



□ / [Editors](#) / Properties

Properties

Propertiesは、アクティブなシーンやオブジェクトを含む、多くのアクティブなデータを表示し、編集する事が出来ます。

Tabs

Propertiesには複数のカテゴリがあり、タブ（その左のアイコン列）で選択します。各タブは、データタイプのプロパティと設定をグループ化されており、それぞれのマニュアルで説明されています。

Active Tool and Workspace Settings

この最初のタブには、アクティブなツール（3Dビューポート内）と現在のワークスペースの設定値がリストアップされています。

Scene

これらの縦に並ぶタブ（左のアイコン列を指します）には以下の様な内容があり、現在のアクティブな画面の設定条件が含まれ表示されています。

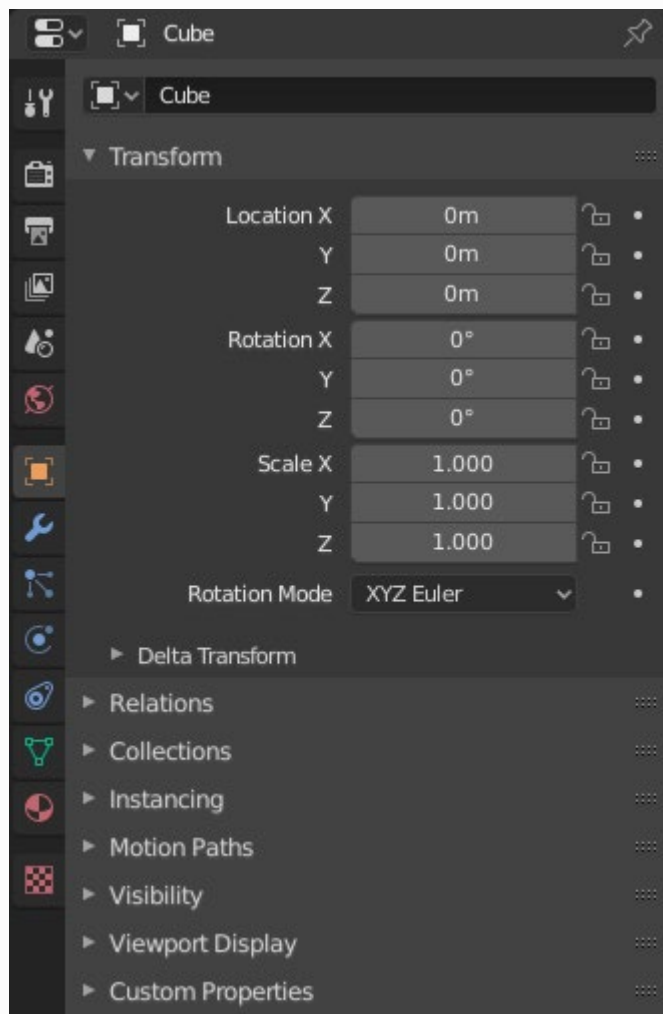
- Render: [Eevee](#), [Cycles](#) or [Workbench](#) settings
- [Output](#)
- [View Layer](#)
- [Scene](#)
- [World](#)

Collection

このタブにはアクティブな[Collection](#)の設定が含まれます。

Object

これらのタブは、フィーチャーを追加したり、アクティブなオブジェクトのプロパティを変更するために使用します。アクティブなオブジェクトのタイプによって、非表示になるものもあります。



The Properties, with Object properties shown.

type of the active object, some of those will be hidden.

- [Object](#)
- [Modifiers](#) (or [Grease Pencil Modifiers](#))
- [Object Visual Effects](#)
- [Particles](#)
- [Physics](#)
- [Object Constraints](#)

Object Data

このカテゴリのメインタブ（唯一のタブであることも多い）は常に同じ「**Object Data**」という名前ですが、そのアイコンの内部に表示されるデータ選択されているオブジェクト.タイプによって動的に変化します。

Geometry Objects:

- [Mesh](#)
- [Curve](#)
- [Surface](#)
- [Text](#)
- [Metaball](#)
- [Grease Pencil](#)

Rigging and Deformation Objects:

- [Armature](#)
 - [Bone](#)
 - [Bone Constraints](#)
- [Lattice](#)

Other Types of Objects:

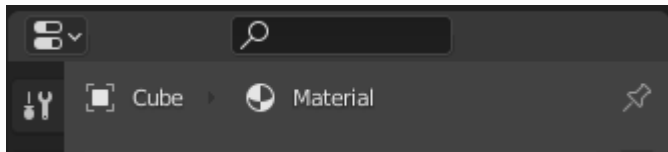
- [Empty](#)
- [Speaker](#)
- [Camera](#)
- [Light](#)
- [Light Probe](#)

Object Shading

Depending on the type of the active object, some of those will be hidden.

- [Material](#)
- [Texture](#)

Header



The header of the Properties.

Display Filter Ctrl1-F

プロパティを名前で検索できます。検索結果はハイライト表示され 対応するパネルも強調表示され展開されます。検索は複数の**Tabs**にまたがって機能します。検索結果のないタブはグレースアウトされます。**Ctrl-** で検索を開始することができ、又クリアできます。このフィルタは、プロパティ内のどこにプロパティがあるか覚えていない場合に便利です。

Data Context

ヘッダーのすぐ下には、編集中心のプロパティの所有者を示すアイコンとテキスト項目のリストがあります。必要に応じて、依存関係のコンテキストも表示されます。上の例では、マテリアル「Material」は、アクティブオブジェクト Cube によって使用されています。

Toggle Pin ID

右側のピンアイコンをトグルすると、Blenderは現在表示されている データブロックのプロパティのみを表示します。そのピンをオフにすると、デフォルトの動作に戻り、アクティブなデータブロックのプロパティが表示されます。

Options

Sync with Outliner

Outlinerのデータブロック選択とタブを同期します。詳細については、[Properties Editor Sync](#) を参照してください。

Always:

可能な場合は常に、アウトライナーでアイコンをクリックすると、Property エディタ タブが変更されます。

Never:

Never change Property editor tabs when clicking an icon in an Outliner.

Auto:

Auto: プロパティエディタがアウトライナーと境界を共有しているときのみ、タブを変更しません。

 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](#)