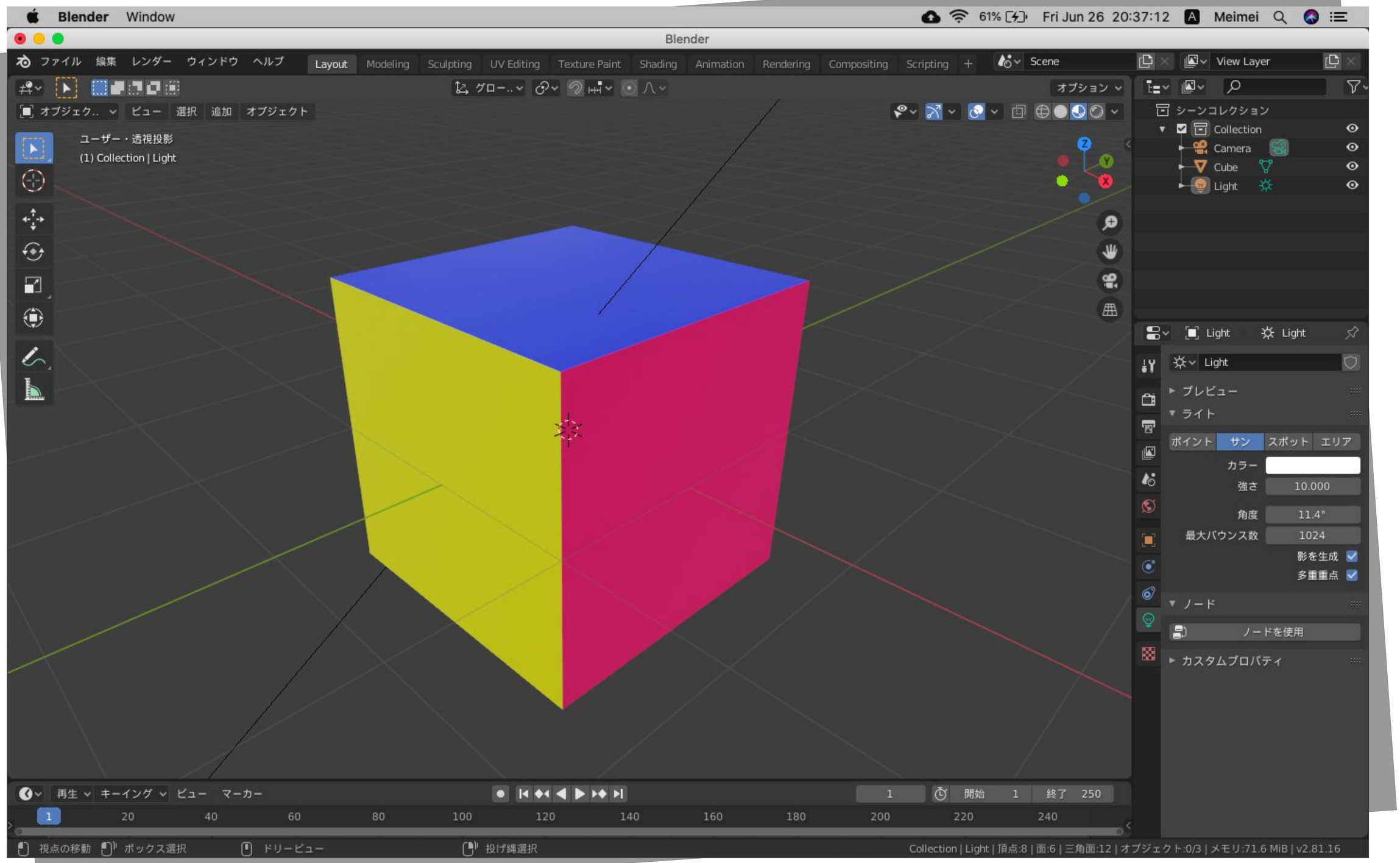
BlenderでCubeに模様を描こう



1.モデリングを用意しよう 2

2.マテリアルの色を変更する！ 11

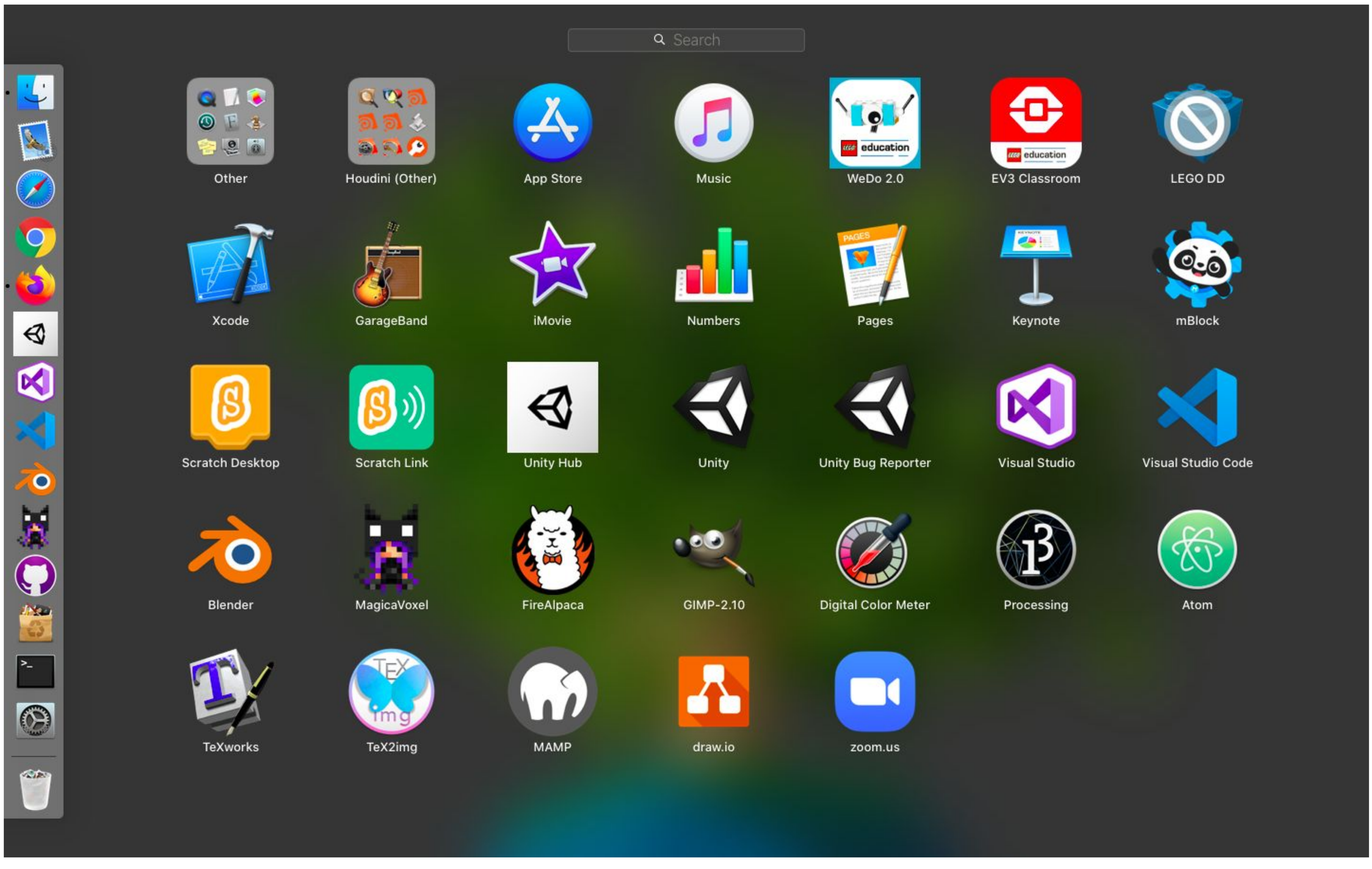
3.マテリアルを追加する！ 18

著者:めいめい IN 秋葉原教室

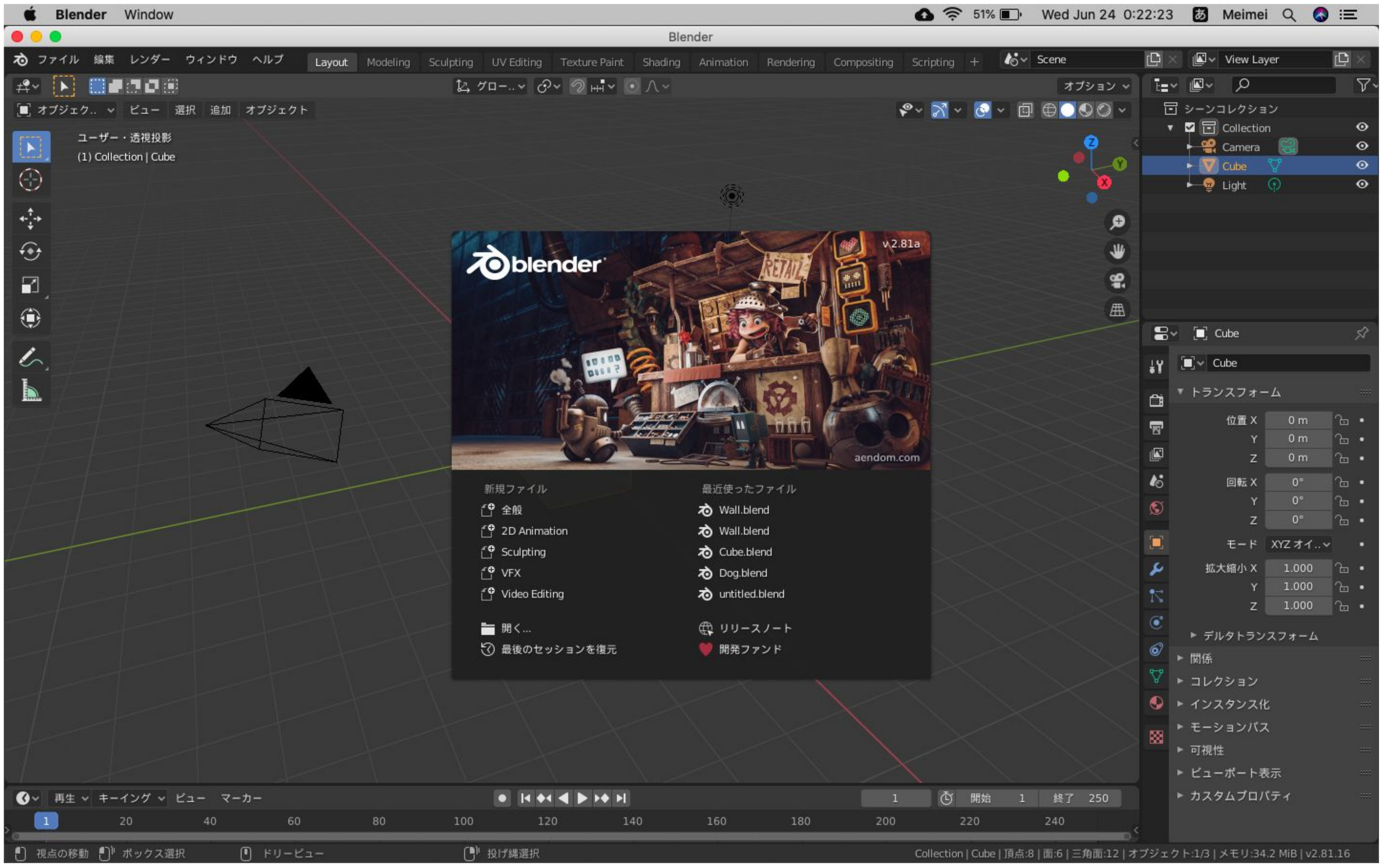
基礎(★☆☆☆☆:難易度1 / 5)

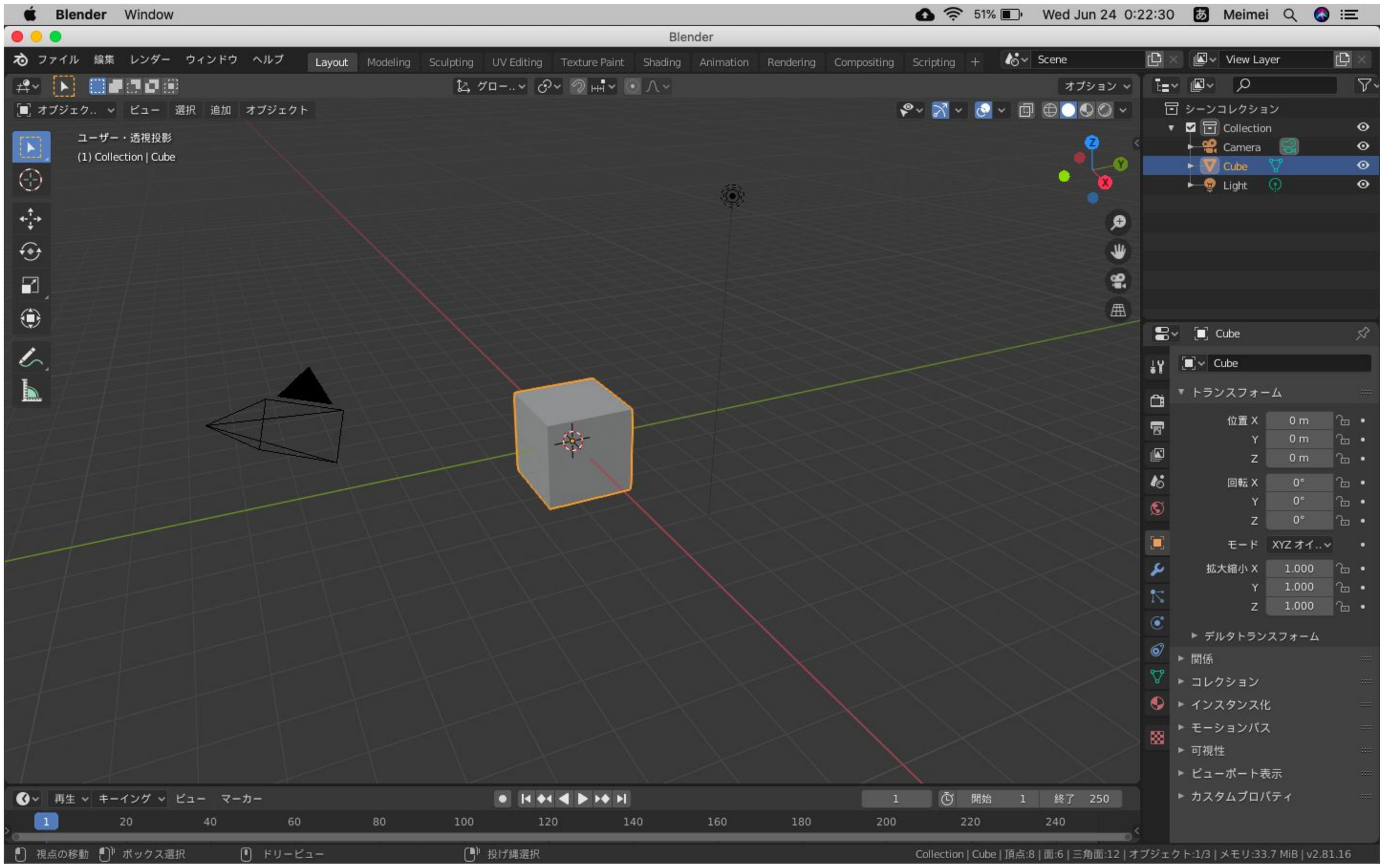
第1章

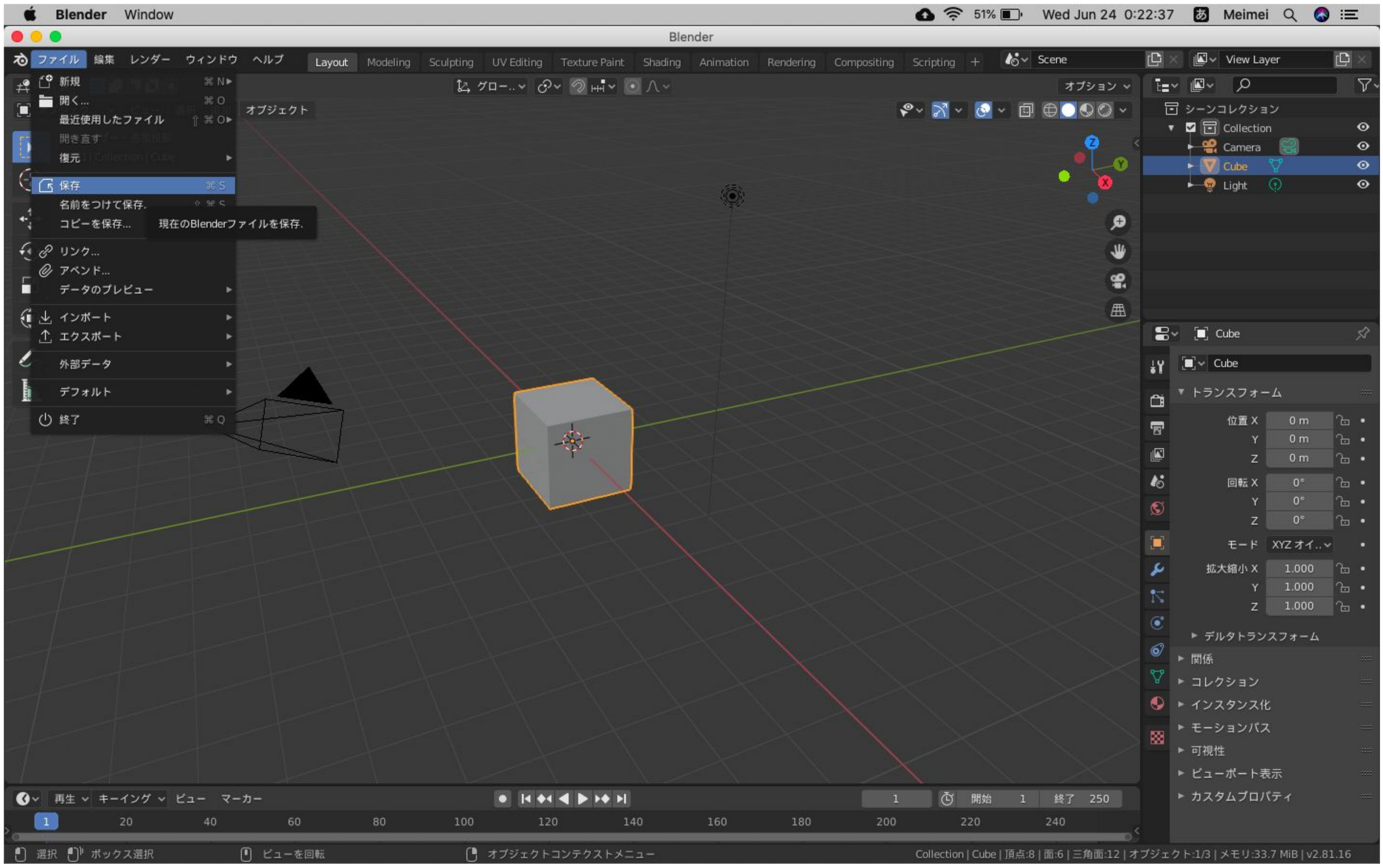
モデリングを用意しよう

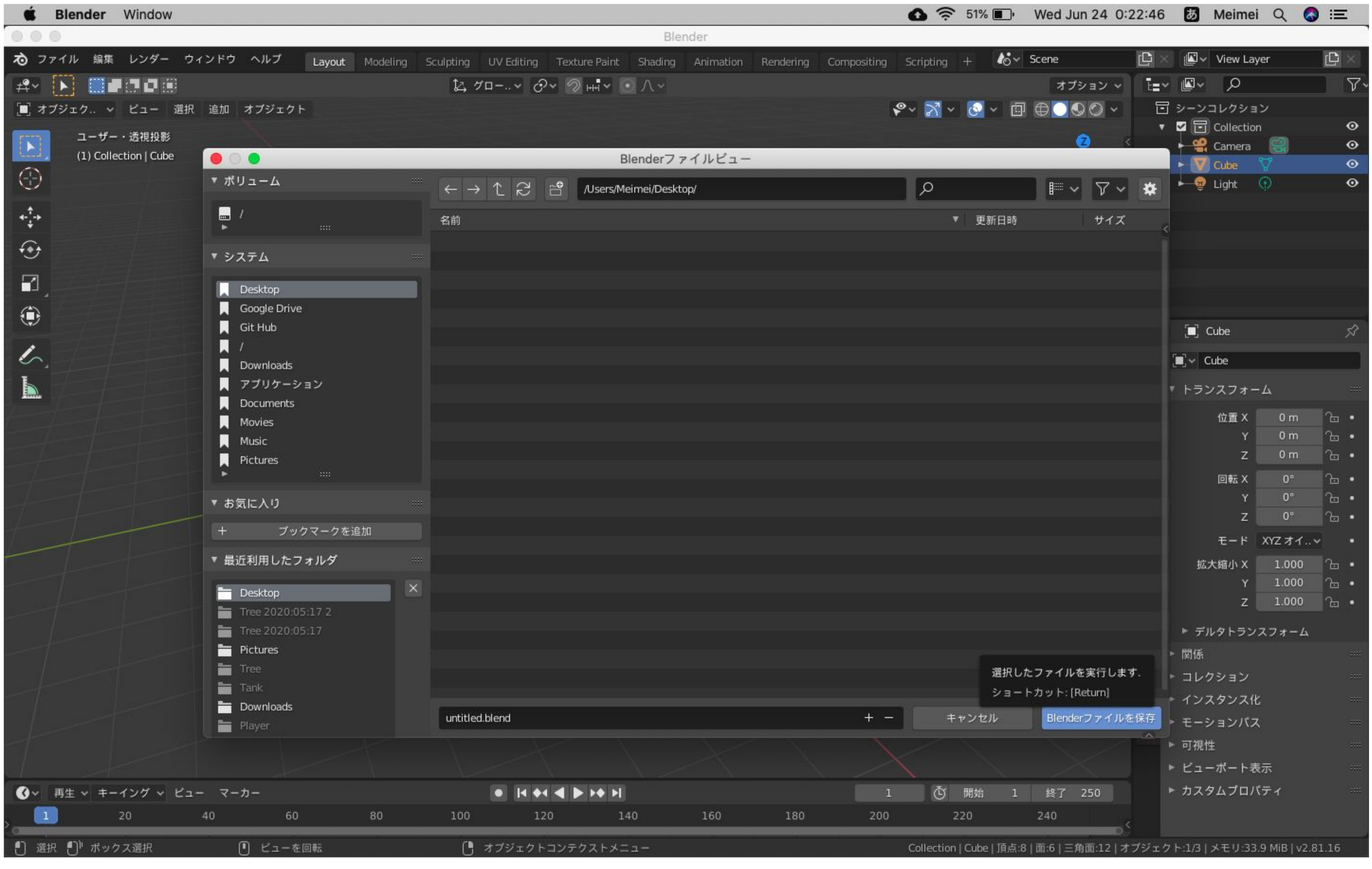


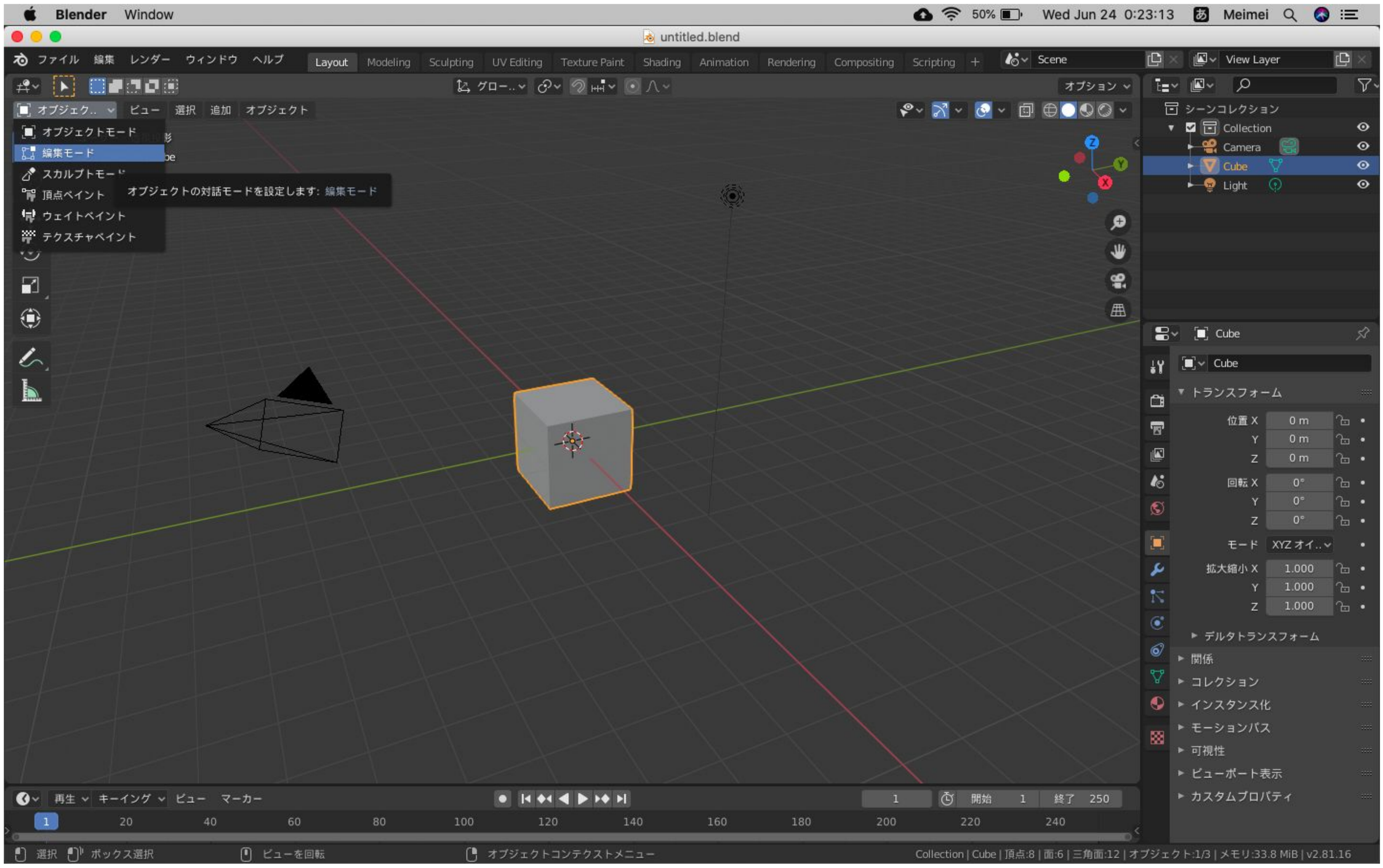
モデリングを用意しよう

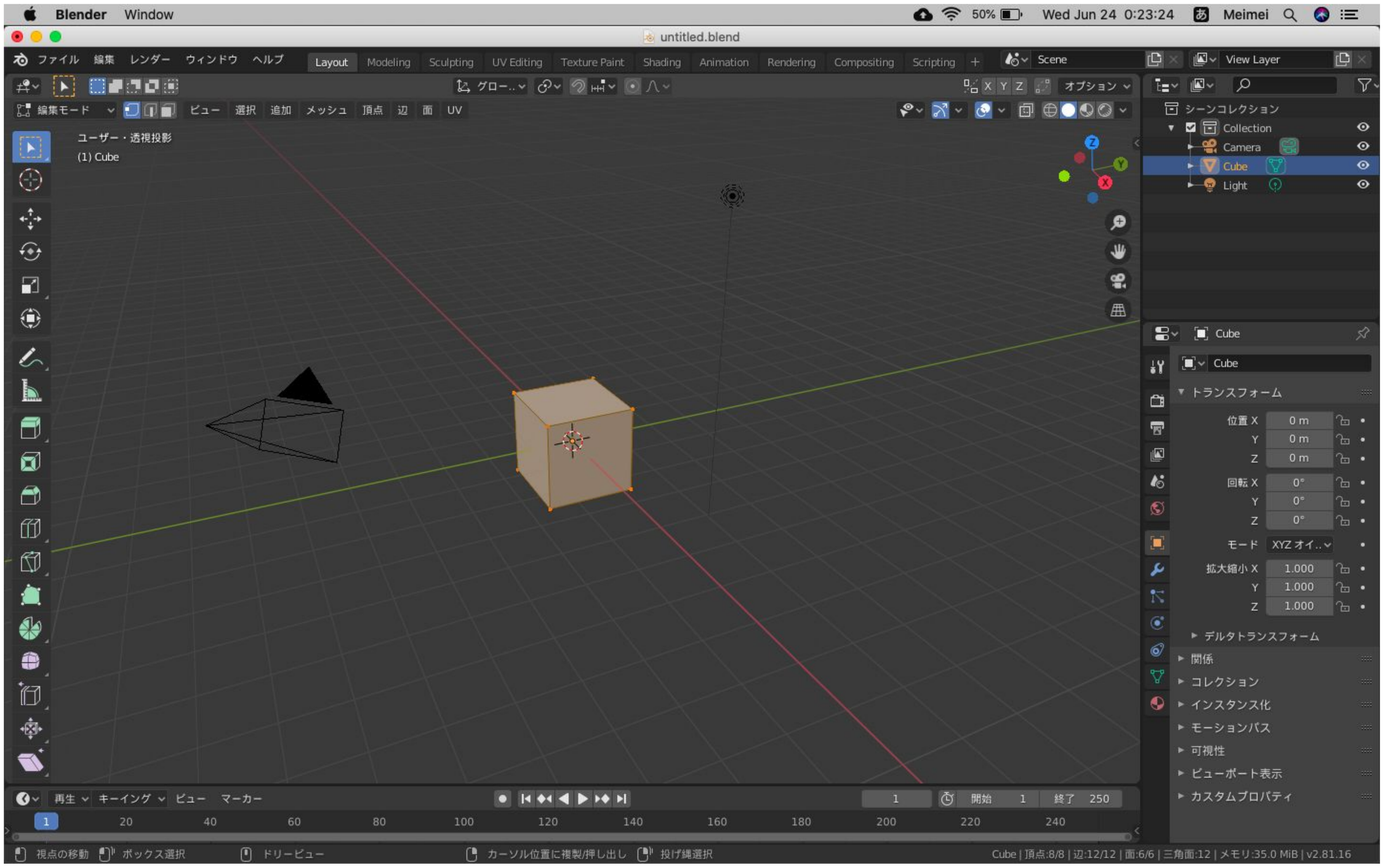

Blender Window
51% Wed Jun 24 0:22:23 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
オブジェク.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
グロー..
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Collection | Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
v.2.81a
blender
aendom.com
新規ファイル
全般
2D Animation
Sculpting
VFX
Video Editing
開く...
最後のセッションを復元
最近使ったファイル
Wall.blend
Wall.blend
Cube.blend
Dog.blend
untitled.blend
リリースノート
開発ファンド
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1
終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー 投げ縄選択
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:34.2 MiB | v2.81.16

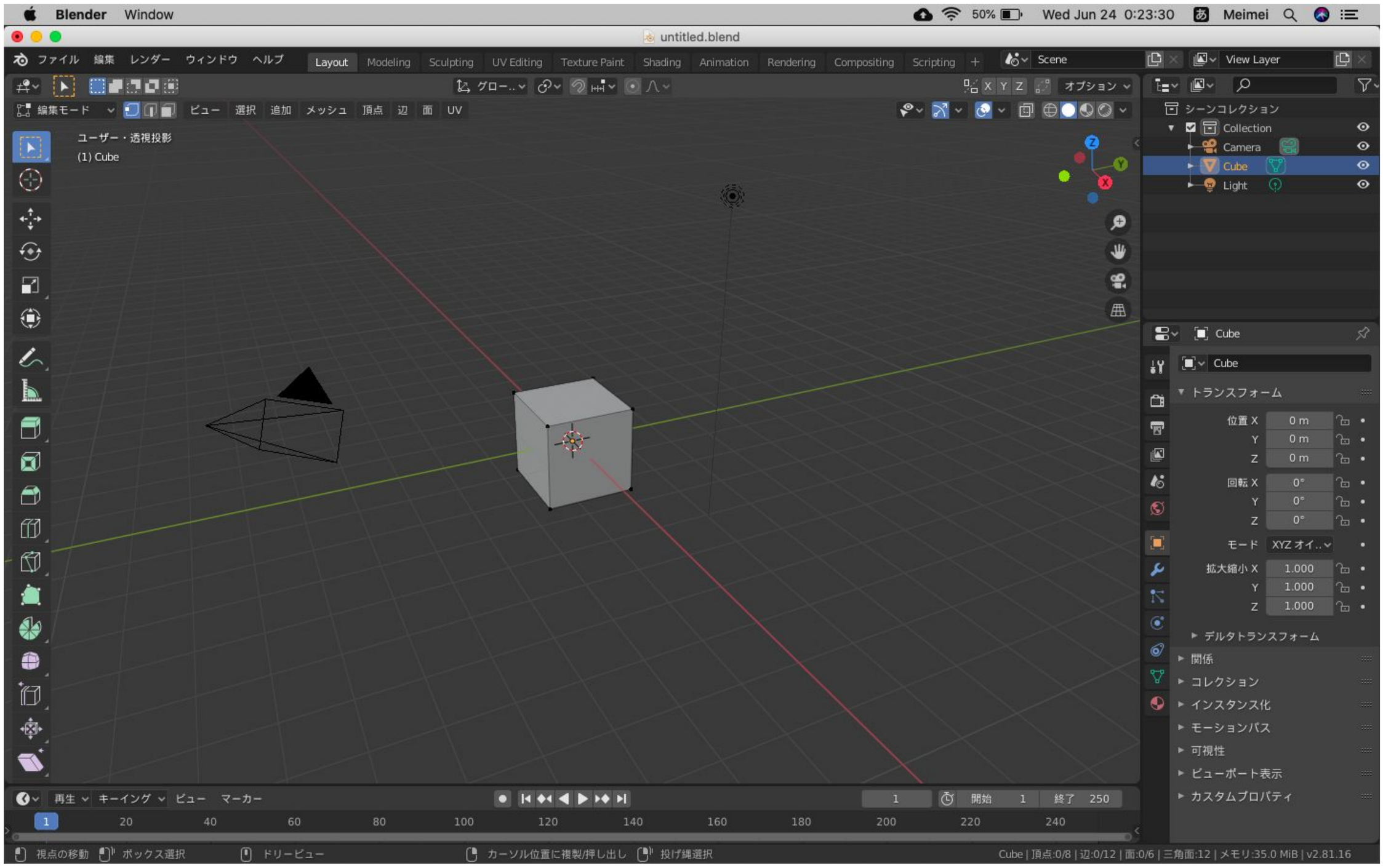

Blender Window
51% Wed Jun 24 0:22:30 Meimei
Blender
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
オブジェク.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
グロー..
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Collection | Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー 投げ縄選択
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:33.7 MiB | v2.81.16


Blender Window
51% Wed Jun 24 0:22:37 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
オブジェクト
オプション
新規 ⌘ N
開く... ⌘ O
最近使用したファイル ⇧ ⌘ O
開き直す
復元
保存 ⌘ S
名前をつけて保存... ⇧ ⌘ S
コピーを保存...
現在のBlenderファイルを保存.
リンク...
アペンド...
データのプレビュー
インポート
エクスポート
外部データ
デフォルト
終了 ⌘ Q
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
選択 ボックス選択 ビューを回転 オブジェクトコンテクストメニュー
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:33.7 MiB | v2.81.16


Blender Window
51% Wed Jun 24 0:22:46 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
オブジェク.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
グロー..
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Collection | Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Blenderファイルビュー
ボリューム
/
システム
Desktop
Google Drive
Git Hub
/
Downloads
アプリケーション
Documents
Movies
Music
Pictures
お気に入り
ブックマークを追加
最近利用したフォルダ
Desktop
Tree 2020:05:17 2
Tree 2020:05:17
Pictures
Tree
Tank
Downloads
Player
/Users/Meimei/Desktop/
名前
更新日時
サイズ
選択したファイルを実行します.
ショートカット: [Return]
untitled.blend
キャンセル
Blenderファイルを保存
Cube
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1
終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
選択 ボックス選択 ビューを回転 オブジェクトコンテクストメニュー
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:33.9 MiB | v2.81.16

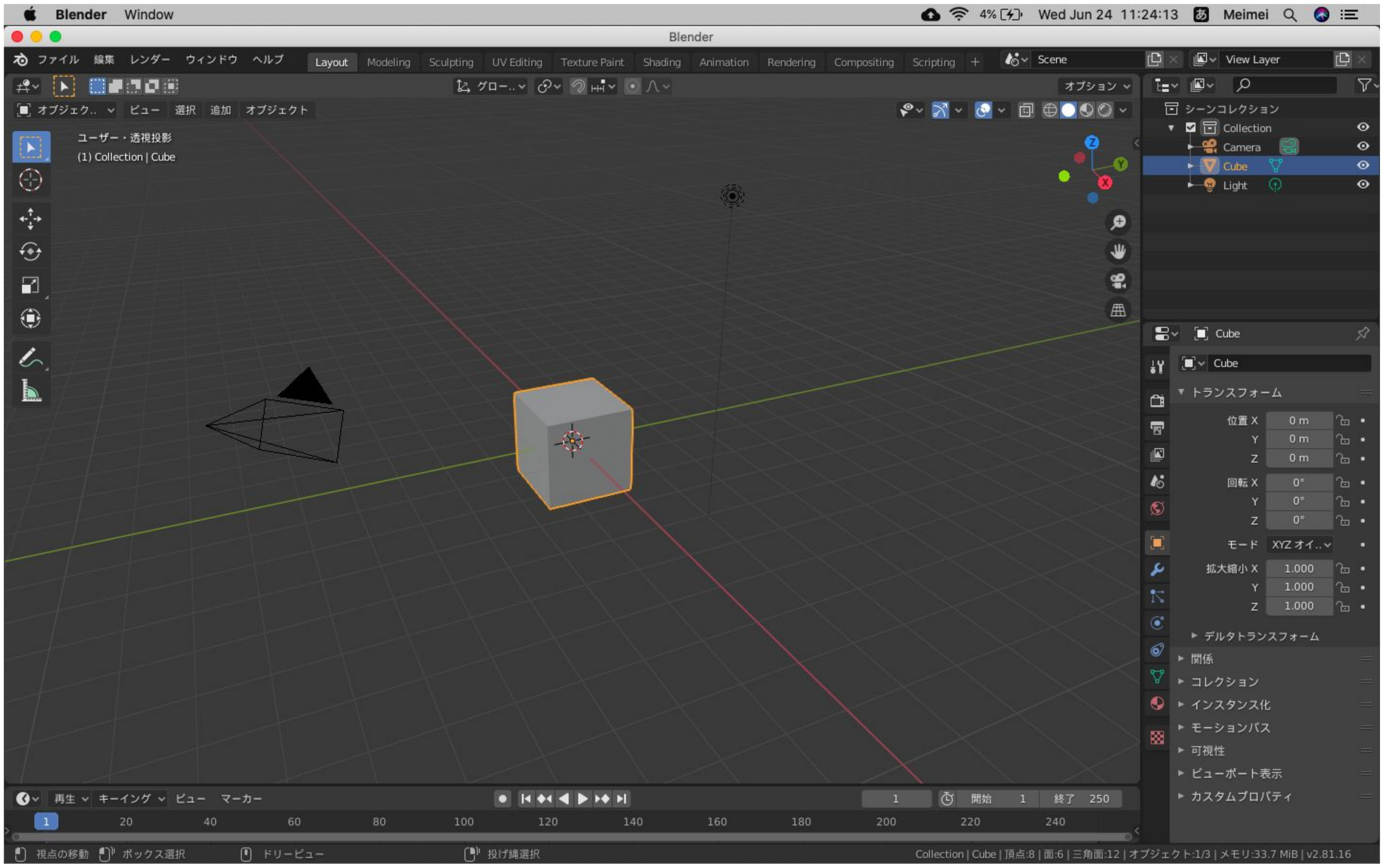

Blender Window
50% Wed Jun 24 0:23:13 Meimei
untitled.blend
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
オブジェクト.. ビュー 選択 追加 オブジェクト
オプション
オブジェクトモード
編集モード
スカルプトモード
頂点ペイント
ウェイトペイント
テクスチャペイント
オブジェクトの対話モードを設定します: 編集モード
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1
終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
選択 ボックス選択 ビューを回転 オブジェクトコンテクストメニュー
Collection | Cube | 頂点:8 | 面:6 | 三角面:12 | オブジェクト:1/3 | メモリ:33.8 MiB | v2.81.16


Blender Window
50% Wed Jun 24 0:23:24 Meimei
untitled.blend
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:8/8 | 辺:12/12 | 面:6/6 | 三角面:12 | メモリ:35.0 MiB | v2.81.16

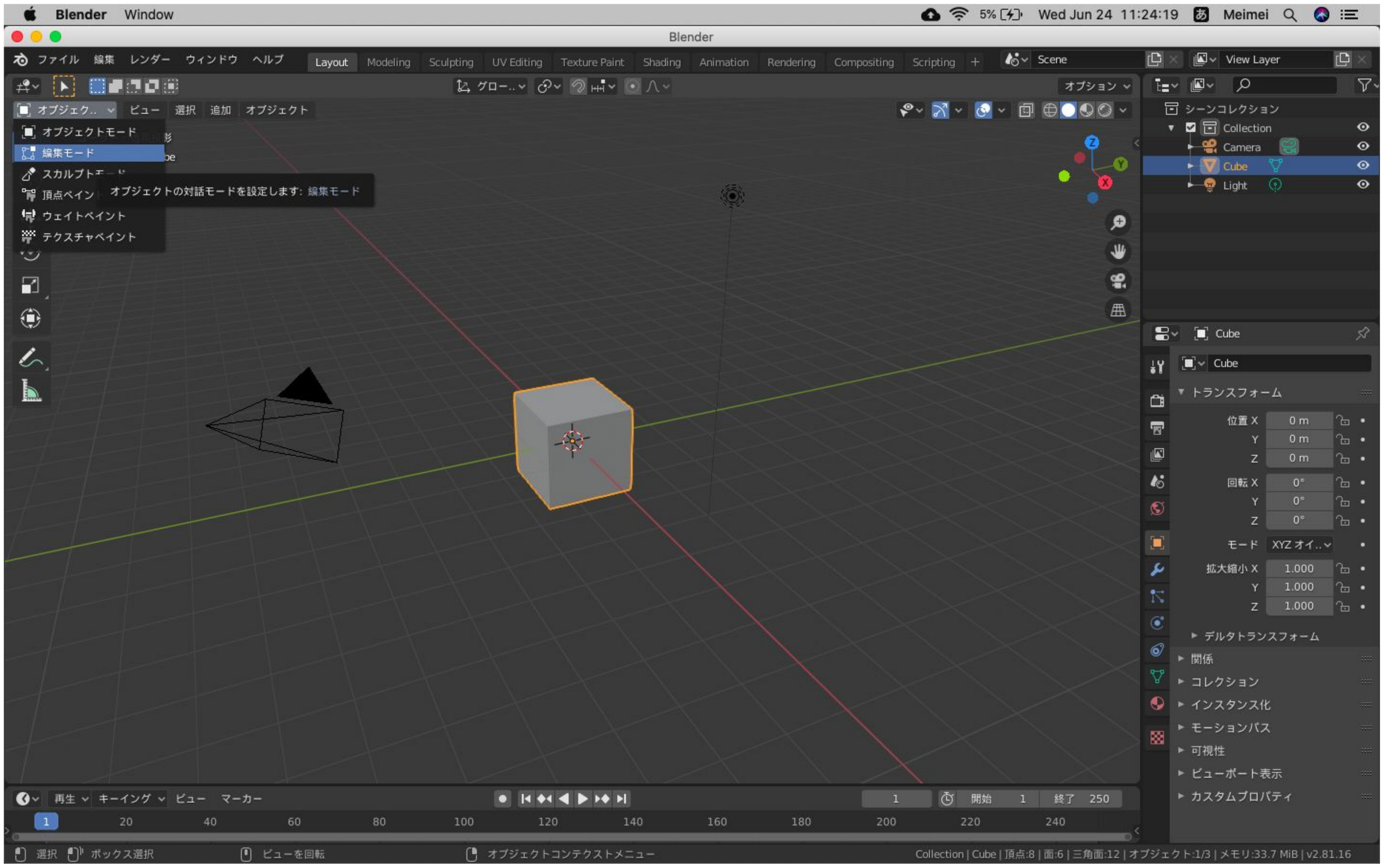

Blender Window
50% Wed Jun 24 0:23:30 Meimei
untitled.blend
ファイル 編集 レンダー ウィンドウ ヘルプ
Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Cube
トランスフォーム
位置 X 0 m
Y 0 m
Z 0 m
回転 X 0°
Y 0°
Z 0°
モード XYZ オイ..
拡大縮小 X 1.000
Y 1.000
Z 1.000
デルタトランスフォーム
関係
コレクション
インスタンス化
モーションパス
可視性
ビューポート表示
カスタムプロパティ
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:0/8 | 辺:0/12 | 面:0/6 | 三角面:12 | メモリ:35.0 MiB | v2.81.16

第2章

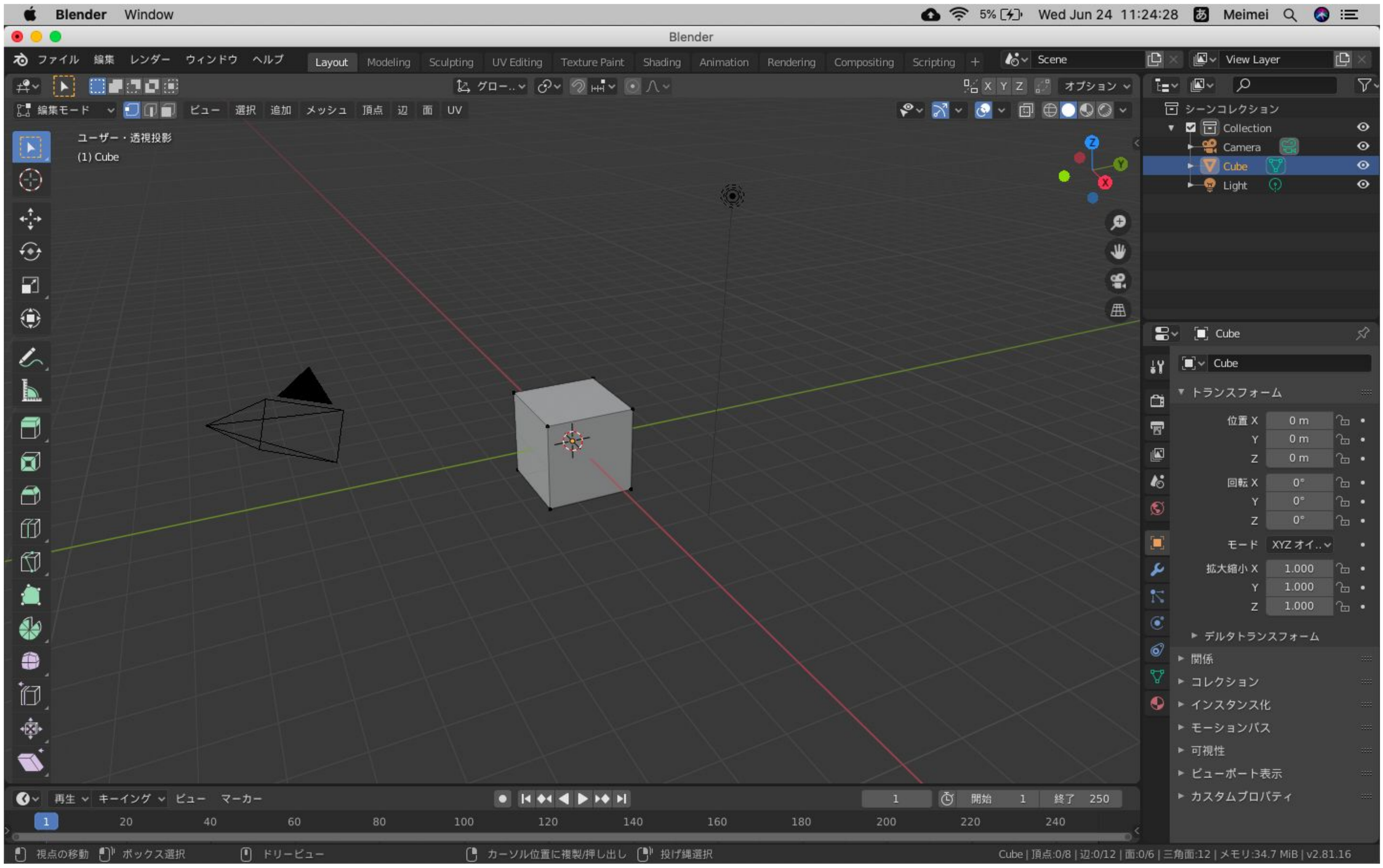
マテリアルの色を変更する！



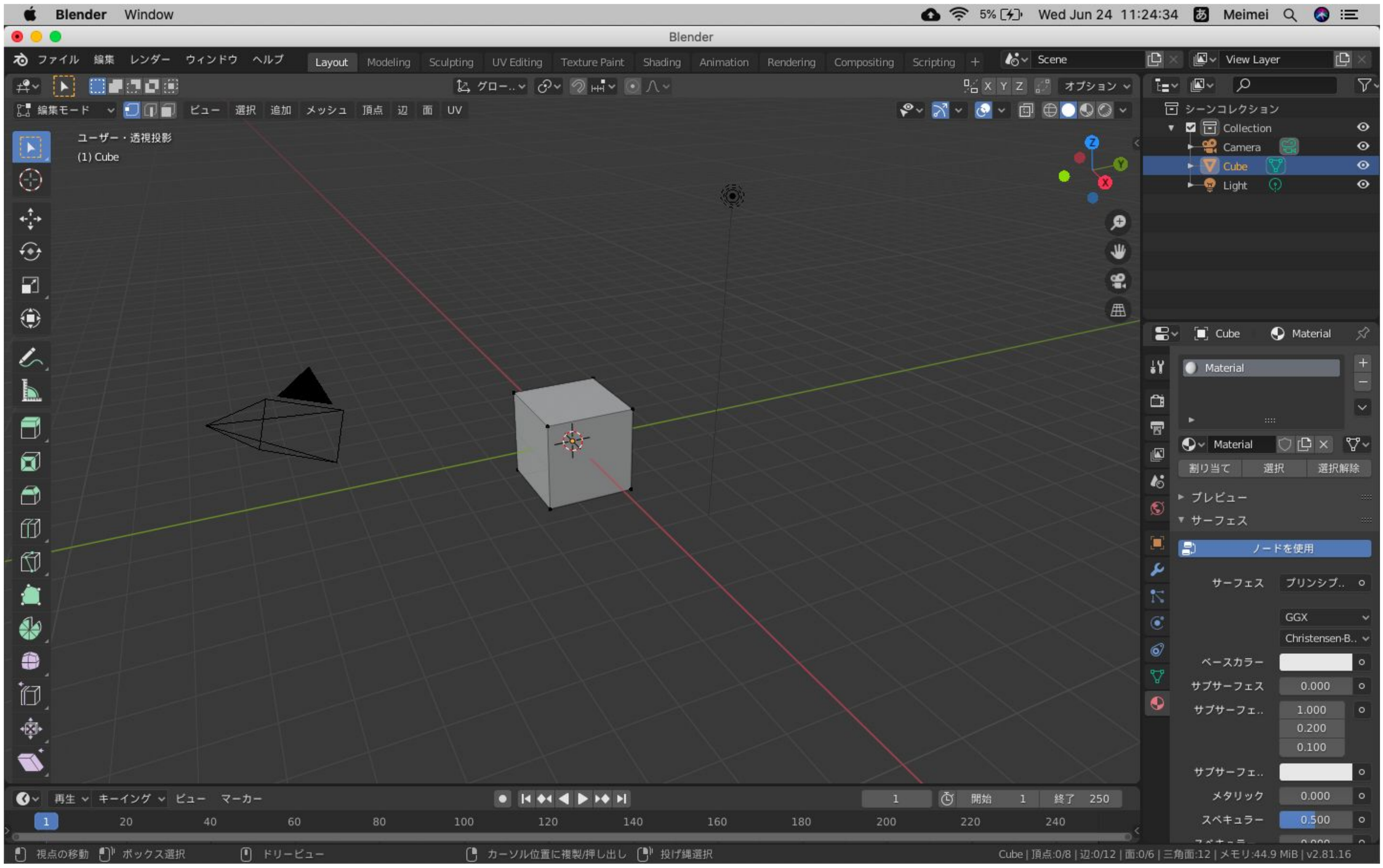
マテリアルの色を変更する！



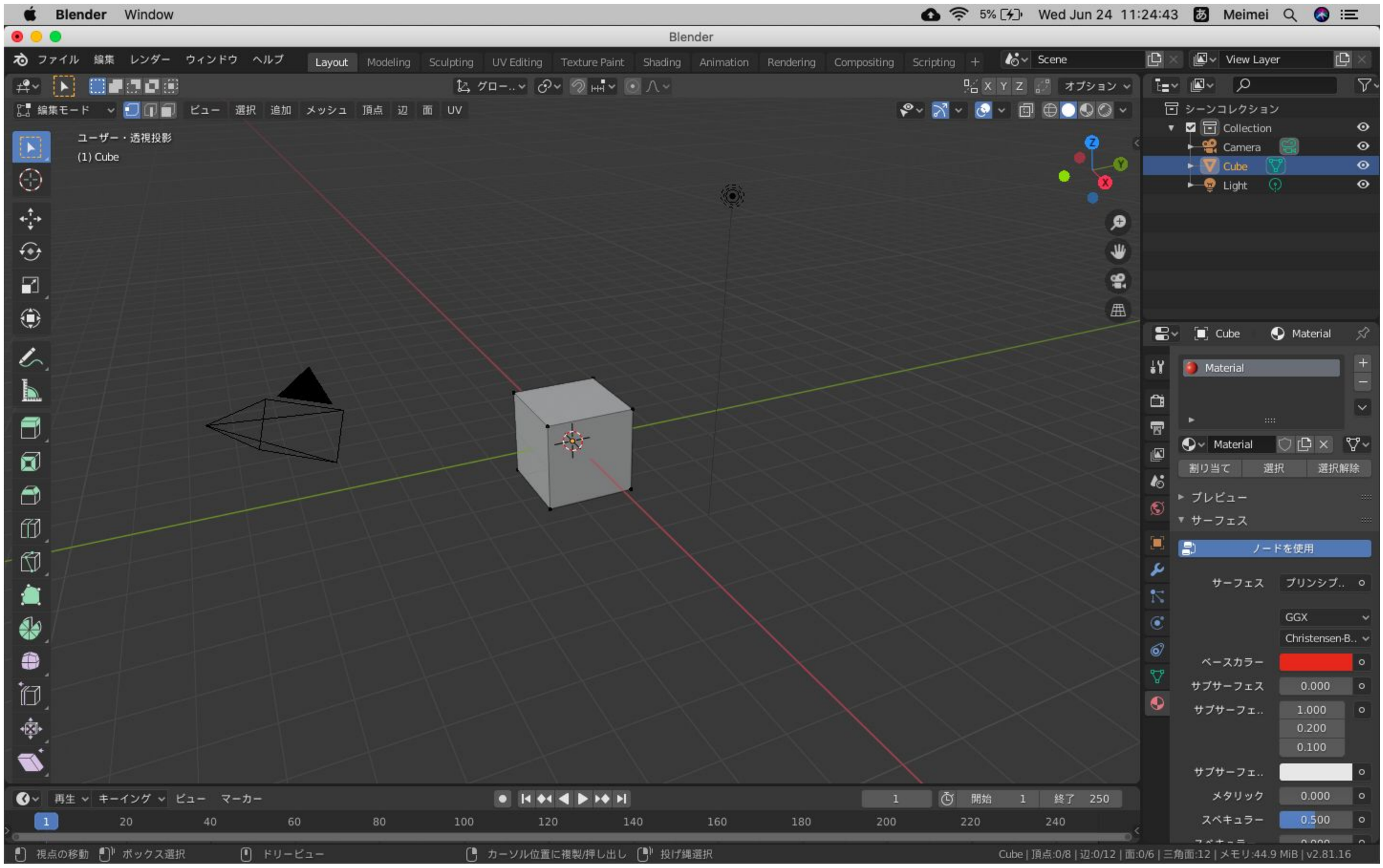
マテリアルの色を変更する！



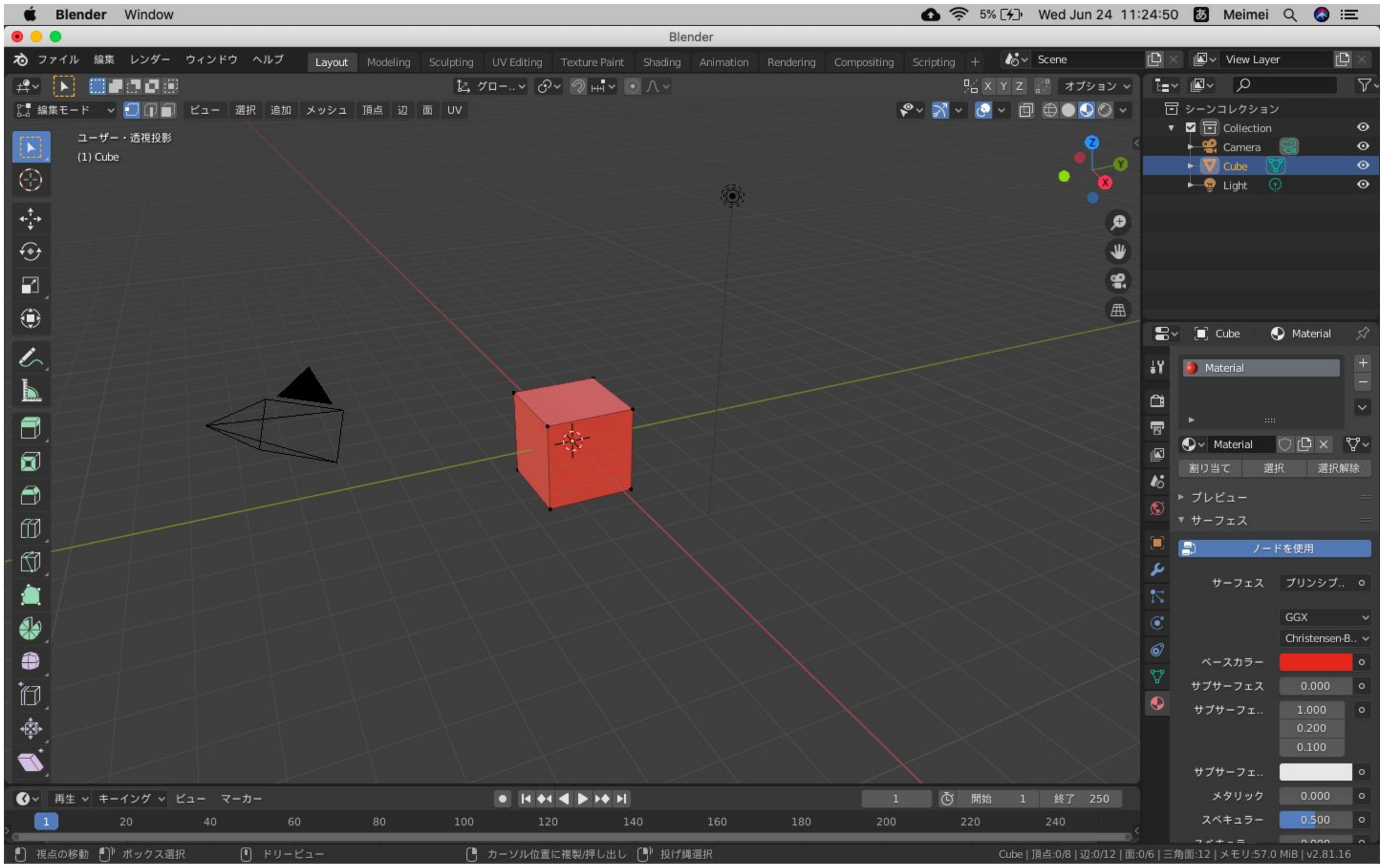
マテリアルの色を変更する！



マテリアルの色を変更する！



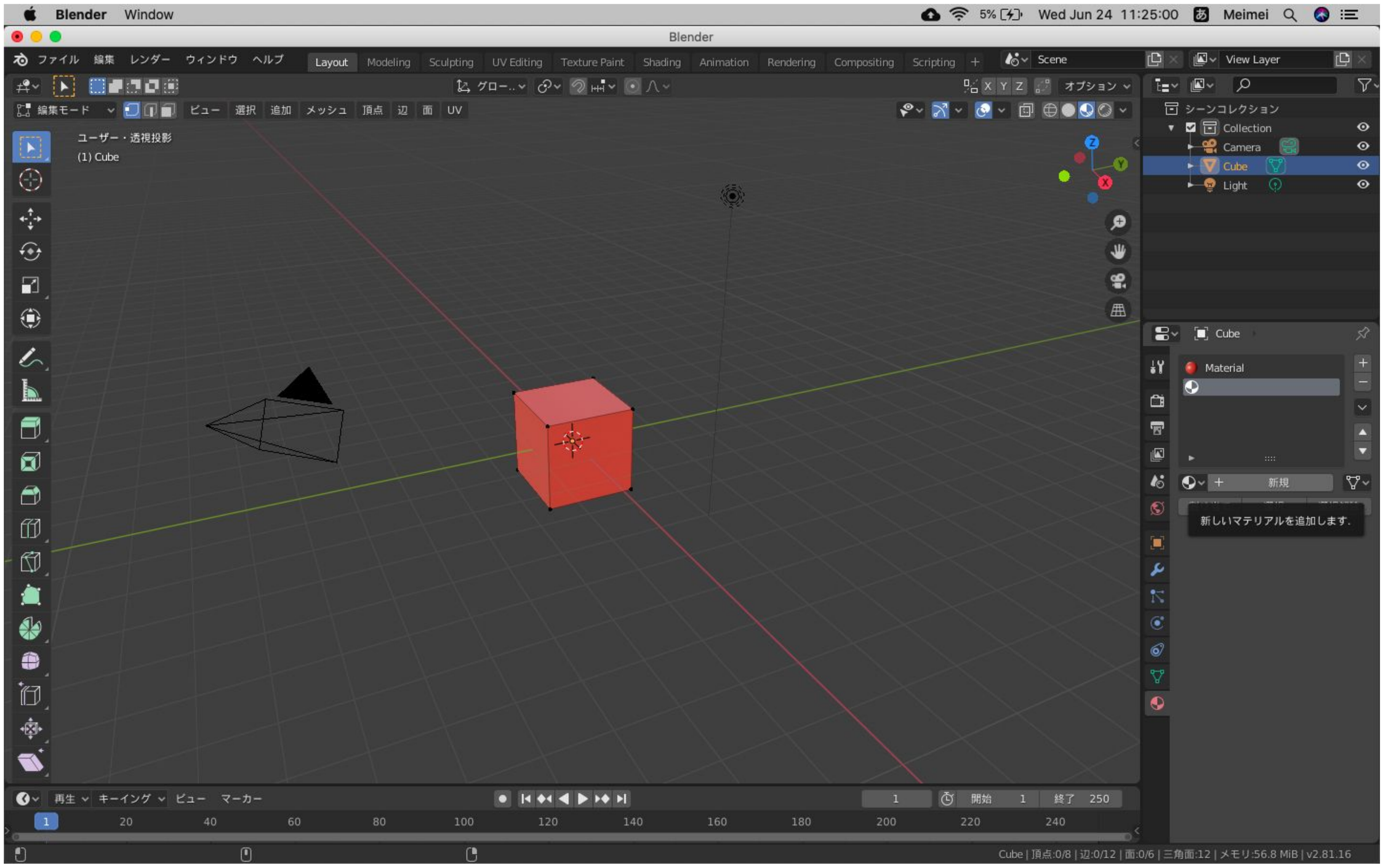
マテリアルの色を変更する！



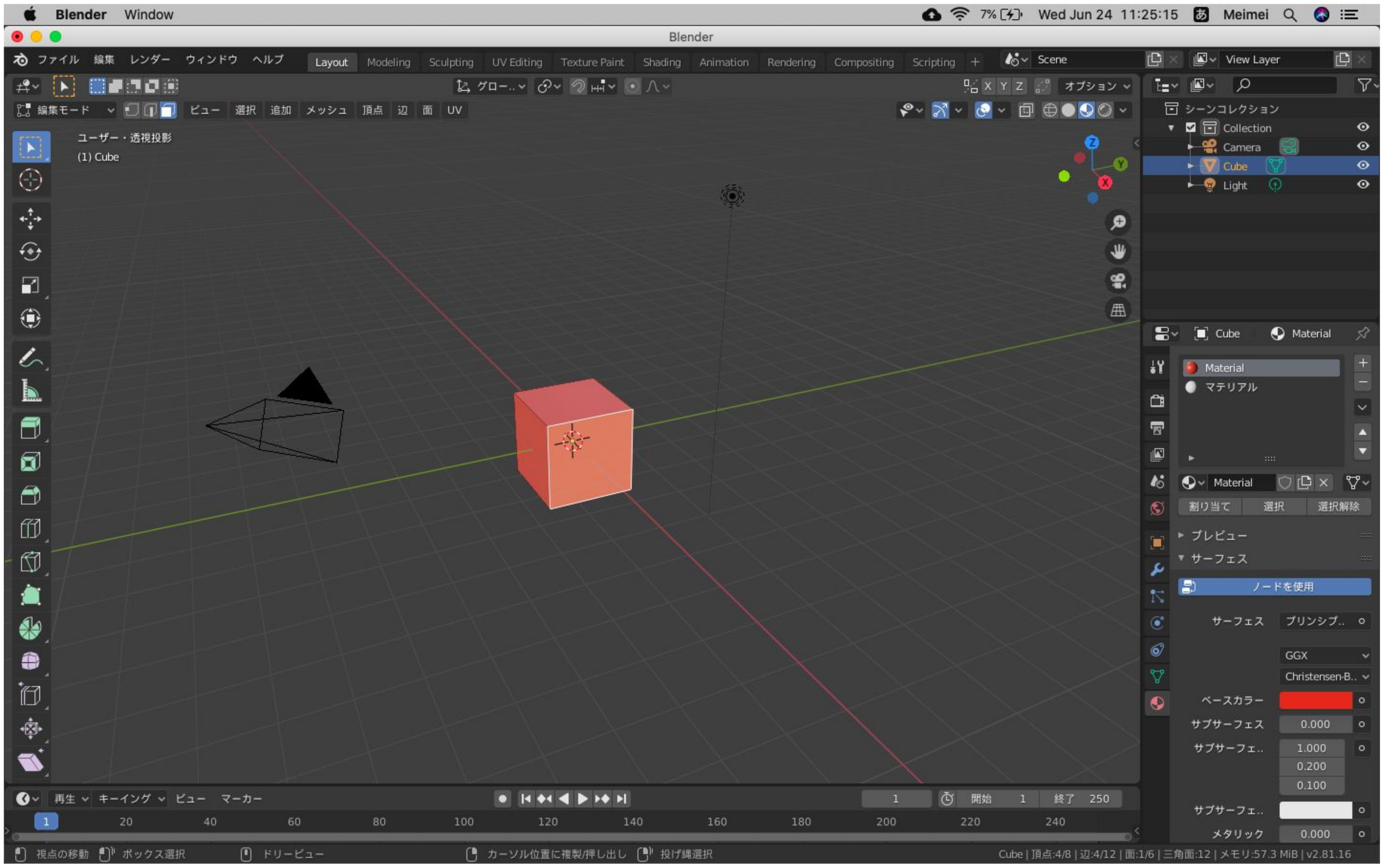
マテリアルの色を変更する！

第3章

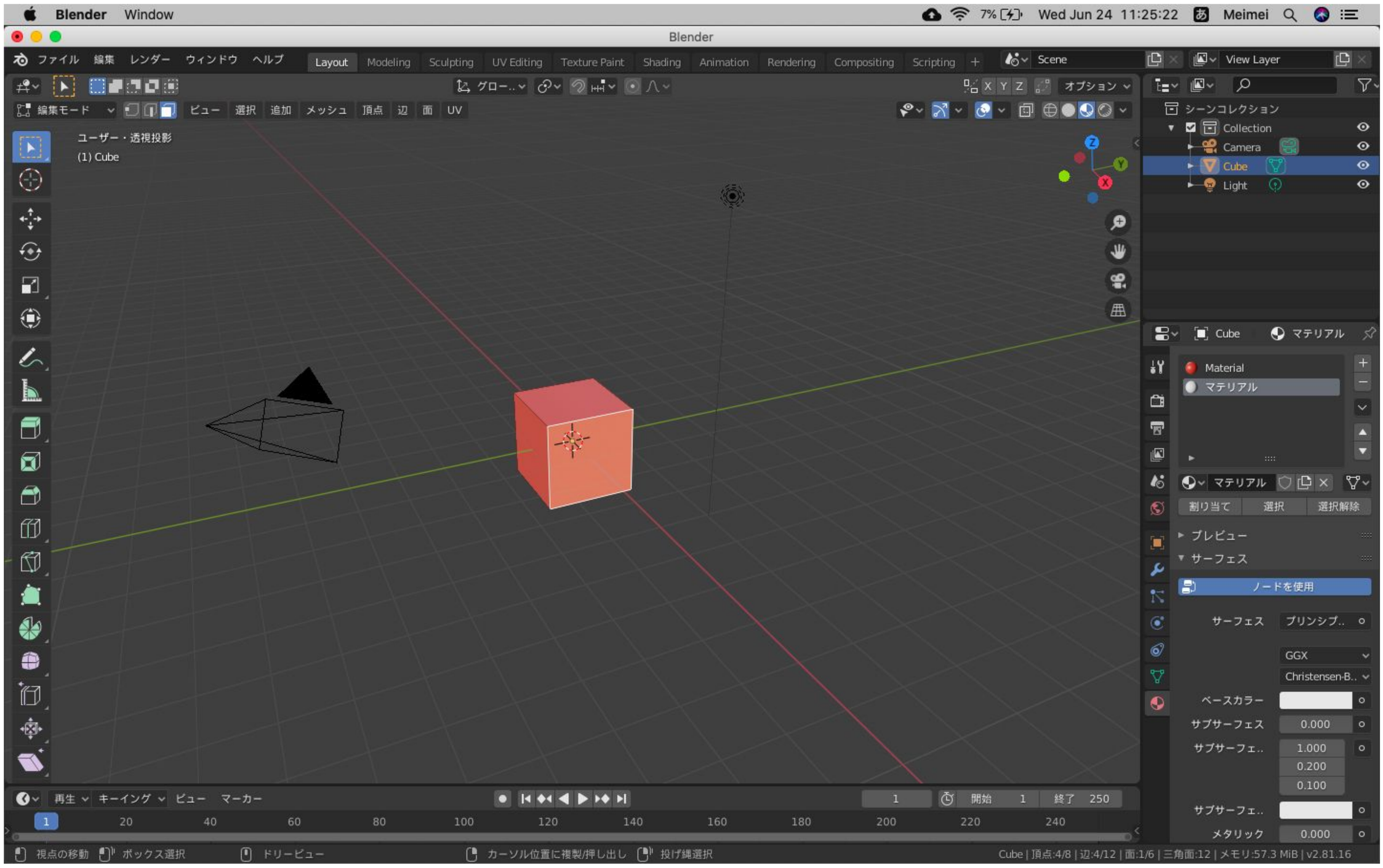
マテリアルを追加する！


Blender Window
5% Wed Jun 24 11:25:00 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Material
新規
新しいマテリアルを追加します.
再生 キーイング ビュー マーカー
1
開始 1 終了 250
1 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240
Cube | 頂点:0/8 | 辺:0/12 | 面:0/6 | 三角面:12 | メモリ:56.8 MiB | v2.81.16

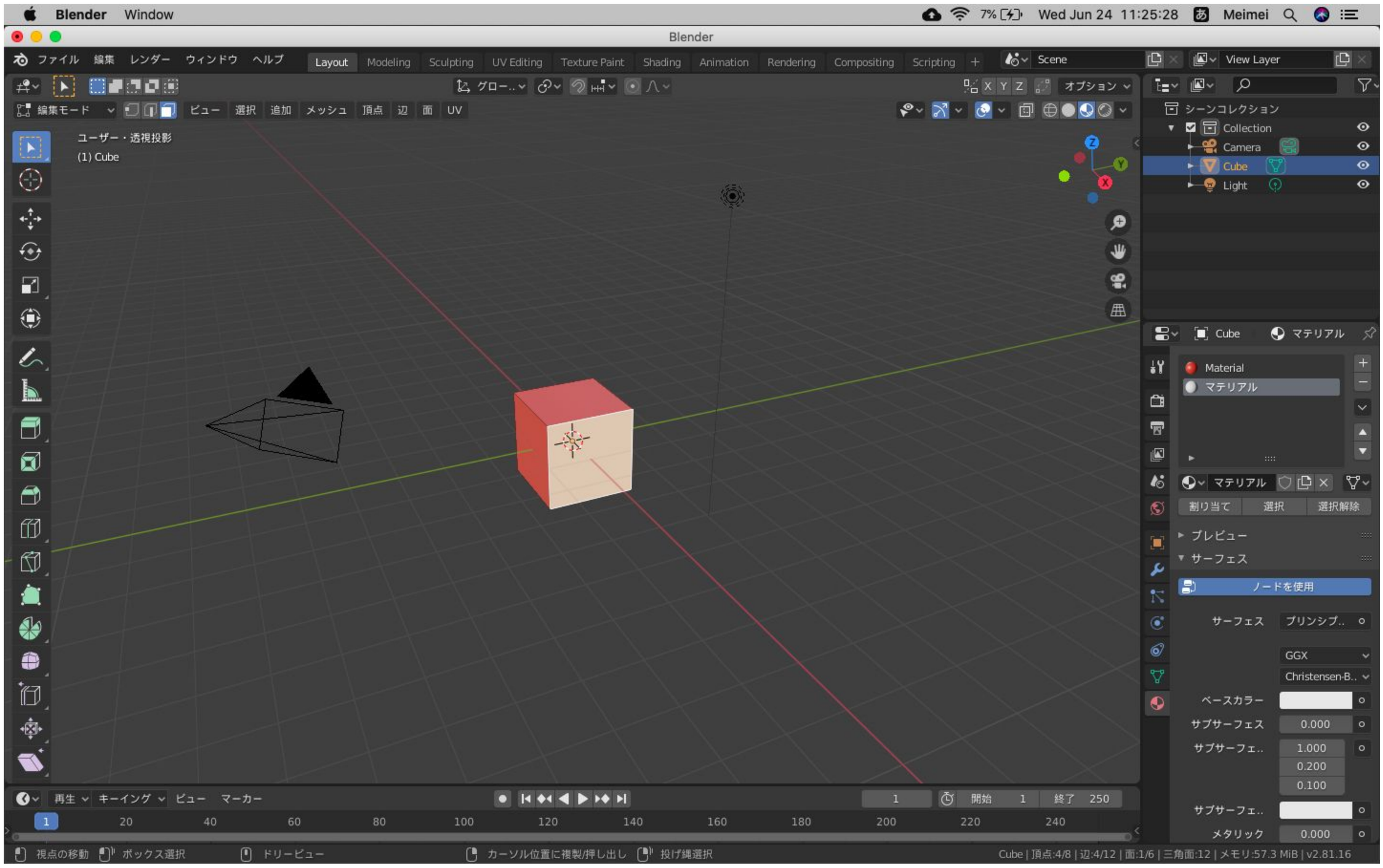
マテリアルを追加する！


Blender Window
7% Wed Jun 24 11:25:15 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Material
マテリアル
割り当て 選択 選択解除
プレビュー
サーフェス
ノードを使用
サーフェス プリンシプ..
GGX
Christensen-B..
ベースカラー
サブサーフェス 0.000
サブサーフェ.. 1.000
0.200
0.100
メタリック 0.000
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:4/8 | 辺:4/12 | 面:1/6 | 三角面:12 | メモリ:57.3 MiB | v2.81.16

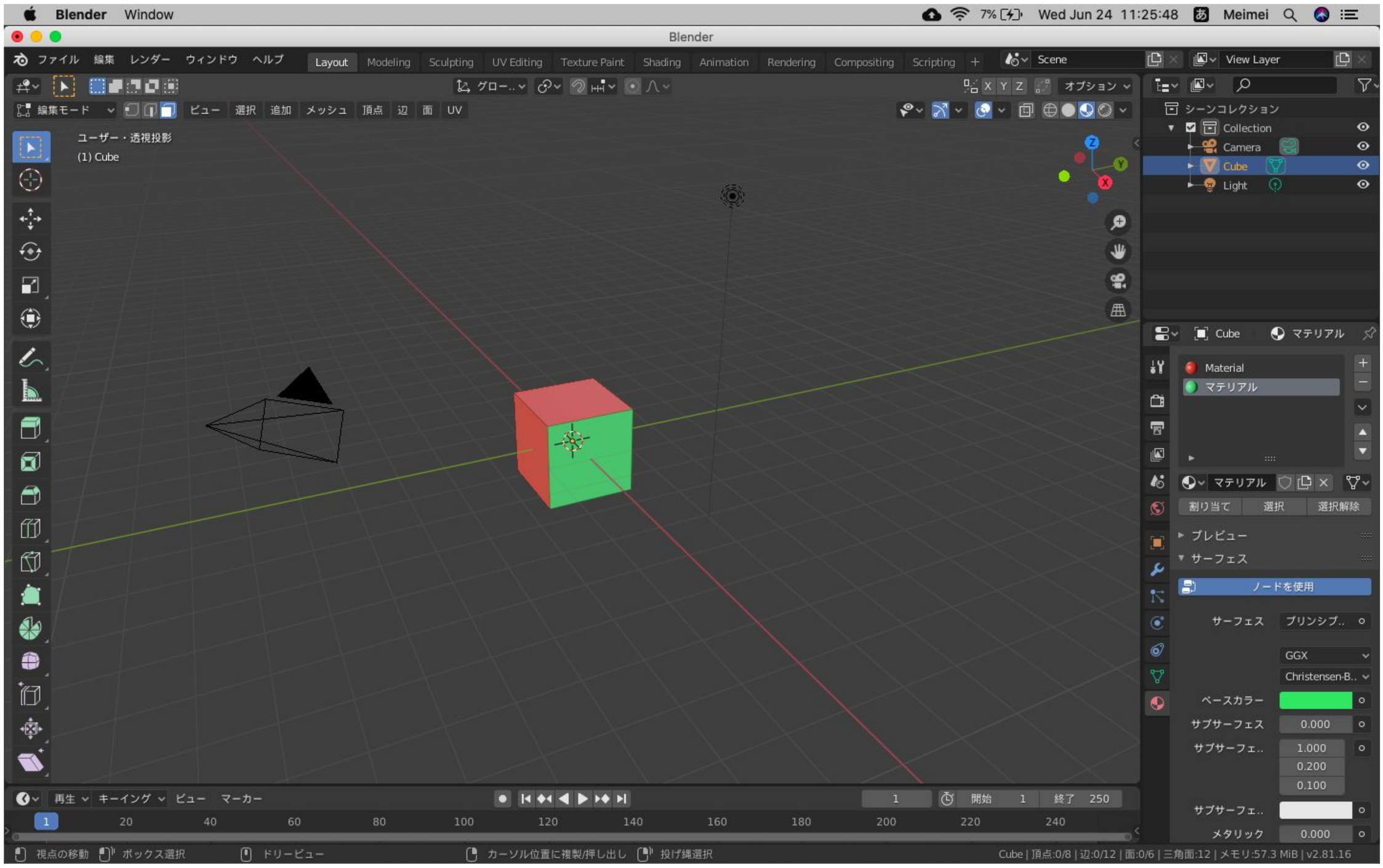
マテリアルを追加する！


Blender Window
7% Wed Jun 24 11:25:22 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Material
マテリアル
割り当て 選択 選択解除
プレビュー
サーフェス
ノードを使用
サーフェス プリンシプ..
GGX
Christensen-B..
ベースカラー
サブサーフェス 0.000
サブサーフェ.. 1.000
0.200
0.100
メタリック 0.000
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:4/8 | 辺:4/12 | 面:1/6 | 三角面:12 | メモリ:57.3 MiB | v2.81.16

マテリアルを追加する！


Blender Window
7% Wed Jun 24 11:25:28 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Material
マテリアル
割り当て 選択 選択解除
プレビュー
サーフェス
ノードを使用
サーフェス プリンシプ..
GGX
Christensen-B..
ベースカラー
サブサーフェス 0.000
サブサーフェ.. 1.000
0.200
0.100
メタリック 0.000
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:4/8 | 辺:4/12 | 面:1/6 | 三角面:12 | メモリ:57.3 MiB | v2.81.16

マテリアルを追加する！


Blender Window
7% Wed Jun 24 11:25:48 Meimei
Blender
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 Scripting
Scene
View Layer
編集モード ビュー 選択 追加 メッシュ 頂点 辺 面 UV
オプション
ユーザー・透視投影
(1) Cube
シーンコレクション
Collection
Camera
Cube
Light
Material
マテリアル
割り当て 選択 選択解除
プレビュー
サーフェス
ノードを使用
サーフェス プリンシプ..
GGX
Christensen-B..
ベースカラー
サブサーフェス 0.000
サブサーフェ.. 1.000
0.200
0.100
メタリック 0.000
再生 キーイング ビュー マーカー
開始 1 終了 250
視点の移動 ボックス選択 ドリービュー カーソル位置に複製/押し出し 投げ縄選択
Cube | 頂点:0/8 | 辺:0/12 | 面:0/6 | 三角面:12 | メモリ:57.3 MiB | v2.81.16

マテリアルを追加する！