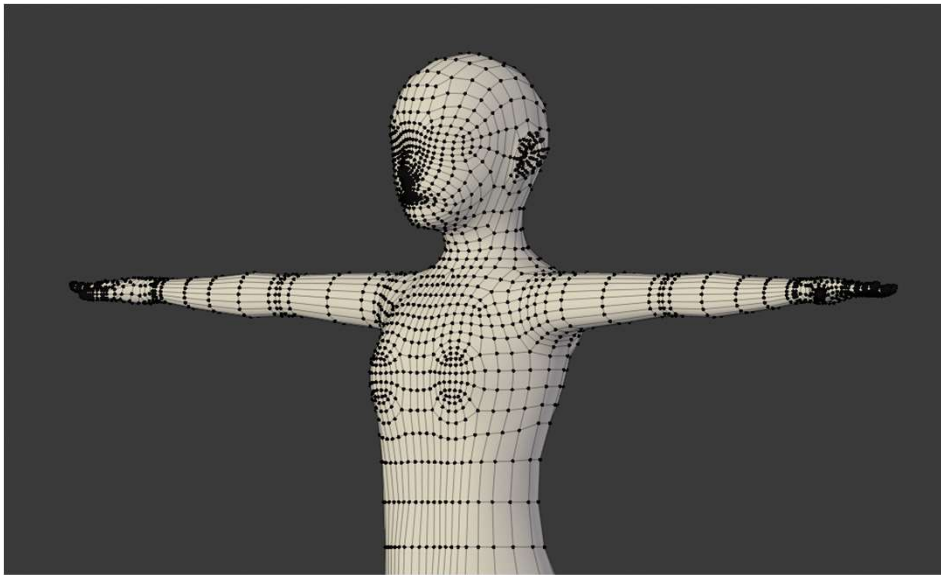


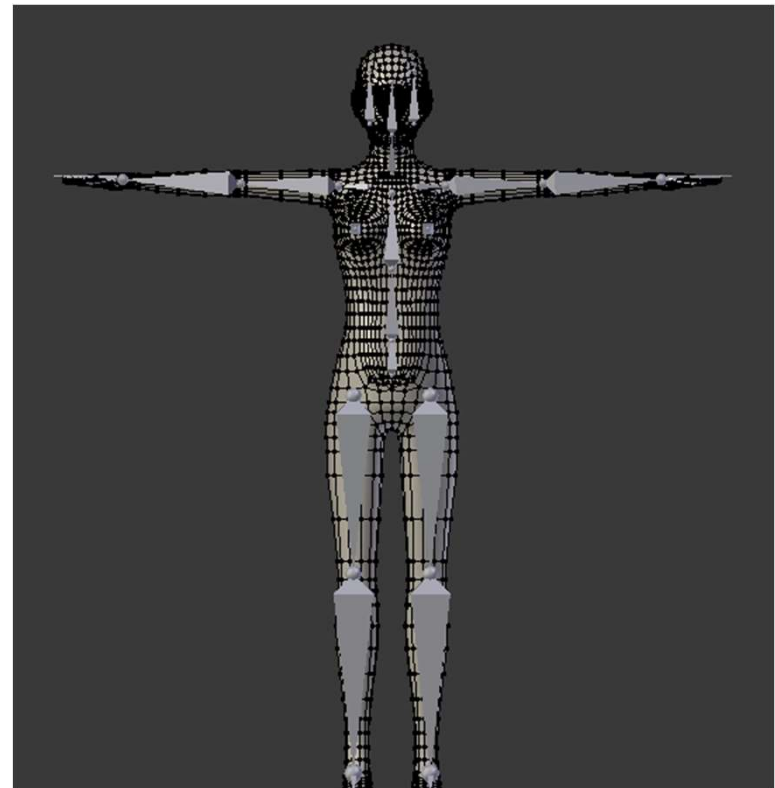
**BLENDERで
作った3Dモデルを
動かそう！！**

3Dモデルの動かし方

1段階目 メッシュ(3Dモデル)を作る



2段階目 動かすためのボーンなどを加える

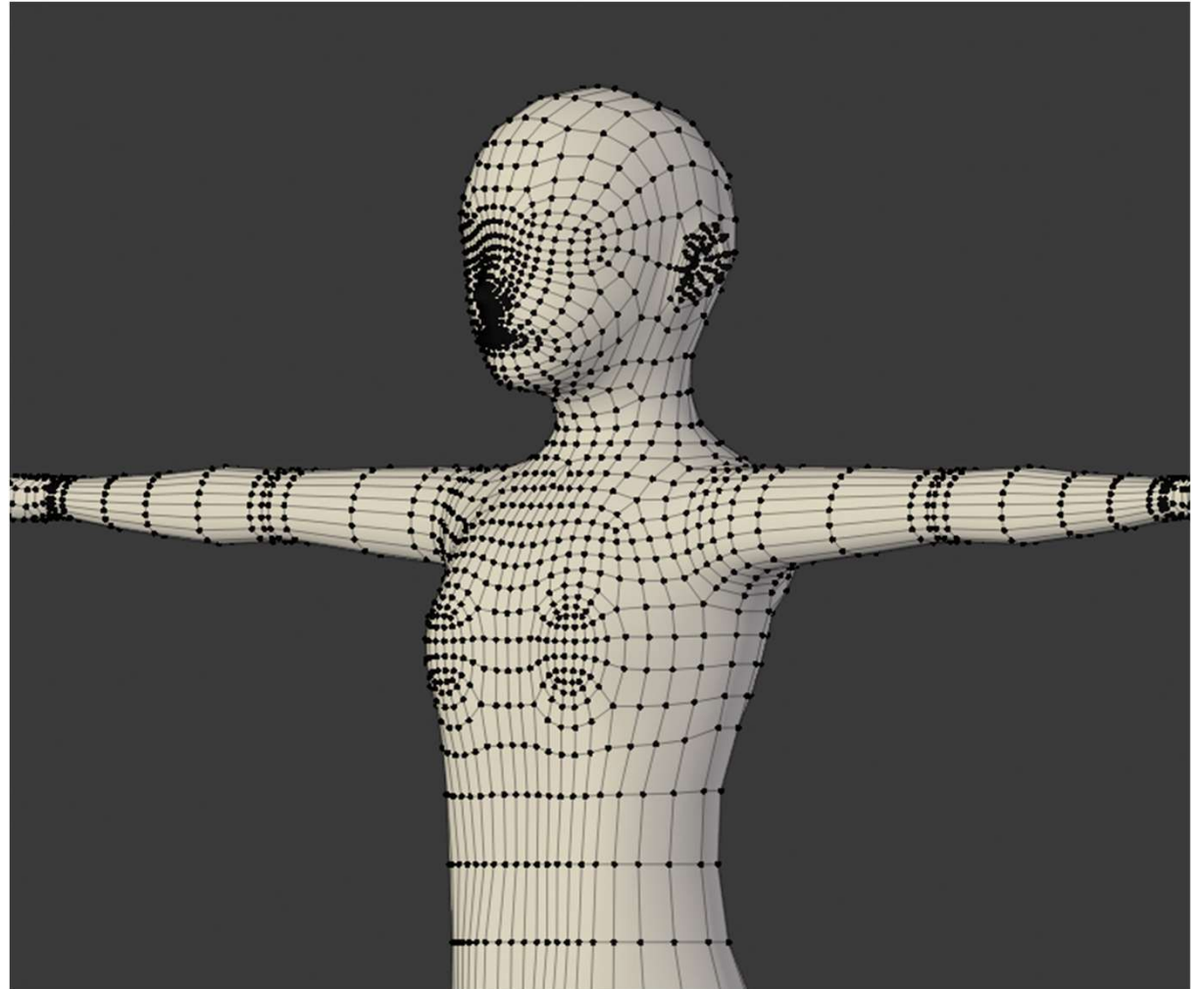


3Dモデルを動かす

1. メッシュの作成
 - 顔
 - 身体
 - 手、足
2. UV展開
 - シーム
 - 展開
 - テクスチャの作成
3. ボーン
 - Humanoidボーンの作成
4. ウェイト
 - 自動ウェイト
 - ウェイトペイント
5. シェイプ
 - Basis
 - 子音(あいうえお)の設定

メッシュの作成

- 午前の講習と同じく 3Dモデルを作っていく。
- 3面図を描いてから作ると作りやすい



UV展開

シームとは

- 3Dを2Dに展開する際にきれいに平らにする為につける切れ目

まずはシームを付ける

- この時に目や口など、きれいに描きたい部分はどこかということを考えながらシームを付けると良い。

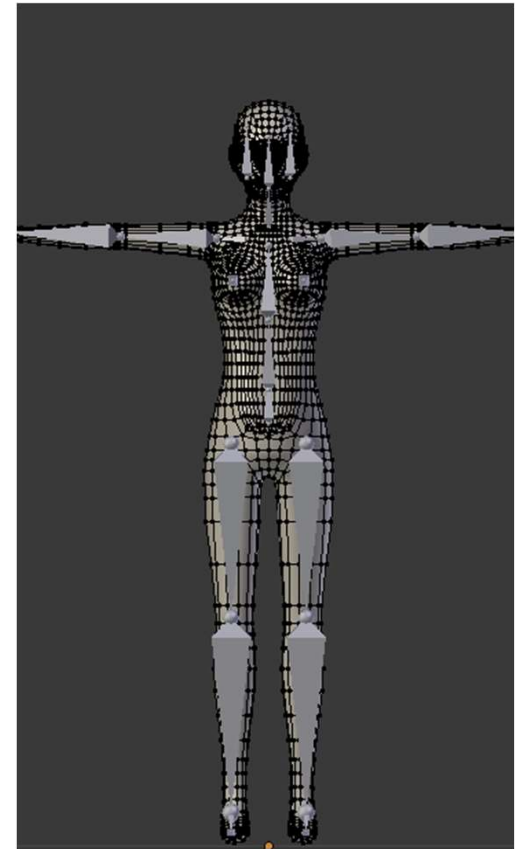
ボーン

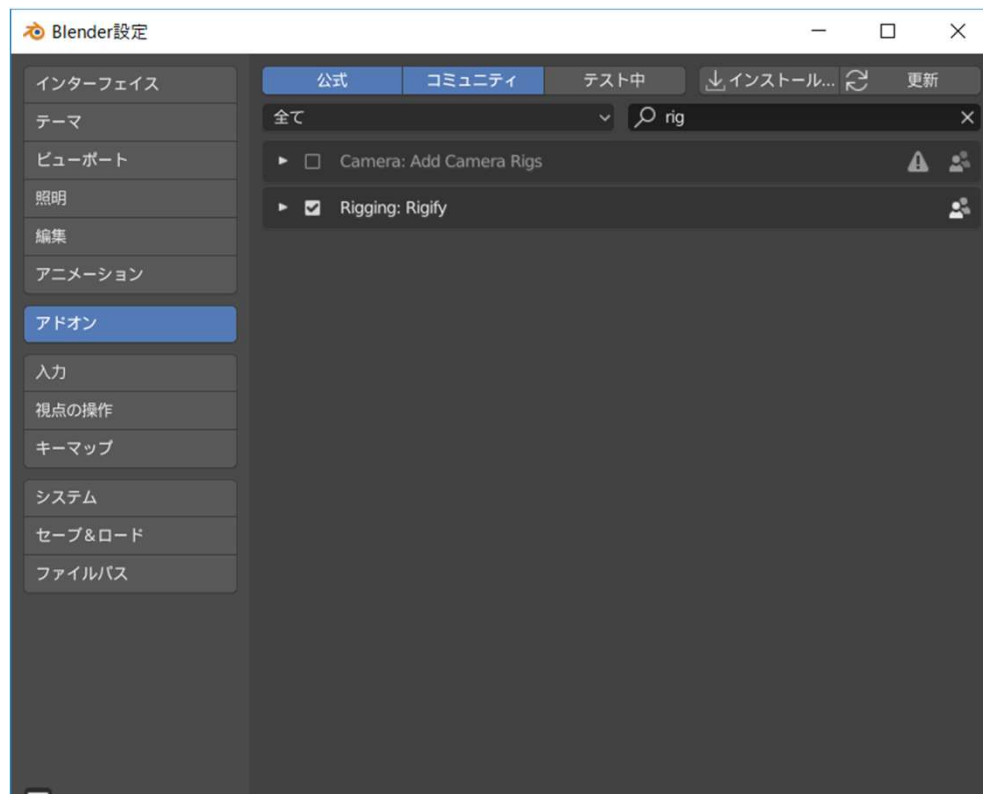
ボーンとは

- 骨。
これにモデルがくっついて動く。

Humanoid ボーンとは

- Unity上で人間の形のモデルを動かすための統一規格
- Rigifyというアセットを用いることで簡単に設定可能



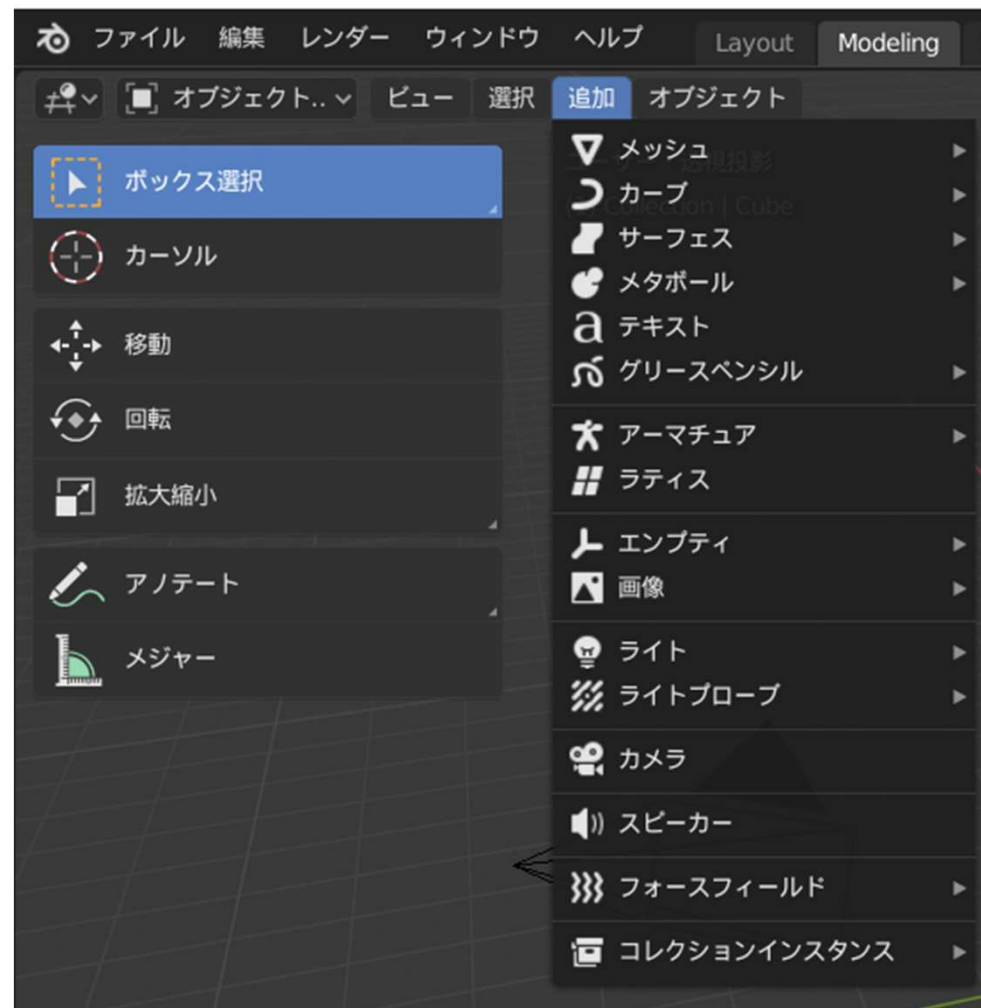


RIGIFY 設定方法

編集＞設定＞アドオン
右上の検索欄に
「Rigify」と入力
☐ Rigging: Rigify
に☒を付ける

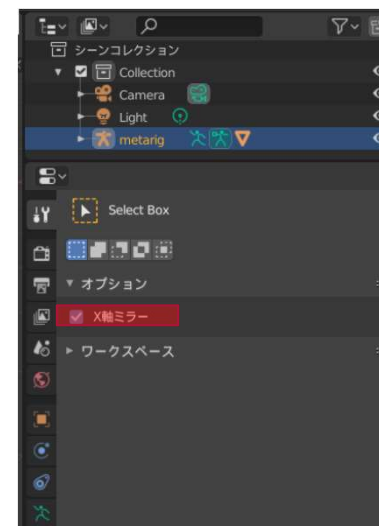
ボーンの追加

- オブジェクトモードに変更
- アーマチュアを選択
 - 自分でボーンの設定をしたいときは単一ボーンを選択
 - 人型（Humanoid）ボーンを使いたいときはHumanを選択
- ボーンの頂点を選択し、Eキーで追加していく



ボーン作成時に覚えておきたいこと

- X軸ミラー
 - 左右対称にボーンの設定ができる
- 最前面
 - ボーンがX線のように見える



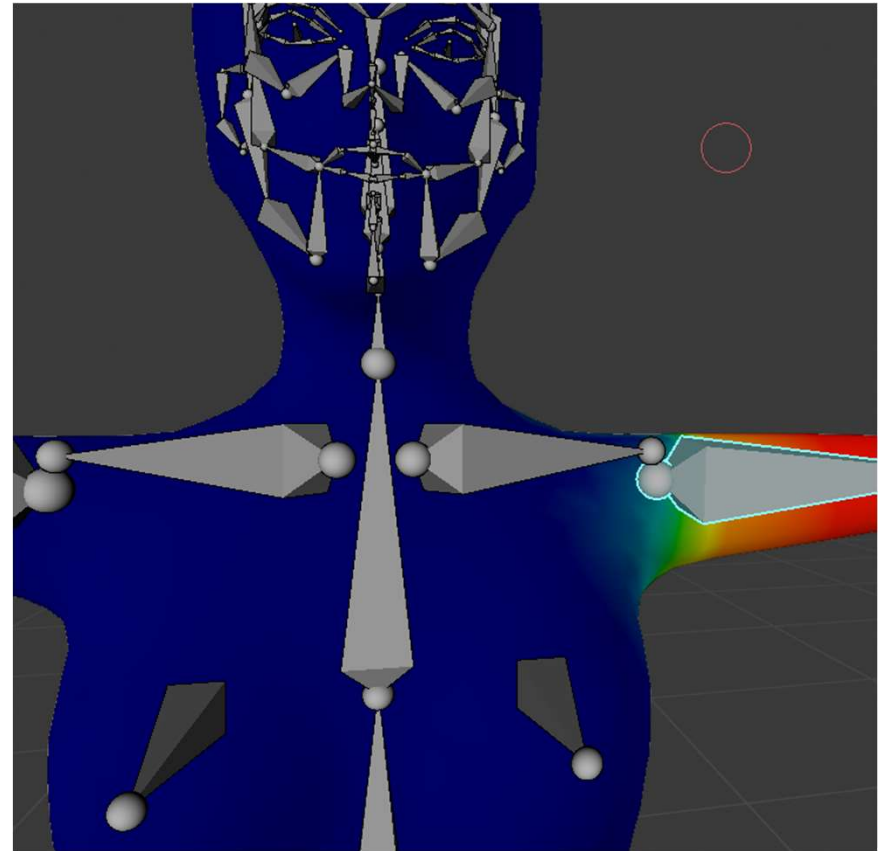
ウェイト

ウェイトとは

- モデルに肉の硬さを付ける作業。
硬ければ固いほどくっついて柔らかければ全くくっつかない。
どのくらいボーンにくっつくかが決まる。

自動ウェイト

- Blenderがこれくらいじゃない？ってウェイトを付けてくれる。
結構優秀だけど、たまにおバカ。



シェイプ

シェイプとは

- モデルを変形させる。
キャラクターの口を動かしてしゃべらしたり、
武器の可変機構などに用いられる。

