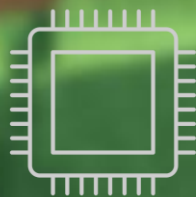


MINECRAFT

Minecraft
Blockbench 3D建模
03



TEACHER MA



MINECRAFT



Loading.....

课程目标

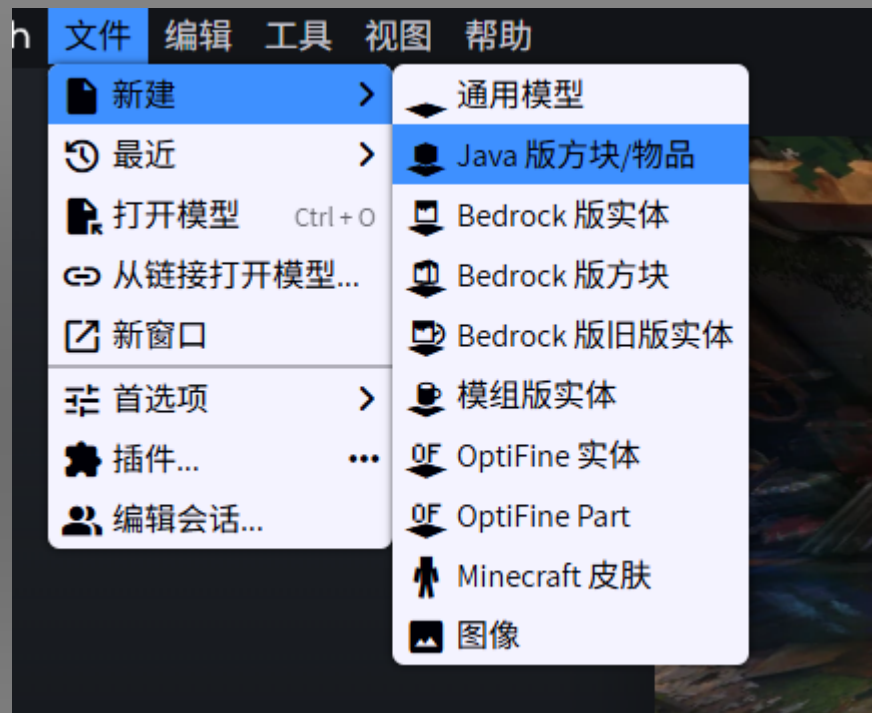
- 生成并编辑方块
- 介绍大象模型
- 关于复杂模型的构思
- 创建纹理
- 明暗关系的表达和几何图形的绘制

创建新模型

- 打开 Blockbench
- 选择Java版方块/物品
- 选择创建新模型

Minecraft

-  Java 版方块/物品
-  Bedrock 版实体
-  Bedrock 版方块
-  模组版实体
-  OptiFine 实体
-  Minecraft 皮肤



生成方块

- 给新建的项目起个合适的名字
- 生成一个方块
- 适当给建模方块分组，以及做颜色标注，养成良好习惯

项目

格式 Java 版方块/物品 ?

文件名 kaktus

父级模型

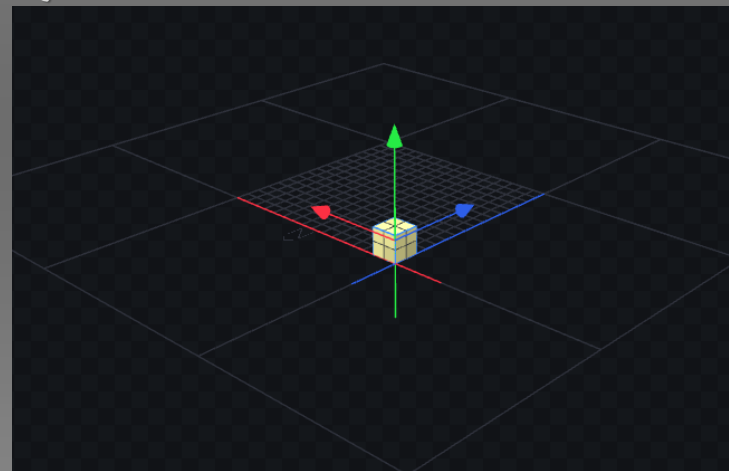
格式版本 1.21.11+ ▾

环境光遮蔽 ☒

默认 UV 模式 逐面 UV ▾ ?

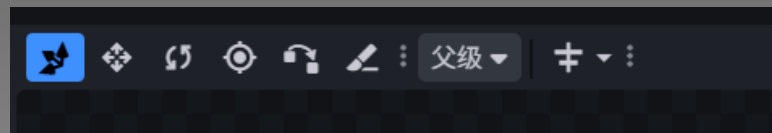
纹理分辨率 16 <> 16 <> ↺

确定 取消

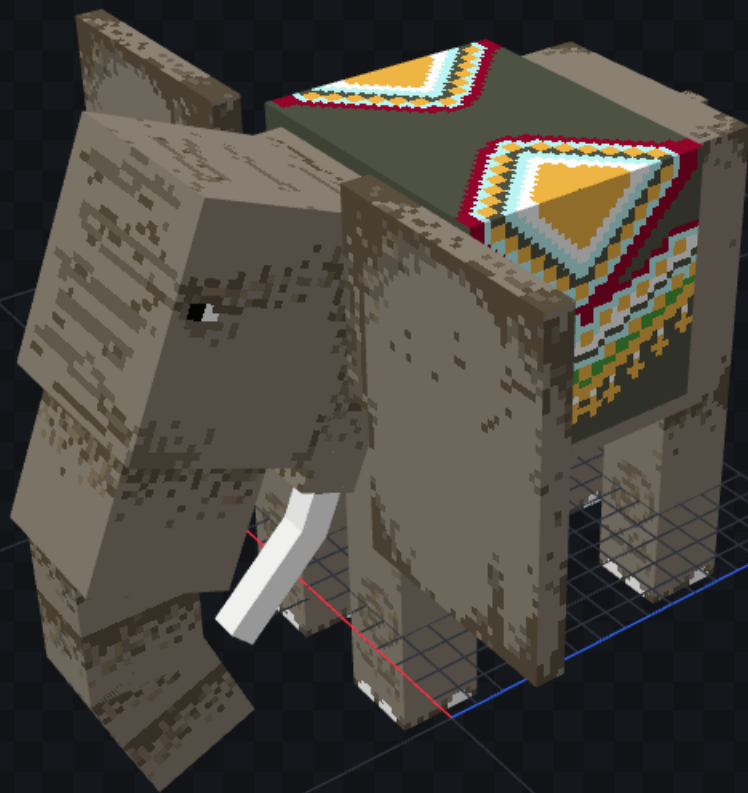


编辑方块

- 通过侧边Transform,更改方块的位置,尺寸。。。
- 通过改变工具栏工具改变方块的位置,尺寸。。。

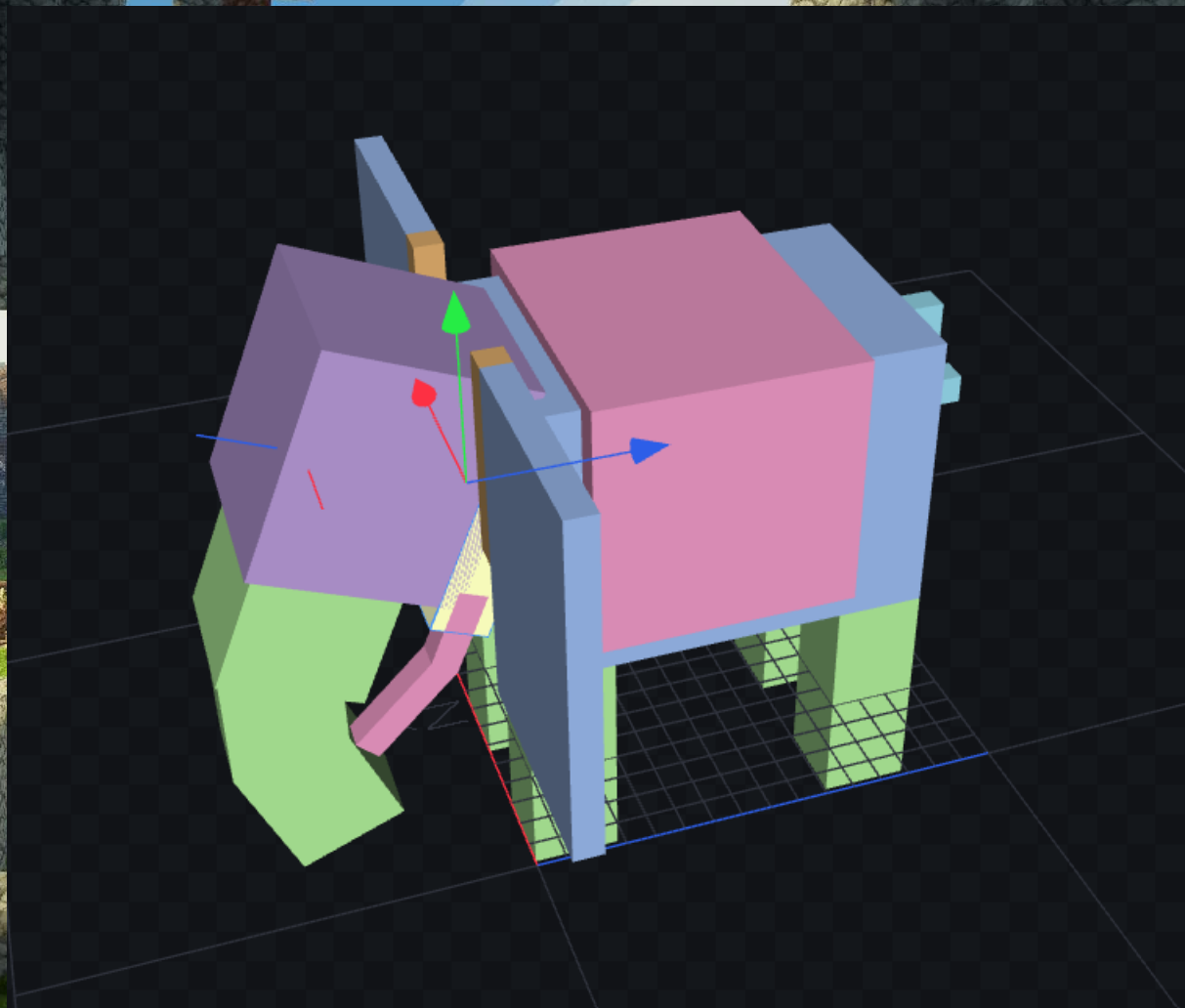


制作大象模型



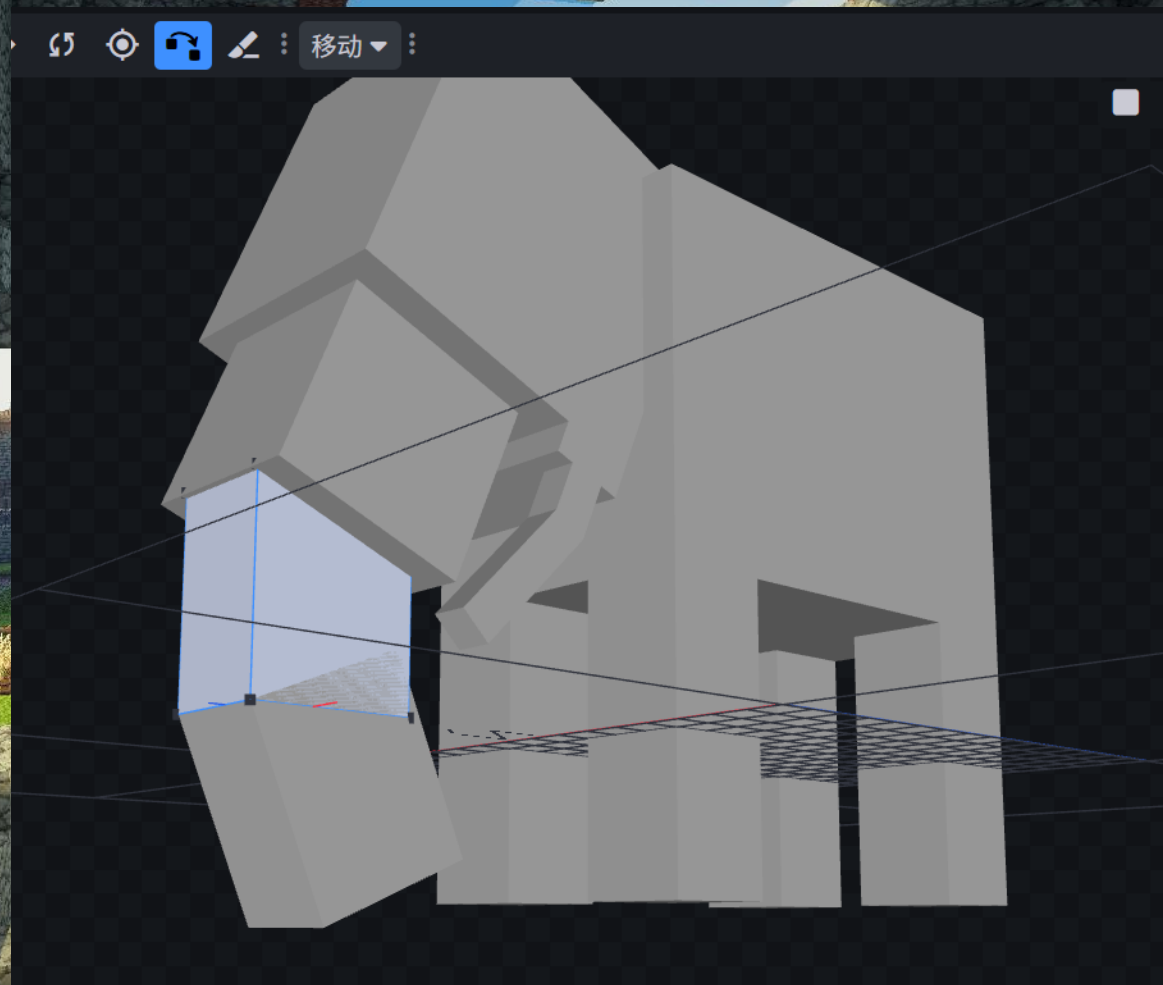
制作大象身体结构

- 通过调节方块的大小及位置创建大象身体结构



顶点捕捉工具

- 通过顶点捕捉工具精确对齐两个方块



创建纹理

纹理 :



创建纹理



名称

stamm

文件夹

类型

纹理模板

纯色模板

空白

像素密度

32x



颜色



重新排列 UV



箱型 UV



2 幂大小



保持多纹理占用



填充



确定

取消



Texture management interface showing a list of textures. The first texture is named 'stamm' with dimensions '128 x 128px (32x)'. The interface includes icons for adding, deleting, and searching textures, as well as a search bar and a list of texture names.

像素密度

创建纹理

名称

文件夹

类型

纹理模板

纯色模板

空白

像素密度

32x

 ?

颜色 ?

重新排列 UV ☒ ?

箱型 UV ☐

2 幂大小 ☒ ?

保持多纹理占用 ☒ ?

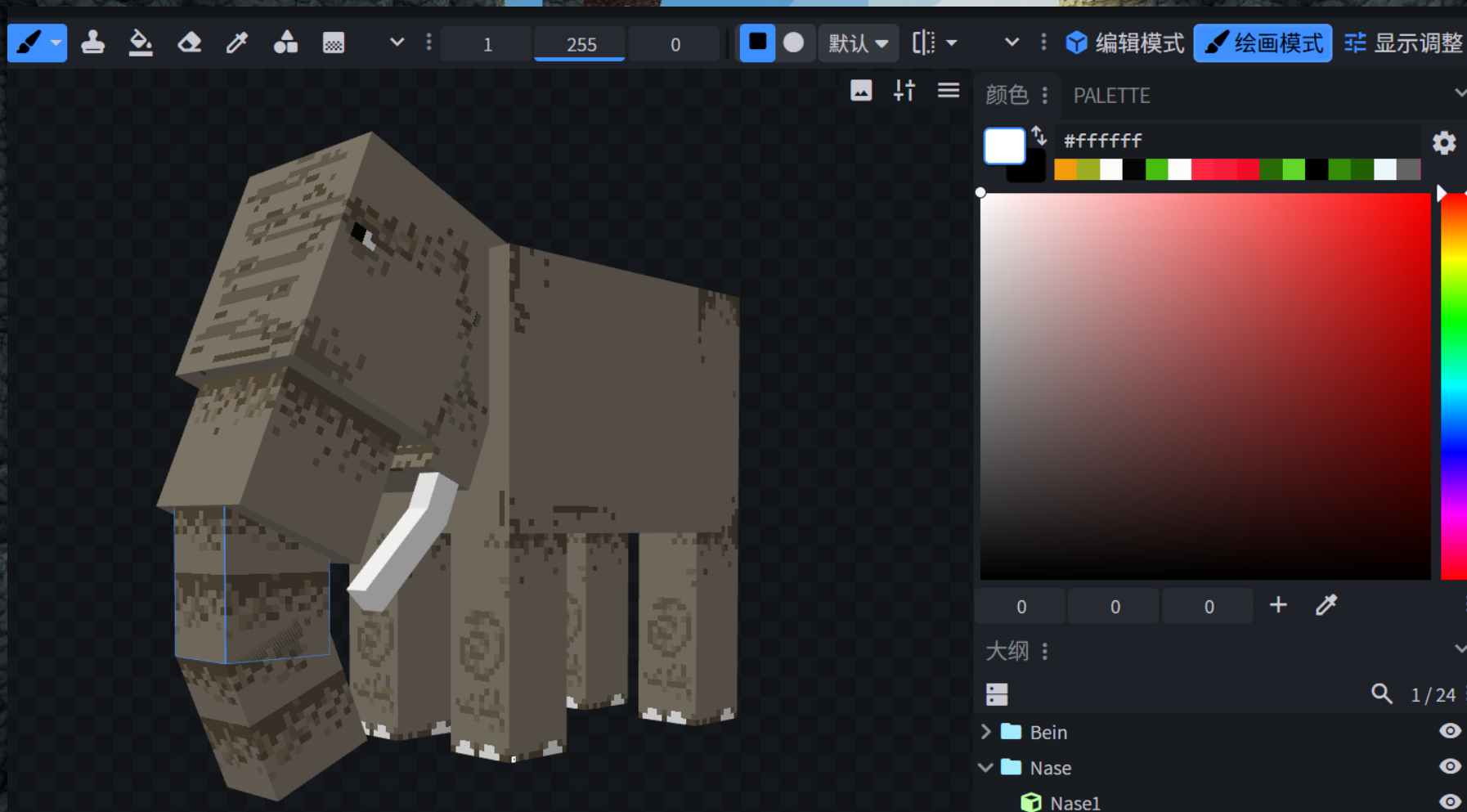
填充 ☐ ?

确定

取消

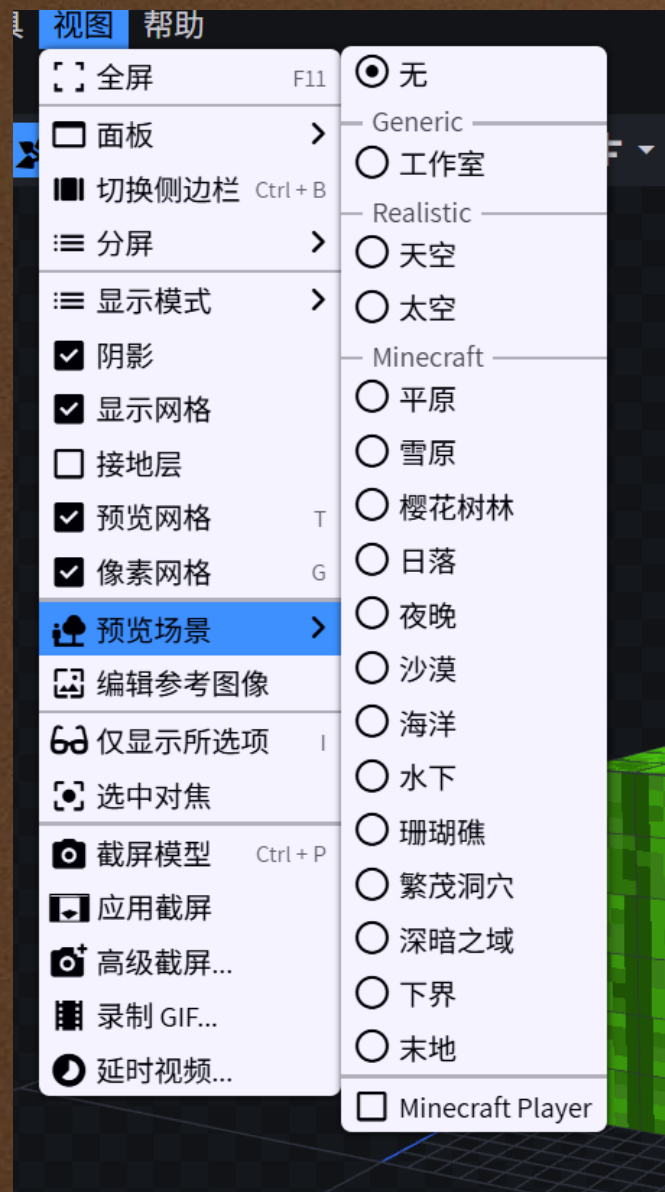
- 像素密度一般为2的幂次方：16，32，64，128。。。。
- 像素密度越大网格越密，可以绘画精密图案，但是耗时长

绘制相同色系明暗关系



绘制规则的图案





放到预览场景欣赏一下自己的劳动成果



作业

- 根据课堂知识，自己尝试做一个自己喜欢的动物！
- 用方块概说动物的形体，用明暗表达动物的皮毛

THANK YOU

