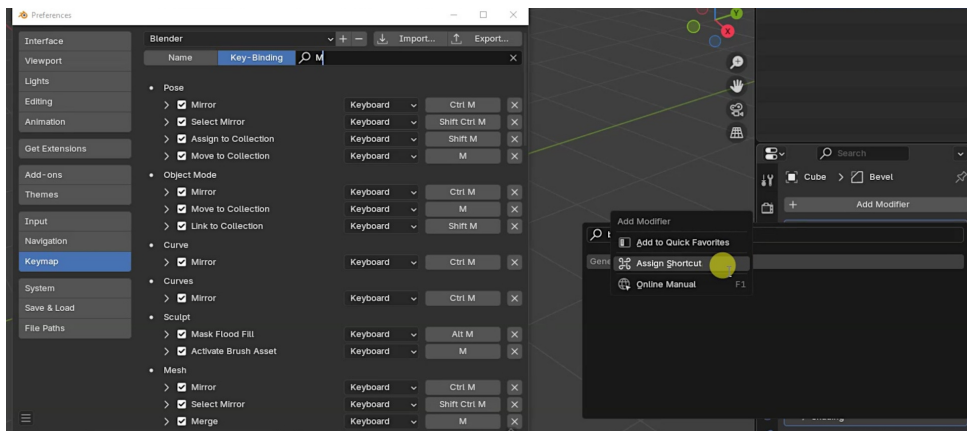


Blender 4.3 でショートカットを設定する方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/tKjMpLhBgC4>

この PDF は無料です。 気軽にシェアしてください！

[私の YouTube チャンネルを登録して、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！](#)

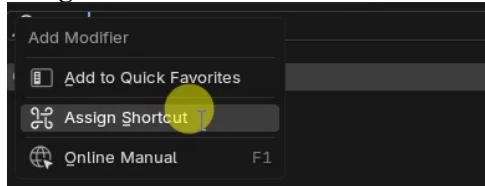


こんにちは、皆さん！これは、Blender のバージョン 4.3 を使ってカスタムショートカットを設定する方法に関する基本的なチュートリアルです。一見すると非常に簡単な作業に思えるかもしれませんが、いくつかの小さな落とし穴があるので、最初の 30 秒で見るのをやめないでくださいね！

他の多くのビデオチュートリアルと同様に、このチュートリアルの PDF 版が説明欄のリンクから無料でダウンロード可能です。また、チャンネル登録をして通知を有効にすることで、今後のチュートリアルを見逃さないようにしましょう！

Blender では、ほぼすべてのツールにカスタムショートカットを設定することが可能です。たとえば、Bevel Modifier のようなツールにショートカットを割り当てたい場合があります。このモディファイアは、ハードサーフェスモデリングを行う際に最もよく使われるモディファイアの 1 つです。ショートカットを設定する方法は 2 つあり、最初の方法は最も簡単かつ迅速な方法です。これは、モディファイアを右クリックして表示さ

れるメニューから **Assign Shortcut** オプションを選択するという手順です。

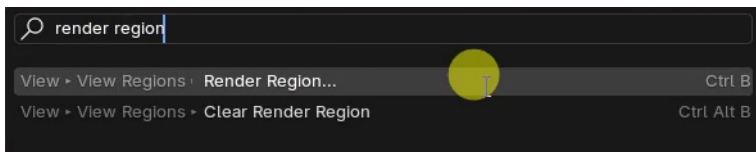


次に、このモディファイアに割り当てたいキーの組み合わせを押す必要があります。例えば、B キーはすでに **Border Select** に割り当てられています。このツールは、**Select All** や **Circle Select** と並んで Blender の ABC 選択ツールの 1 つです。そのため、私はこのツールには **CTRL B** を割り当てることにしました。

これで、メッシュオブジェクトを選択した状態で **CTRL B** を押すと、そのオブジェクトに迅速に **Bevel Modifier** を追加できるようになります。

Preferences タブの **Auto Save Preferences** オプションが有効になっている場合、このショートカットは Blender を再起動しても維持されます。

ここで気づいた方もいるかもしれませんが、**CTRL B** はデフォルトで別のツール、**Render Region** に割り当てられています。このツールは、3D ビューの一部分だけをレンダリングする機能を提供します。ツールボックスからこのツールを選択すると、そのショートカットがまだ表示されており、Blender がこのエディターで古いショートカットを置き換えていないことがわかります。

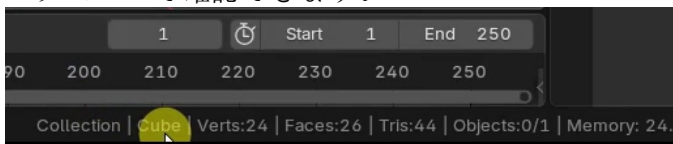


しかし、**Bevel Modifier** を適用したオブジェクトの選択を解除し、**CTRL B** を押しても、**Render Region** ツールは表示されません。

その理由は、すべての選択を解除しても、Blender ではキューブが「ゴースト選択」として残っているからです。この状態は、プログラムの下部

Blender 4.3 でショートカットを設定する方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/tKfMpLhBgC4>

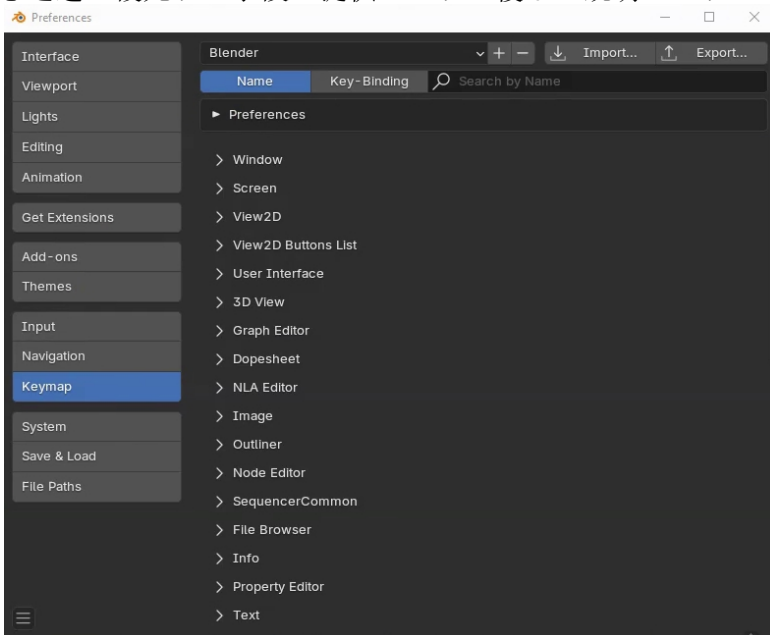
にあるステータスバーで確認できます。



すべてを完全に選択解除するには、新しいオブジェクトを追加してすぐに削除する必要があります。この操作を行うと、Blender は選択されたオブジェクトを完全にクリアし、**CTRL B**を押すと **Render Region** ツールが有効になります。

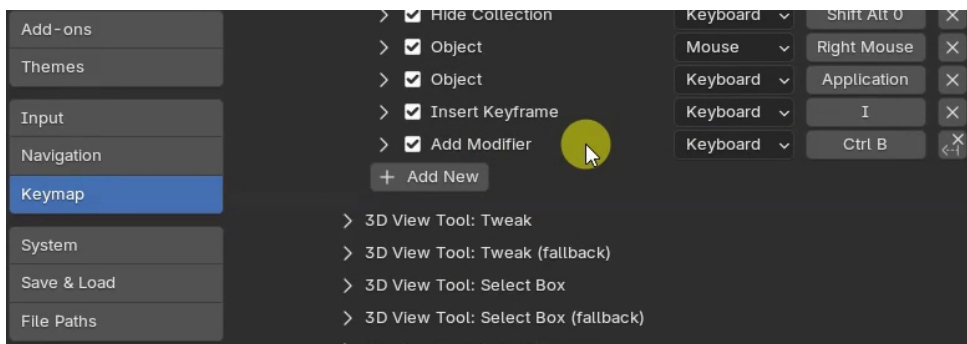
その結果、1つのショートカットが2つの異なるツールに割り当てられることになります。興味深いことに、**Bevel Modifier**を右クリックしても、このツールのショートカットを削除するオプションは表示されません。

この問題を解決するには、Blender の **Preferences** タブを開き、**Keymap** セクションに移動します。このセクションにリストされているツールは、ショートカットを割り当てる第2の方法を提供するだけでなく、デフォルト設定を迅速に復元する手段も提供します（後ほど説明します）。

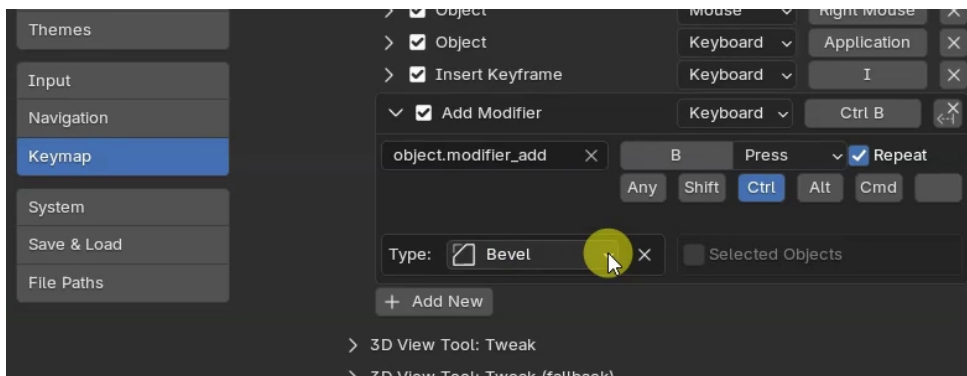


3D View メニュー内の **Object Mode** セクションを開くと、他のメニューにはない **Restore** ボタンがあるのがわかります。

Object Mode Global リストを一番下までスクロールすると、**Add Modifier** という汎用的なエントリがあり、**CTRL B** がショートカットとして割り当てられています。このエントリには、他のものとは異なるショートカット削除ボタンが含まれています。

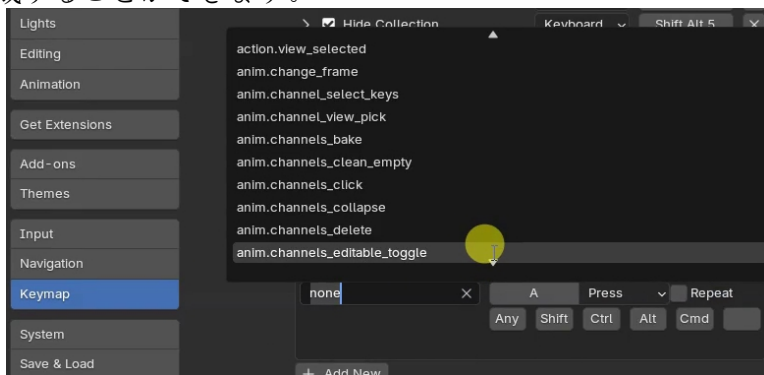


Add Modifier メニューを開くと、このショートカットに関する詳細情報を確認できます。例えば、関連付けられたモディファイアが表示され、メニューからその場で変更することが可能です。また、このセクション内でキーの組み合わせを直接変更することもできます。



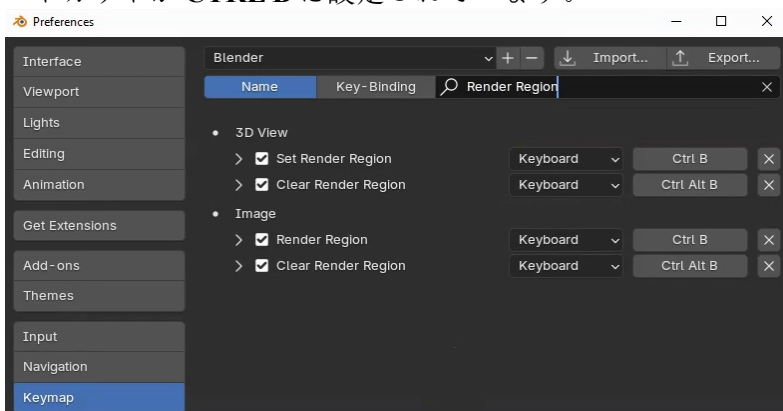
このショートカットを削除するには、右側の **X** ボタンをクリックするか、メニュー上部にある **Restore** ボタンを使用します。

これらのメニューの各セクションには **Add New** ボタンが含まれており、エディター内のツールおよび対応する作業モードに対してショートカットを作成することができます。



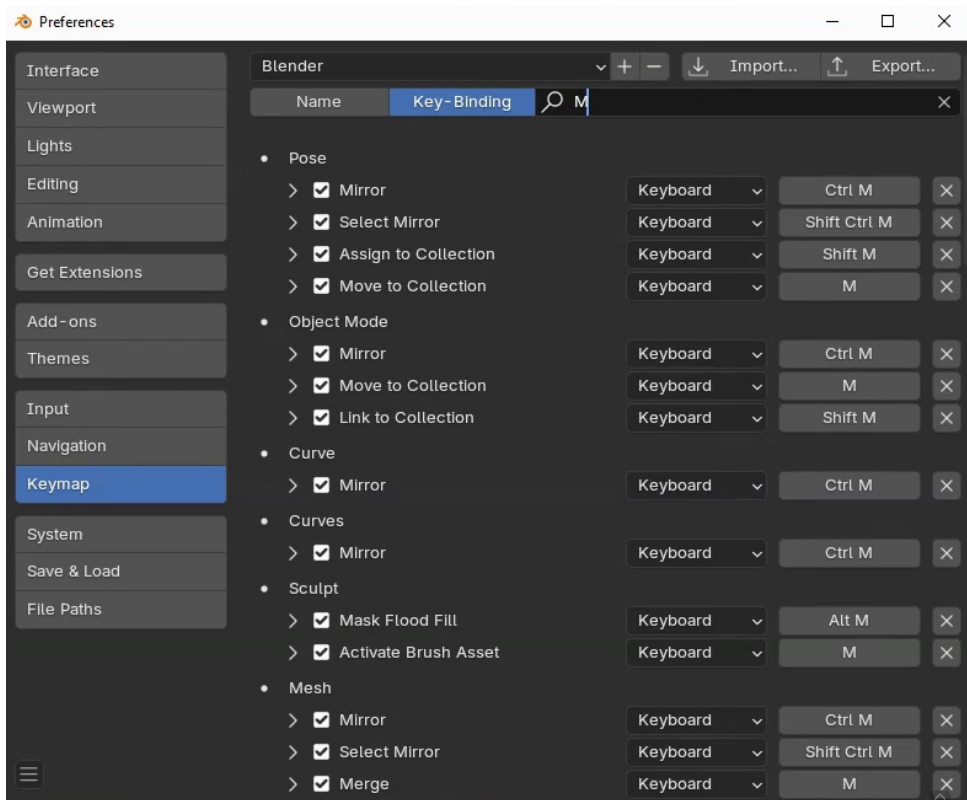
ショートカットを確認または変更したいツールを素早く見つけるには、**Keymap** タブ上部の検索ボックスにツール名を入力します。この際、**Name** モードが選択されていることを確認してください。

この検索を使用すると、**Render Region** ツールが **3D View** および **Image Editor** 内でのみアクティブであることがわかります。また、両方のケースでショートカットが **CTRL B** に設定されています。



ご存知の方も多いと思いますが、同じショートカットでも押すときのアクティブエディターによって異なる機能を実行します。これは、その瞬間にマウスカーソルが位置している場所で決まります。検索ボックスで **Name** の代わりに **Key Binding** オプションを使用し、調べたいショートカットを入力することで、そのショートカットが異なるエディターでどの機能に関連付けられているかを確認できます。

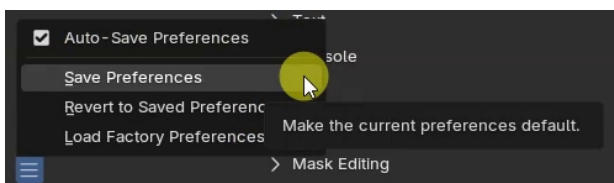
例えば、「M」と入力すると、**Object Mode** では **Move To Collection**（コレクションに移動）として機能し、メッシュの **Edit Mode** では **Merge** メニューを開く機能を持っていることがわかります。



Blender 4.3 でショートカットを設定する方法
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/tKfMpLhBgC4>

M キーが他のコンテキストでショートカットとして割り当てられていない場合、問題なくカスタムショートカットとして設定することができます。

Auto Save Preferences オプションを有効にしていない場合、変更を加えた後に新しい設定を保存することを忘れないでください。これにより、新しい設定が次回 **Blender** を開いたときに利用可能になります。



以上で、**Blender** のインターフェースに関する簡単な基本チュートリアルは終了です！ お役に立てたなら幸いです。それではまた次回お会いしましょう！