

小樽 Blender講習 -DAY1

簡単なものを作って操作に慣れよう!



さっそくBlenderを開いてみよう!

👌 Blenderプリファレンス				×
インターフェイス	~ 表示			
	解像度スケール	1.00		
ビューポート	ライン幅	デフォルト	~	
照明		✔ スプラッシュ画面		
編集		開発者用オプション		
アニメーション	ツールチップ	✓ ユーザーツールチップ		
		Pythonツールチップを表示		
アドオン	~ エディター			
入力		🛃 領域オーバーラップ		
視点の操作		🔽 ナビゲーションコントロール		
キーマップ	カラーピッカーの種類	円形(HSV)	~	
システム	ヘッダーの位置	現状を維持	~	
ヤーブ&ロード	係数の表示タイプ	係数	~	
	〉 一時エディター			
	> ステータスバー			
	~ 翻訳			
	言語	日本語(Japanese)	~	
	影響	✓ ツールチップ		
		マインターフェイス		
		■ 新規データ		

🔊 Blenderプリファレンス			—	×
インターフェイス	~ 周回とパン			
テーマ	回転方法	ターンテーブル トラックボ	ール	
ビューポート	回転の感度	0.4°		
照明		✔ 選択部分を中心に回転		
編集	自	✔ 透視投影		
アニメーション		✔ 深度		
	スムーズビュー	200		
アドオン	回転角度	15.000		
	~ ズーム			
視点の操作	ズーム方法	ドリー	~	
キーフップ	ズーム座標軸	垂直	~	
		マウス位置でズーム		
システム	ズーム方向を反転	マウス		
セーブ&ロード		ホイール		
ファイルパス	▽ フライとウォーク			
	ビューのナビゲーション	ウォークフライ		
	> ウォーク			
	> 重力			

👌 Blenderプリファレンス			—	×
インターフェイス	∨ キーポード			
テーマ		🔽 テンキーを模倣		
ビューボート		■ テフォルトを詳細な数値	入力に	
照明	> マウス			
編集		🔜 3ボタンマウスを再現		
アニメーション		🛃 連続グラブ		
アドオン		✔ リリースで確定		
	ダブルクリック速度	350		
入力	マウスのドラッグしき	3 px		
	タブレットのドラッグ	10 px		
キーマップ	ドラッグのしきい値	30 px		
2.7.7.1	移動のしきい値	2 px		
	∨ タブレット			
2-780-5	ᄻᅾᆝᇖᄂᄭ	白珊		
ファイルパス	SU UN PARI			
	最大しきい値	1.000		
	柔らかさ	0.00		
	> タッチパッド			
	> NDOF			
				~



視点の操作

中ボタン(世界の見方)スクロール、押し込む、shift+中ボタン、右上の XYZ





もの (オブジェクト) 移動、回転、スケール



ショートカットキー

K7 Ly Grab Scale Rotate R S G 拡大縮小 移動 回転



軸について Zが上、-Yが手前









もの(オブジェクト) オブジェクト選択、削除、追加、モンキー

オノジェット (因形)の追加	
中ボタン+スクロール R 回転 視点拡大縮小 パチャック パチャック	
shift + 中ボタン S 拡大縮小 視点移動 パープカット (編集モード)	
カリック 選択 tab モード切り替え Shift + クリック	- F)
複数選択 alt + クリック F > 2 + - f = 1 = 3 f = 1 f = 1	

ショートカットキー





こまめに保存しよう!



ファイル保存

ファイル名:名前 例:hanae.blend

名前を付けて保存





色々自由に作って 操作に慣れよう!

こまめに上書き保存を忘れずに!



木を作ろう!





木を作ろう!





色を変えよう! ※マテリアルはロブロックスにはそのまま持っていけない。 つけた色を画像にするベイクをする必要があります。





完成した木を複製しよう!



①ドラッグして木全体を選択

②shift+Dを押してマウスを移動



色を変えよう!



複製したオブジェクトの色を変 えたら元の色も変わっちゃう!

①マイナスボタンでマテリアルを消す

②プラスボタンで新しく追加する





質感を変えよう!



色以外にも色々変えられるよ!

①メタリック

②粗さ



色々つくってみよう!



木、家、橋、花など 作ってみよう!

どうやって作るか分からなかったら 先生に気軽に聞いてね



撮影しよう!

Blender* [D:¥Creative Cloud Files¥モコモコAR¥外注案件¥小樽Blender講座¥kiku-world.blend]



かっこいい画角で撮影しよう!

①上のビューをクリック

-

o ×

②ビューで画像をレンダリング

③画面が変わったら 画像→名前を付けて保存





もっと自由に形を変えたい!





モンキーであそぼう





モディファイア!



便利な機能があるよ!



CC)

形を変える道具箱

モディファイア













片方動かしたら もう片方も動く



ミラーを試そう







ミラーを試そう





モディファイアは仮の姿 真の姿にするには 「適用」が必要



サブディビジョンサーフェスを試そう

・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
1-9
1000000000000000000000000000000000000
1 1
C (A)
こ こ
● 「 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Control Contro Control Control Control Control Control Control Control Control
※ 新 第 ************************************
● モボ 第月 MURAN ● モボ 第月 MURAN ●

「 スッシュキャッシュ □ ペペル ⑤ キャスト ⑤ コッフョン 「 スッシュ連番キャッシュ □ ブーリアン 〕 カーブ グ ダイナミックペイント 「 ス ジョン連番キャッシュ □ ブーリアン 〕 カーブ グ ダイナミックペイント 「 太 送線範疇 ビル・シート ⑤ フック ⑥ 水ル 「 水 送線範疇 図 ビル・シート ⑥ ファック ⑥ 水ル 「 取り留影 □ 正公補 □ ブラランア支影 笠 期祥 「 取り留影 □ 正公補 ○ ブラシア支影 茨 ボーディクル・ソスタンス 「 取り空ブ ひ ジオメトリノード 田 ラディス 栄 パーディクル・ソスタンス は 取りつエイト編集 ⑦ マスク □ メッシュ変形 穴 パーディクル・ソステム は 取りつエイト (近常) 田 マルデレジリューション ジ ジンブル変形 (① リズッシュ 「 アムーズ
[2] スッジュ連載キャッシュ (2] ブーリアン () ホーブ (2) ダイナミックペイント [水 法総領価 (2) レド (2) マイフレイス (3) 単発 [水 温泉(株)(2) 法総称 (2) ビルド (2) アクシアン (2) 水 [水 温泉(株)(2) 法総称 (2) ビルド (2) アクシアン (2) 水 [水 温泉(株)(2) 法総称 (2) ビルド (2) アクシアン (2) バーディクルレンスタンス [水 温泉(小)(2) - ア (2) ジャンコ (2) アクシアン (2) アン (2) アクシアン (2) アク・アクト [水 温泉(小)(2) - ア (2) アクシアン (2) アク・アクト [水 温泉(小)(2) - ア (2) アク・アク・(2) アク・(2) アク・アク・(2) アク・(2) P・(2)
(* 2017) 2488 □ 2017) 1 0 1 2018 愛し い気影 □ 2018 □ 2018 □ 275972 258 ○ 848 愛し い気影 □ 2018 □ 2018 □ 275972 258 ○ 848 愛し い気影 □ 2019 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
UVワープ 1 ジオストリノード 田 ラティス 〒パーディクルインスタンス 製 UVワープ 1 ジオストリノード 田 ラティス 〒パーディクルインスタンス 製 頂点ウユイト編集 ● マスク 回 メッシュ変形 15 パーティクルシステム 製 頂点ウユイト (近常) 田 マルテレゾリューション ターシンプル変形 (1) ジメッシュ (7 スムーズ (2) フリーー (7 スムーズ)
は 384ウェイト的板 133 ミラー ○○ シュリンクラップ G2 ソフトボディ は 384ウェイト (近期) ■ マルチレゾリューション ジ シンプル変形 ③ マリス・シュ ③ マルーズ ③ マルーズ
12 18点ウェイト (近年) 日田 マルチレゾリューション (ジ シンブル東形 (日) リメッシュ (デ スムーズ (日) リメッシュ (デ スムーズ
C 7010- 12 71-7 083
S A271- Y AR-A MED
B 24> (773072)
サーフェス変形
0, 477429224-722
1日 二米国本内 クリーン・フクライブオブジェクトに手続き回帰作・エフェクトを追加します: サブディビジョンワーフェス
し、サウショー 素を振分化し、見た目を滑らかにします。 パーパート









サブディビジョンサーフェスを試そう





数字が大きくなると なめらかになる









サブディビジョンサーフェスを試そう



編集モードにすると 元の面の枠ができる



枠の頂点を移動すると 全体がつられて移動する





- ・ロブロックス推奨は面4000まで
- ・メッシュも少ない方が良い 多くしすぎない 画面右下シーン統計確認



キューブに丸みをつける (1)新規キューブ (2)モディファイヤ→サブディビジョン サーフェス ③ビューポートを1→適用



全体を魚っぽくする
①編集モード
②後ろの面4個を選択して後方Y軸に移
動
③そのままサイズを小さくする



①上から見て面4個を薄くする
 ②Y方向に押し出す
 ③ z 方向に大きくする



①前方の4面をy方向に移動
 ②上2面をy方向に移動
 ③下2面をy方向に移動



①上下2面づつ小さくする
 ②ざっくりと魚の形状が出来上がる
 ③全体を調整する



 ①オブジェクトモード→モディファイヤ→サブディビジョン サーフェス
 ②右クリック→自動スムーズを使用



①形にメリハリがなくなったので編集モードで面を増やす
 ②ループカットで面を分割していく
 ③ループカットできないところはナイフツールも使用するとメリハリがでる



①目を作ってサイズと位置を調整する ②モディファイヤ \rightarrow ミラーオブジェクトを魚の体にする



①目を作ってサイズと位置を調整する ②モディファイヤ \rightarrow ミラーオブジェクトを魚の体にする

魚を作ろう!



① ひれをつくって仕上げる ② 球体をつぶして角度をつけながら調整する

魚のデータを書き出そう!





① 3Dプリンター用にデータを書き出す ② 書き出モデルをすべて選択 → ファイル → エクスポート → STL ③ 選択物のみに回を入れる → STLをエクスポート



明日使うデータはこちら

「モコモコスタジオ」で検索 https://moco-moco-ar.com/





みなさんの作品データは X (旧twitter) で発信します!



