Roblox講習1日目 今日やること



ロブロックスをプレイして操作する ゲーム制作の基本操作



blenderからのデータ移動

マテリアルのベイク

ゲーム発表













さくじょ





ベイク 1枚の画像にマテリアル(色)をまとめる

デスクトップに 「**Roblox**」 というフォルダを作る

雪だるまのblenderファイルを保存 snowman_roblox.blend

雪だるまをつくろう!



立方体をサブディビジョンサーフェス ビューポート2 → 適用 目にミラー

マテリアルをつけよう!





	wtayer □ × 7 - 12 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Image: Control of the control of th	
Image: Section of the sec	
Note: N	
B0000 B0000 0 00000000000000000000000000000000000	
• ● Dect 100 • ● Dect 100 <t< th=""><th></th></t<>	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	000 000 000 000 000 000 000 000 000 00
Image: Control of Contr	
□ 0 cont □ 0 cont <t< th=""><th></th></t<>	
• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
○ ○	
□ □	Ø
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
・ ・	
● → NH ● → ● → NH ● → ● → ● → NH ● → ● → ● → ● → ● → ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
□ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	
◆ → → → → → → → → → → → → → → → → → → →	
→ → → → → → → → → → → → → → → → → → →	
> bz3bzfu/5-{	

UV Edithig 左側の画面 画像→新規



画像のタイトル「snowman_bake」



ò * snowman_bake [C:\Users\Hanae\OneDrive\デスクトップ\snowman_bake.blend] - Blender 4.2		
🔊 ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Pa	int Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting +	🔥 🗠 Scene 🖉 🕒 × 🗳 ViewLayer 🗎 ×
1월 🗸 🖓 💾 💾 📳 🍓 🗸 ビュー 選択 🥫 UV 🛛 🕄 🗸 ⊘ 🖂 🗸 💽 🗸 snowman_bake 2	: 🖸 🕒 🖮 🛪 🕺 🗸 🦉 🗸 UVMap 🛛 🛛 🖓 🖓 編集モード 🗸 🛃 🗊 🗐 ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点	辺画 ロン 注グローバル・ ダッ ② μ*・ ・ 八 ・ デッ 🕺 - ② - ご - 回 ⊕ ◯ 🛇 (注・ 回 -) 🖓 🐘 🛛 🖓 - 😚
新規 [Alt] N		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	● < 「○ フロント・平行投影	
200 200 200 200 200 200 200 200 200 200	(1) Cube.001	
(5) 再読み込み [Alt] R		🖸 🕹 🖓 Cube.001 🤍 📀 🕰
◆↑→ 外部エディターで編集	2 ² +	
÷		
8kh 4414	1 <u>0</u>	
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
名前を付けて保存 [Shift] [Ait] S		
保存します.		_γ (E) Cube.001 > 🖓 Cube.001 →
反転 ト		
19412	b	
		マ 、 頂点グループ
C Reload Textures		45
Checker Map		
····· @ Preview Texture		
Dreview Texture cleanup		
	61	
	en i	
		・レスト位置を追加
	3 2	ि) भररगर ==
		V > カラー属性 ==
		■ → → → → → → → → → → → → → → → → → → →
	*	> U×y>2
		→ 形状データ ==
		› <u>አታዳይታወለም</u> ተ 📟
	1. E	
0		
	A. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	Cube.001 頂点:0/490 辺:0/960 西:0/480 三角微:960 オブジェクト:4/6 メモリ: 70.5 MB 🥘 4.2.0

画像→名前を付けて保存



Shadingタブ 下の画面でShift+A→テクスチャ→画像テクスチャ 画像マークから「snowman_bake」の画像を選ぶ





画像のノードが選択されていて、まわりが白い枠になっている状態。 まだ「カラー」と「ベースカラー」はつなげない。



上の画面で他のオブジェクトを選んで、すべてのマテリアルに同じことをする 下の画面 テクスチャ→画像テクスチャ→画像マークから「snowman_bake」を選ぶ

→画像テクスチャのノードが選択されている状態

UV展開をしよう!

A mountain free Ferry straine statistical free straine at the straine at the straine st	
70 777/1/ With EU/9- 97219 7/1/7 Layout Modeling Sculpting UVEdImg Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nodes Scripting +	Cov Scene X LQ × Laver LQ ×
	コレクション
「100 ZD2ト・行投影	lection 🗹 🖓 🔯
(1) Cube 001	Camera 📷 🗸 🖓
	Cube.001 171 0 0
	Cube.002 🕎 📀 😰
$\dot{\nabla}$	Cube.003 🕎 🛛 🔿 🖻
	Light 😗 📀 🙆
0	
	▶ 検索 ◆
	e.001 → 🗘 Cube.001
	Sube.001
	174-
	rue cum
-57 < 🗸	一展性
	スチャ空間
	7-9
2023	タムプロパティ
① フレームを変更 用点の移動 ① UV Cube do 1 [泊広 490440] 近5 560760 近4 5607	/480 三角面:960 オブジェクト:4/6 メモリ: 50.4 MiB 颯 4.2.0

UV Editingタブ 右側の画面 オブジェクトモードで雪だるますべて選択(複数選択)→編集モード→すべて選択(A)

≫ * snowman_bake [C\Users\Hanae\OneDrive\デスクトップ\snowman_bake.blend] - Blender 4.2			- ð ×
🕉 ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Geometry Nod	es Scripting +		🔥 Scene 🖉 🖸 🛪 🖻 ViewLayer 🗈 🗴
[3]◇ 浸 [1] [1] [2] ◇ ピュー 選択 副衆 UV [3]◇ ② 山 ◇ ◎ 八 ◇ [2]◇ + 新規 🎽 副く 🖉 🛛 🔀 ◇ 🕃 ◇ UVMap		l 追加 メッシュ 頂点 辺 画 UV 🤰 ブローバル -	'• N • @ • II • @ @ O O (I= • @ •
هر	< フロント・平行投影 (1) Cuites 001	リマンジョン	P ← Subcourt Courter Court Co
·	(1) Cutotoli (1) 10センチメートル	アクティブ四角形面に追従	●
		キューブ投影	
- tju	* ¹ / ₊ *	円筒状投影	
Θ	⊕	V = - the tag	Ught 🕐 🗠
	2	ビューから投影 (パウンド)	eg.
U.	•	シームをクリア	(y) Cube.001 > ♥ Cube.001
6	6		1 C control / C control
	N	Edge Peet	Cube.001
		I for Faces	マ 頂点グループ
0	0,		· · ·
.4			16
\$			Ø ,
2		the state of the s	☐ √ シェイブキー
	Ø		
			● レスト位置を迫加
atte			▼ >+=_R#
	· ia ai	─── ┼ ╋ ╋╋╌╋╌╌╋╌╌╋╌<u>┣</u>╋<mark>╋</mark>	() デクスチャウ酸
2425°			> UXv21
	· ·		>形状データ
			> カスタムプロパティ
	9		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
			Cube.001 頂点:490/490 辺:960/960 面:480/480 三角面:960 オブジェクト:4/6 メモリ: 50.2 MB 磯 4.2.0

右側の画面 正面を向く→UV→ビューから投影



左側の画面 左上のUV選択モードをアイランド選択にして、重ならないように配置 全選択

Blenderを上書き保存!



レンダー レンダーエンジン EEVEE→Cycles デバイス CPU→GPU演算 ベイクのタブを開く ベイクタイプ 統合→ディフューズ 影響 直接照明・間接照明のチェックはずす







画像を保存

エクスポート準備



シーン 単位の倍率 1.00→0.01



雪だるまを選択→体を最後に選択(からだのまわりが明るいオレンジ) 統合

エクスポートしよう!



雪だるまを選択した状態 ファイル→エクスポート→FBX



「選択したオブジェクト」にチェック

Robloxにインポートしよう!



3Dをインポート 「snowman_bake.fbx」を開く



エクスプローラのsnowman_bakeを開いて、Cubeのメッシュを選択 プロパティのTexture IDをクリック 画像を選択

Robloxをプレイする

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○

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

<mark>③Roblox playerを開いてログイン</mark>(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)





みなさんの作品データは X (旧twitter) で発信します!



