

テクスチャ編集の利用

文書管理番号：1050-01

Q. 質問

テクスチャ（部材色）の向きを変更したい。

テクスチャ（部材色）を斜めに張りたい。

A. 回答

3D パースで設定したテクスチャ（部材色）の向きや位置は、「テクスチャ編集」でリアルタイムに画面上で確認しながら編集ができます。

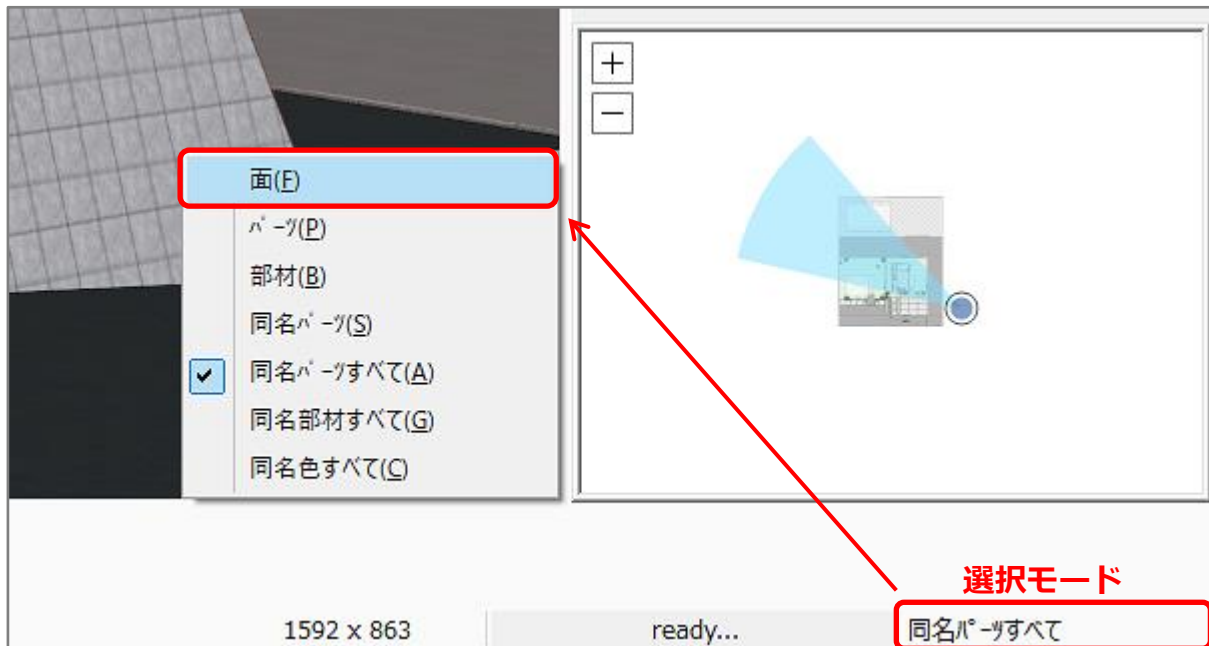
テクスチャの編集は、選択モードを「面」に切り替えて選択した面に対して行うことができます。

例えば、下のような法面に設定した石のテクスチャを、斜め格子（間知石）の表現にしたい場合、「テクスチャ編集」を利用してテクスチャの向きを変更することができます。



操作手順

- ①  (3D パース)の画面右下にある要素の選択モードをクリックし、「面」に変更



* 右クリックメニューの「選択モード変更」または「編集」⇒「選択モード変更」からも変更ができます。

- ② テクスチャの向きを変更したい面を選択後、右クリック

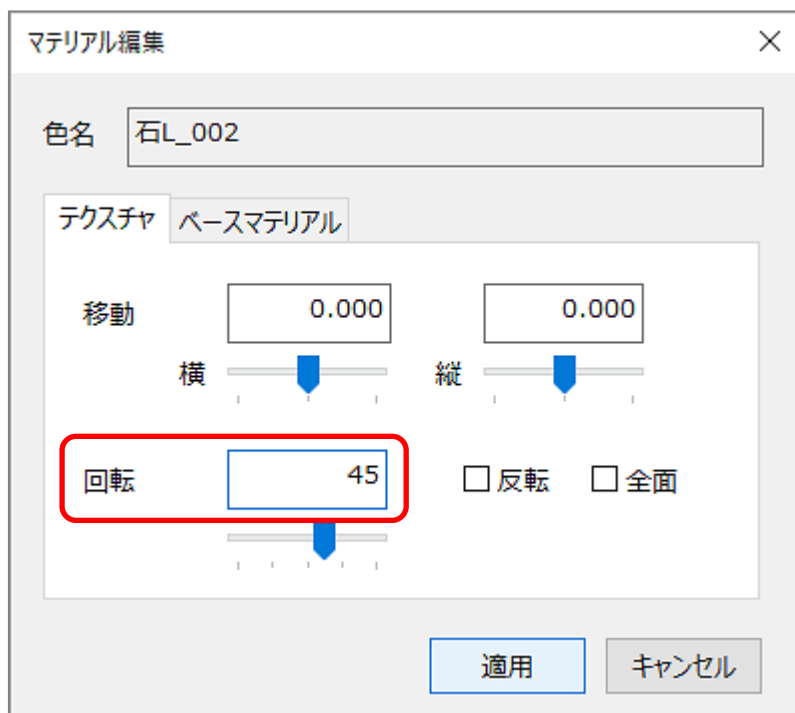
* パースの右クリックメニューが表示されます。



③ 「テクスチャ編集」をクリック

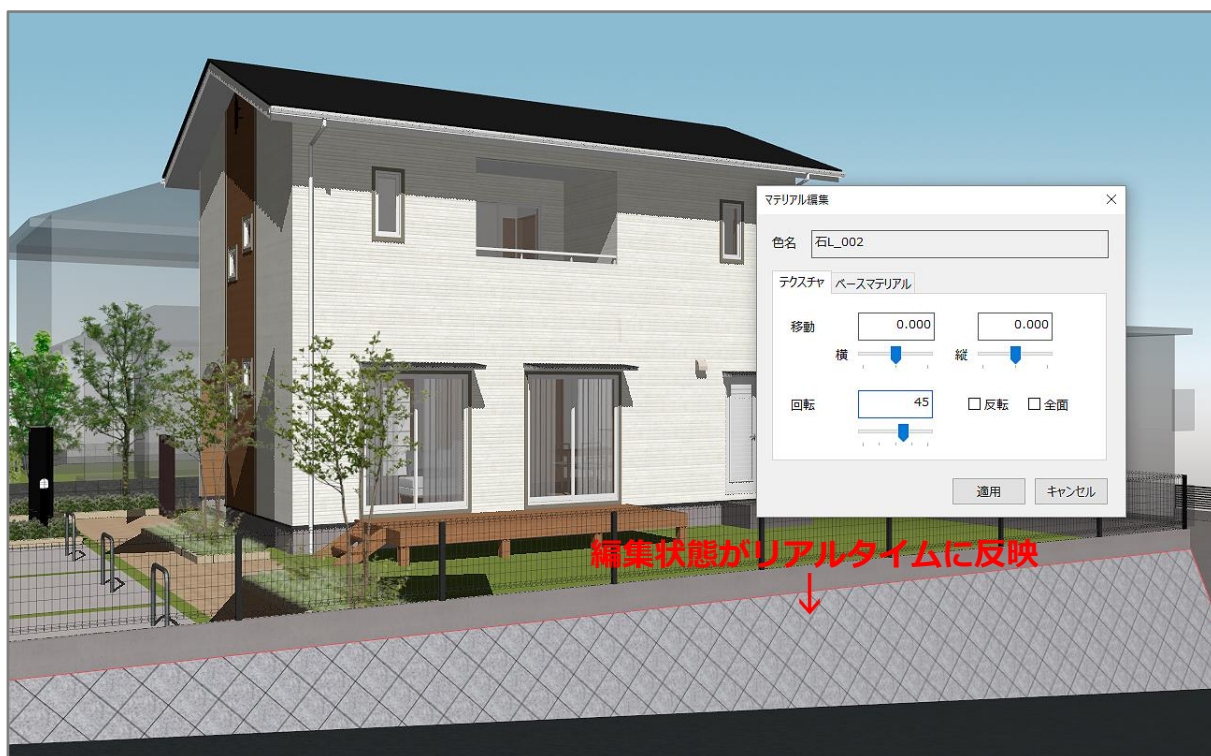
* マテリアル編集の画面が、「テクスチャ」タブが開いた状態で表示されます。

④ 「回転」の数値を変更



* 数値ボックス下のスライダーで調整してもかまいません。

* 編集状態がリアルタイムに 3D パース画面に反映し、確認ができます。



⑤ 編集内容を確定する場合は、「適用」をクリック

* 編集内容が確定されます。

⑥ 「キャンセル」または画面右上の「×」で、画面を閉じる

* 「適用」を押さずにマテリアル編集の画面を閉じると、編集内容が反映されません。



【注意】

「面」以外の選択モードで部品や部材を選択しても、テクスチャの編集は行えませんので、選択モードを「面」に変更して、テクスチャ編集を行ってください。

「最適化」されている部品や部材は、最小単位が「パーツ」になりますので、選択モードを「面」にしても面単位で選択ができません。「最適化」を解除すると、面単位で選択ができます。

「最適化」の解除については、こちらをご覧ください。

[\[1020\] 最適化（グルーピング）の影響について](#)

また、UV テクスチャがマッピングされた（UV マップが設定されている）面に対しては、テクスチャ編集は行えません。

参考

「テクスチャ編集」では、テクスチャの位置を移動して目地を合わせたり、回転や反転でテクスチャの向きを変更したり、選択した面の全面に張り付けることができます。

- 移動：スライダーや直接入力により、横・縦方向にテクスチャの位置を移動します。
(推奨入力範囲：-1.000～+1.000)
- 回転：スライダーや直接入力により、テクスチャの向きを回転します。
(推奨入力範囲 0～360 度)
* マウスでスライダーをドラッグすると、角度はフリーで変更され、スライダー周辺をクリックすると、90 度ずつの変更となります。
- 反転：チェックを入れると、テクスチャの向きが左右反転します。
- 全面：チェックを入れると、1つの面に対して、テクスチャが全面に張り付きます。
例) テレビ画面、額縁内のポスターなど