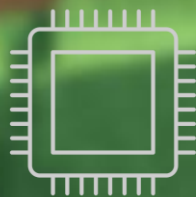


MINECRAFT

Minecraft
Blockbench 3D建模
Drache



TEACHER MA



MINECRAFT



Loading.....

课程目标

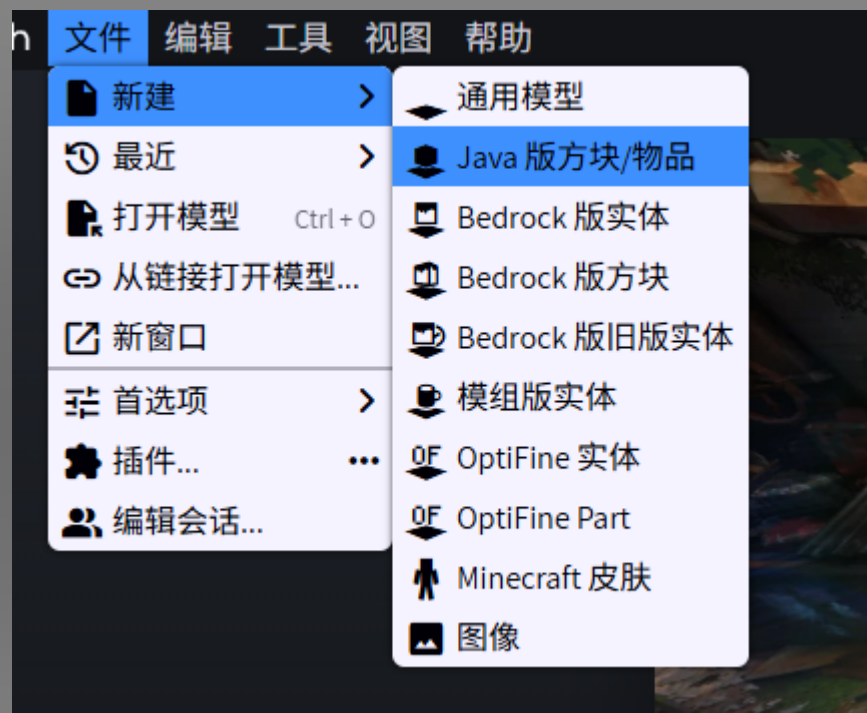
- 熟练掌握旋转工具
- 认识Mirror Modeling, 并尝试运用这个工具简化建模过程
- 学习如何通过复制简化纹理创建。

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



生成方块编辑方块

- 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
- 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。。。

TRANSFORM : 元素

位置

0	0	0
---	---	---

尺寸

2	2	2	0
---	---	---	---

枢轴点

0	0	0	
---	---	---	--

旋转

0	0	0
---	---	---



项目

格式 Java 版方块/物品 ?

文件名 kaktus

父级模型

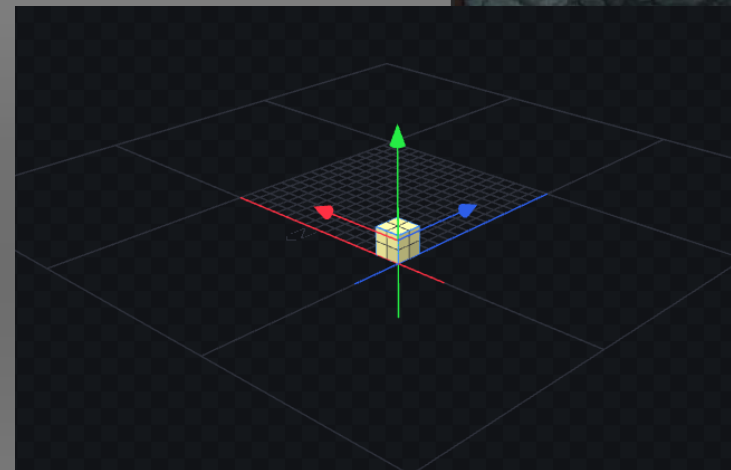
格式版本 1.21.11+

环境光遮蔽 ☒

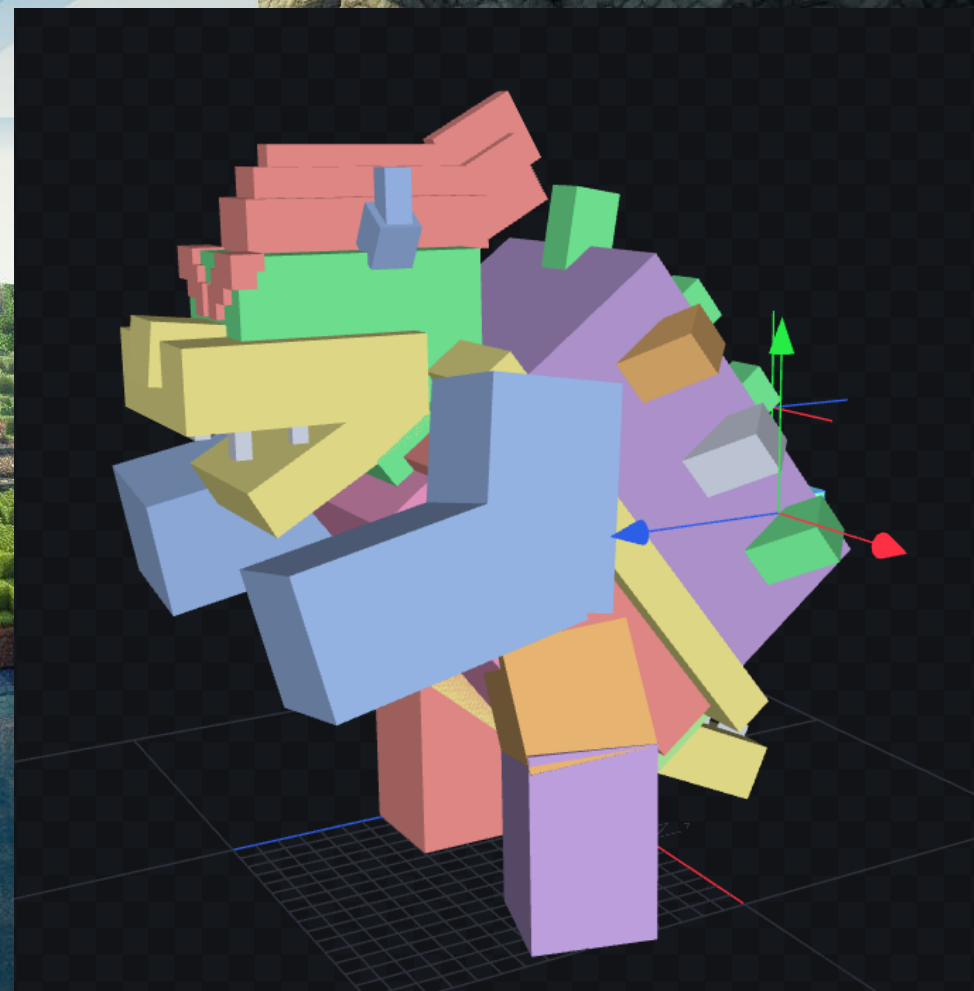
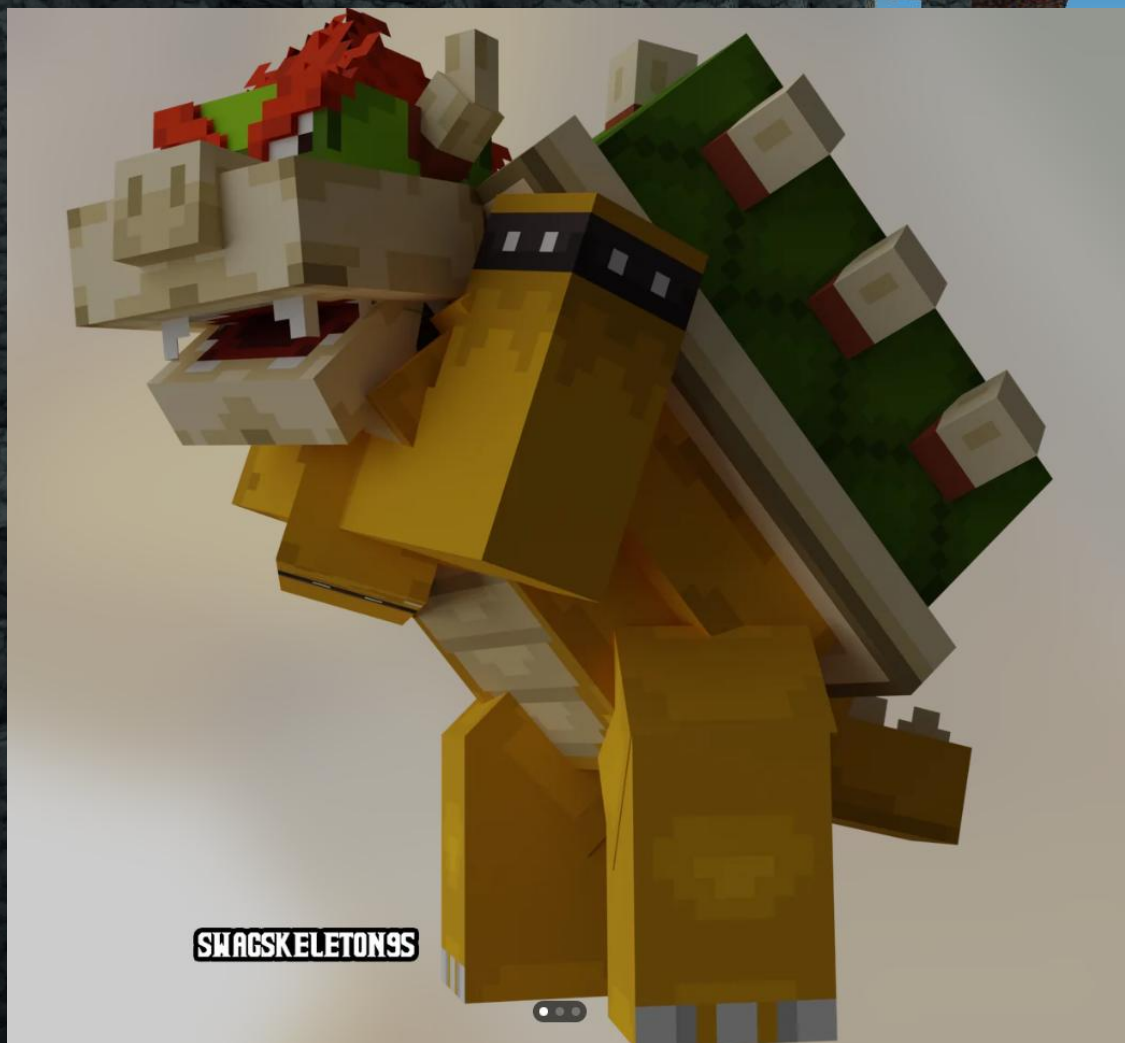
默认 UV 模式 逐面 UV ?

纹理分辨率 16 <> 16 <>

确定 取消

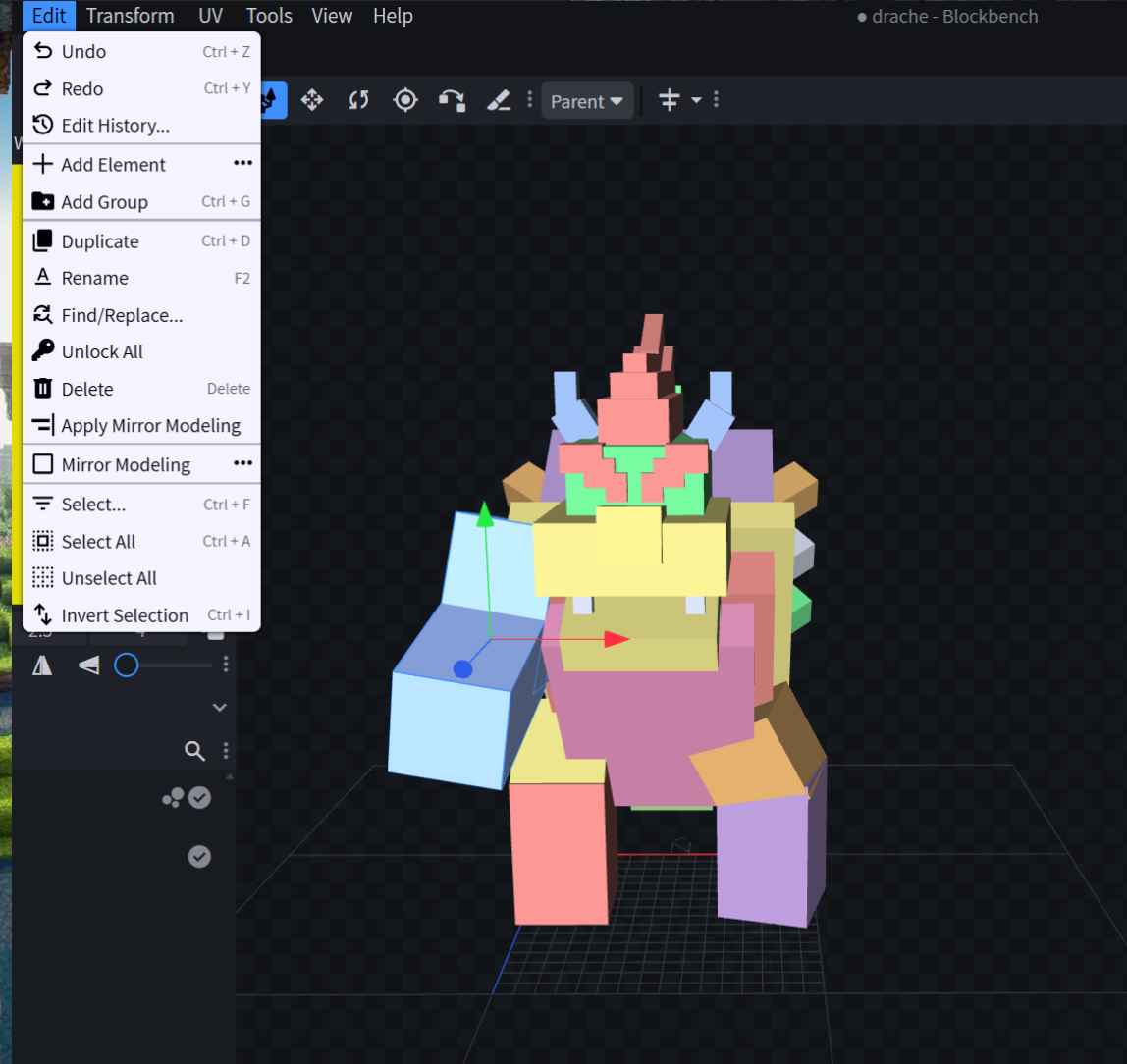


制作龙模型



Apply Mirror Modeling

- 对称的方块可以使用Apply Mirror Modeling 工具直接生成
- 给方块起个合适的名字，名字会自动变化



THANK YOU

