各プレートメニューの項目と同じ項目についてのスライダーがDispAndLimitsプレートメニューにも存在する理由について

Documentation on why the DispAndLimits plate menu also has a slider for the same item as the item in each plate menu.

Lightsプレートメニューにはライトの強さのスライダーがあります.　Shaderプレートメニューにもライトスケールすらいだーがあります.

LimitEulerプレートメニューには物理角度制限度合のスライダーがあります.

それなのにDispAndLimitsプレートメニューにもLightsスライダーとPhysicalLimitScaleスライダーがあります.　その理由について書きます.

各メニューのスライダーでは個々の設定をして、DispAndLimitsメニューではそれら全体に掛ける倍率設定をするようになっています.

Lightsプレートメニューでは個々の光源の強さを設定します.　Shaderプレートメニューでは各マテリアルが各光源に対してどれだけ影響を受けるかの設定をします.　DispAndLimitsでは全ての光源に対して倍率を掛けて全体を明るくしたり暗くしたりすることが出来ます.

LimitEulerプレートメニューでは個々のボーンの物理角度制限の制限度合も設定します.　DispAndLimitsプレートメニューでは全てのボーンの物理角度制限度合に対して倍率を掛ける設定をします.

このようにすることでどういう利点を想定しているかと言いますと環境依存問題をDispAndLimitsプレートメニューのスライダー設定で「ある程度」吸収出来ることを想定しています。

画面の明るさはモニタの違いで変化します。

物理の角度制限の具合は表示速度の速い遅いで変化します。

それらの違いを調整するために個々の光源と個々のボーンの角度制限を個々に設定し直すのは骨が折れます。

ですが、DispAndLimitsプレートメニューのスライダーで設定全体をスケールすることによりある程度調整可能だと思っています。

そのような意味で同じ項目について複数スライダーが存在し、全体に対するスケールスライダーはDispAndLimitsプレートメニューにあります。