

# 今日やること

---

- 午前  
マテリアルとテクスチャ
- 午後  
各自制作モクモクタイム



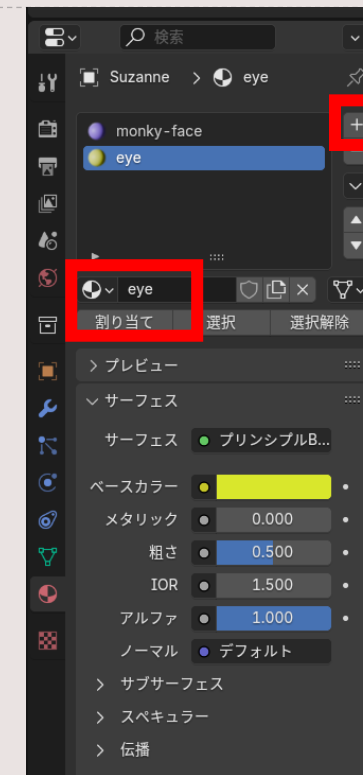
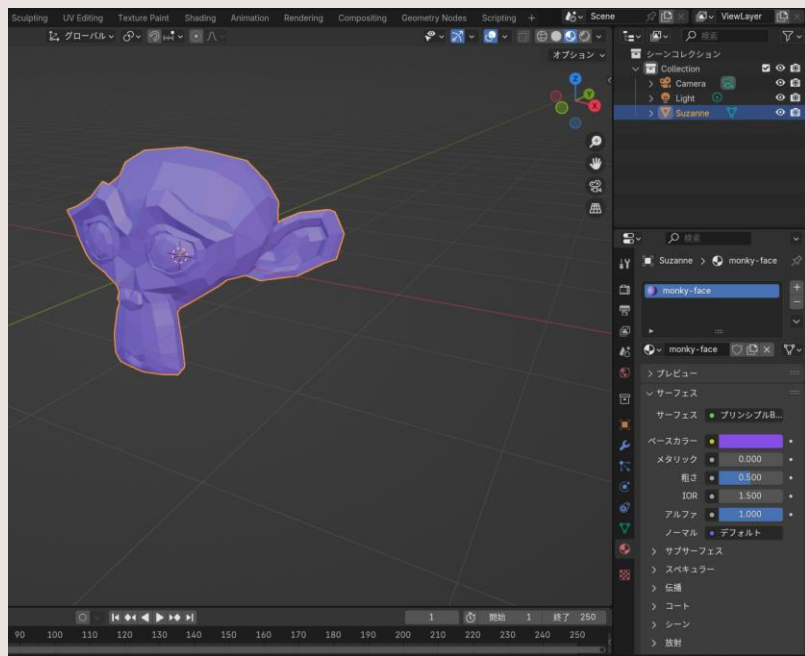
# マテリアルとテクスチャの違い

---

- マテリアル (Robloxには持っていけない)  
色・材質・質感・光沢・影 などの情報
- テクスチャ (Robloxにもっていける)  
絵や模様などのモデルに貼り付ける画像

Blenderで映像や画像を作る場合は、マテリアル○ テクスチャ○  
3Dプリンターで出力するときは、マテリアル△ テクスチャ△  
Robloxで使用するときは、マテリアル× テクスチャ○

# マテリアルの割り当て (部分的に変える)

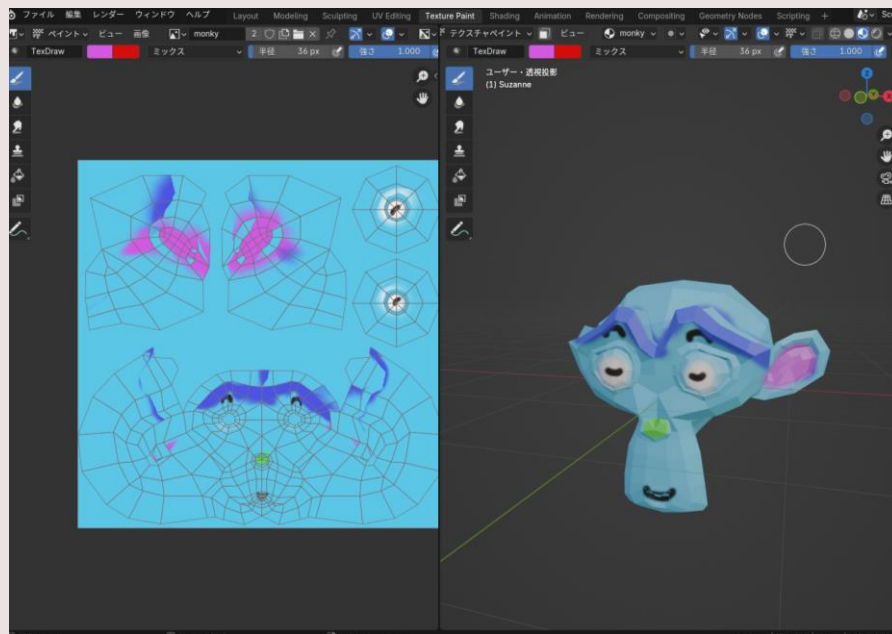
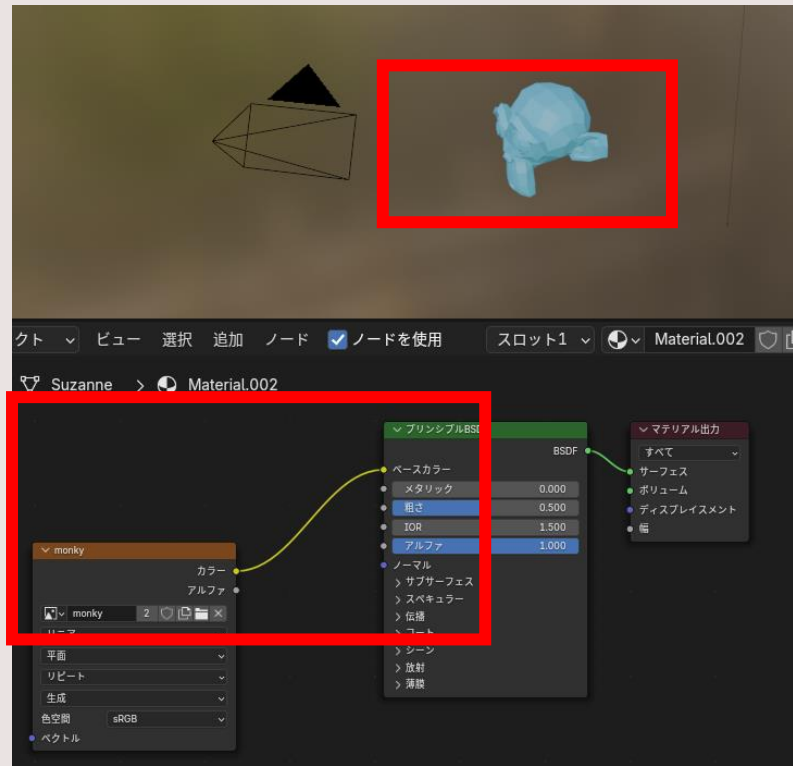
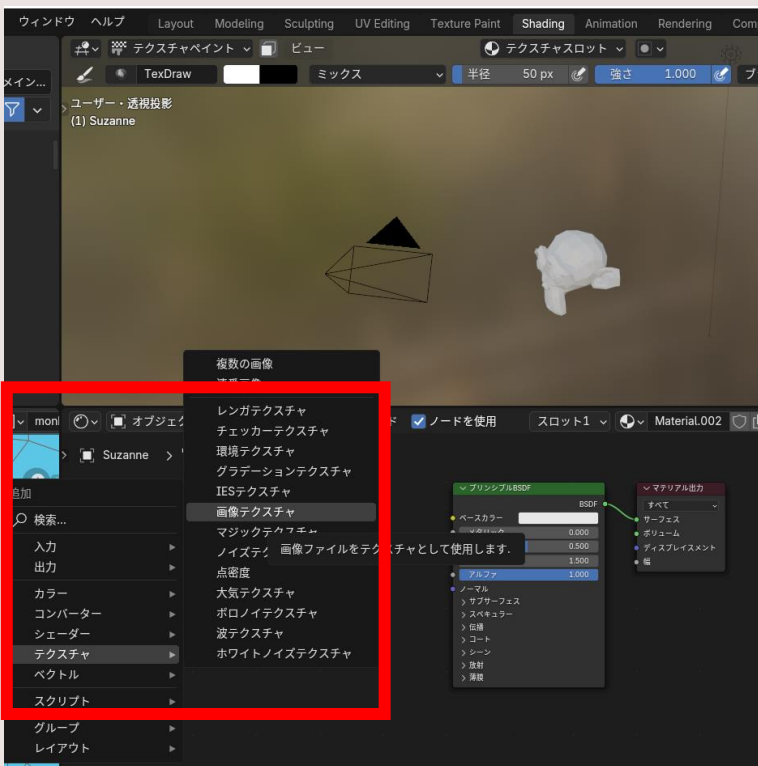


手順

編集モード → 面選択で面を選択 → マテリアルの+で追加 → 新規 → 色を変えて → 割り当て



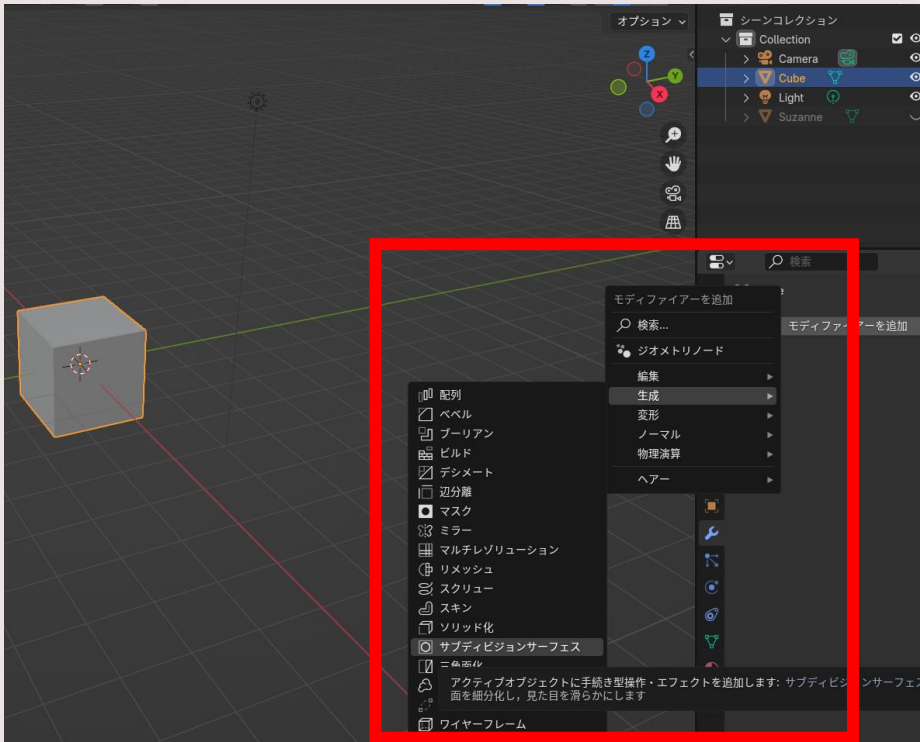
# テクスチャペイント(テクスチャに絵を描く)



手順 ②画像とモデルを接続して、絵を描く

Shading → 新規 → shift+A → 画像テクスチャ → ファイルマーク → monkey → カラーとベースカラーをつなげる  
Texture paint → 絵を描く → 描き終わったら画像を保存 (保存先を見失わないように! Roblox で使う時に困るよ)

# 雪だるまを作る (キューブから作る)



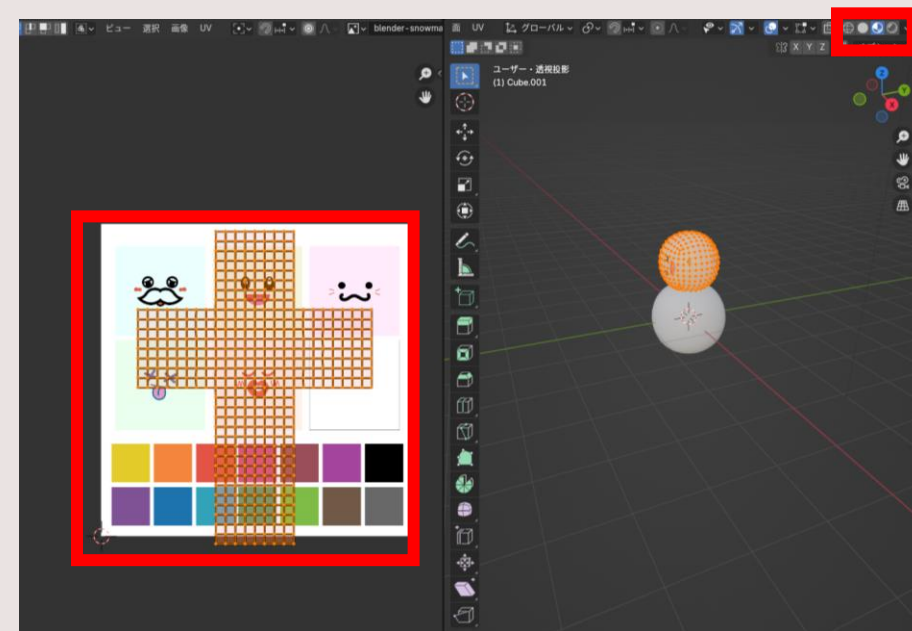
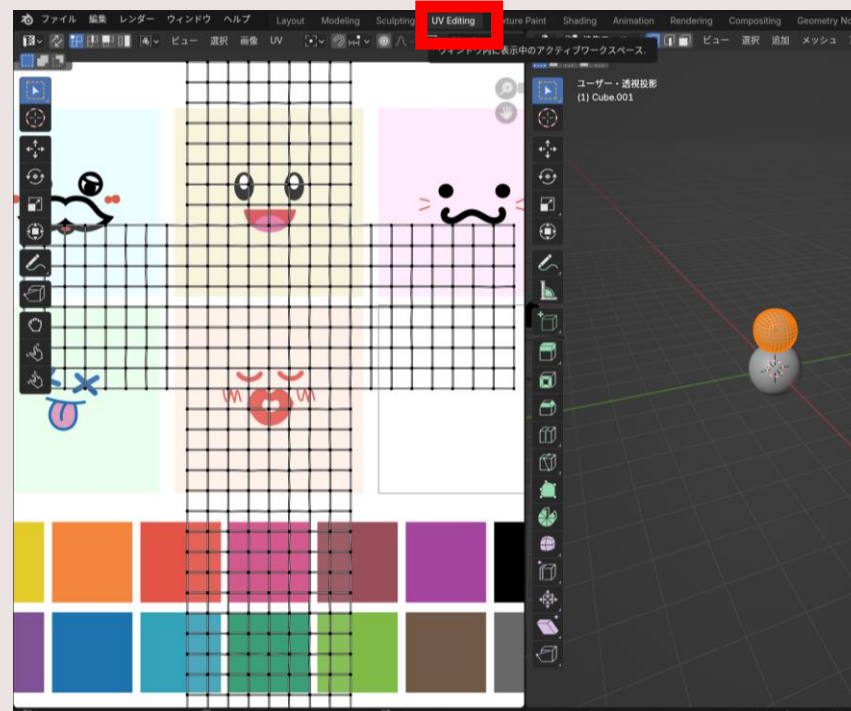
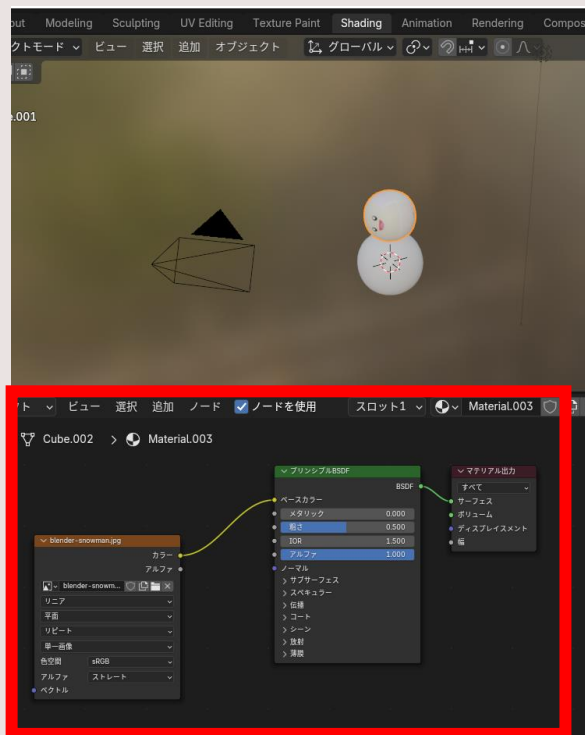
手順 雪だるまをキューブから作る

キューブ → モディファイヤー → 生成 → サブディビジョンサーフェス → ビューポート3 → 適用 → スムーズシェード

★Robloxでは面の形が3角か4角にしないとエラーになりやすい。その為キューブからモデルを作ると安定します



# 外部の画像を貼り付ける(テクスチャ貼り付け)



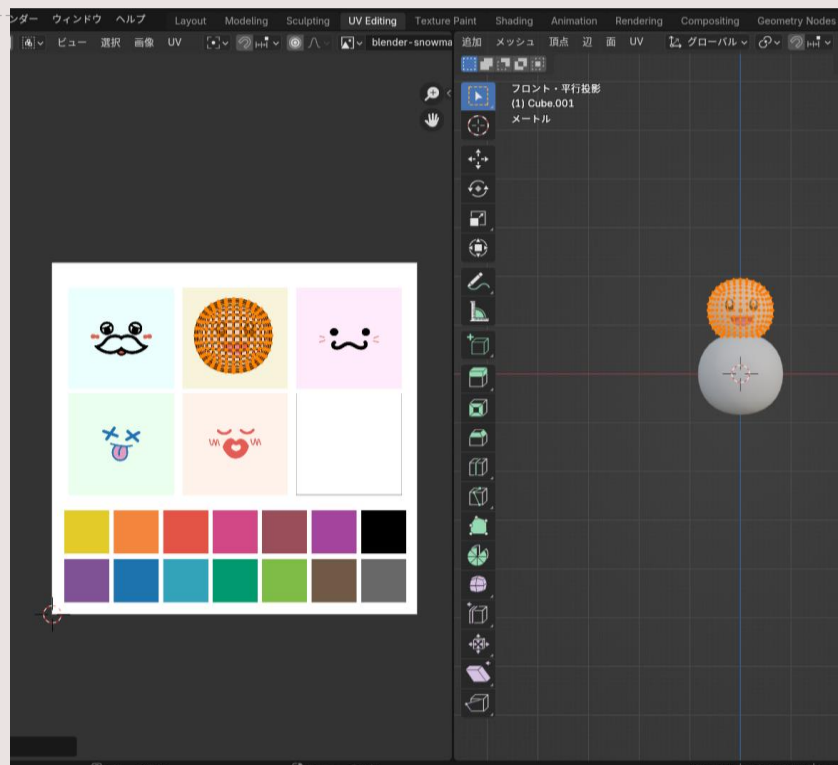
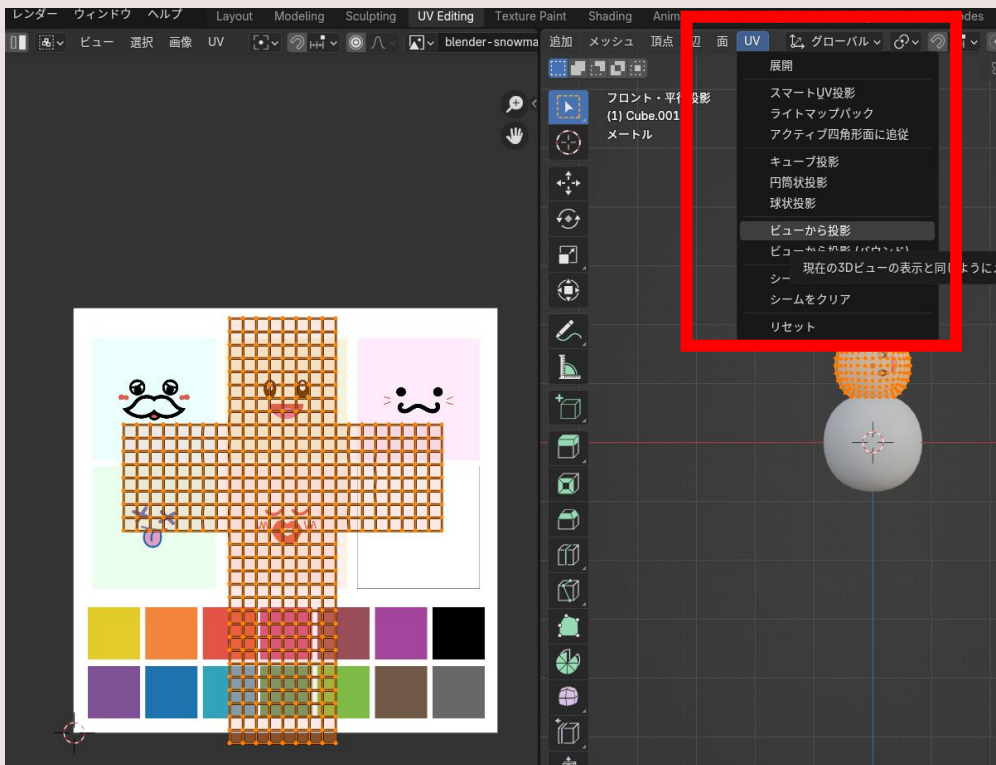
手順 ①雪だるまに顔を貼る

顔を選択 → Shading → 新規 → Shift+A → ファイルマーク → blender-snowman.jpg → カラーとベースから接続

②顔の位置を調整

展開図の位置を変えたり サイズを変えてみると顔の表示が変わる ※ただしちょっと配置が難しい

# 外部の画像を貼り付ける(テクスチャ貼り付け)



手順 ③ 感覚的に顔の位置を調整する

雪だるまを正面に向ける→UV→ビューから投影→顔の位置とサイズを調整する→後にも顔が!!!!

前半分を選択して調整→後ろ半分を選択して調整→体は下のカラーチャートを選択



# 午後からはRobloxに持っていくパーツ制作

---

## Roblox用モデル要件

- メッシュは四角面か三角面（多角形は非推奨）
- ポリゴン数は1モデルあたり4000以下に
- マテリアルはそのままではもっていけないから、画像にする

※マテリアルを画像にする方法はRoblox講座で行います。



# Roblox講座の準備

---

## ①Robloxアカウントを作成

(ユーザーネームとパスワードを忘れないようにメモしておいてください)

<https://www.roblox.com/ja/>

## ②Roblox playerをダウンロード

<https://www.roblox.com/ja/download>

## ③Roblox playerを開いてログイン (シルバーのロゴのアイコン)

## ④Roblox studioもダウンロードされたか確認 (青いロゴのアイコン)





X @moco2ar

**みなさんの作品データは  
X (旧twitter) で発信します！**

