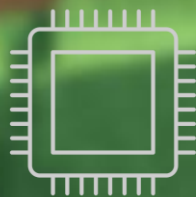


MINECRAFT

Minecraft
Blockbench 3D建模
01



TEACHER MA



MINECRAFT



Loading.....

课程目标

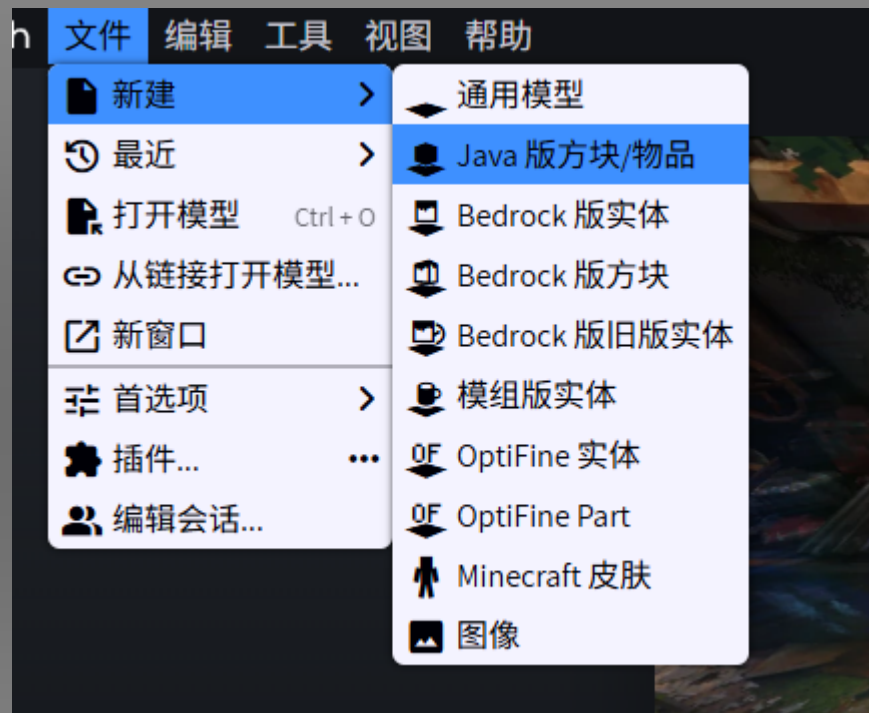
- 学习生成并编辑方块
- 学习如何根据大小不同方块生成一个开花的仙人掌。
- 学习创建纹理。

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

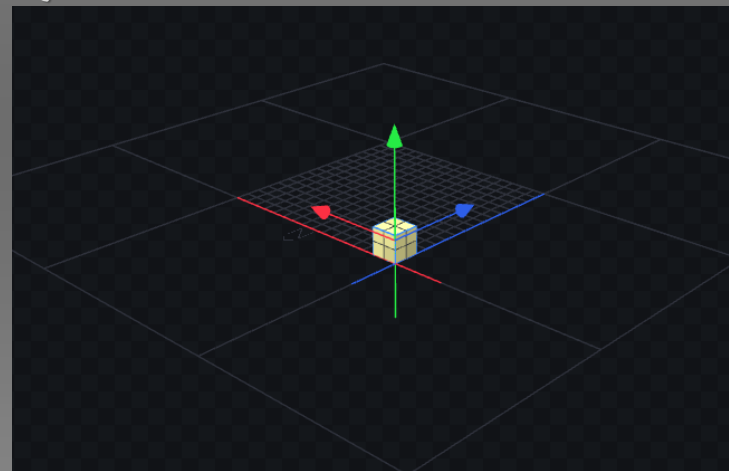
格式版本 1.21.11+ ▾

环境光遮蔽 ☒

默认 UV 模式 逐面 UV ▾ ?

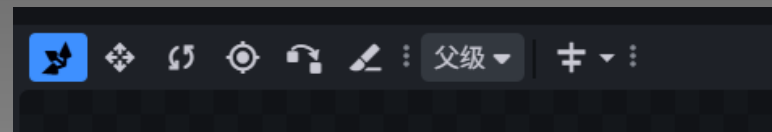
纹理分辨率 16 <> 16 <> ↺

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。。。

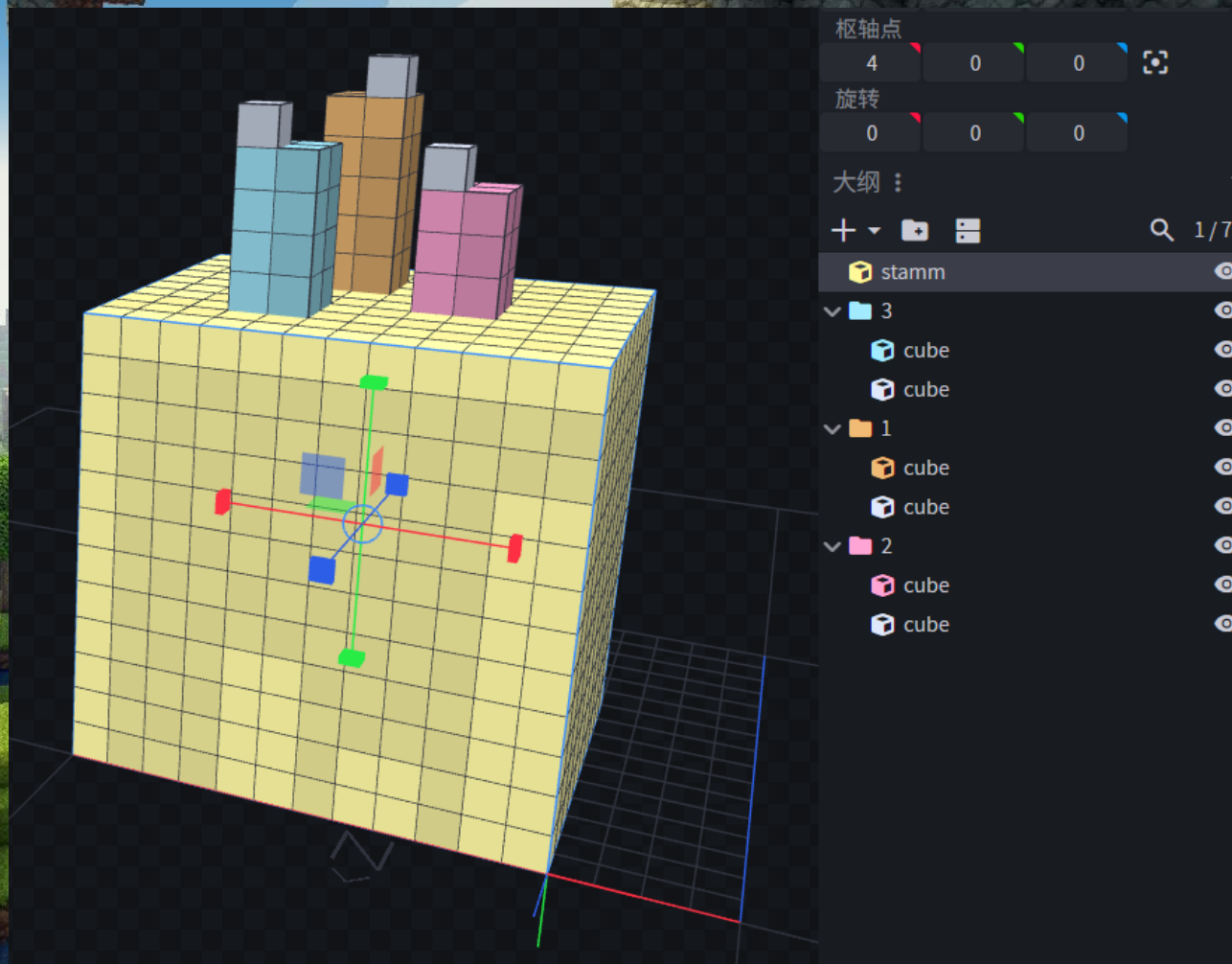


制作仙人掌模型



制作仙人掌

- 通过调节方块的大小及位置创建仙人掌模型



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

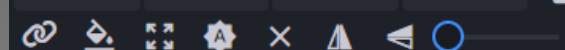


确定

取消



0 0 12 12

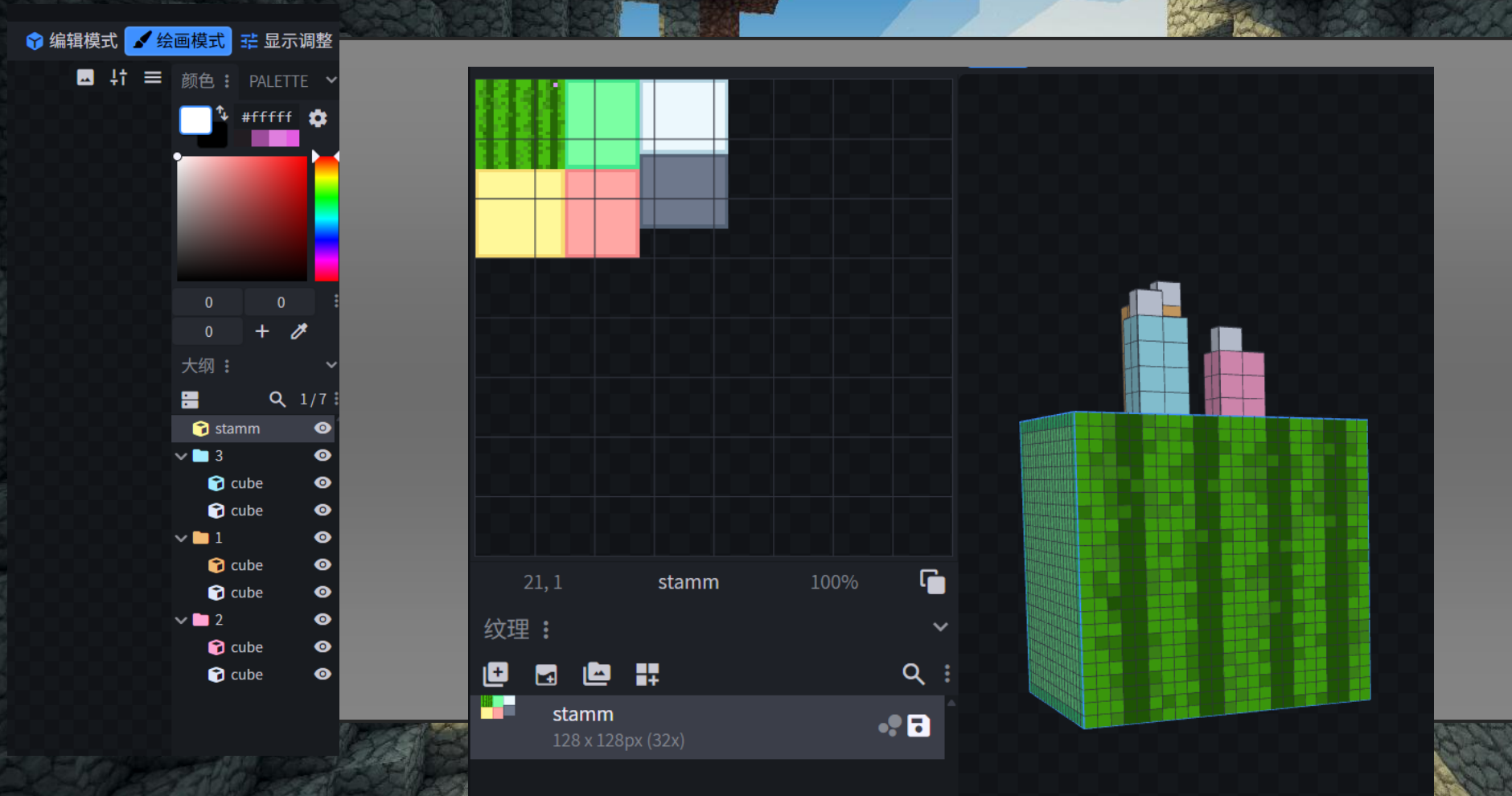


纹理 :

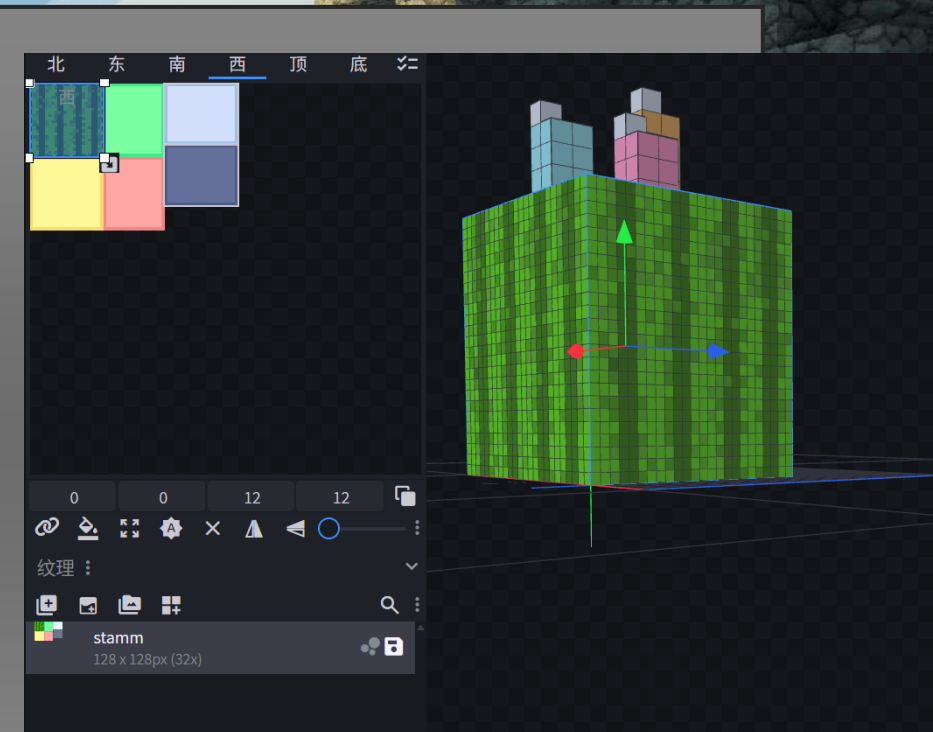
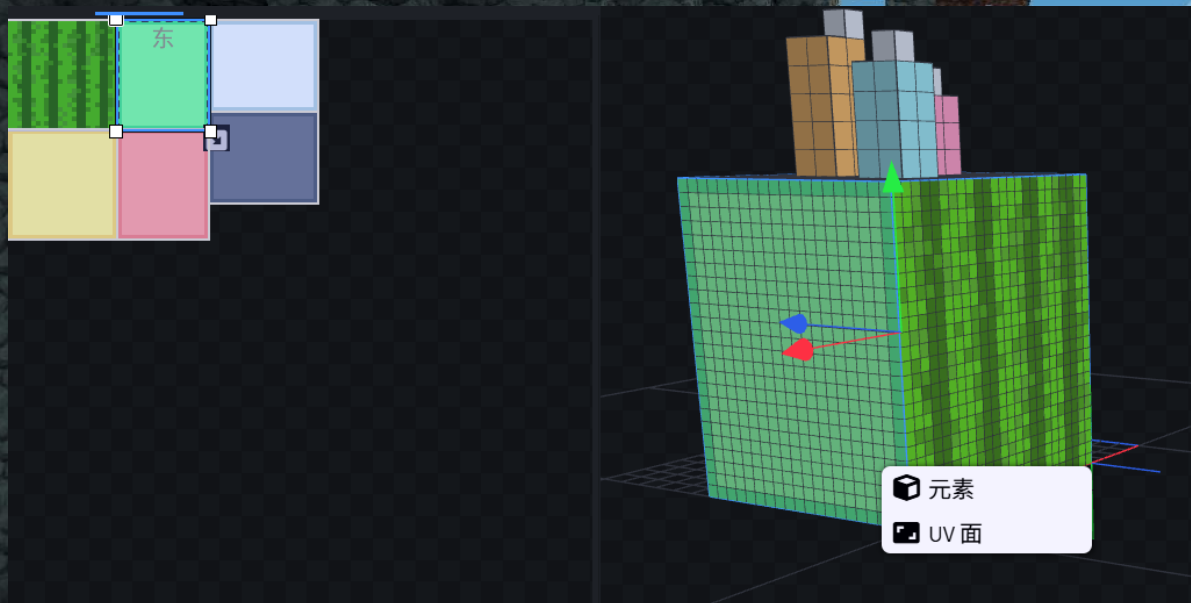
stamm

128 x 128px (32x)

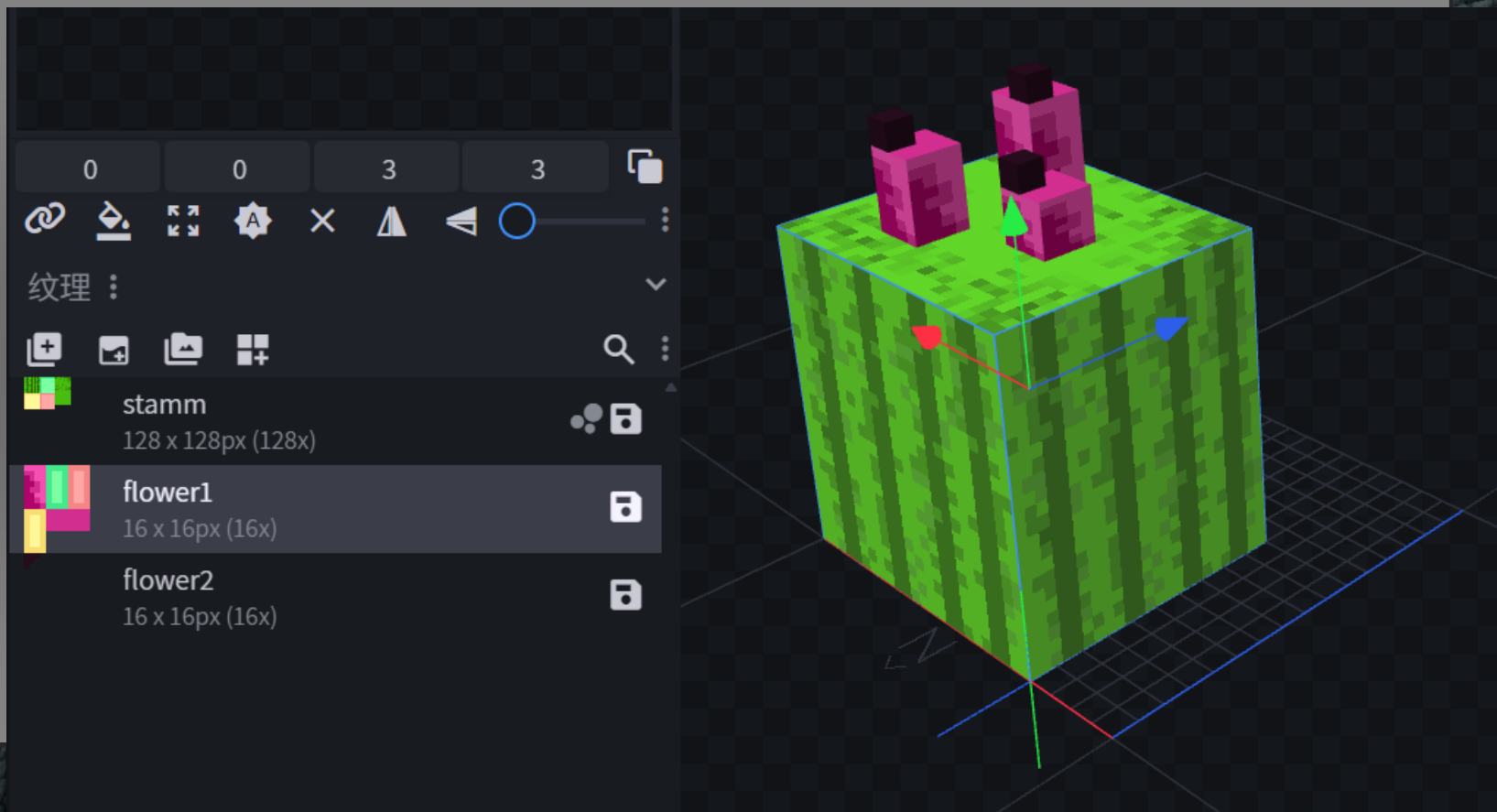
绘制纹理

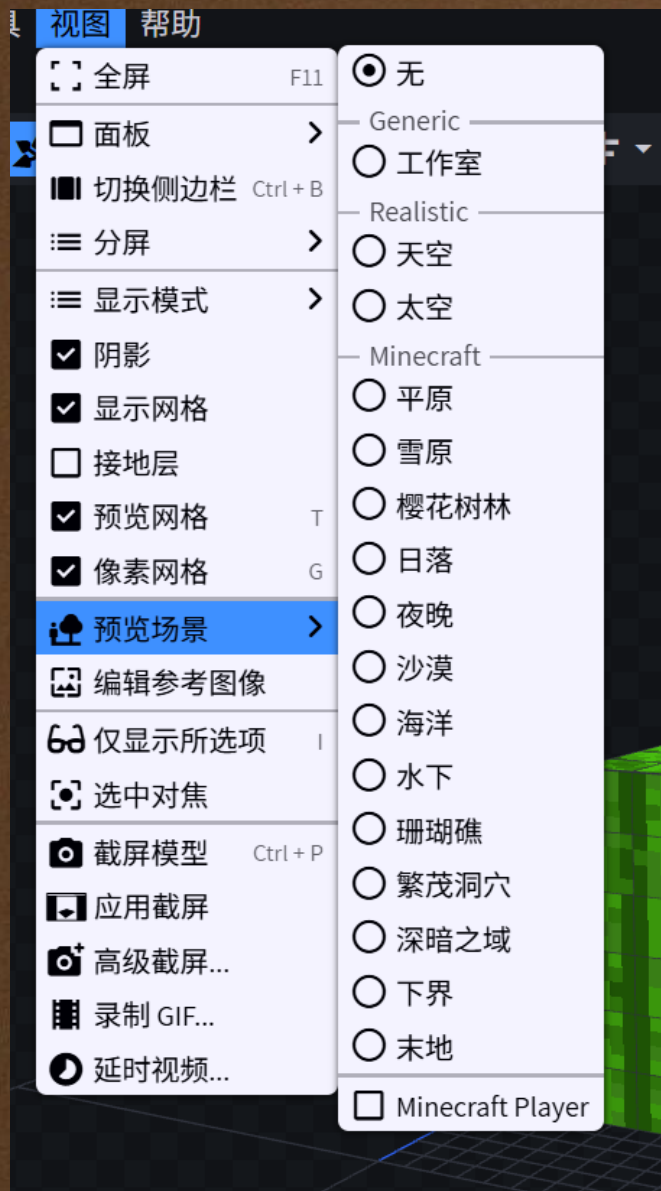


如何处理相同纹理的面



成功啦！





放到预览场景



作业

- 根据课堂知识，自己尝试做不同形状的仙人掌!

THANK YOU

