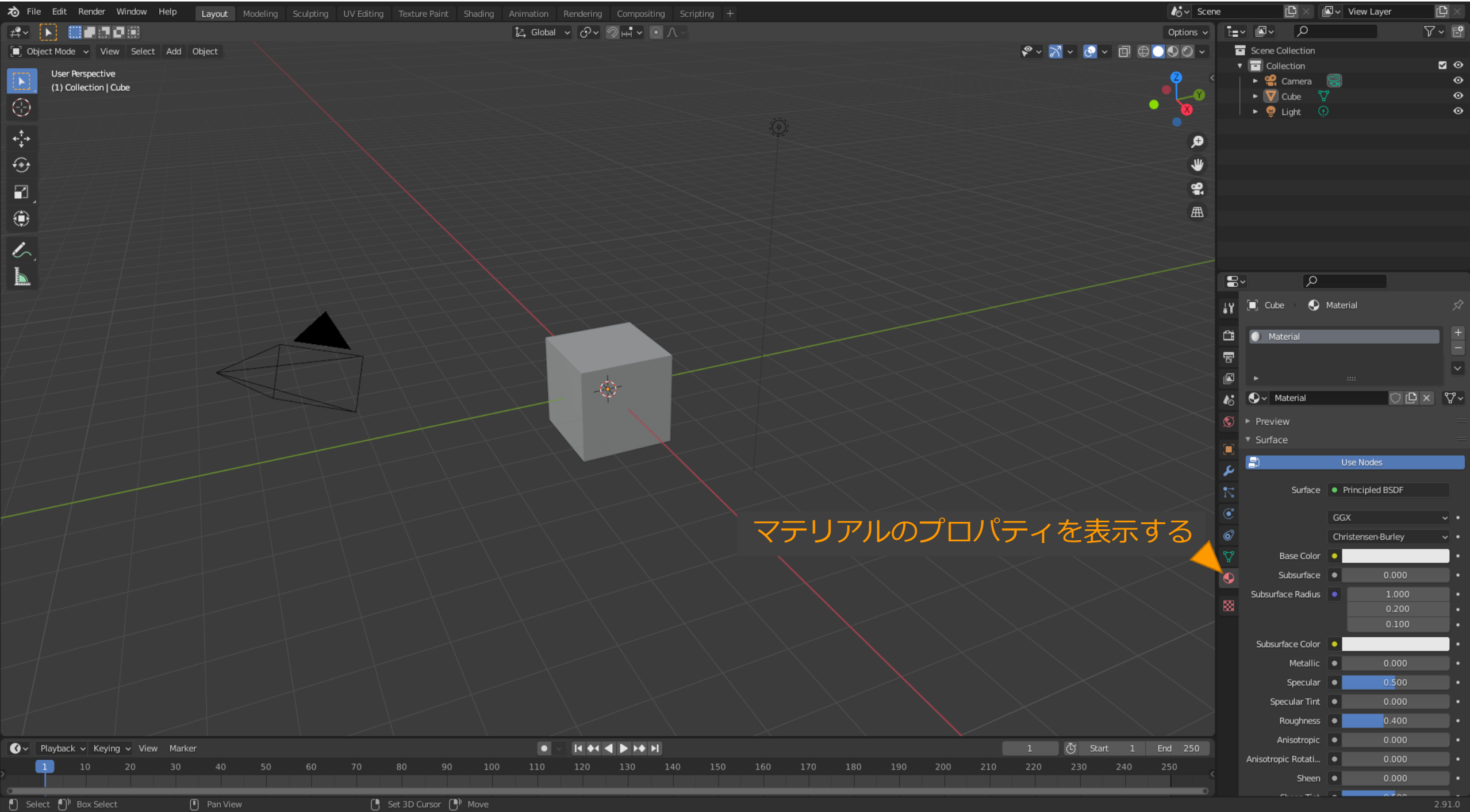


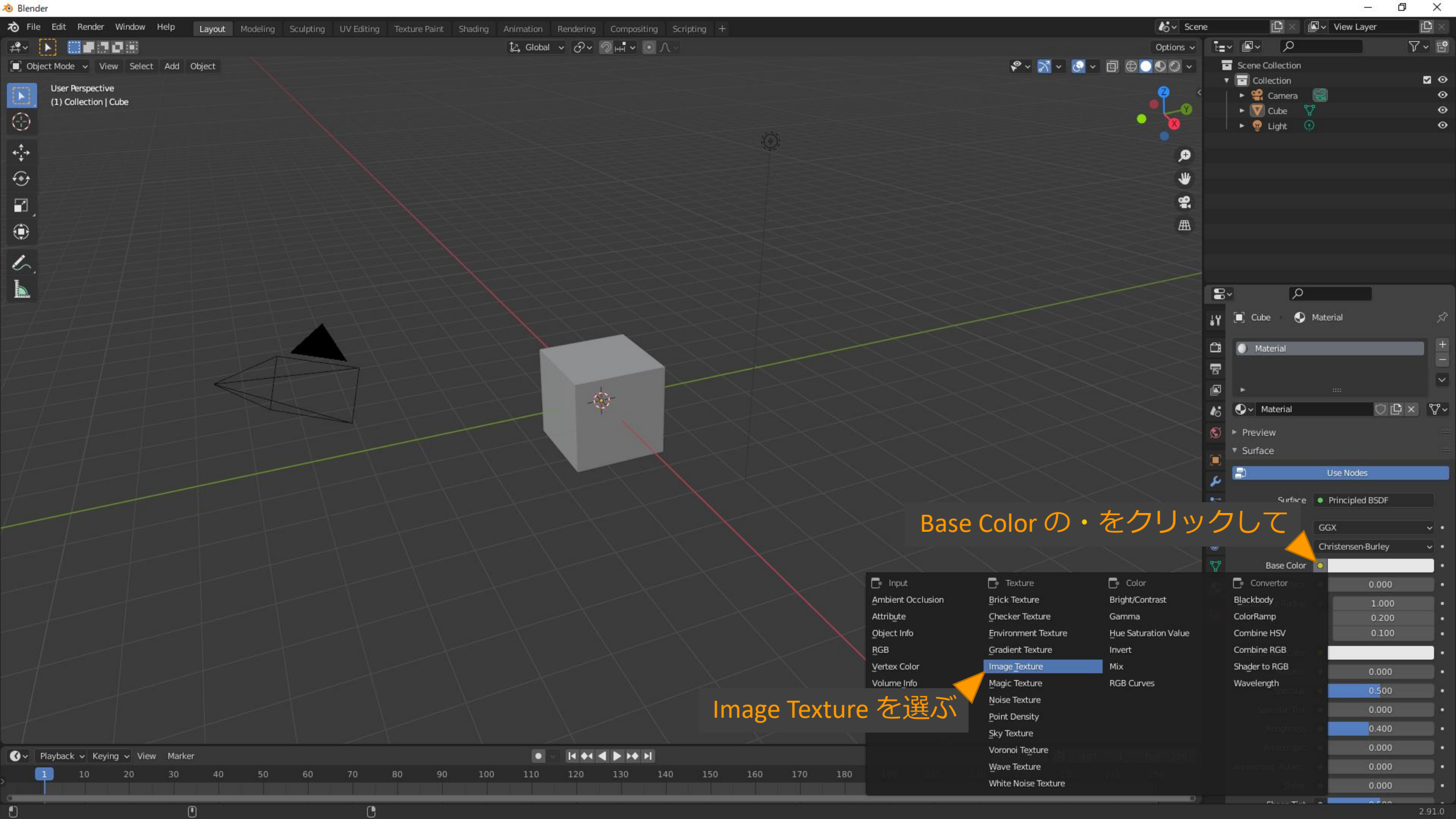
UVマッピング



Blender を起動する

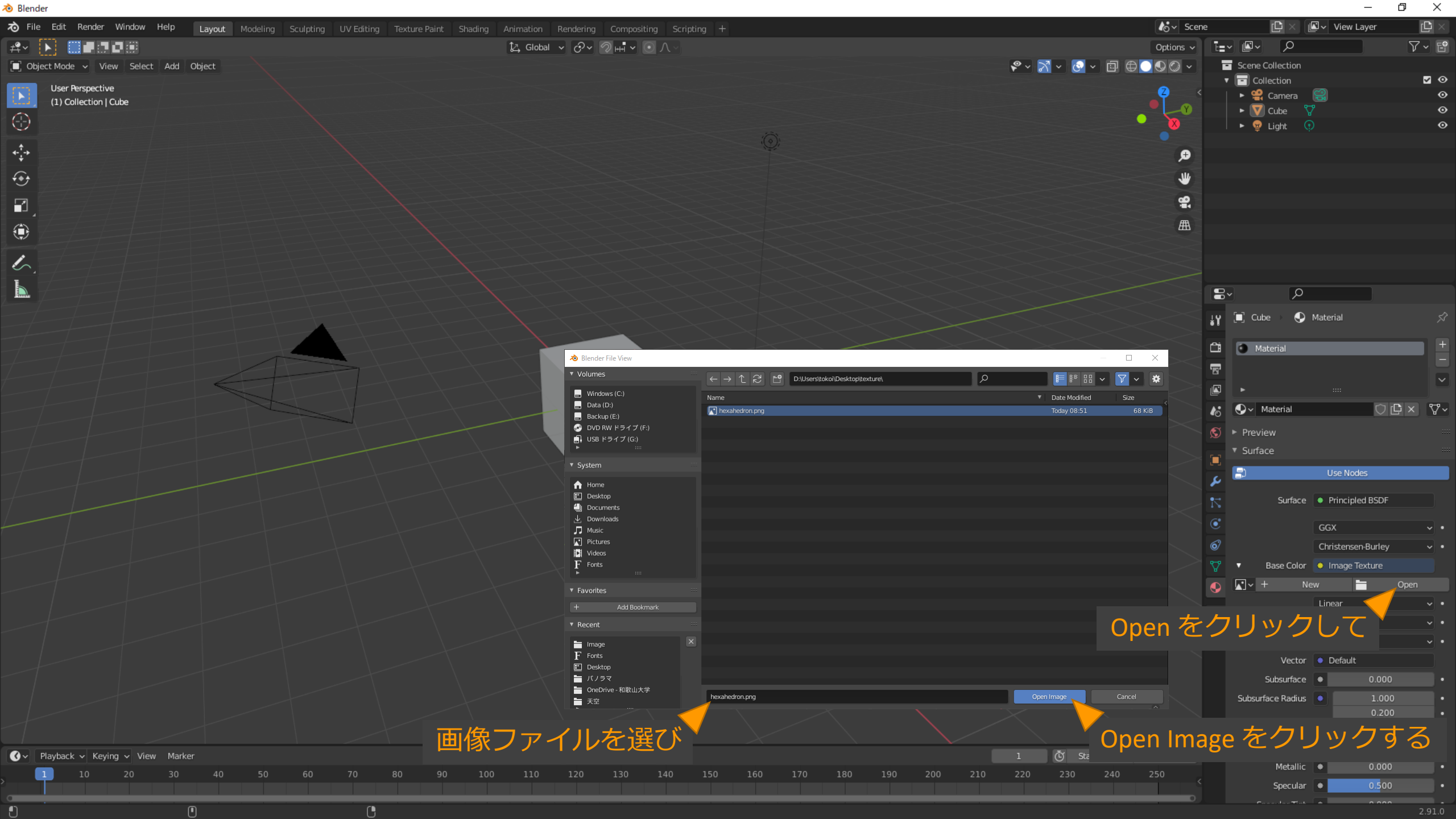
General (全般) で





Base Color の・をクリックして

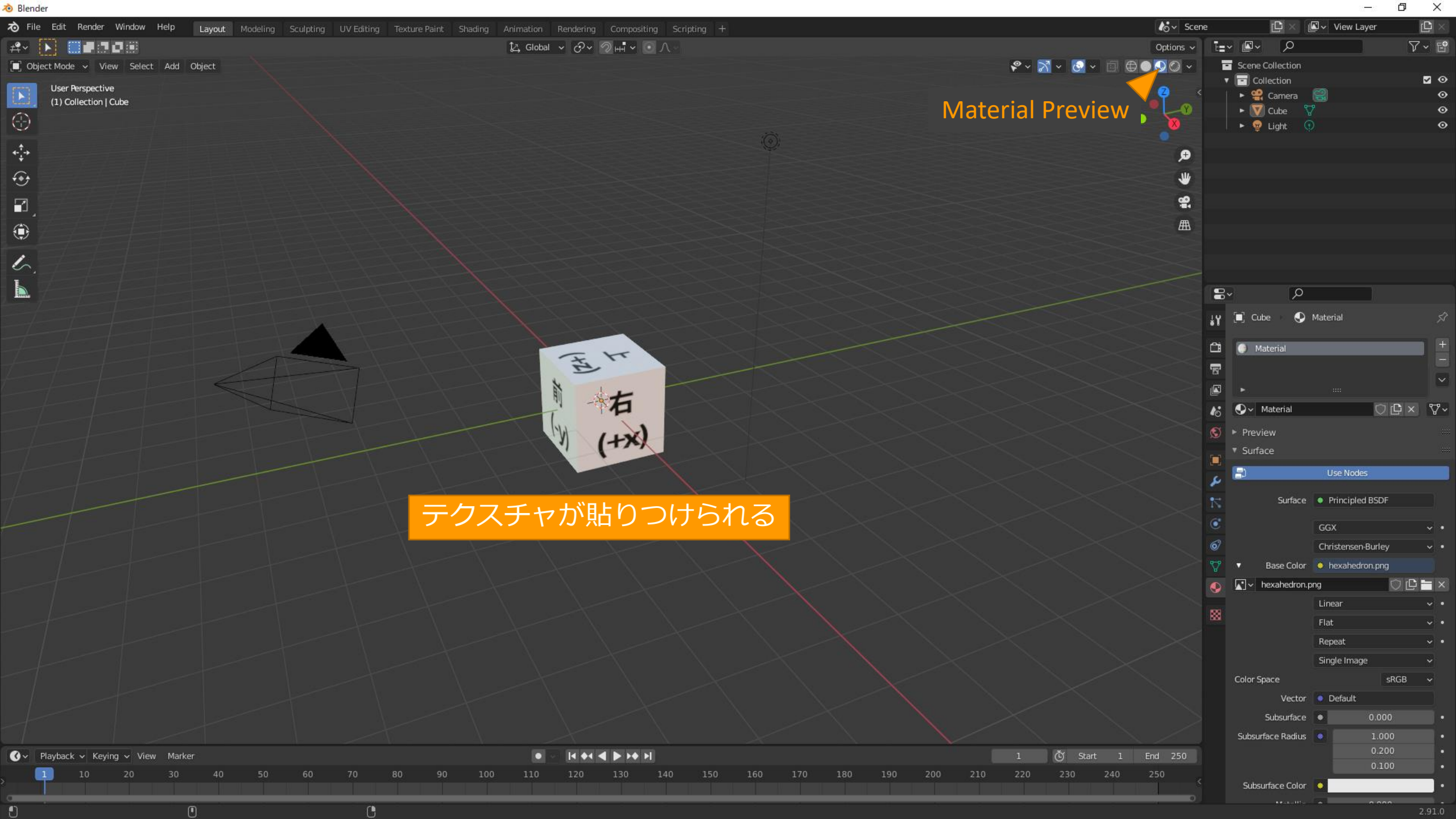
Image Texture を選ぶ



画像ファイルを選び

Open をクリックして

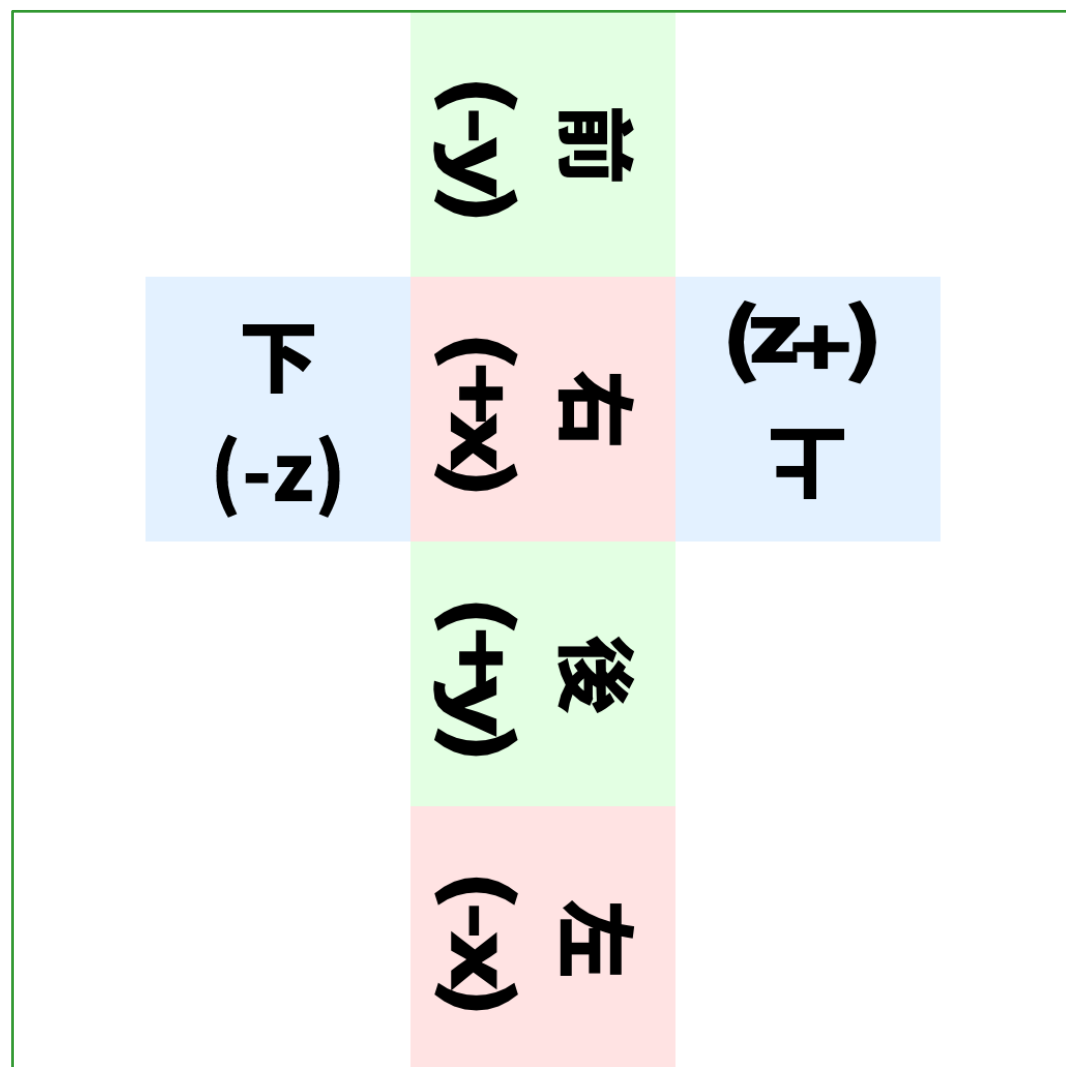
Open Image をクリックする



Material Preview

テクスチャが貼りつけられる

画像ファイルのレイアウト



- 画像は正方形にしておくと考えやすい
 - デフォルトでは画像の縦横比が画素の縦横比になる
 - デフォルトでは Cube の 6 面に左のように割り当てられる
- デフォルトのテクスチャサイズは 1024×1024

UV Editing

テクスチャ座標の編集



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png



Global



View Select

UV Editing

.png





View Select Image UV

hexahedron.png

UVMap



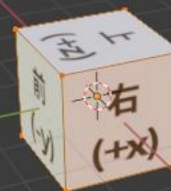
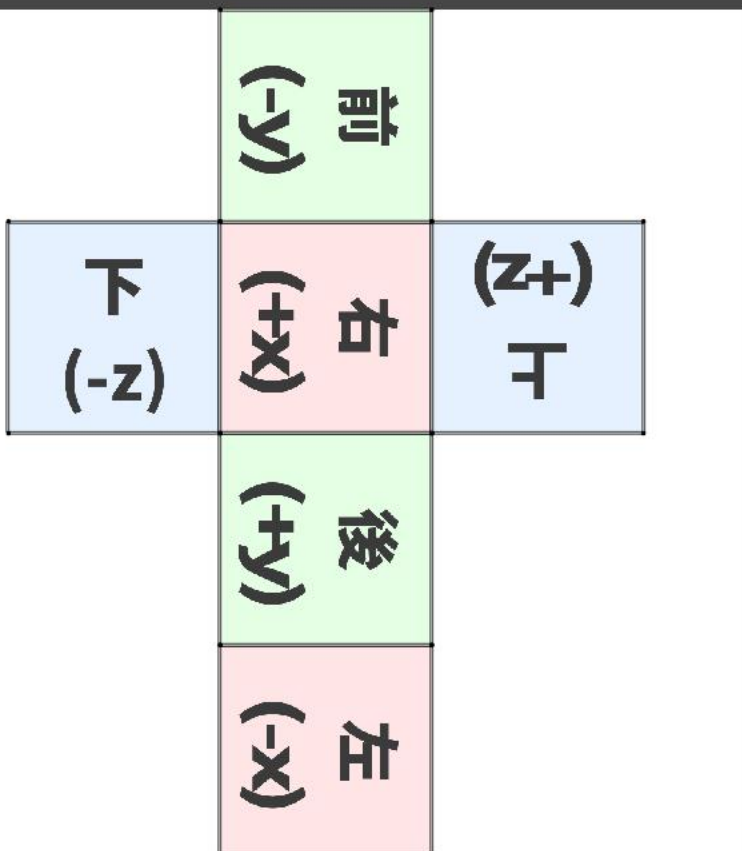
Global

X Y Z

Options

User Perspective
(1) Cube

Material Preview



Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cube
 - Light

Cube

Vertex Groups

Shape Keys

UV Maps

Vertex Colors

Face Maps

Normals

Texture Space

Remesh

Geometry Data

Custom Properties



View Select Image UV

hexahedron.png

UVMap



Orientation: Default

Drag: Select Box

Global

X Y Z

Scene

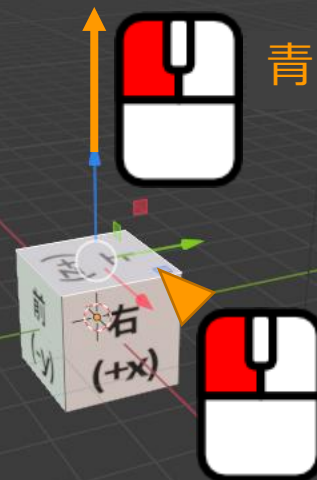
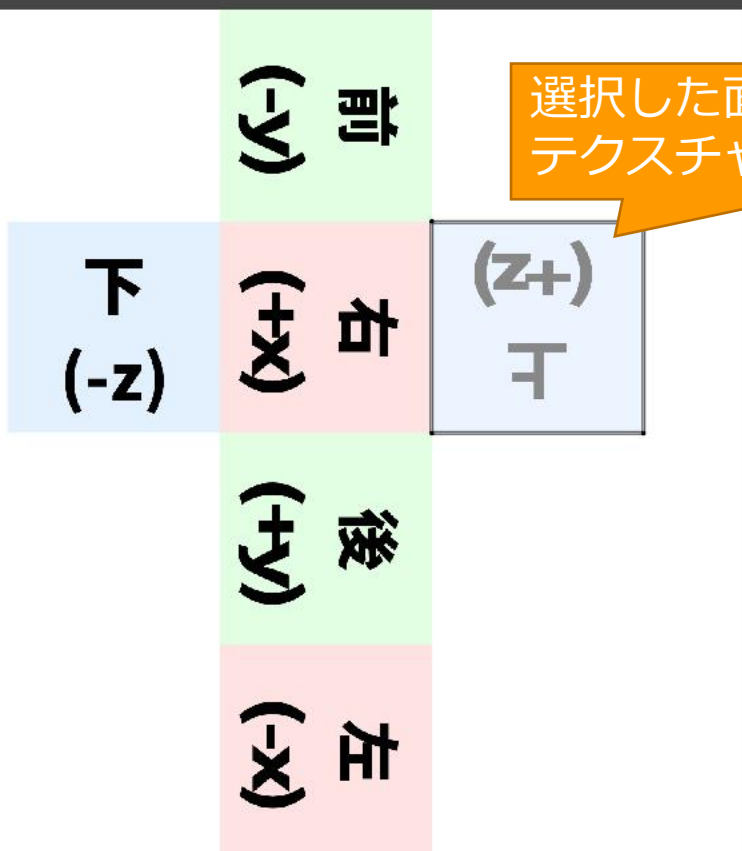
View Layer

Move を選んで

選択した面に割り当てられた
テクスチャの領域

青い↑をドラッグ

立方体の上面を選択して





View Select Image UV

hexahedron.png

UVMap

Orientation: Default

Drag: Select Box

Global

X Y Z

X Y Z

Scene Collection

Collection

Camera

Cube

Light

Cube

Cube

Cube

Cube

Vertex Groups

Shape Keys

UV Maps

Vertex Colors

Face Maps

Normals

Texture Space

Remesh

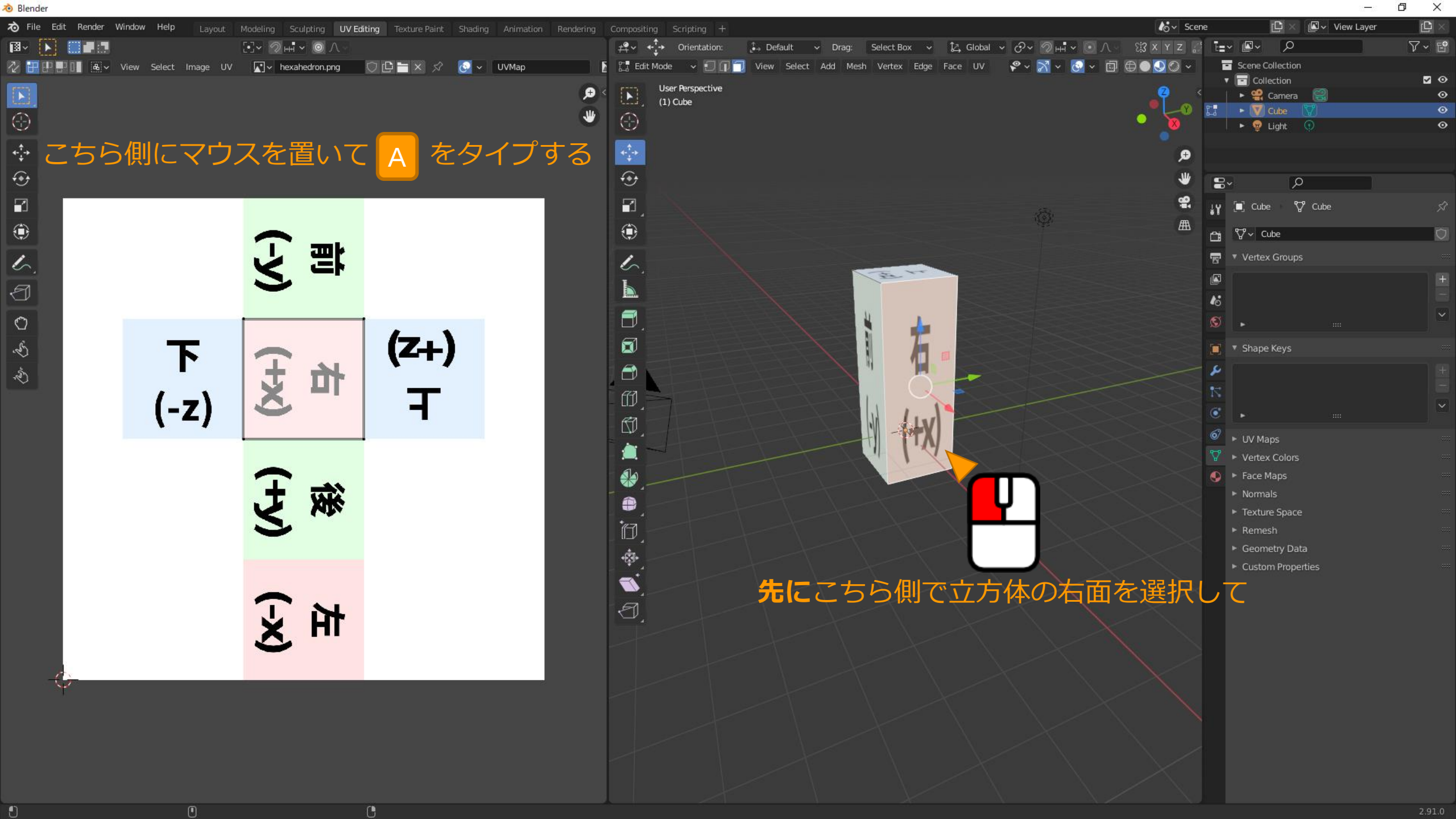
Geometry Data

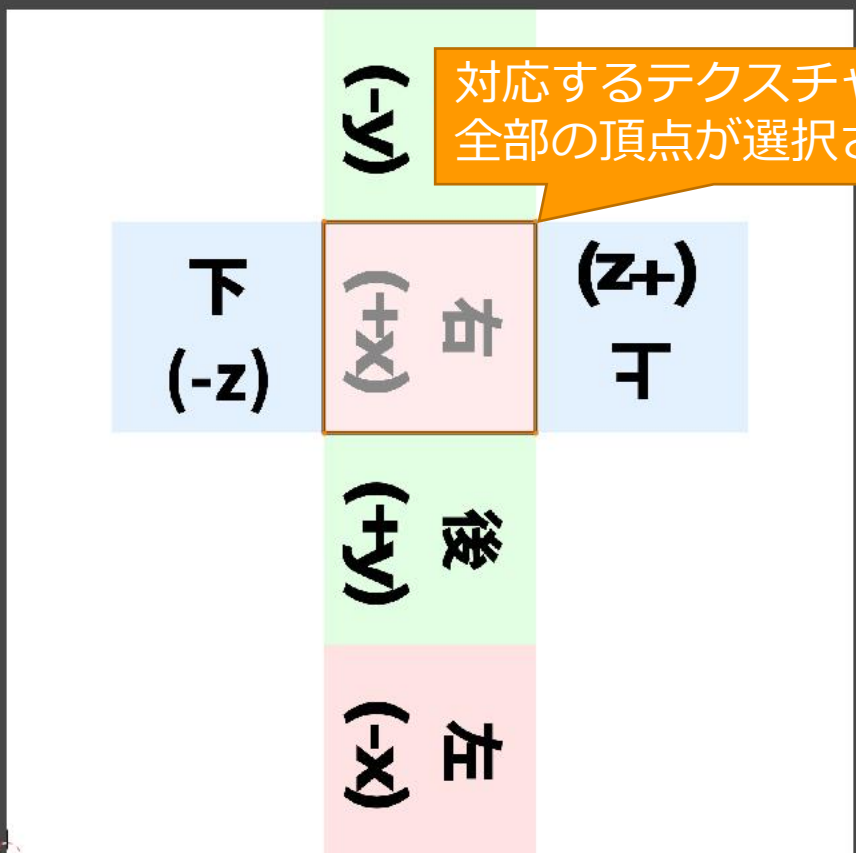
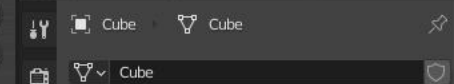
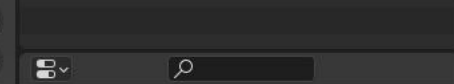
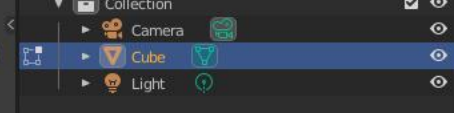
Custom Properties

前
(-y)右
(+x)後
(+y)左
(-x)下
(-z)(z+)
上

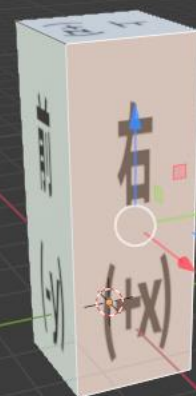
面を変形しても
テクスチャの領域は変わらない

貼り付けられたテクスチャも変形する

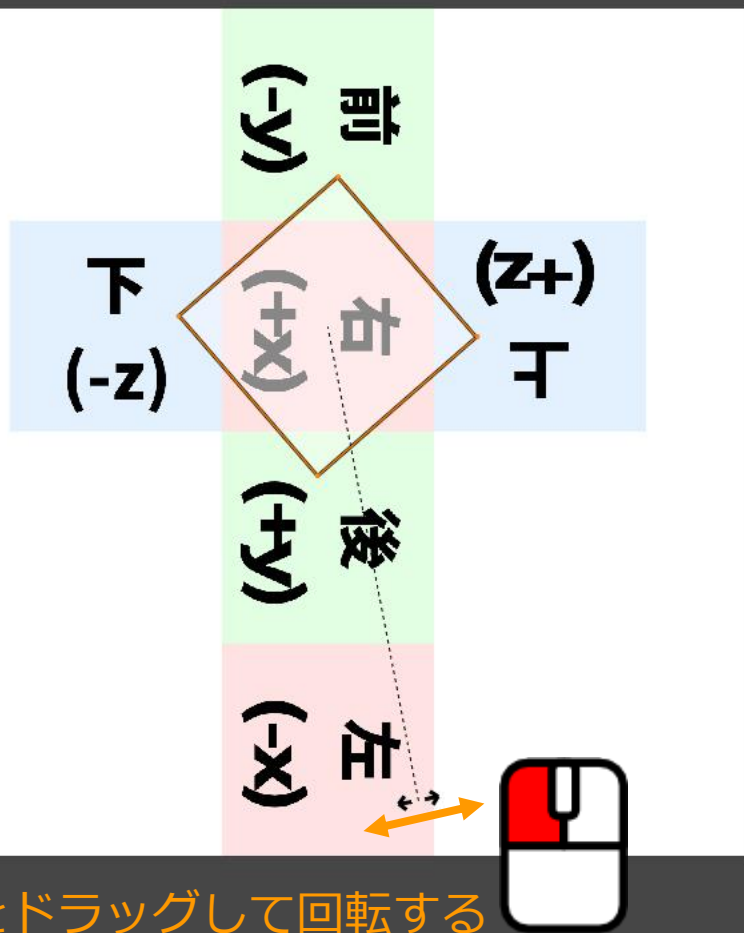




対応するテクスチャの領域の
全部の頂点が選択される



Rotate を選んで



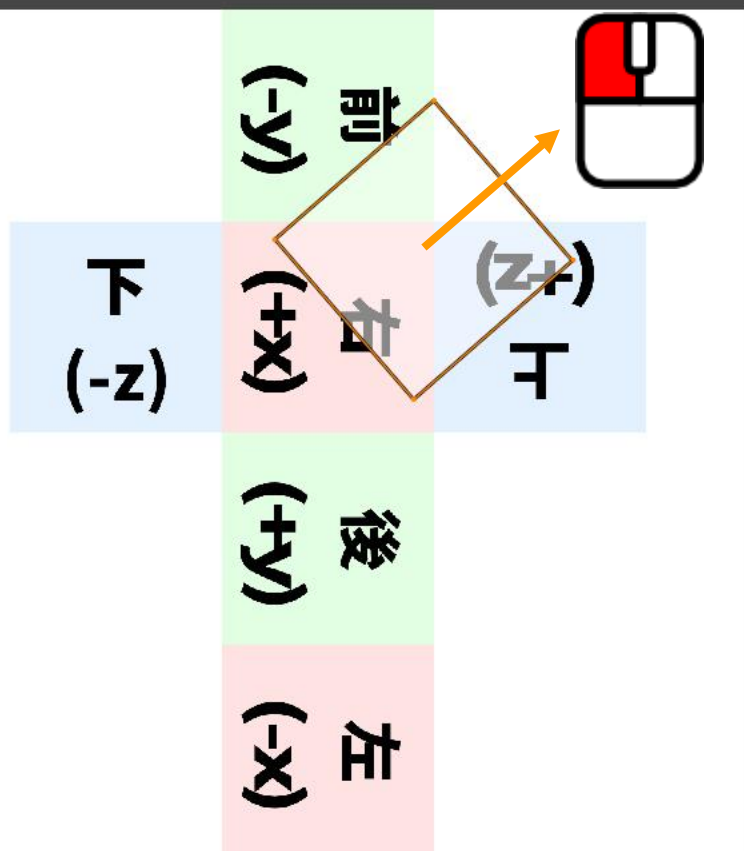
マウスをドラッグして回転する

User Perspective
(1) Cube

貼り付けられたテクスチャも回転する

Move を選んで

マウスをドラッグして移動する



貼り付けられたテクスチャも移動する

Scale を選んで

マウスをドラッグして
拡大する

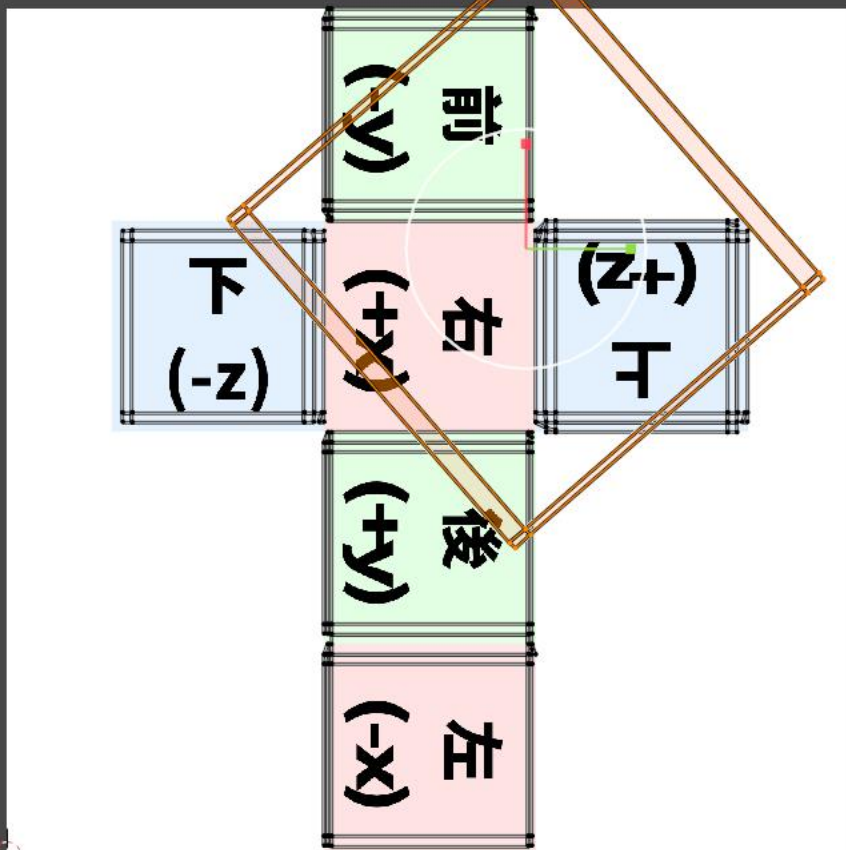
貼り付けられたテクスチャは縮小する

Bevel を選んで

User Perspective
(1) Cube

黄色い●をマウスでドラッグする

Bevel の部分にも
画像の領域が割り当てられる

User Perspective
(1) Cube

Offset

Segments

Edges

Shape

0.500

Drag: Select Box

Global

Scene Collection

Collection

Camera

Cube

Light

Cube

Cube

Vertex Groups

Shape Keys

UV Maps

Vertex Colors

Face Maps

Normals

Texture Space

Remesh

Geometry Data

Properties

Bevel

Affect

Vertices

Edges

Width Type

Offset

Width

0.187 m

Segments

3

Shape

0.500

Material Index

-1

Harden Normals

Clamp Overlap

Loop Slide

Mark

Seams

Sharp

Miter Outer

Sharp

Inner

Sharp

Intersection Type

Grid Fill

Face Strength

None

Profile Type

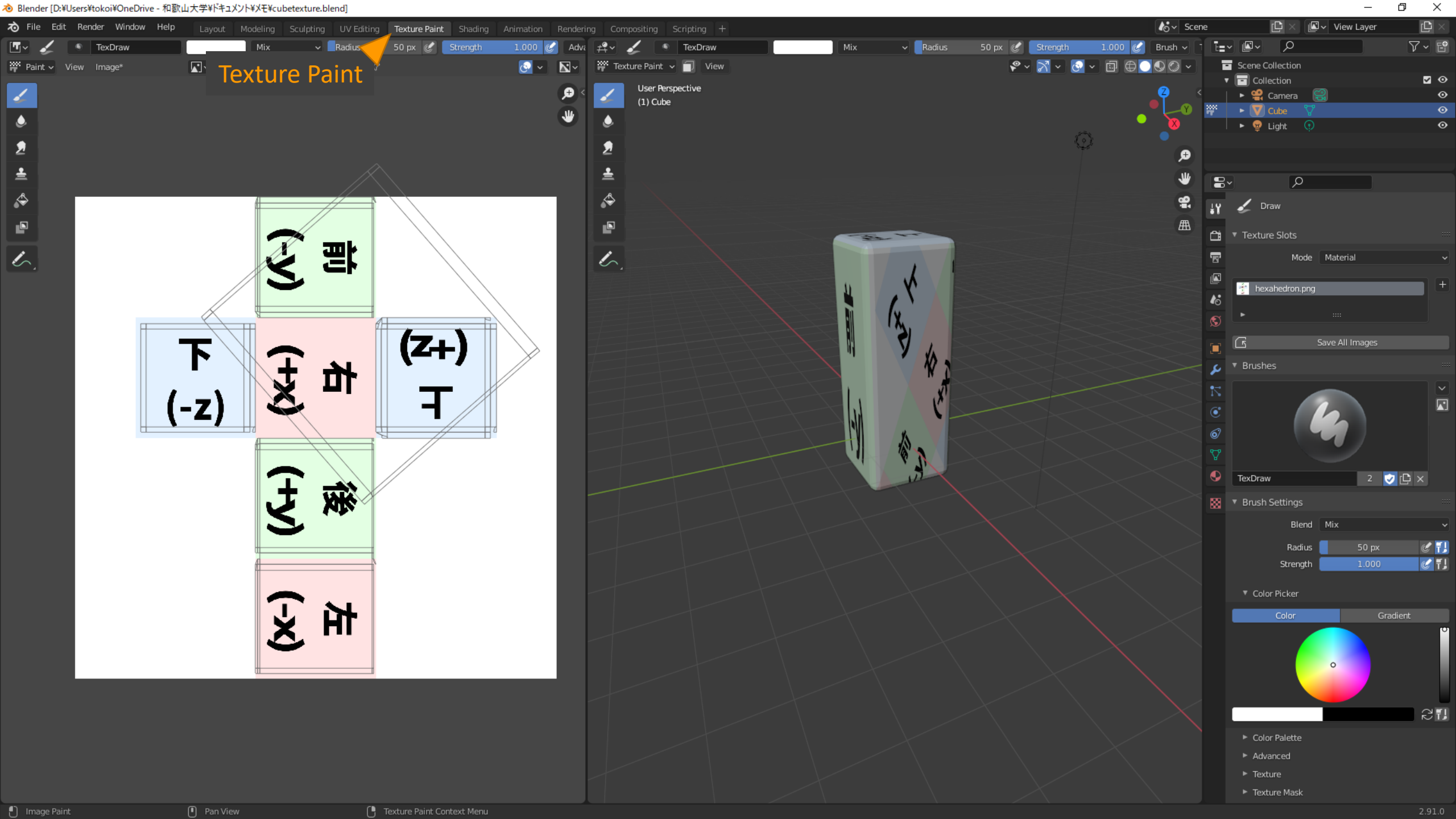
Superellipse

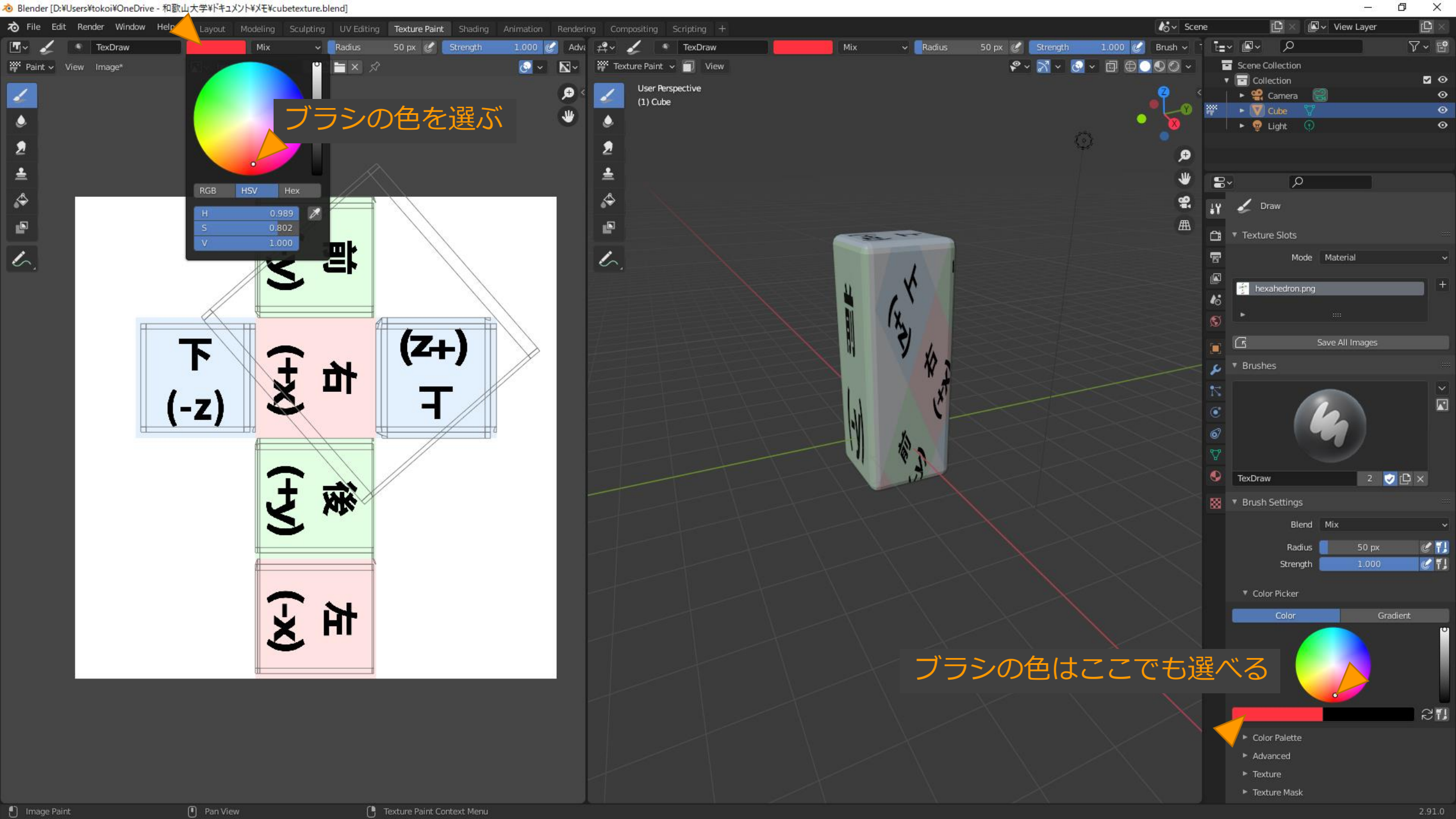
Custom

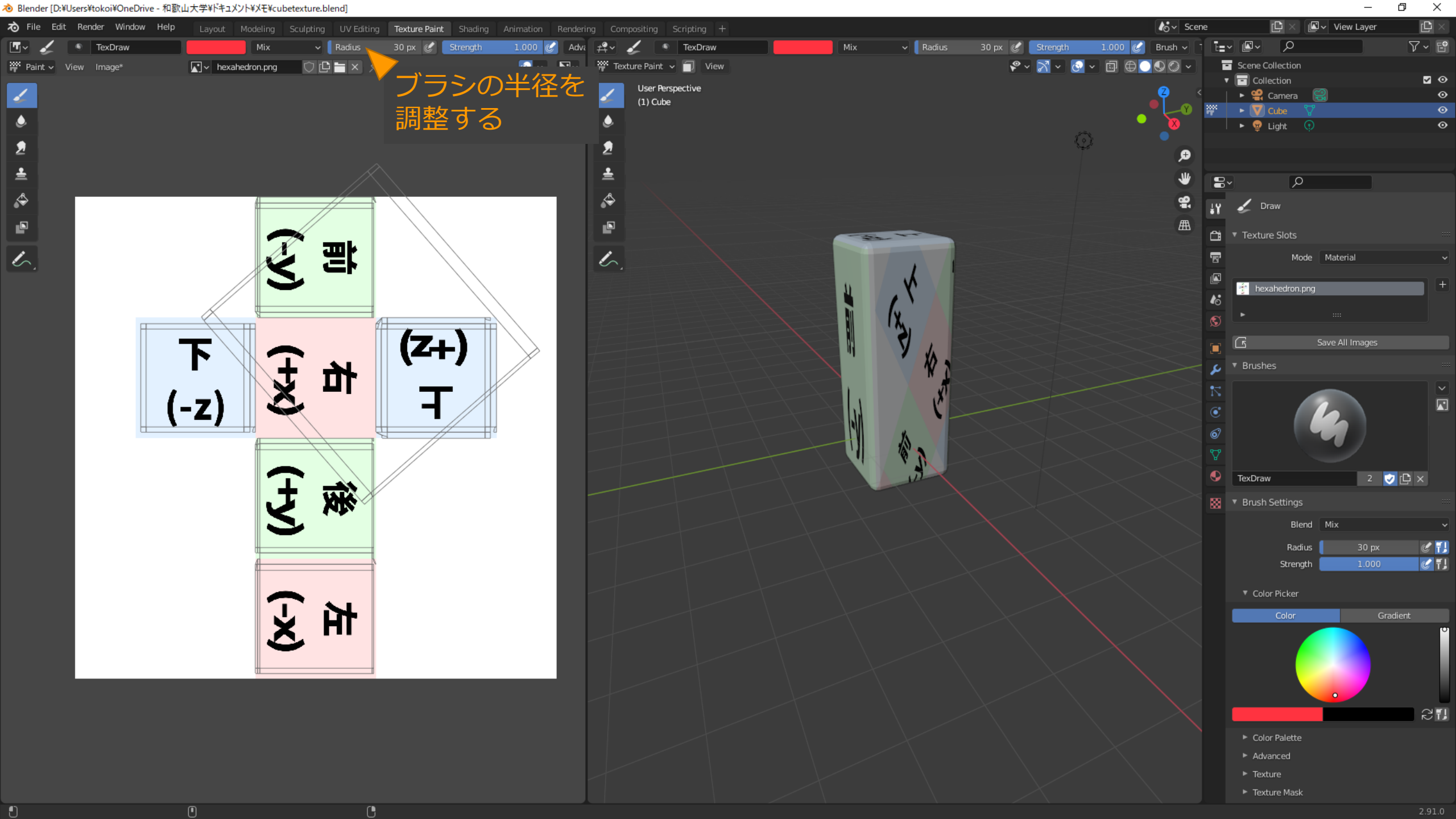
Segmentsを増やしても大丈夫

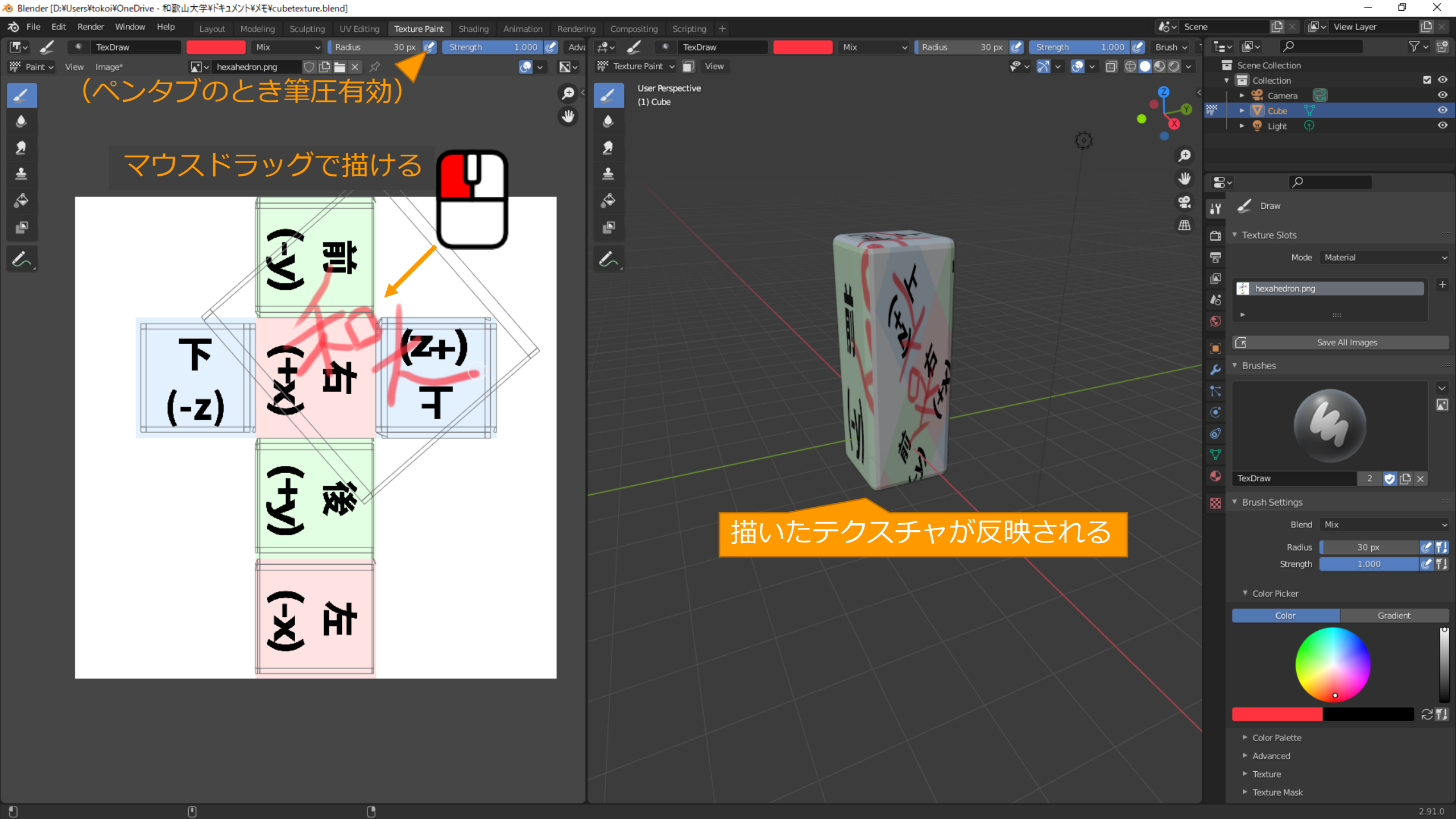
Texture Paint

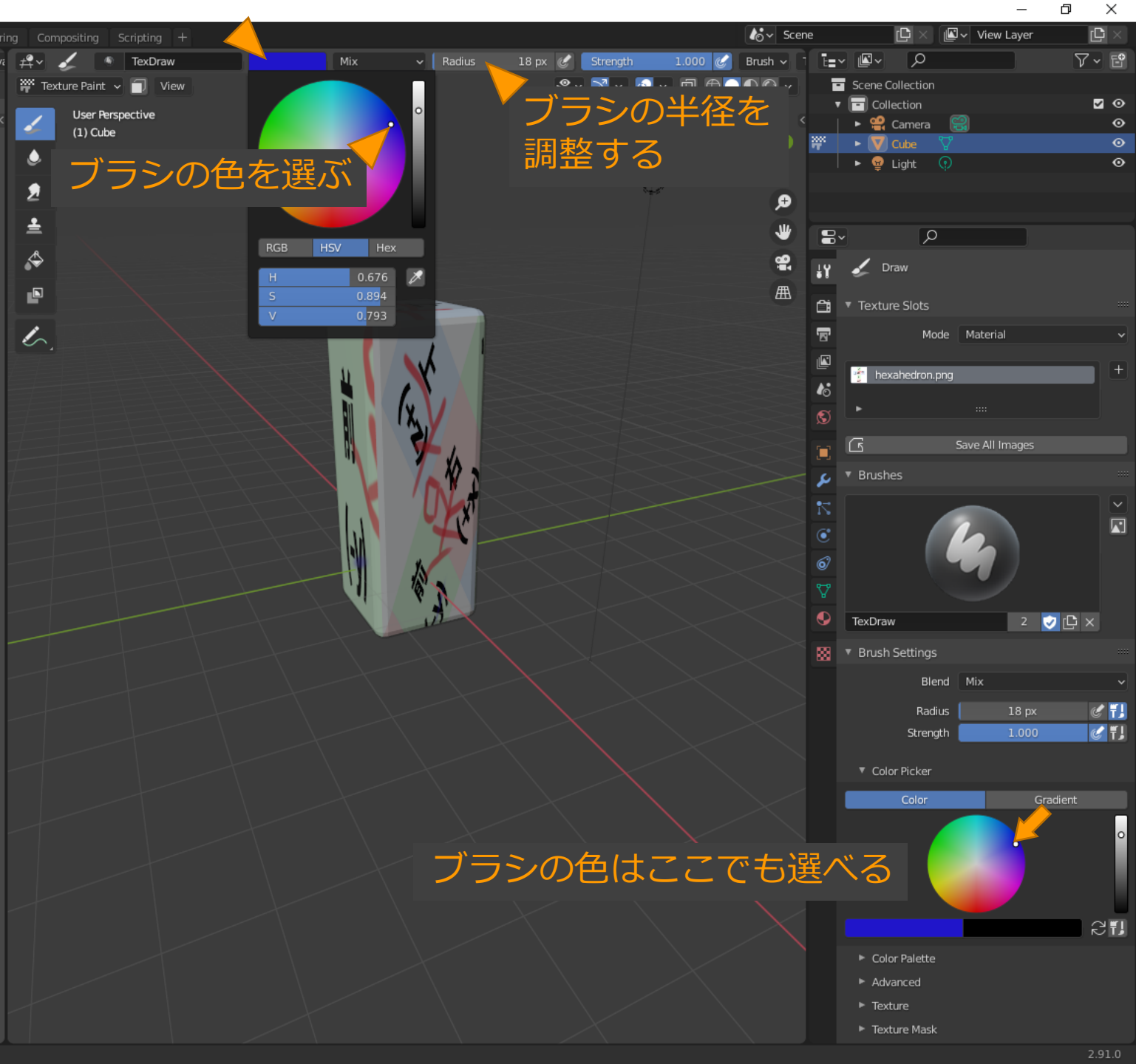
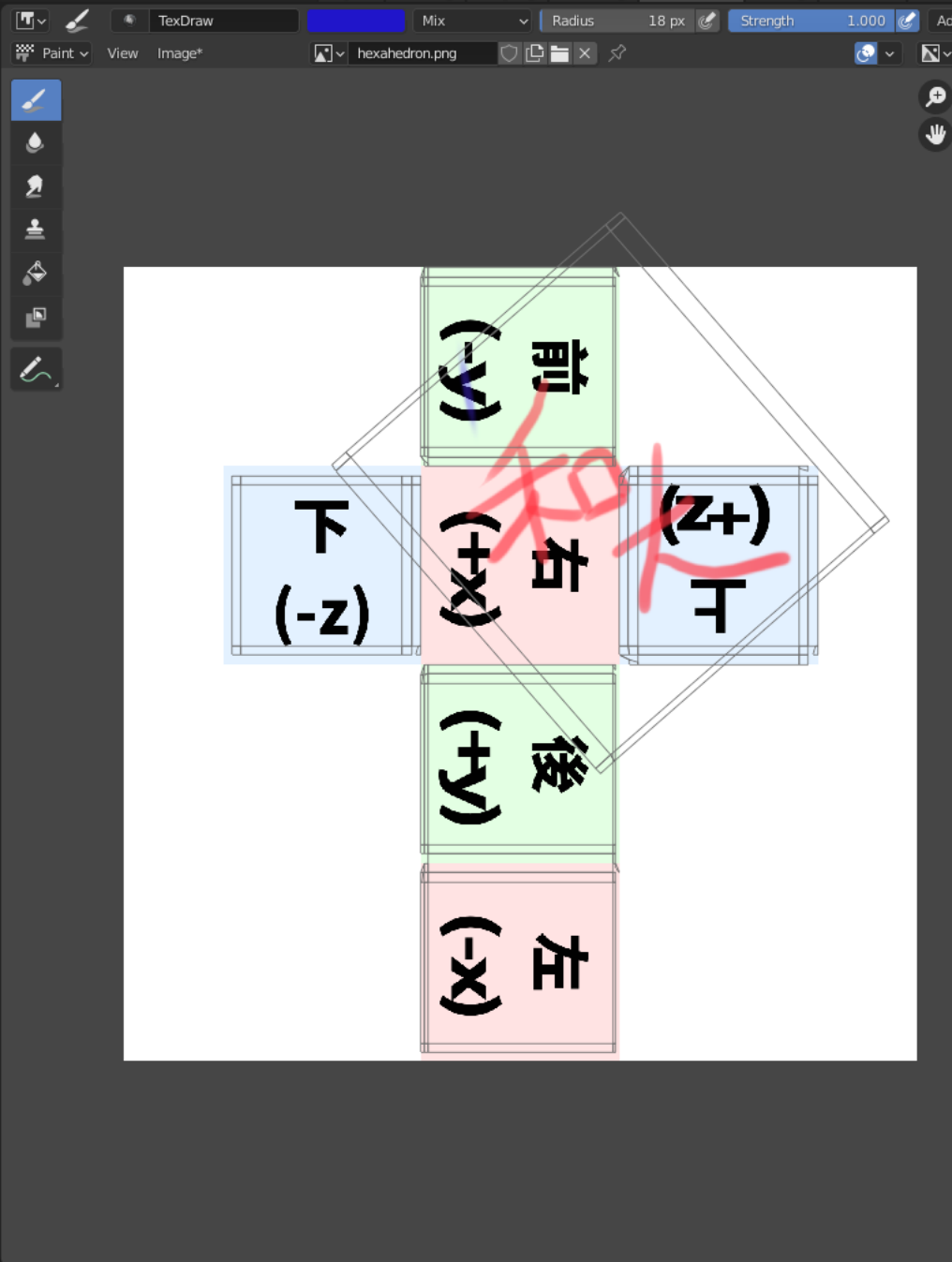
テクスチャの編集

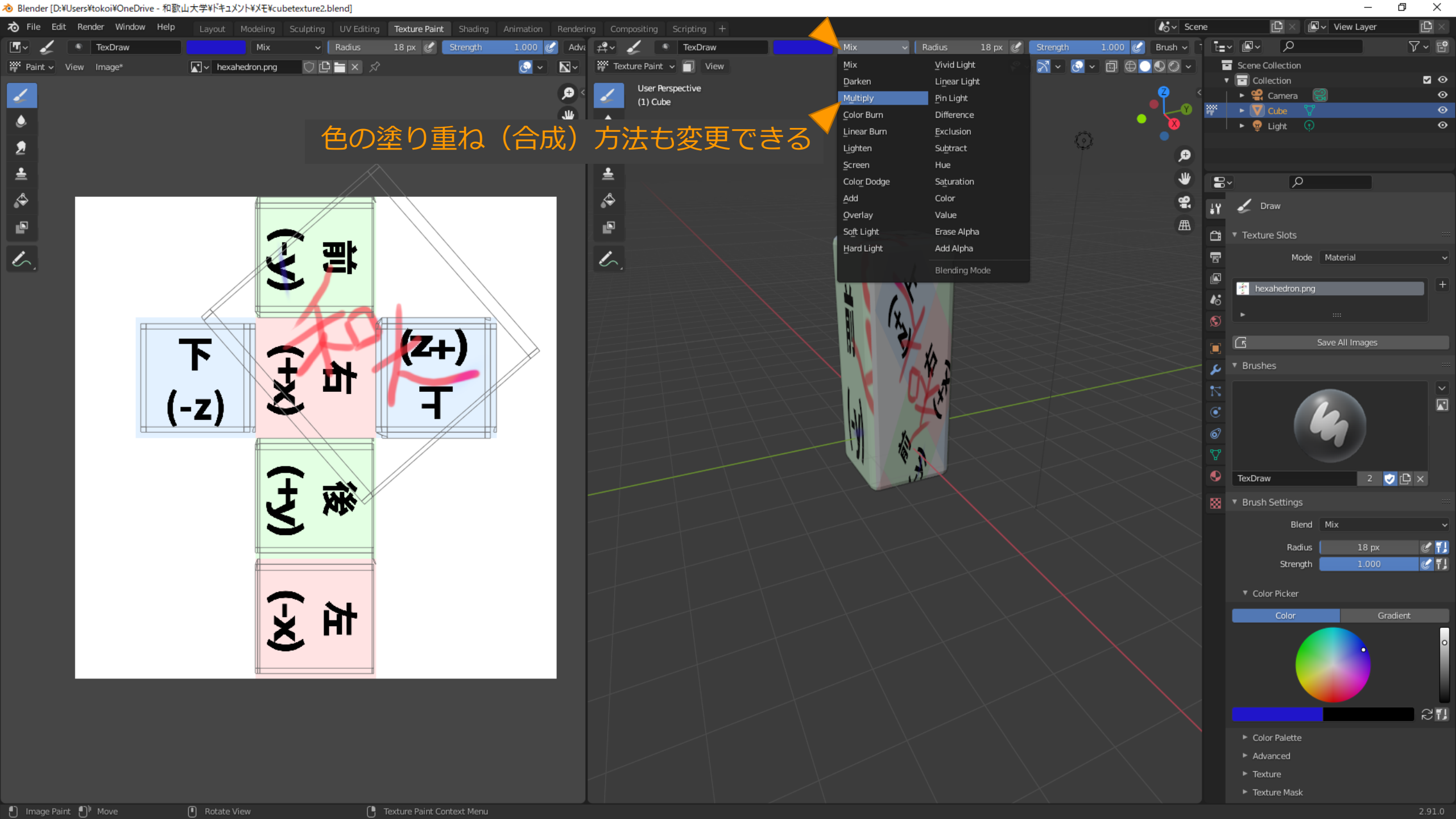












色の塗り重ね（合成）方法も変更できる

- Mix
- Darken
- Multiply
- Color Burn
- Linear Burn
- Lighten
- Screen
- Color Dodge
- Add
- Overlay
- Soft Light
- Hard Light
- Vivid Light
- Linear Light
- Pin Light
- Difference
- Exclusion
- Subtract
- Hue
- Saturation
- Color
- Value
- Erase Alpha
- Add Alpha
- Blending Mode

Color Picker

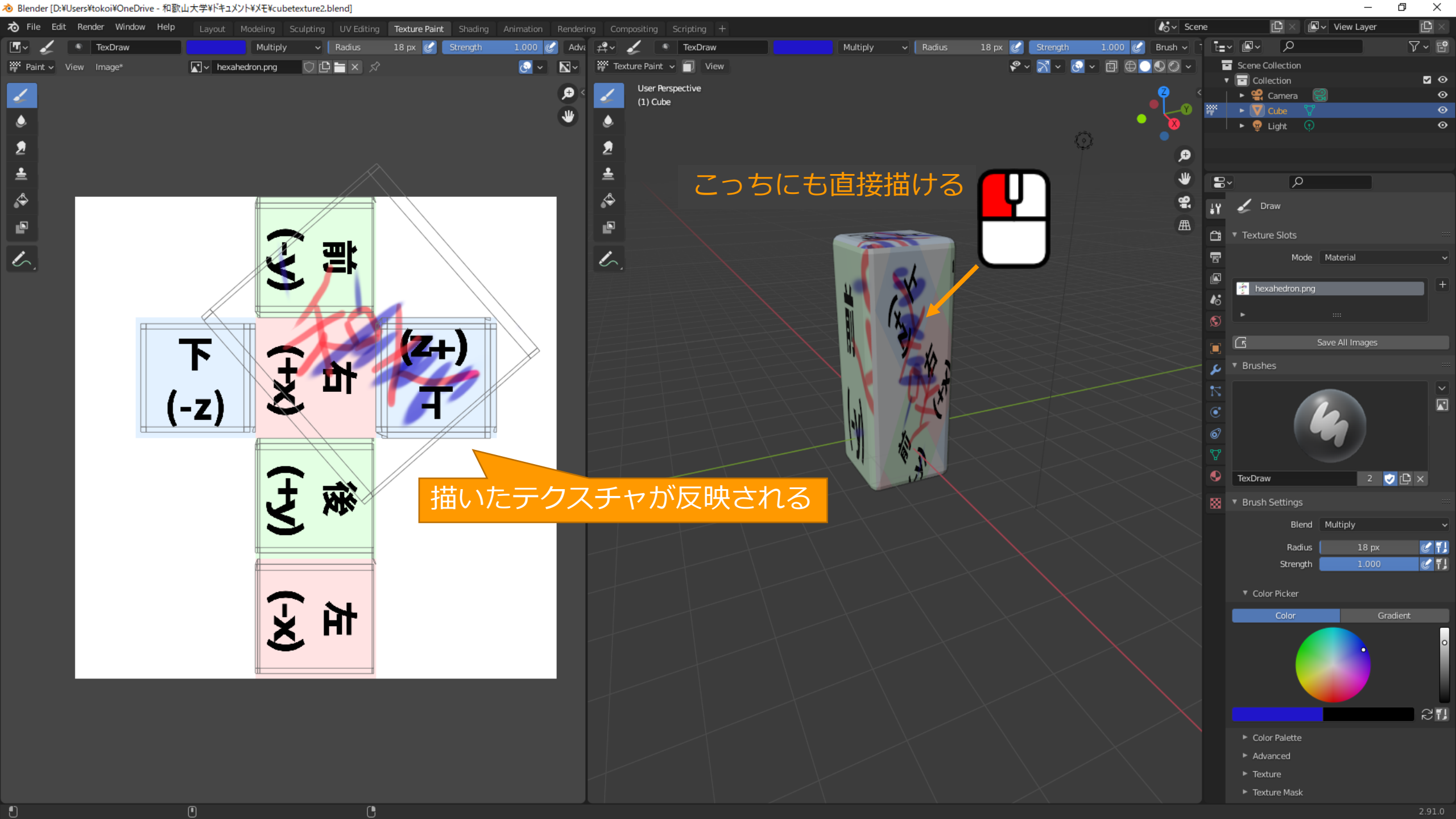
Color Gradient

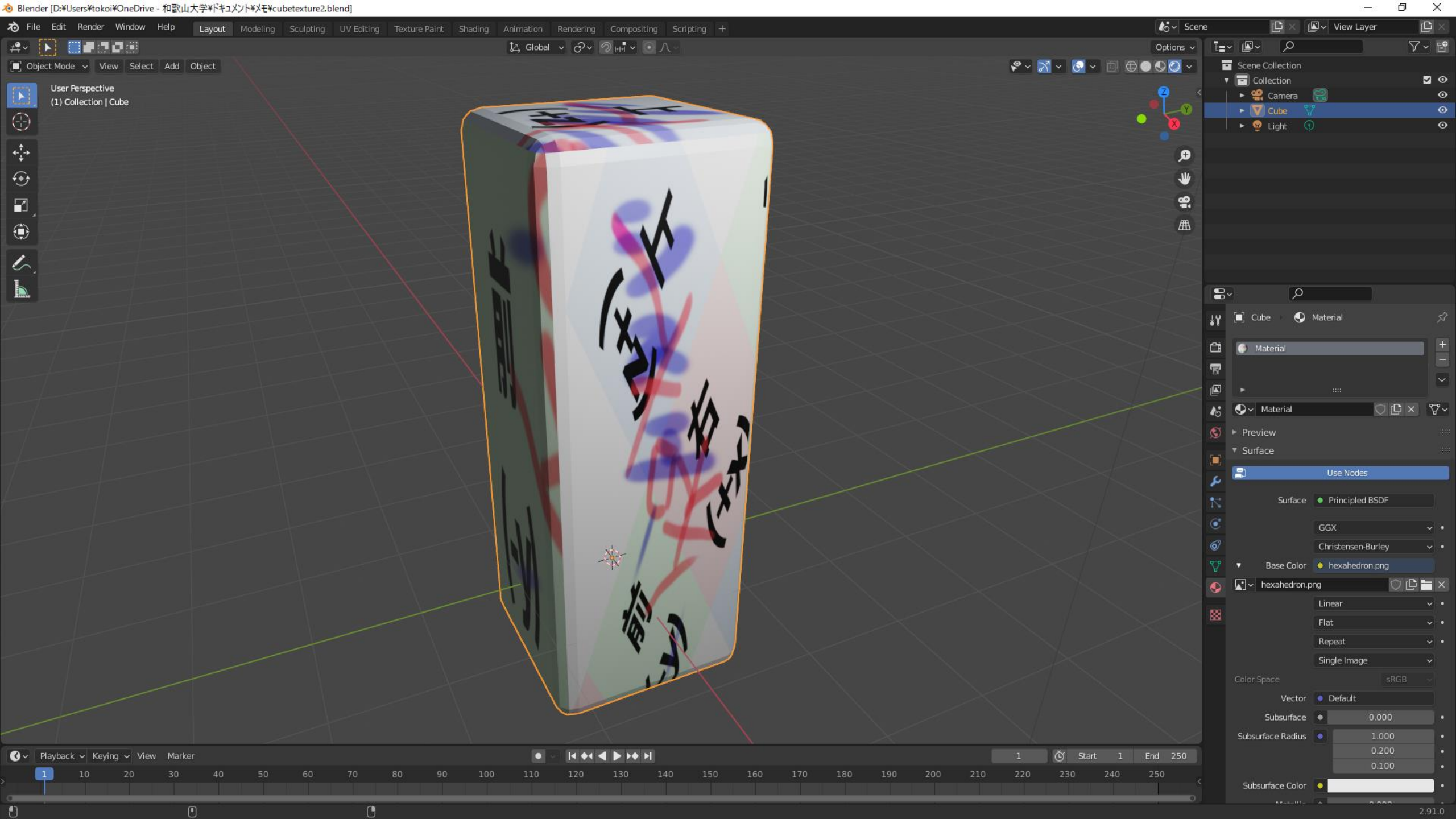
Color Palette

Advanced

Texture

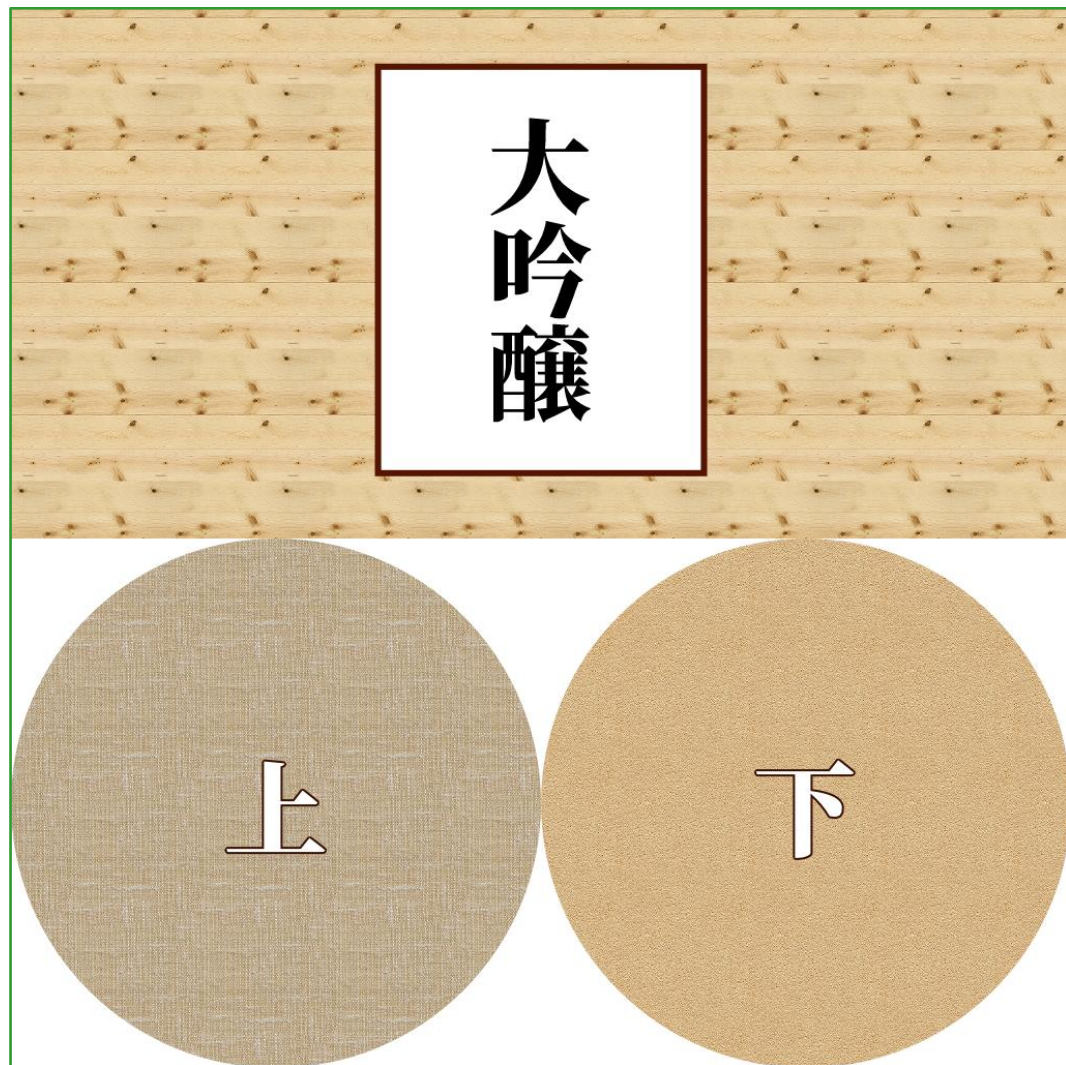
Texture Mask



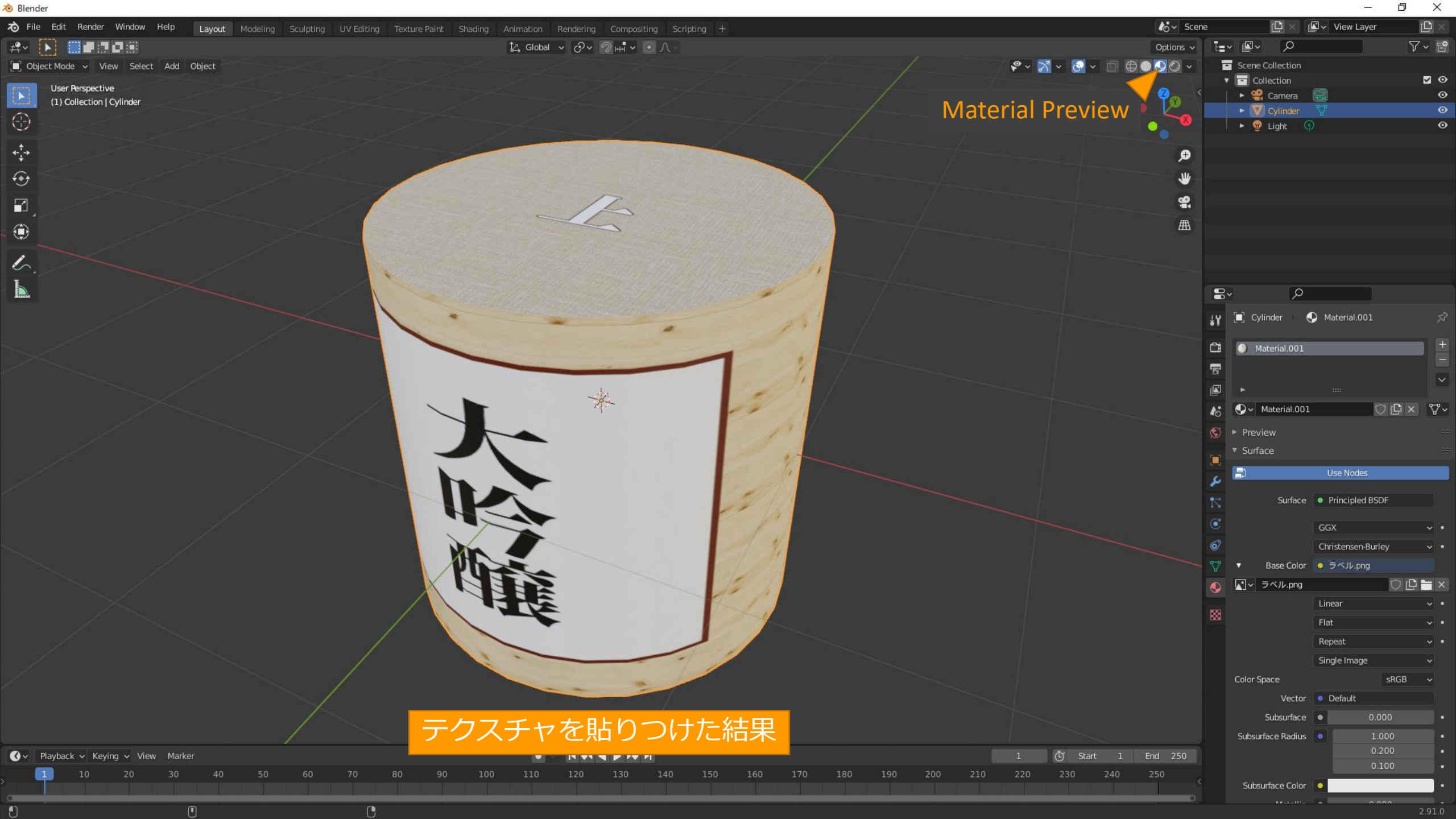


Cylinder の場合

画像ファイルのレイアウト



- 画像は正方形にしておくと考えやすい
 - デフォルトでは画像の上半分が Cylinder の側面に割り当てられる
 - Cylinder の上面と底面はそれぞれ画像の下半分の左右に割り当てられる
- デフォルトのテクスチャサイズは 1024×1024

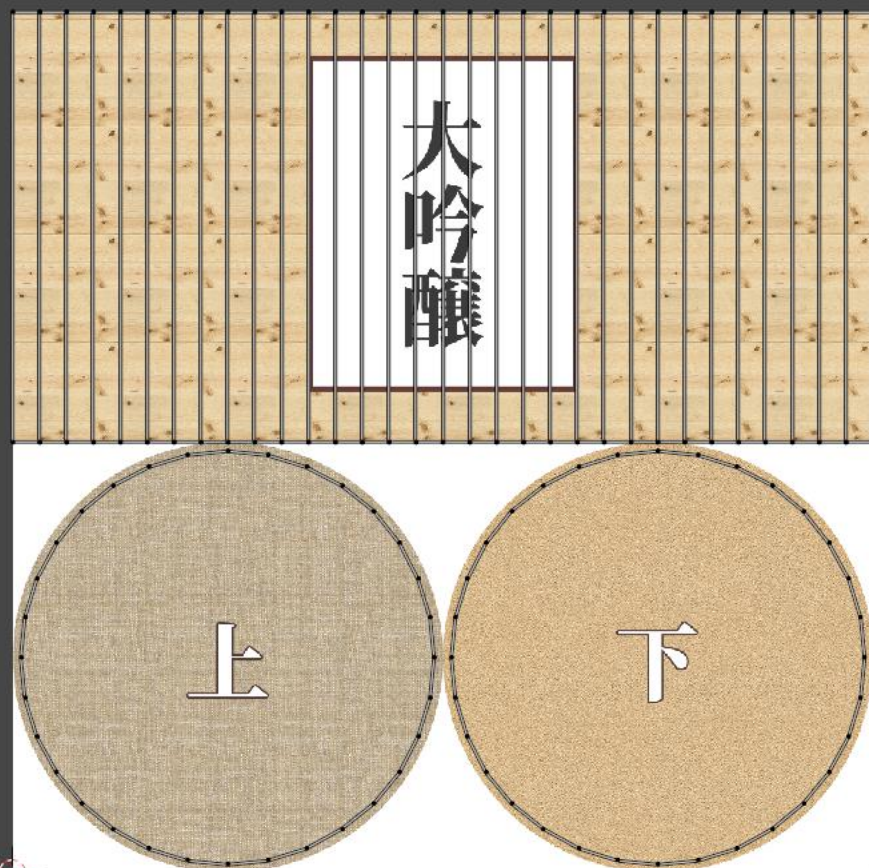


Material Preview

テクスチャを貼りつけた結果



UV Editing

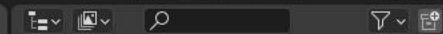
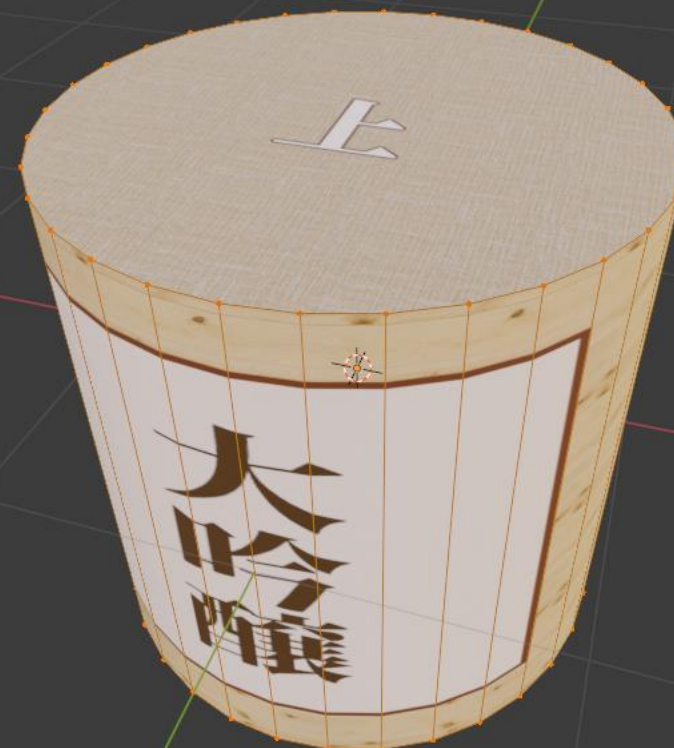


Global



X Y Z

Options

User Perspective
(1) Cylinder

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Cylinder

Cylinder

Cylinder

Vertex Groups

Shape Keys

UV Maps

Vertex Colors

Face Maps

Normals

Texture Space

Remesh

Geometry Data

Custom Properties



View Select Image UV

ラベル.png

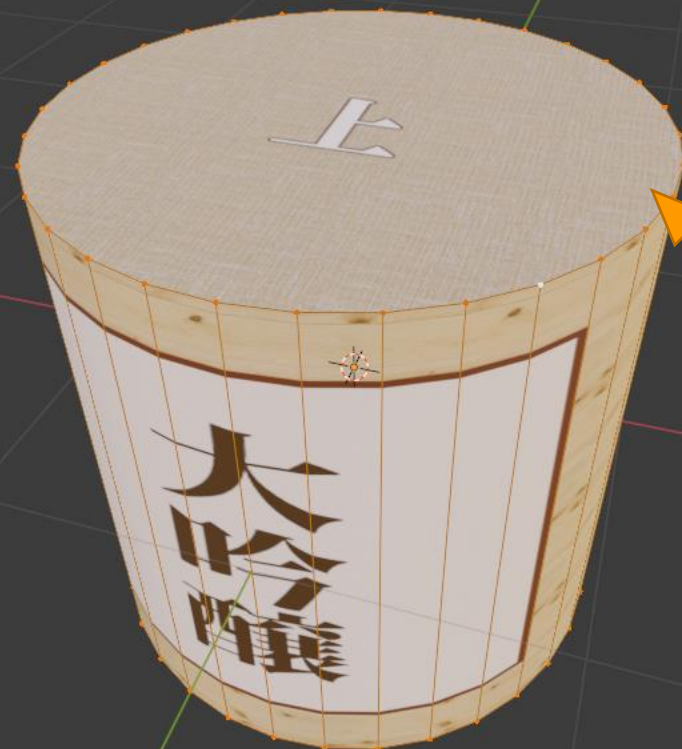
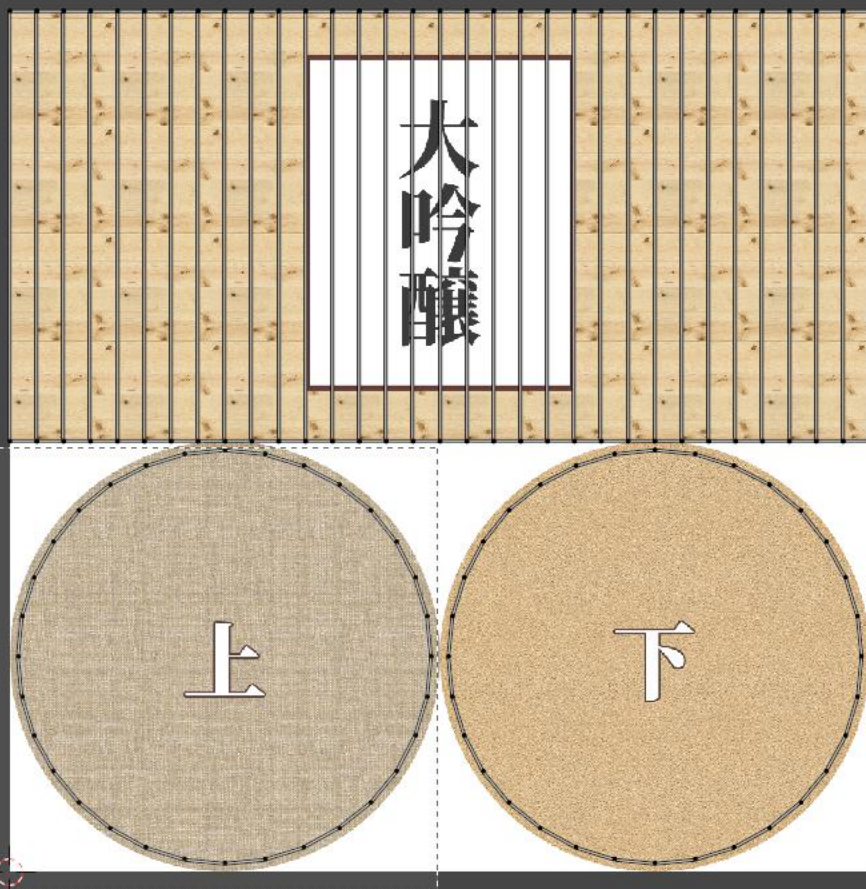
UVMap



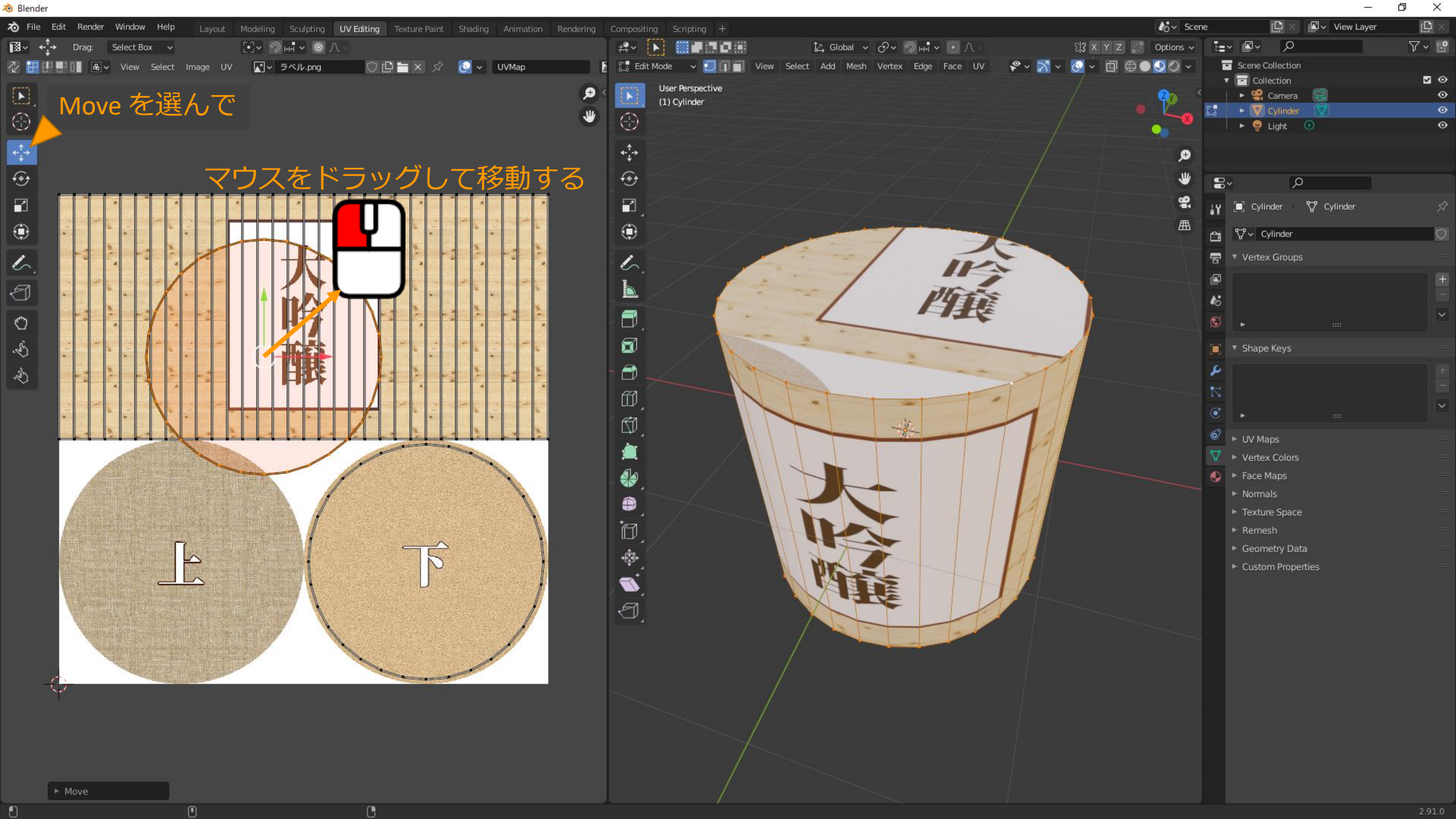
Global

X Y Z

Options

User Perspective
(1) Cylinder

天板を選択



Move を選んで

マウスをドラッグして移動する

