blender uv和贴图

先为模型展UV

先增加UV贴图（默认情况下应该已经有一张了）



点击基础色的小点



选择图像纹理





选择新建或者打开一张已经存在的纹理图

方法二，打开UV编辑器，选择图像，新建，建议选择彩色栅格图，此时回到上一步，既可以选择到UV图片了



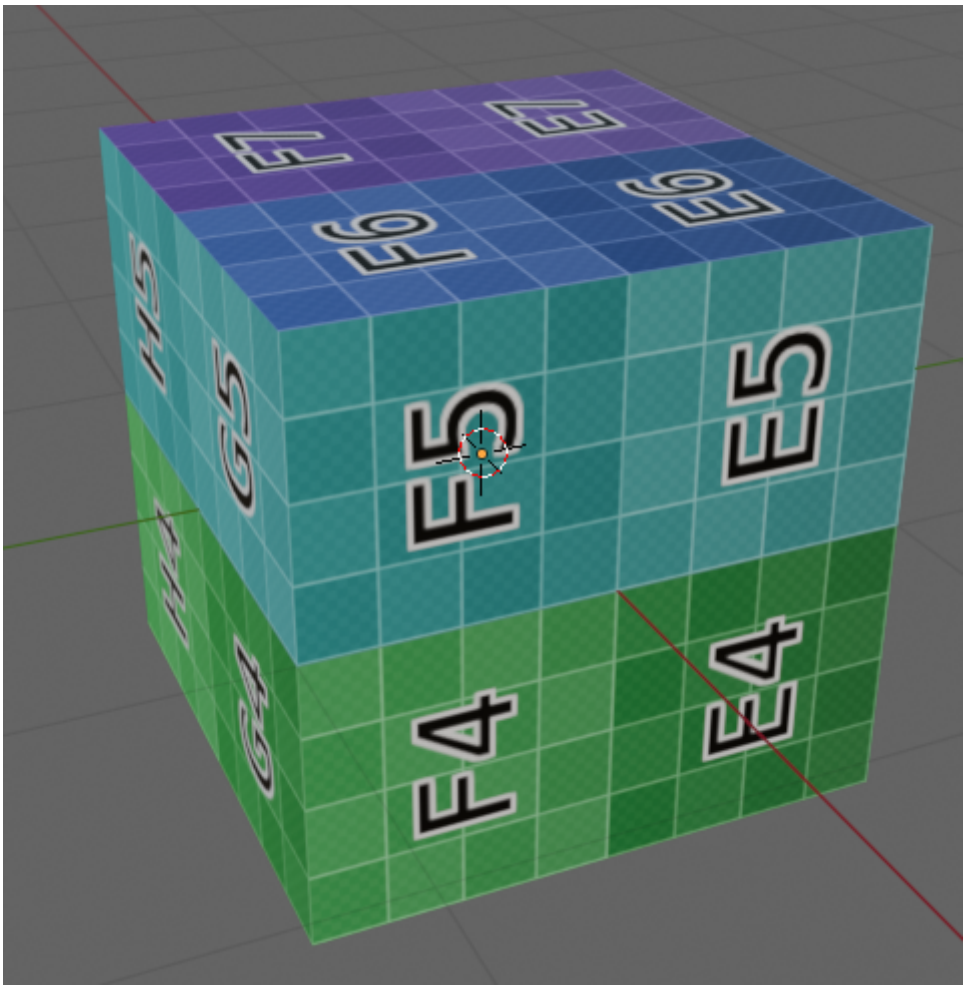




可以选择这里将UV图片断开

此时已经可以看到附加的默认纹理背景了，主要需要把材质预览模式打开

打开纹理绘制窗口，可以直接在模型或者纹理上面进行画刷涂改，但是这个时候不方便，可以使用参考图进行绘制。在纹理窗口，加载一张片，作为画刷



拼图：将图片纹理作为画刷
镂版：将图片贴（拓印）到模型上
鼠标右键：移动贴图
SHIFT+右键：缩放贴图
CTRL+右键：旋转贴图

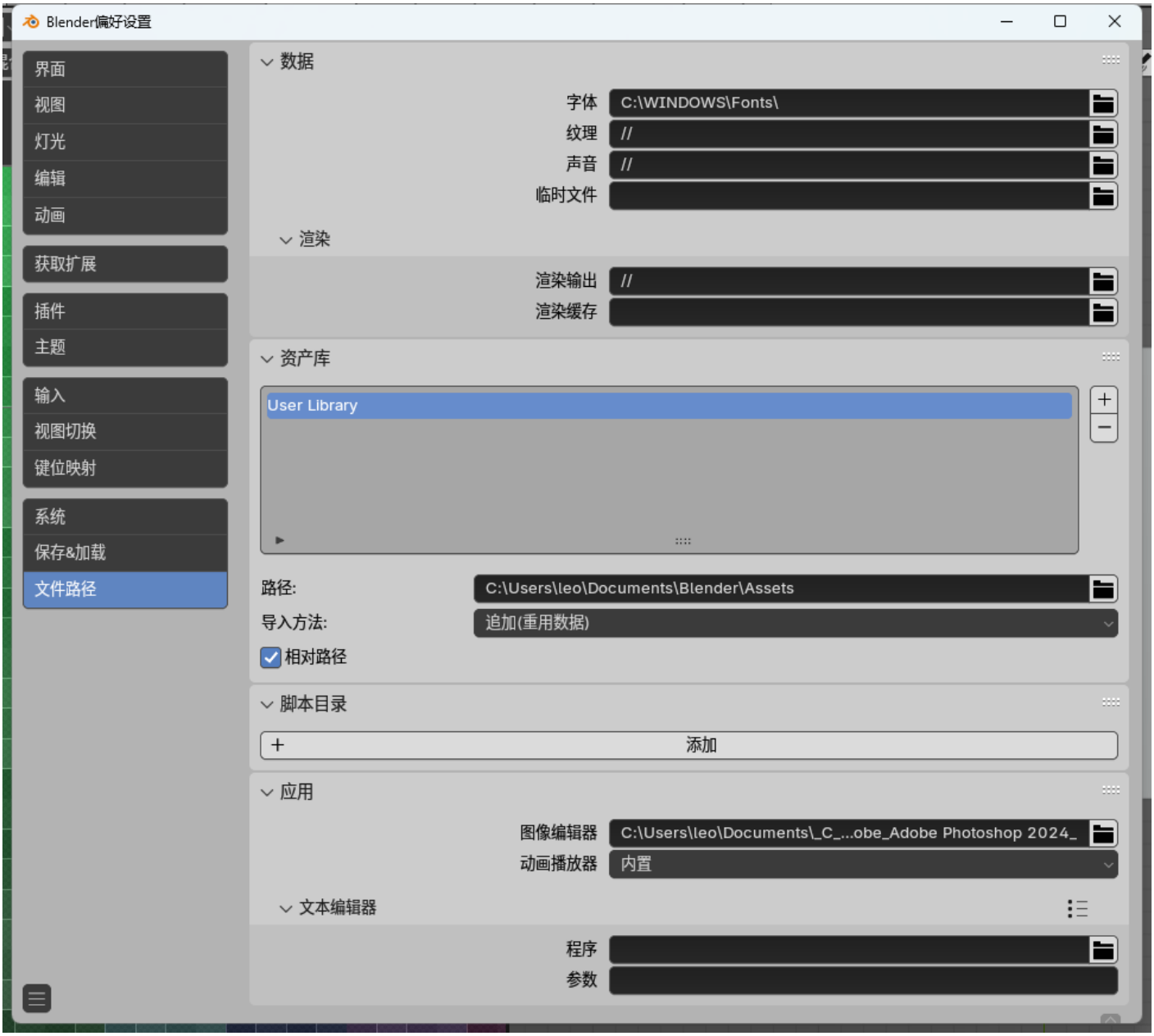

类型
图像 / 影片
预览
图像
设置
新建
打开
Alpha
映射
采样


预览
图像
设置
微信图片...1709.jpg
来源
单张图像
C:\Users\le...151709.jpg
2103 × 1402，RGB 字节型，SRGB8_A8



修改不同纹理参数，实现不同的效果涂抹，进行画刷涂抹，但是这图片适合高度重复的情况，例如草地，墙面等。可以修改必刷的纹理为镂版，

设置外部编辑器为Photoshop



□□□ #3
□ □□□ □□□ 17 □□ 2025 06:45:07
□ □□□ □□□ 17 □□ 2025 08:49:53