

□ / [Editors](#) / Asset Browser

Asset Browser

このセクションでは、アセットを整理して使用するためのメインインターフェイスであるアセットブラウザについて説明します。アセットブラウザはBlender 3.0で導入され、今後、複数回にわたって改良・拡張される予定です。今後リリースされる複数ので導入され。

□ [See also](#)

Asset Libraries

Blenderのアセットライブラリシステムに関する一般的な情報 [create and edit] アセット、デザインの選択方法などについてを御覧ください。

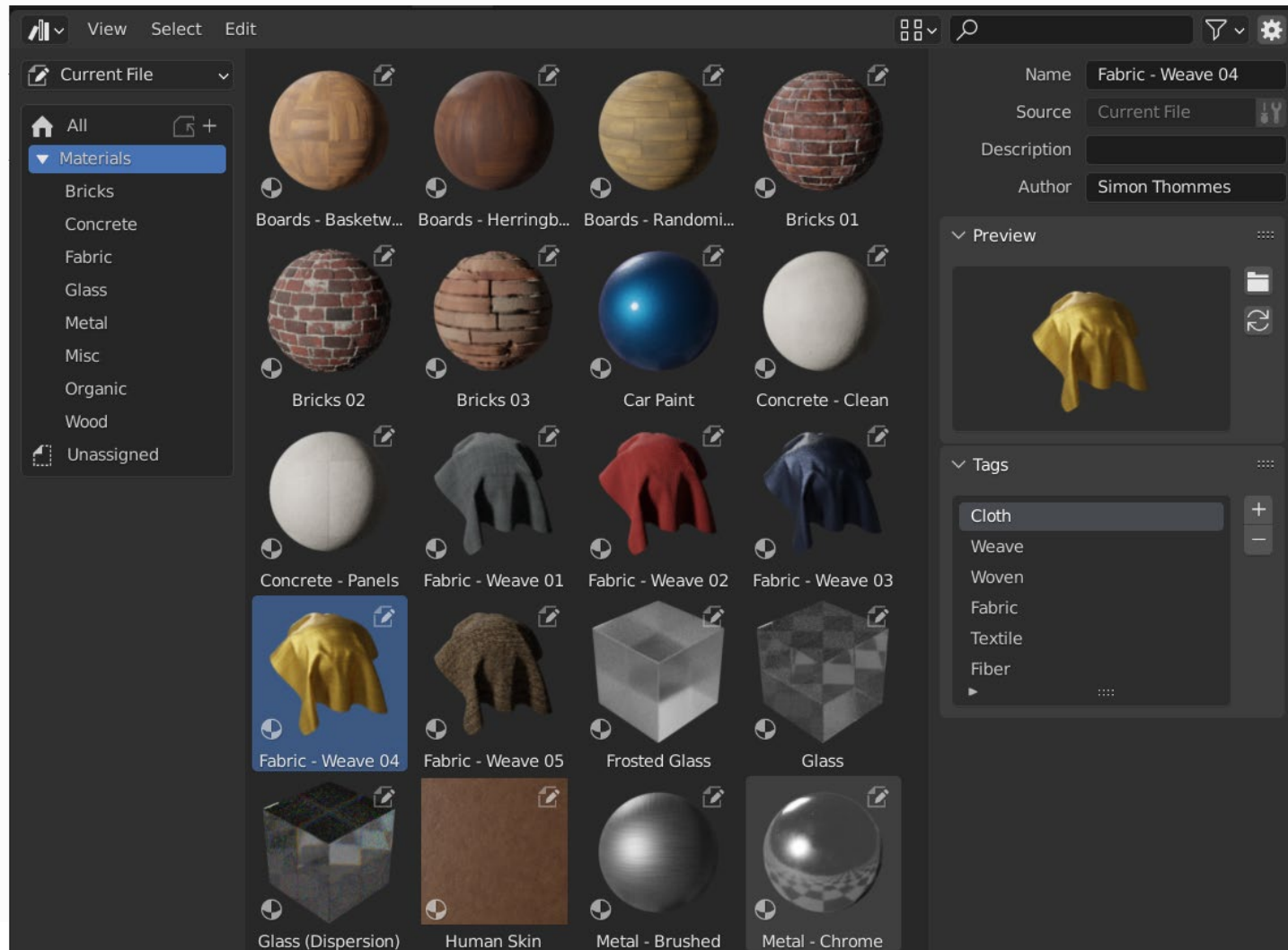
Asset Catalogs

For organizing assets.

Pose Library

Build on top of the Asset Browser.

Interface



Asset Browser, showing materials in an asset library.

Main Region

Asset Browserのメイン領域は、Blenderに内蔵されている「[File Browser](#)」と同じように動作します。選択したカタログに含まれるアセットが表示されます。

アセットをクリックすると、そのアセットが選択されアクティブになります。LMBドラッグでボックス選択、Shift-LMBで選択範囲を拡張して複数のアセットを選択できます。各アセットにはコンテキストメニューがあります。

Source List Region

ソースリスト領域は、ナビゲーションや「[Using Assets.](#)」を御覧ください。

Asset Library

アクティブなアセットライブラリを表示し、アセットライブラリを切り替えることができます。現在のライブラリファイル「[Current File](#)」は特別で、アセットライブラリーの一部であるかどうかにかかわらず、常に現在のブレンドファイルからのアセットが表示されます。

Copy Asset Bundle to Library

ライブラリセレクタが「現在のファイル」に設定されている場合、現在のブレンドファイルは「[Asset Bundle](#)」, とみなされ、まだどのアセットライブラリにも配置されていないことを示す。

Copy Asset Bundle オペレータを使用すると、ファイルをアセットライブラリに簡単にコピーすることができます。アセットバンドルのカタログは、アセットライブラリーにマージされます。

Catalog

アクティブなアセットライブラリの「[catalogs](#)」を表示するツリービューです。カタログを選択すると、表示されるアセットが選択したライブラリのアセットに限定されます。

カタログは、名前をダブルクリックすることで名前を変更することができます。また、カタログをドラッグ&ドロップすることで、カタログを他のカタログの中に入れ込むことができます。カタログは、他のすべてのアセットライブラリを含むビルトインアセットライブラリです。

アドオンや [[Pose Library](#)] のような機能。は、ここにカスタムパネルを表示することができます。

Asset Details Region

右側の「アセット詳細」領域には、アクティブなアセットのメタデータが表示されます。編集できるのは、現在のブレンドファイルに含まれるアセットのメタデータのみです。

Name

アセットデータブロックの名前です。この名前は、同じブレンドファイル内のアセットデータタイプで一意である。

Source

アセットが含まれるブレンドファイルのフルパスです。

Open Blend File

このボタンは新しいBlenderインスタンスを起動し、アセットを含むブレンドファイルを開きます。バックグラウンドで Blender はその新しい Blender インスタンスを監視し続け、終了すると Asset Browser は更新されたアセットを表示するためにリフレッシュされます。

Description

アセットの説明のためのオプションのフィールドです。Blender自身は使用しません。

Author

アセットオーサーのオプションフィールドです。Blender自身は使用しません。

Preview

アセットのプレビュー画像を表示します。参照 [[Asset Previews.](#)]

Load Custom Preview

アセットプレビュー用の画像を選択するためのファイルブラウザをウィンドウに表示します。

Generate Preview

アセットのプレビューを生成／更新する

Preview

追加プレビューオペレータのメニュー。

Render Active Object

3Dビューポートの アクティブ オブジェクトを元に、プレビューを生成します **Active** オブジェクトに基づいてプレビューを生成します。これは、ノードグループ、特にジオメトリノードが独自のプレビューを自動生成できない場合に便利です。

Tags

アセットタグを表示・編集するためのパネルです。これらは Blender に何の意味も持たず、自由に選択することができます。検索フィールドを使用してアセットをフィルタリングする場合、タグが（部分的に）検索用語と一致するアセットも表示されます。

Note

オブジェクトの現在のモードと選択されたアセットタイプによっては、さらに多くのパネルが表示されることがあります。例えば、[\[Pose Library\]](#)を参照してください。

Using Assets

アセットを使用するには、原則としてアセットブラウザから必要な場所にドラッグします。オブジェクトやワールドはアセットブラウザからシーンにドラッグでき、マテリアルはそれを使うべきオブジェクトの上にドラッグすることができます。ジオメトリノードもオブジェクトにドラッグして、ジオメトリノードモディファイアを追加できます。ジオメトリノードモディファイアを追加します。 [Geometry Nodes Modifier](#). ポーズアセットの使い方はさまざまで、詳しくは [Pose Library](#). で説明しています。

アセットが使用されると、Asset Browserの以下の設定によって、いくつかのことが起こります：

Import Method

アセットがインポートされたときに、どのようにデータを管理するかを決定します。このオプションは、アセットブラウザのヘッダーの中央に表示されています。

Follow Preferences:

環境設定で設定されたインポート方法を使用します。

Link:

ファイル リンク...と同じです。

アセットは現在のブレンドファイルにリンクされ、したがって読み取り専用になります。

アセットファイルに対する後の変更は、それをリンクしているすべてのファイルに反映されます。

Append:

File [Append...](#)と同じ。

アセットとその依存関係のすべてが、現在のファイルに追加されます。マテリアルをシーンに3回ドラッグすると、3つの独立したコピーになります。オブジェクトを3回シーンにドラッグすると、3つの独立したコピーが作成されます。

この場合の「依存関係」とは、アセットが参照するすべてのものを指します。オブジェクトの場合、メッシュやマテリアルだけでなく、モディファイア、コンストレイント、ドライバで使用される他のオブジェクトも含まれます。

このファイルはアセットファイルのコピーを持つため、アセットファイルの変更は追加されたファイルには反映されません。

Append (Reuse Data):

アセットブラウザに固有のものであります。

アセットが初めて使われるときは、先に説明したように依存関係を含めて追加されます。しかし、Blenderはそのアセットがどこから来たかを記録し、次にそのアセットが使われるときには、できるだけ多くのデータが再利用されます。マテリアルを3回シーンにドラッグしても、ロードは1回だけで、同じマテリアルを3回割り当てただけです。オブジェクトを3回シーンにドラッグすると、オブジェクトのコピーが3つ作成されますが、すべてのコピーでメッシュデータ、マテリアルなどが共有されます。

このファイルはアセットファイルのコピーを持つため、アセットファイルの変更は追加されたファイルには反映されません。

Tip

Instancing Collections

インスタンス・コレクション・オプションを模倣しています。 [appending from the file browser](#)を参照

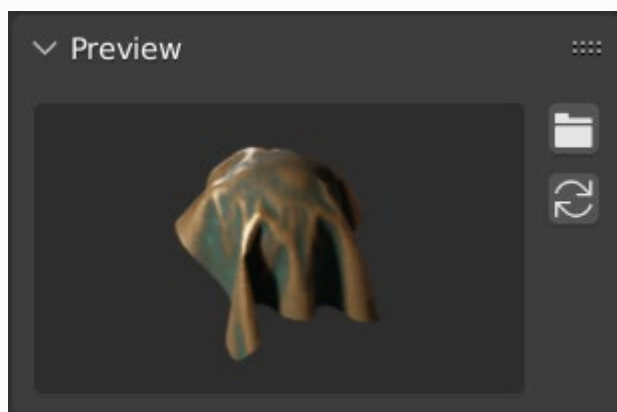
コレクションなどの一部のアセットタイプは、インスタンス化されたコレクションとして作成することができます。これは、コレクションアセットを3Dビューポートにドラッグした後、インスタンスオプションを有効にすることで実現します。このオプションを有効にすると、コレクションのインスタンスを使用する空のオブジェクトが追加されます。このオプションを無効にすると、完全なコレクション階層がシーンに追加されます。現在のファイルからのコレクションアセットは、常にインスタンス化されます。

アセットが現在のファイルに追加された後、すべての通常のBlender操作が利用可能になることに注意してください。例えば、オブジェクトをシーンにリンクさせることができます。これは、そのメッシュとマテリアルもリンクさせます。そして、メッシュとマテリアルをアセットファイルにリンクしたまま、オブジェクト自体をローカルにすることができます (`Object Relations Make Local... Selected Objects`)。これにより、ローカルで編集可能なオブジェクトとなり、メッシュとマテリアルは、アセットライブラリの変更に対応するようになります。

Asset Previews

プレビュー画像は、通常、データブロックをアセットとしてマークする際に自動的に生成されます。自動生成されたプレビューは、オブジェクトを正面から捉えようとします。

しかし、これはジオメトリがBlenderが正面とみなすものと一致するようにレイアウトされている場合にのみ機能します。つまり、正面となるべきジオメトリは、オブジェクトの-Y軸の下を向いている必要があります。期待通りの結果を得るためには、回転を適用する必要があるかもしれません。コレクション資産は、グローバルな-Y軸を前面として使用します (ローカルなものでなく



Preview panel in the Asset Browser.

コレクション自体には回転はありません)。

自動生成されるプレビューを置き換えるために、ドライブから画像ファイルを読み込むことも可能です。ポーズ資産のプレビューについては、[Controlling the Look of Preview Images](#).を参照してください。

Asset Bundles

アセットバンドルは、他のファイルを参照しないblendファイルです。そしてその名前はで終わります。テクスチャおよびその他の外部ファイルは現在のblendファイルにパックする必要があります。_bundle.blend

テクスチャやその他の外部ファイルは、現在のブレンドファイルに **packed**する必要があります。

アセットバンドルは [Asset Browser](#):からアセットライブラリーにコピーすることができます。

- アセットバンドルブレンドファイルを開きます。
- アセットブラウザを「現在のファイル」に切り替えます（まだ設定されていない場合）。
- バンドルからアセットライブラリーにコピー]をクリックします。
コピー先のアセットライブラリーを選択します。
- ファイルブラウザが開き、選択したアセットライブラリーのファイルが表示されます。
- ブレンドファイルの保存先を選択し、"Copy to Asset Library "ボタンをクリックします。
- ブレンドファイルは選択した場所に保存され、アセットバンドルに含まれる[カタログ] は対象のアセットライブラリーに統合されます。

□ Note

「アセット」と「バンドル」は一般的に使われている言葉であり、必ずしもここに書かれているような意味とは限りません。「アセットバンドル」として提供されるものすべてが、「アセットライブラリーにコピー」機能を利用できるわけではありません。その場合、バンドルファイルは上記の定義に従う必要があります。

□ 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](#)