode

編集モードでスムーズワイヤーを表示します。

Textures

Limit Size

メモリを節約するために、テクスチャ表示で使用する画像の最大解像度を制限します。リミットオプションはピクセルの正方形で指定されます（例：オプション256は256×256ピクセルのテクスチャを意味するピクセル）。これはゲームエンジニアにとって便利である。テクスチャのページングブロックと一致します。

Anisotropic Filtering

異方性フィルタリングのレベルを設定します。これにより、パフォーマンスを犠牲にしてレンダリングされるテクスチャの品質が向上します。

Clip Alpha

3Dビューポートでこの閾値以下のアルファをクリップします。デフォルトは低い値に設定されています。一部のGPUでの問題を防ぐためです。

Image Display Method

画像をレンダリングする方法。以下のオプションがサポートされています：

Automatic:

パフォーマンスのためにGPUで実行されるGLSLを自動的に使用しますが、GPUで読み込むと低速になる可能性のある大きな画像ではCPUにフォールバックします。

2D Texture:

表示変換にCPUを使用し、画像を2Dテクスチャとしてレンダリングします。

GLSL:

表示変換にGLSLを使用し、画像を2Dテクスチャとしてレンダリングする最も高速な方法。

Selection

GPU Depth Picking

このオプションは、最前面の要素を選択するために深度情報を使用するピッキングの代替方法を使用します。最前面の要素を選択します。カーソルで選択する場合にのみ使用されます（ボックス選択、投げ縄、サークルなど）。

パフォーマンスはOpenGLハードウェアとドライバによって異なります。

Subdivision

GPU Subdivision

特定の状況下では、GPUは [Subdivision Surface modifier](#). でメッシュを細分化するのに使われます。これは通常、サブディビジョン・パフォーマンスの向上につながります。

[◀ 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](#)