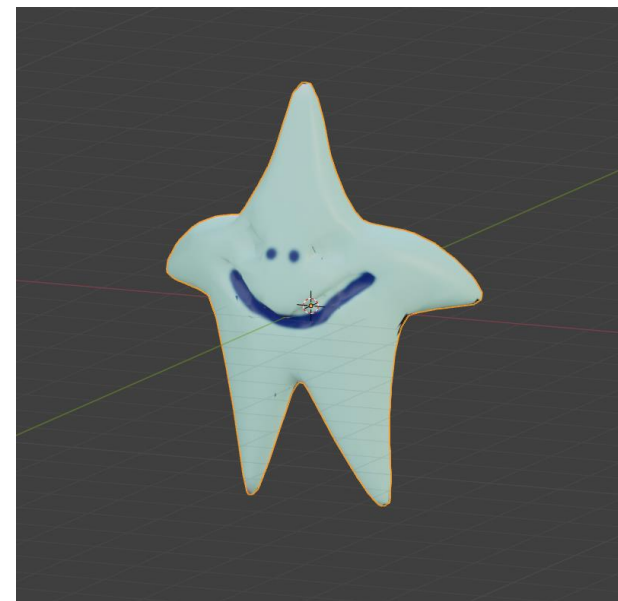


手抜き粘土モデリング (スカルプトモード)

C G制作演習 Blender 簡易資料



スカルプトモデリング

- 粘土をこねるようにモデリング
- こだわらないアニメーションもしない前提

モデリング



Object Mode View Select Add Object

User Orthographic
(1) Collection 2



「Shift + A」 Ico Sphere 作成

- Plane
- Cube
- Circle
- UV Sphere
- Ico Sphere
- Cylinder
- Torus
- Grid
- Monkey
- Rock Generator
 - Single Vert
- Round Cube
- Torus Objects
- Math Function
- Gears
- Pipe Joints
- Diamonds
- Extras
- Parent To Empty

ICO球のメッシュを作成します。

- Add
 - Mesh
 - Curve
 - Surface
 - Metaball
 - Text
 - Grease Pencil
 - Armature
 - Lattice
 - Empty
 - Image
 - Light
 - Light Probe
 - Camera
 - Speaker
 - Force Field

Options

View

Focal Length 50 mm

Clip Start 0.1 m

End 1000 m

Use Local Camera

Local Camera Camera X

Render Region

View Lock

Lock to Object

Lock to 3D Cursor

Lock Camera to View

3D Cursor

Location:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

Rotation:

X 0°

Y 0°

Z 0°

XYZ Euler

Collections

Annotations

Subdivisionを上げる (5くらい)
※上げすぎると
最悪落ちるので注意

▼ Add Ico Sphere

Subdivisions

Radius

Generate UVs ☒

Align

Location X

Y

Z

Rotation X

Y

Z

▼ View

Focal Length

Clip Start

End

Use Local Camera ☐

Local Camera

Render Region ☐

▼ View Lock

Lock to Object ☒

Lock to 3D Cursor ☐

Lock Camera to View ☐

▼ 3D Cursor

Location:

X

Y

Z

Rotation:

X

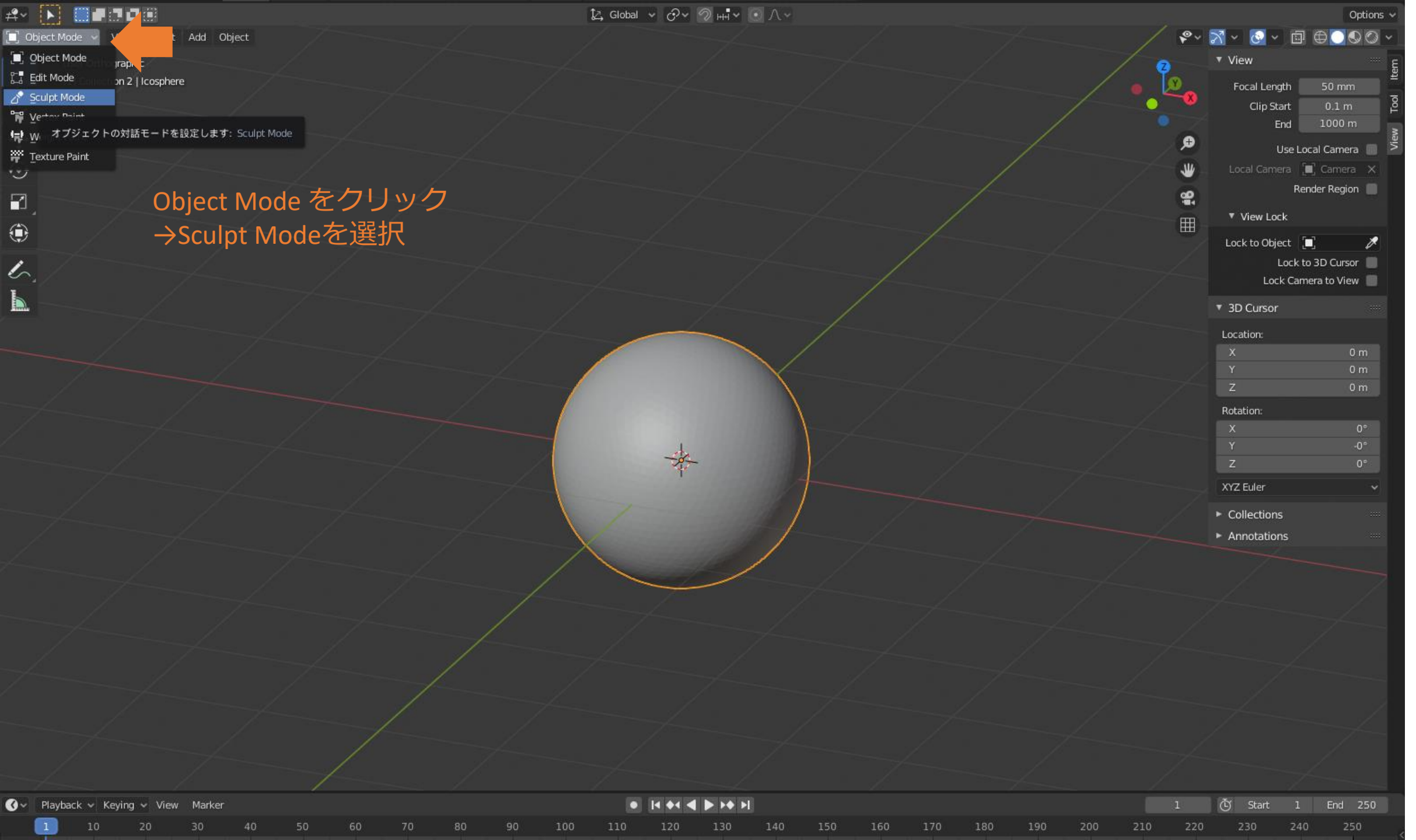
Y

Z

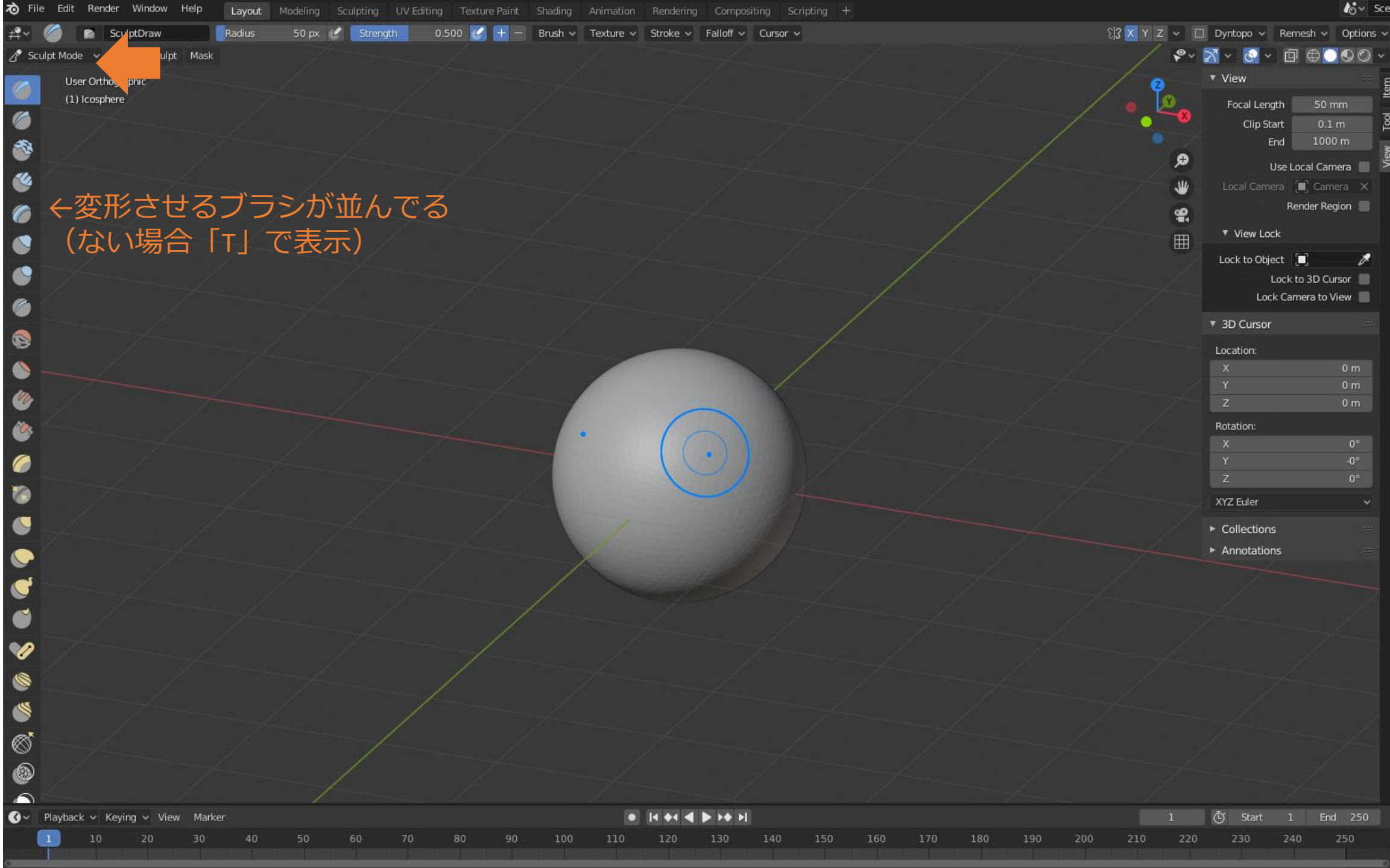
XYZ Euler

► Collections

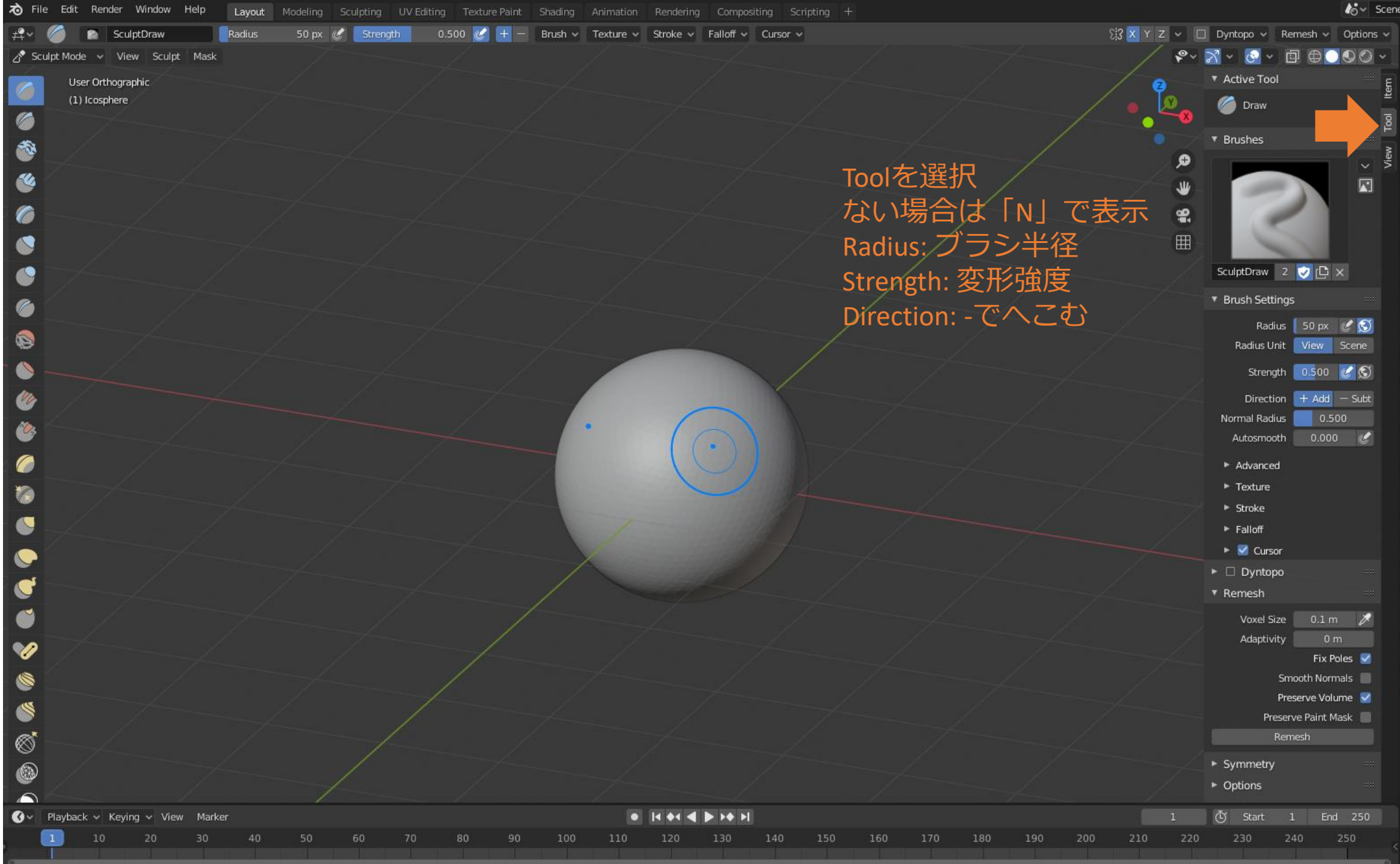
► Annotations

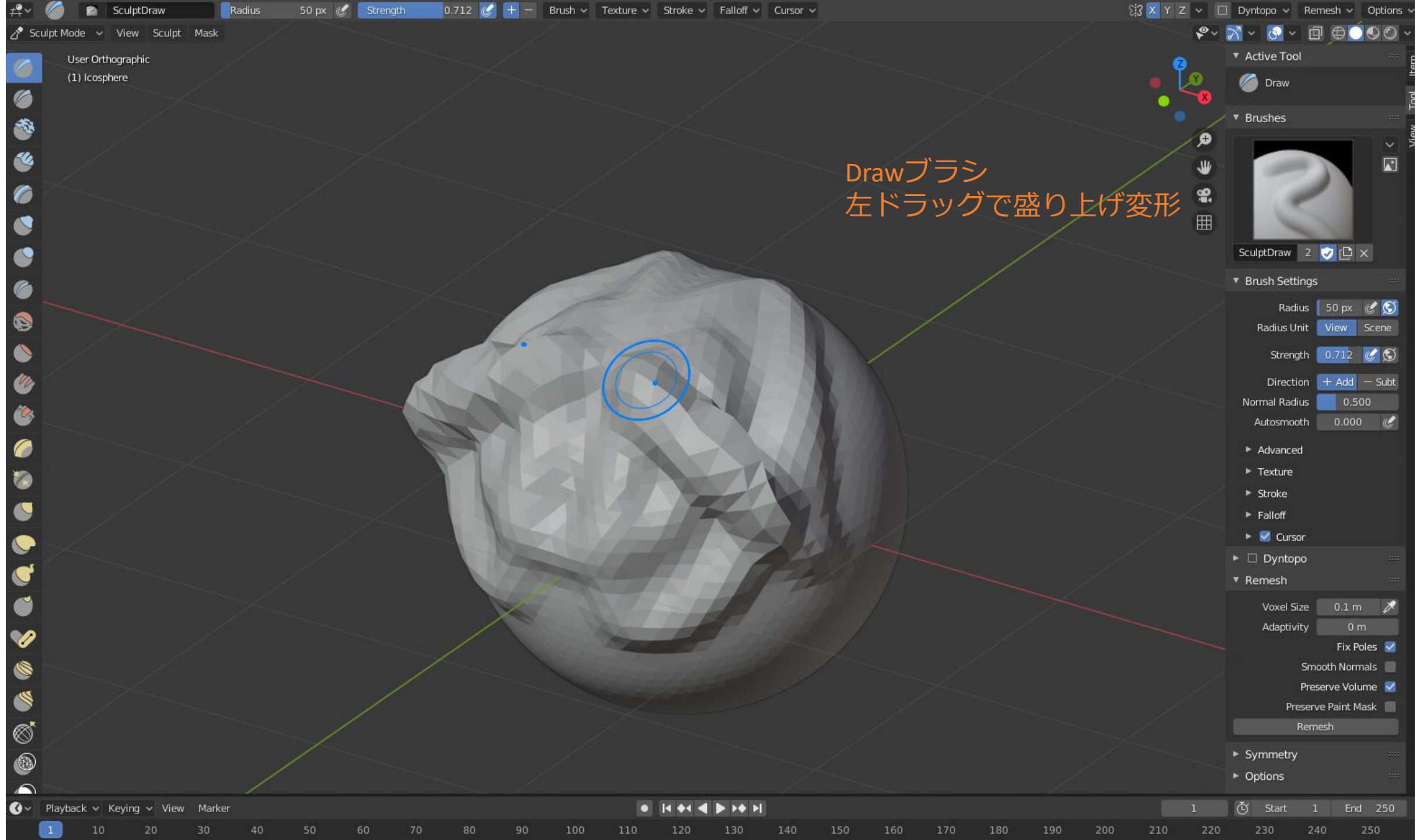


Object Mode をクリック
→Sculpt Modeを選択

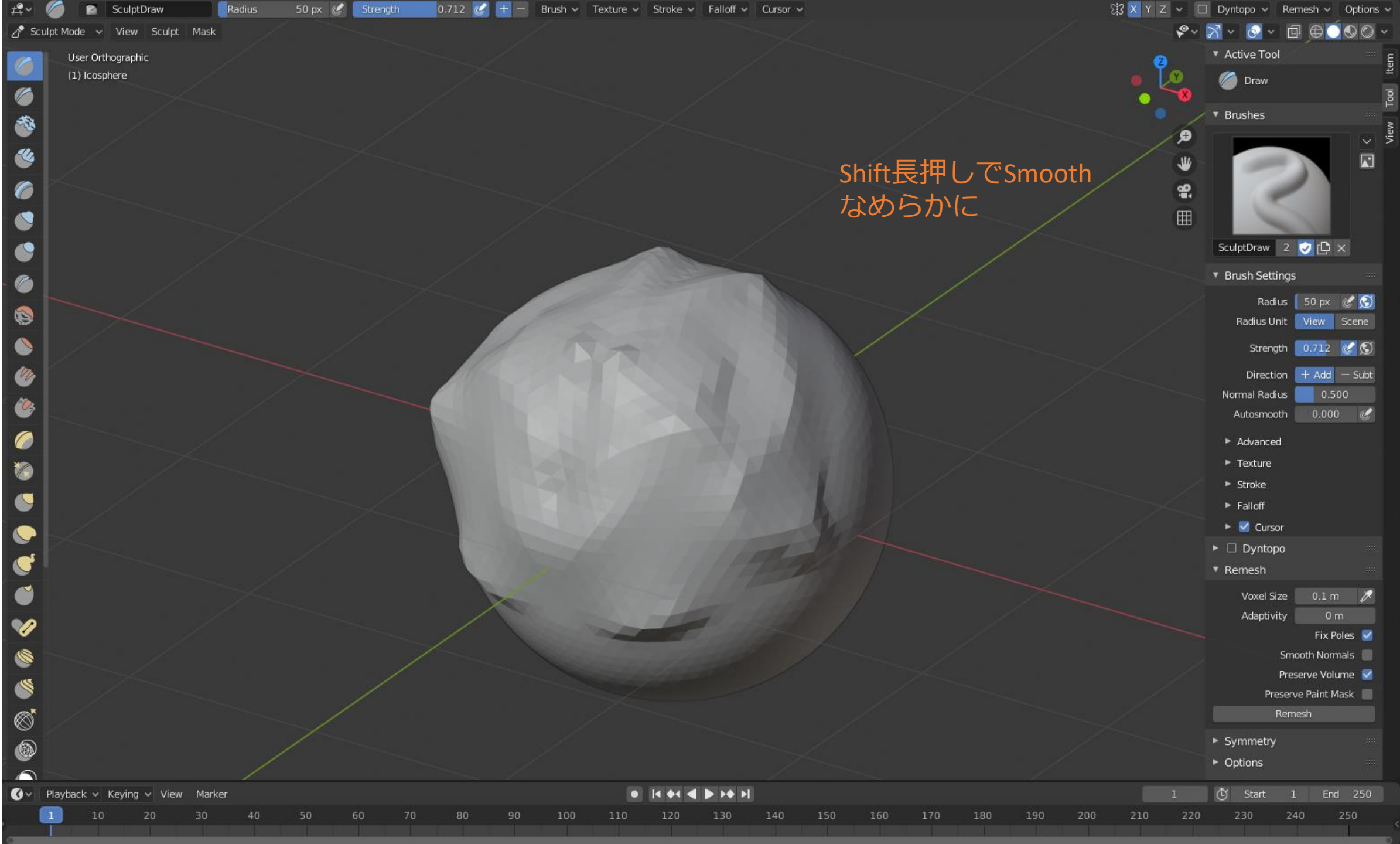


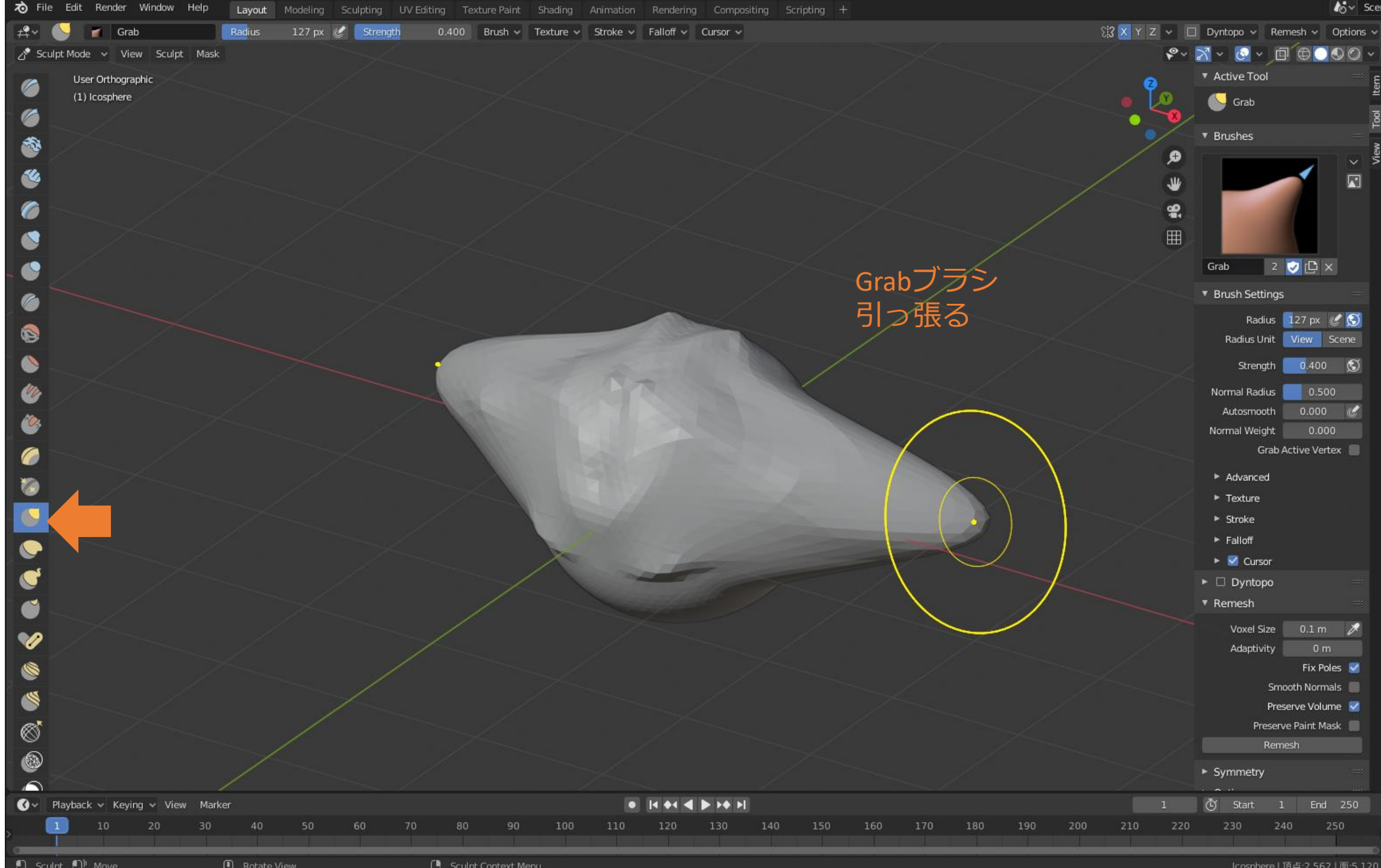
←変形させるブラシが並んでる
(ない場合「T」で表示)

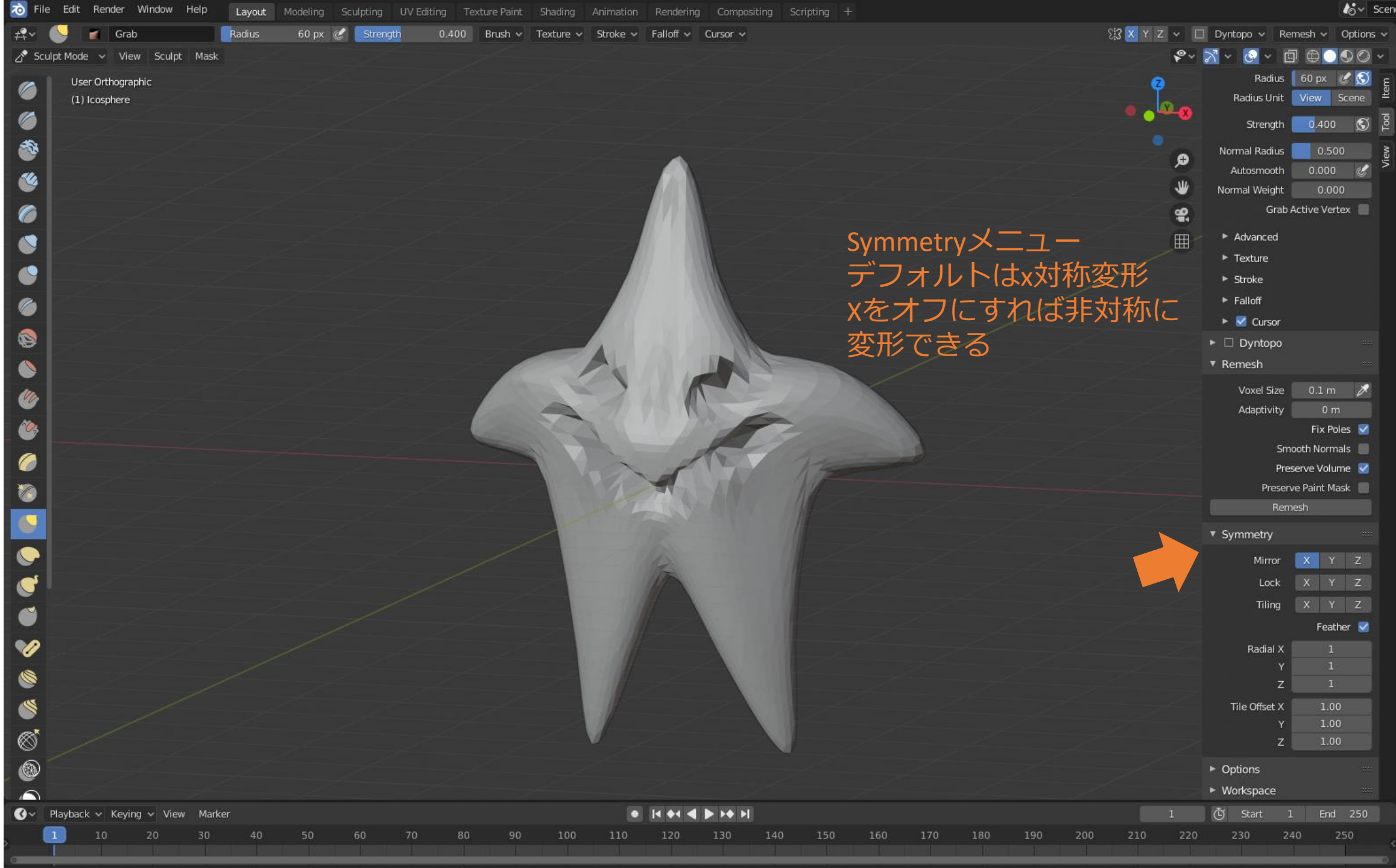




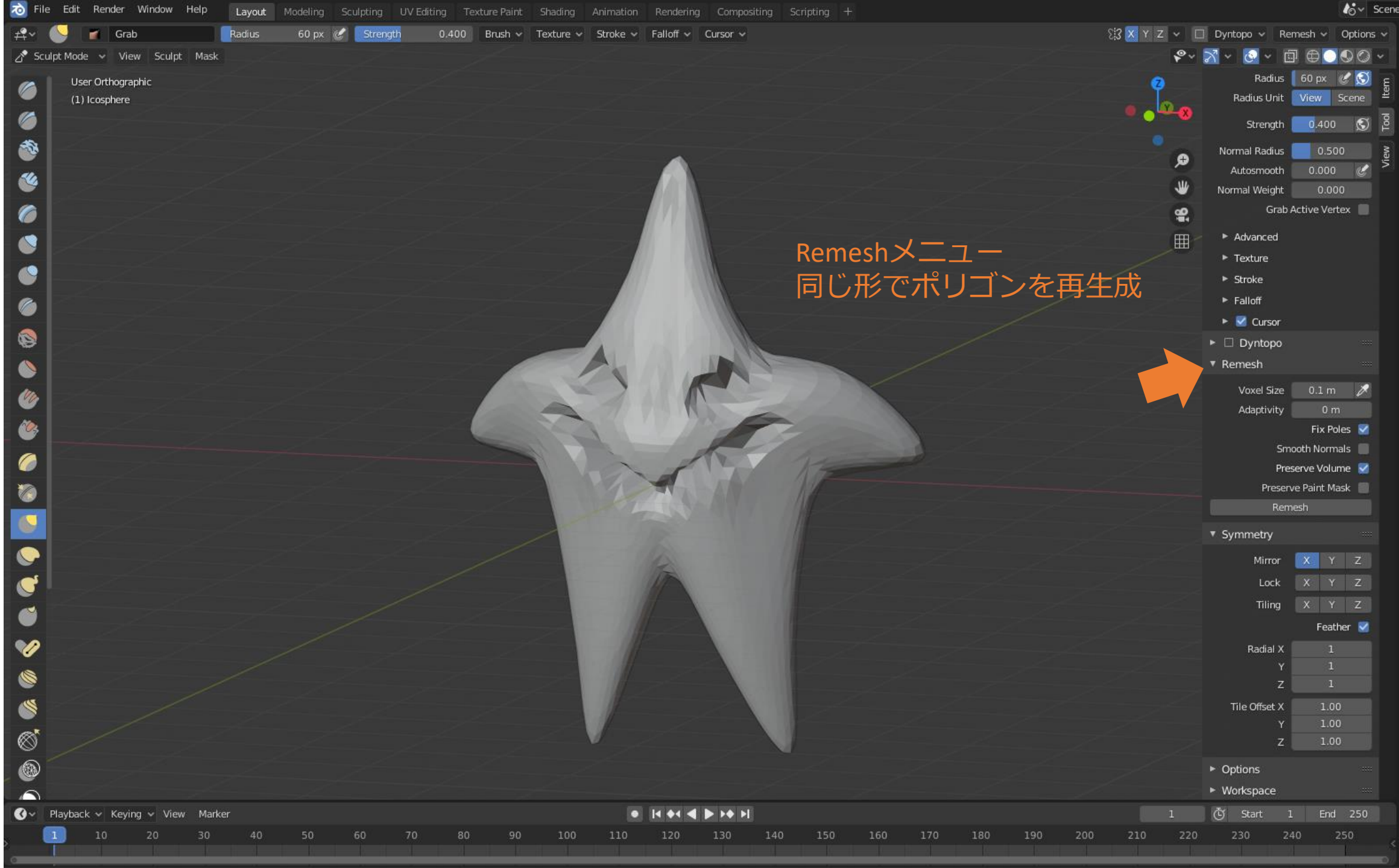
Drawブラシ
左ドラッグで盛り上げ変形



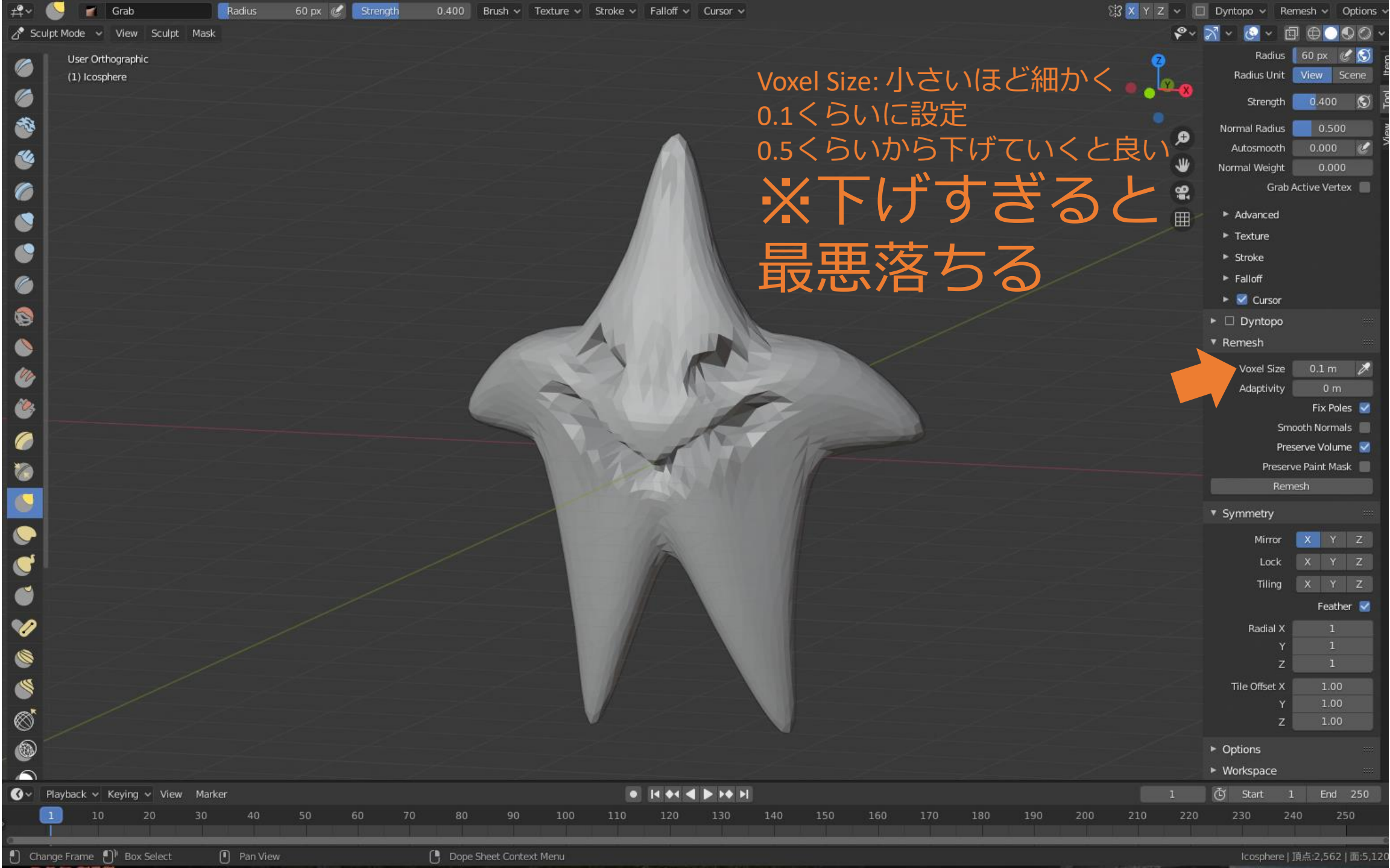




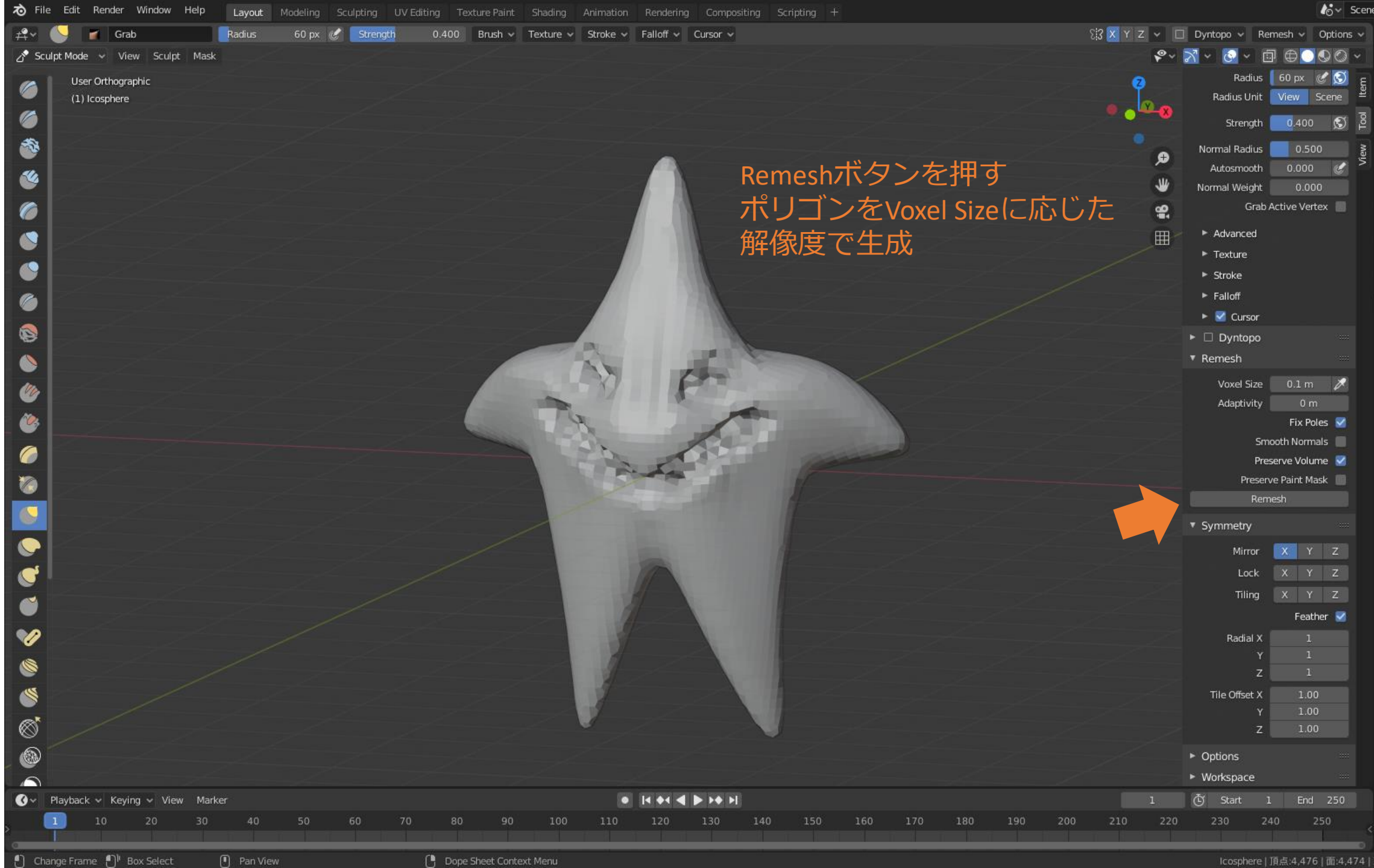
Symmetryメニュー
デフォルトはx対称変形
xをオフにすれば非対称に
変形できる

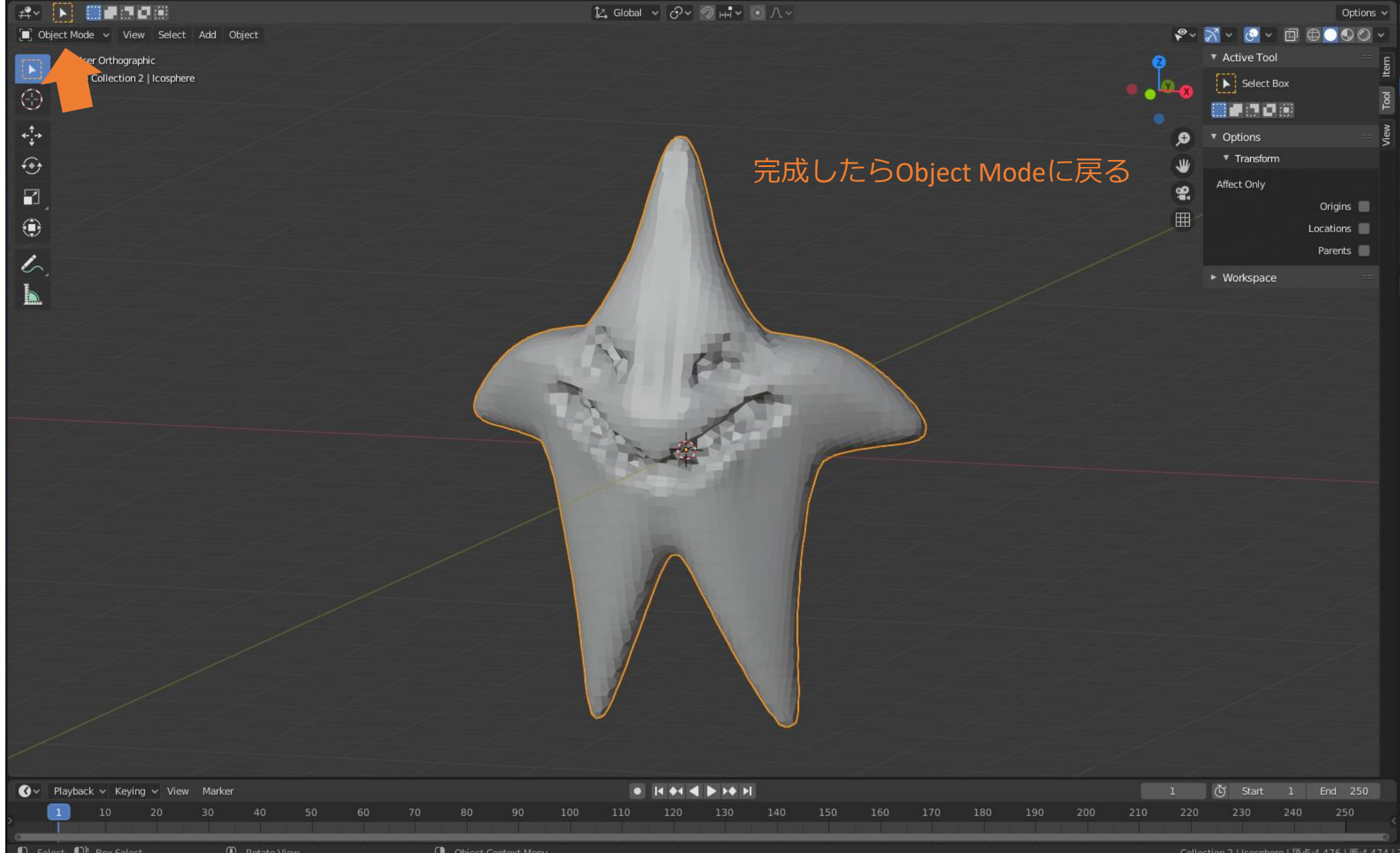


Voxel Size: 小さいほど細かく
0.1くらいに設定
0.5くらいから下げていくと良い
※下げすぎると
最悪落ちる

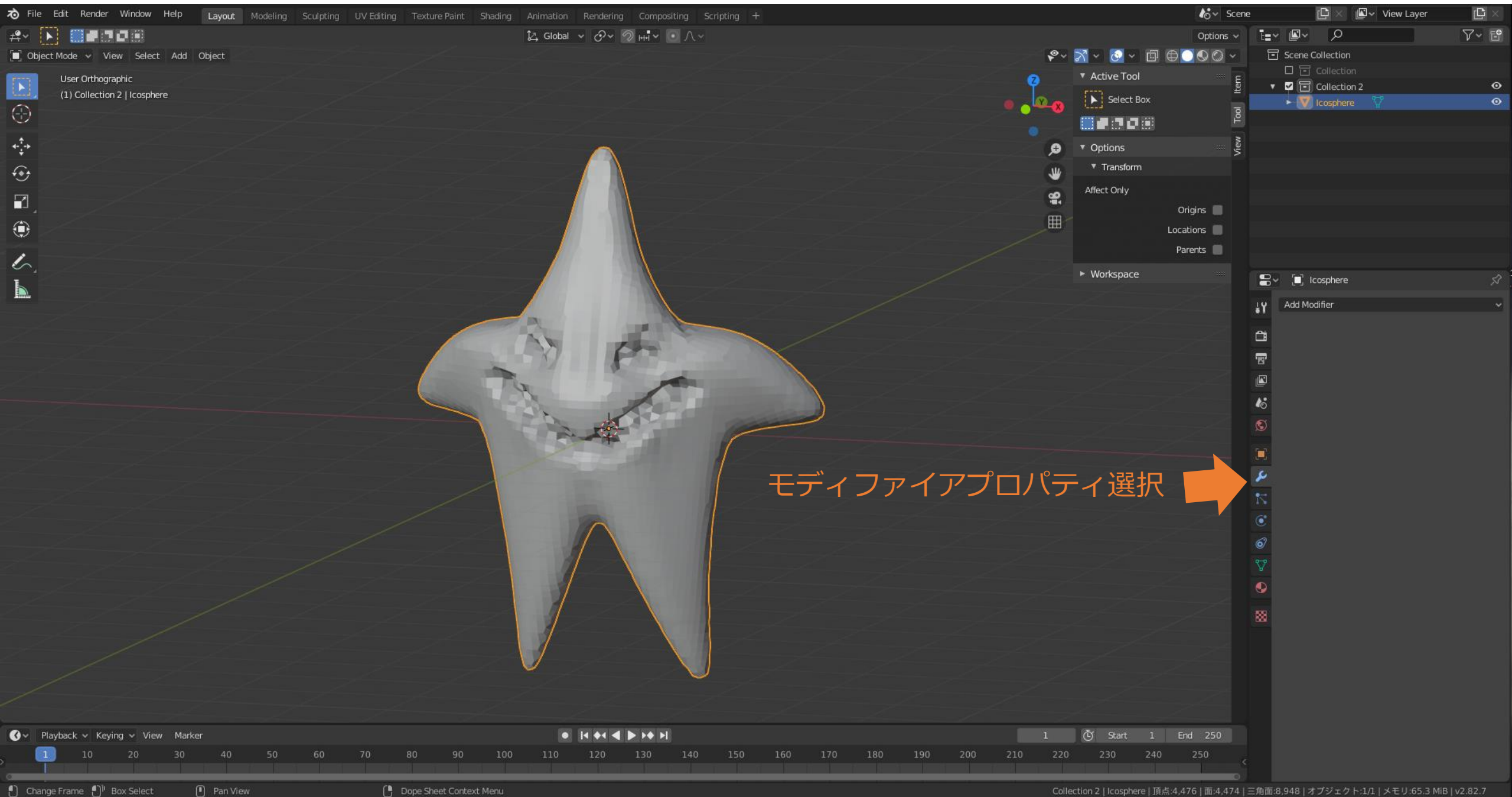


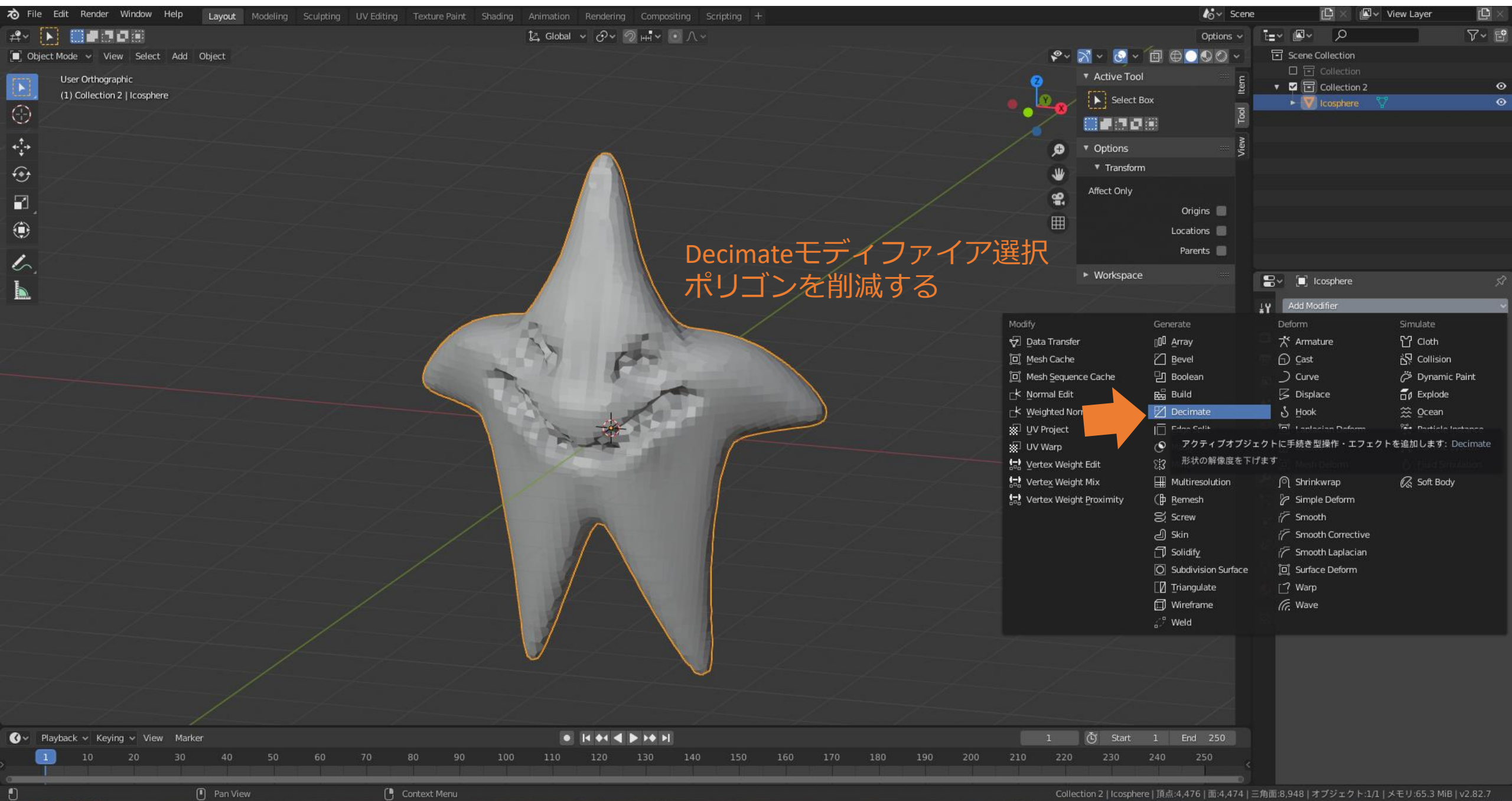
Remeshボタンを押す
ポリゴンをVoxel Sizeに応じた
解像度で生成

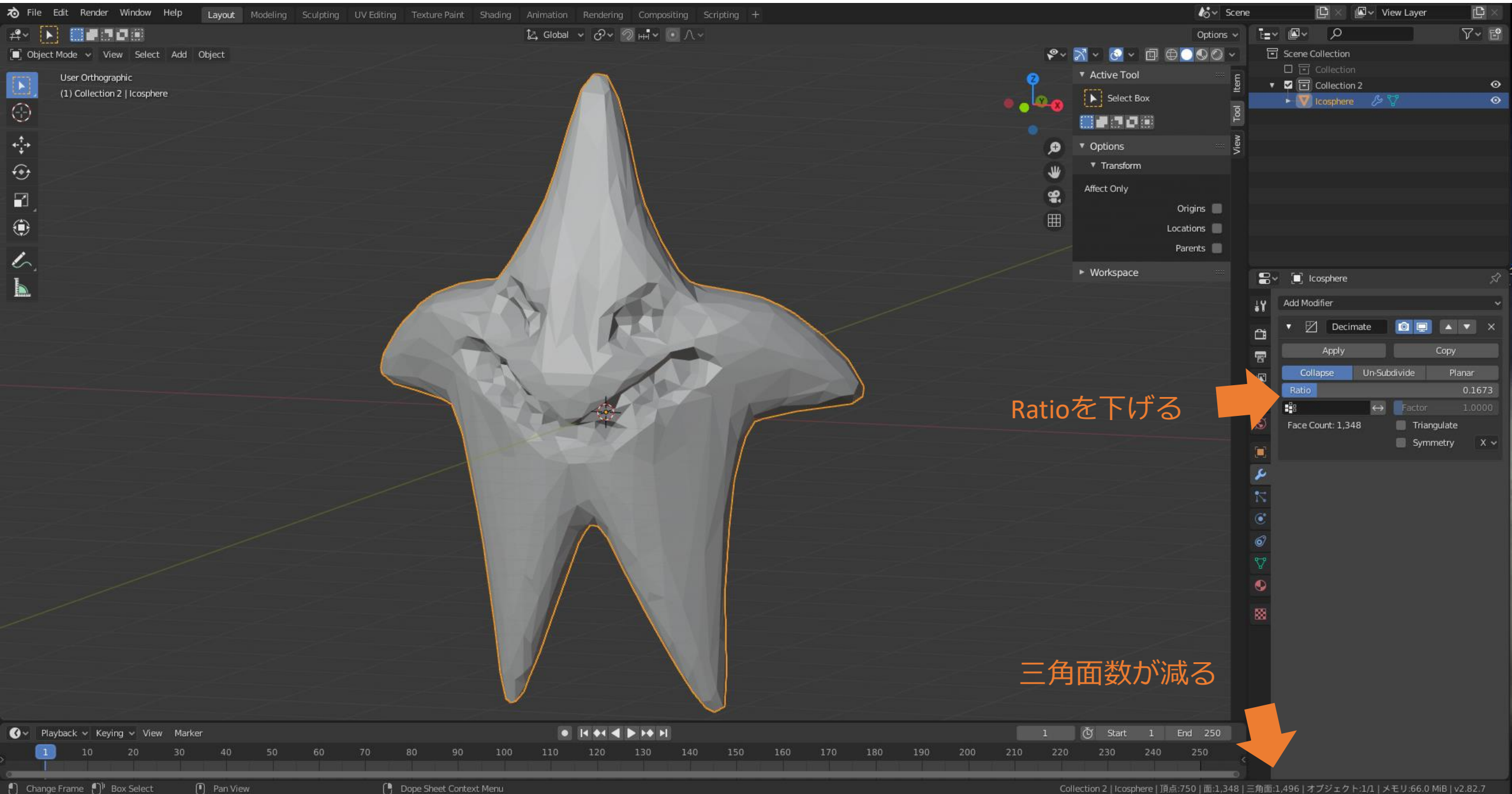


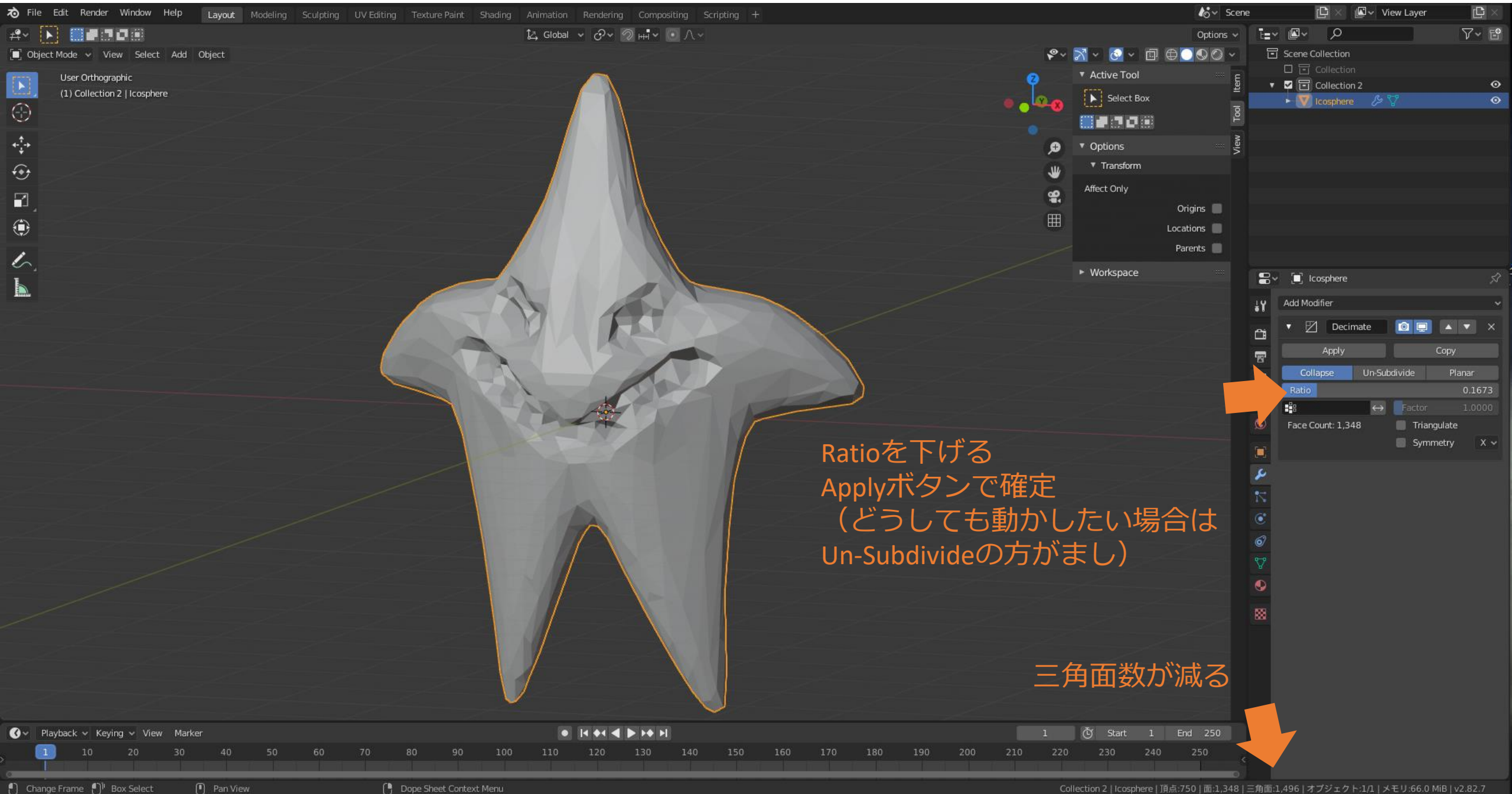


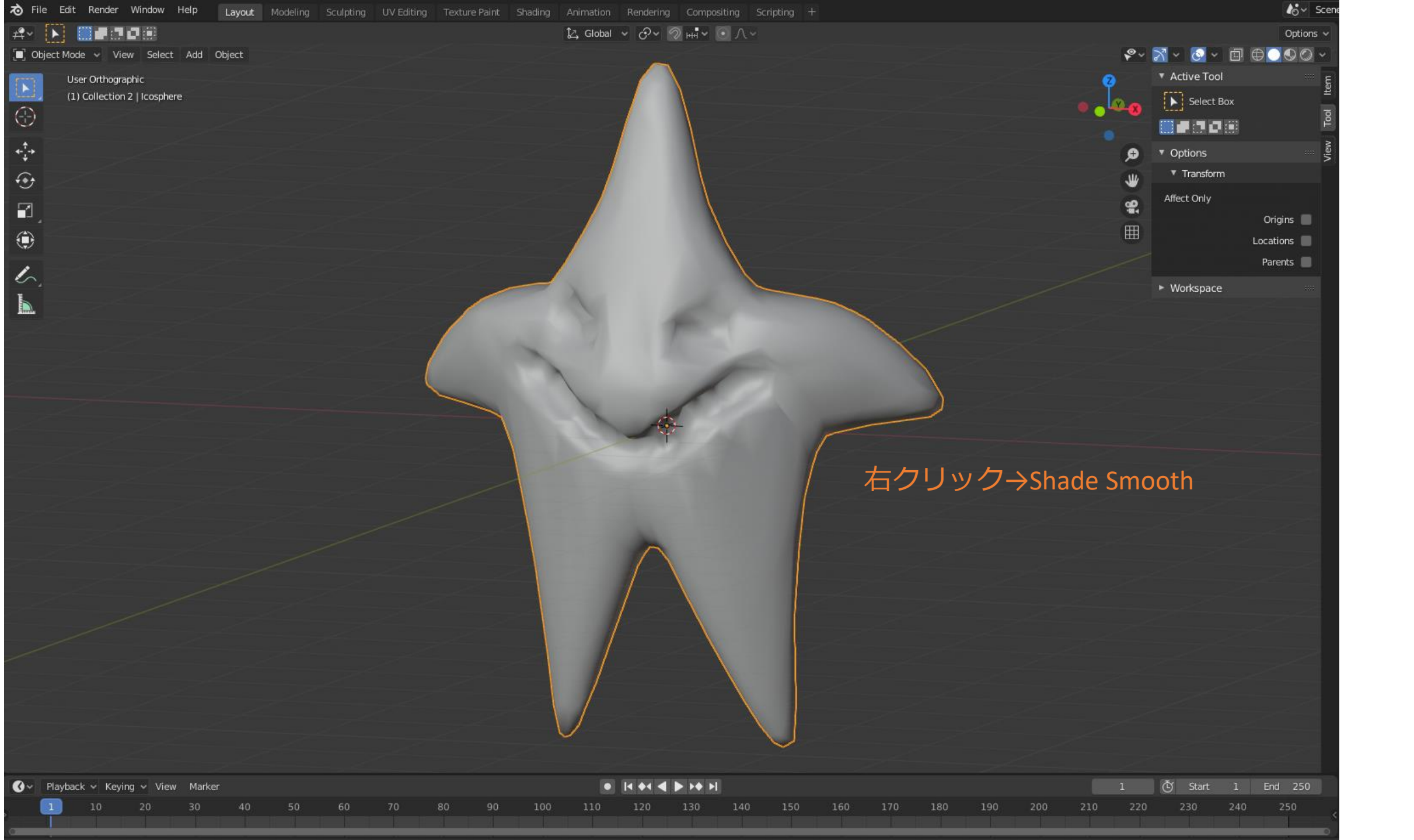
轻量化



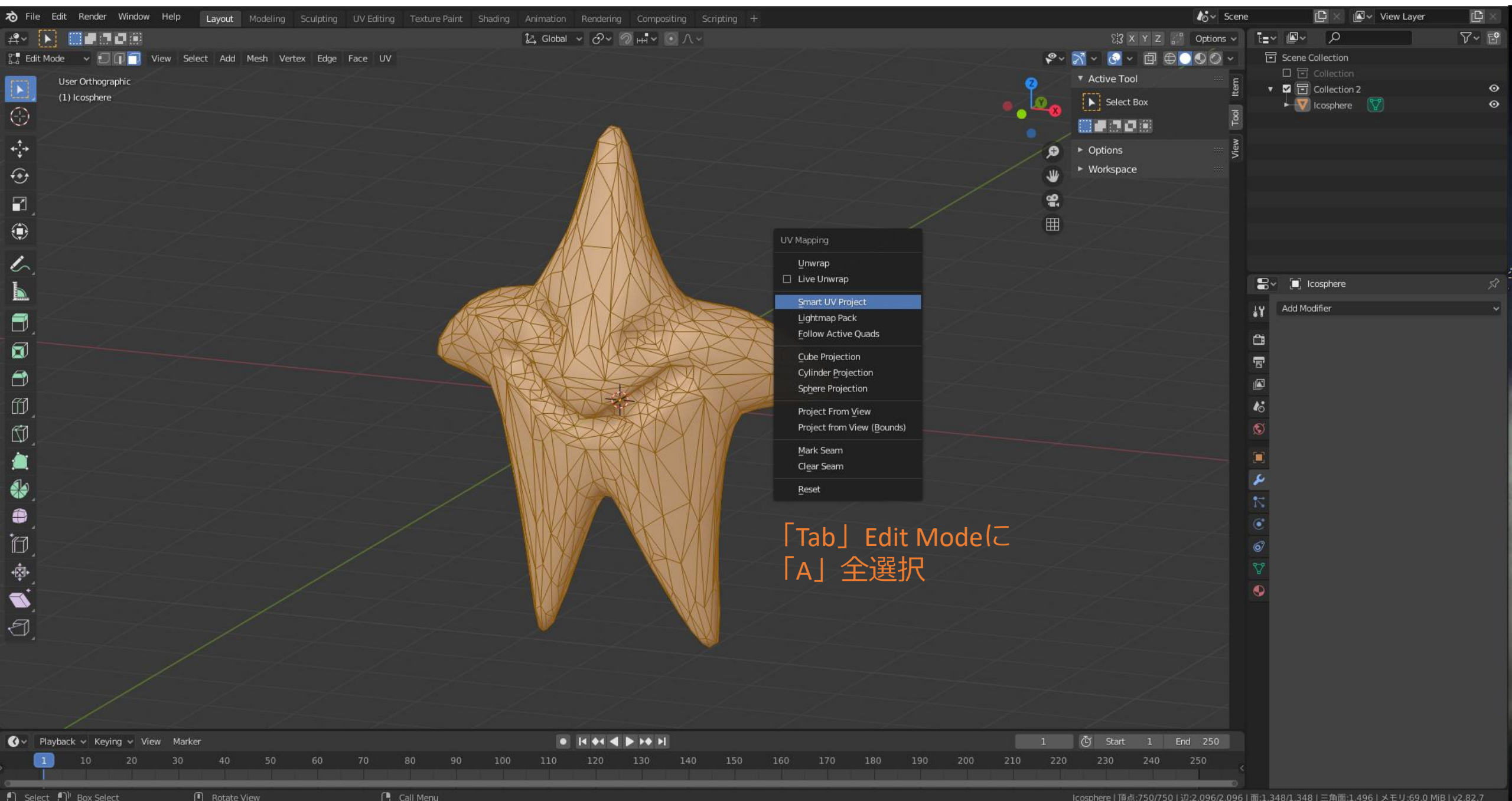




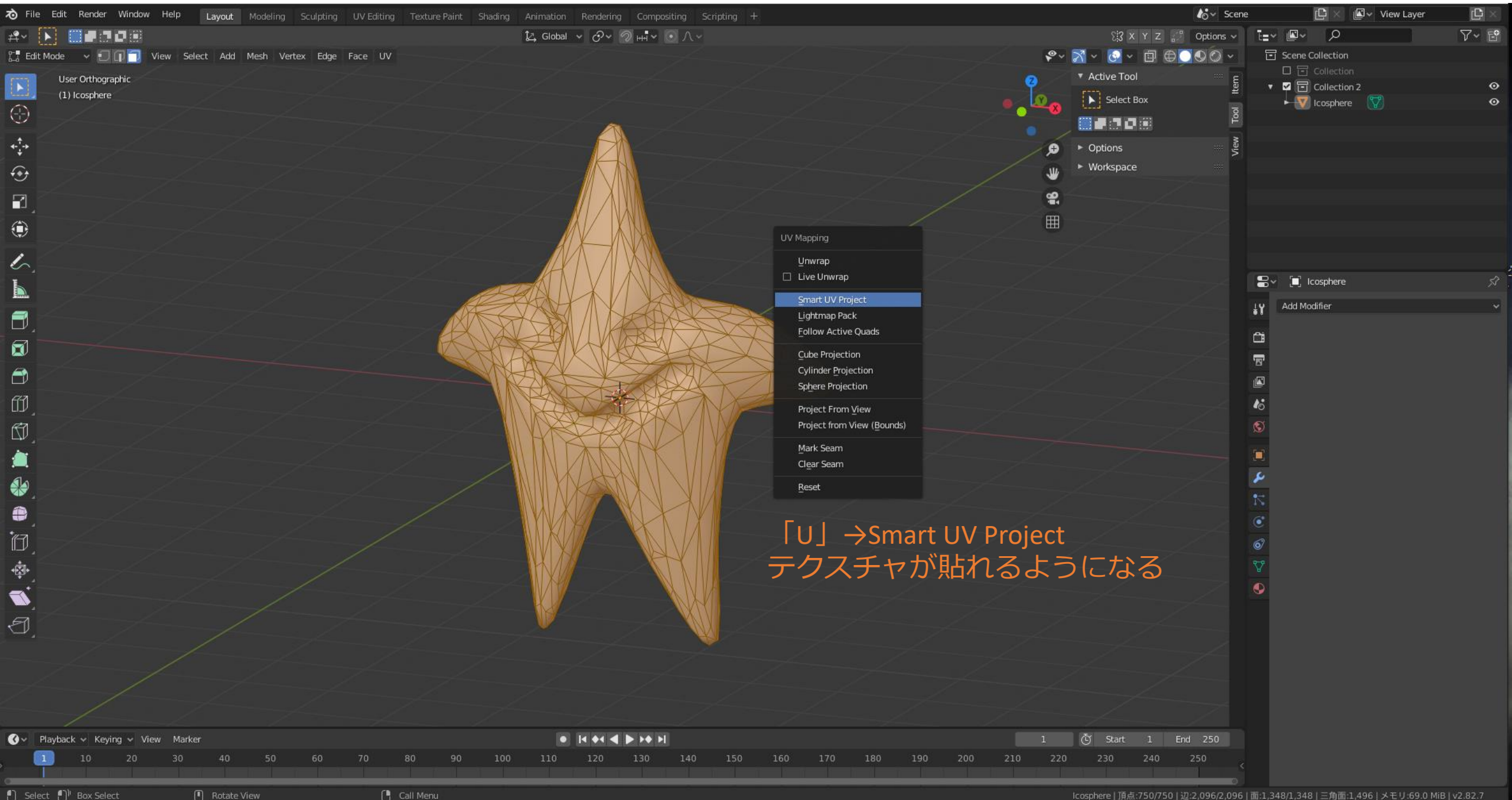




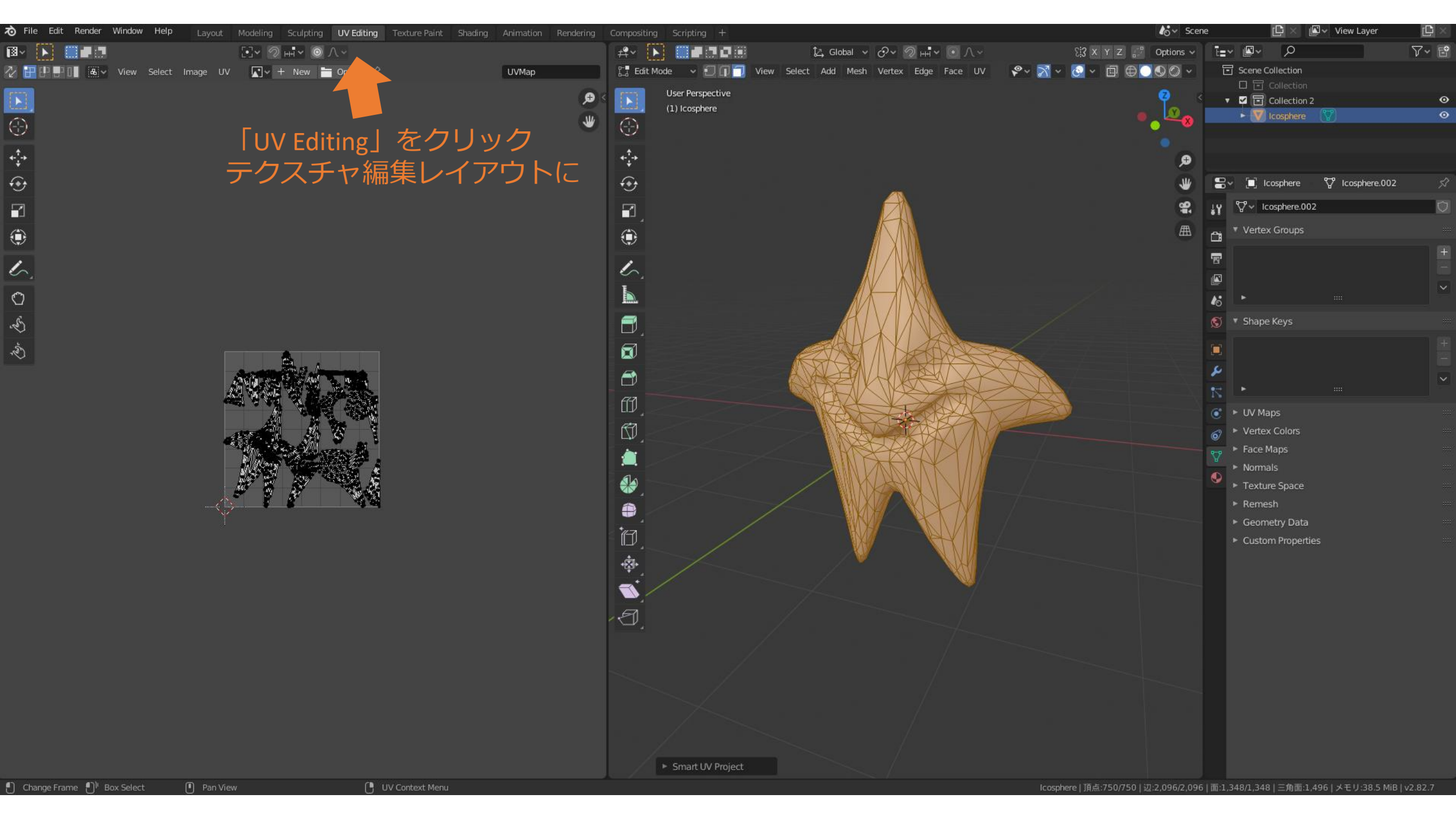
テクスチャペイント

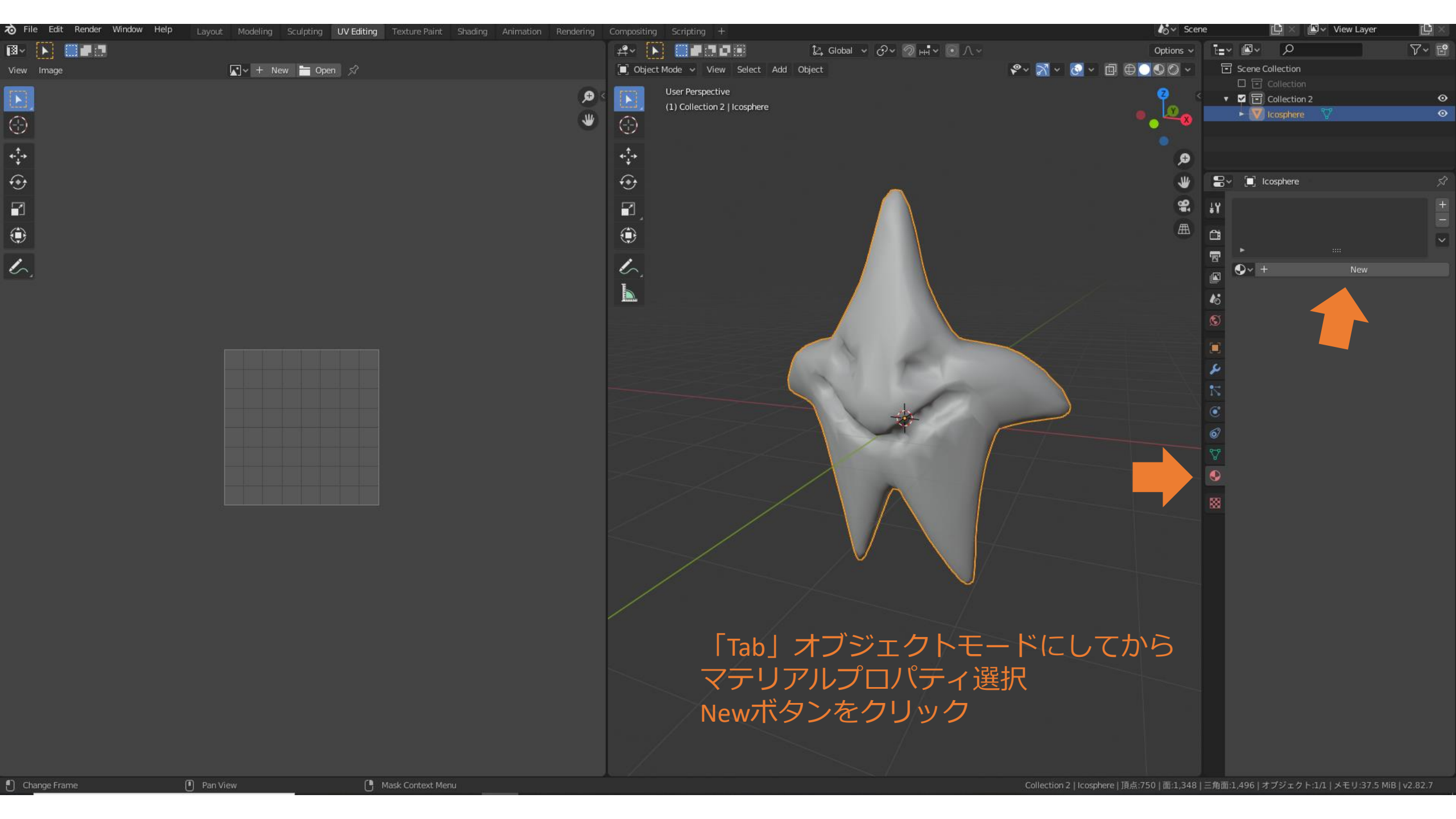


「Tab」 Edit Modeに
「A」 全選択

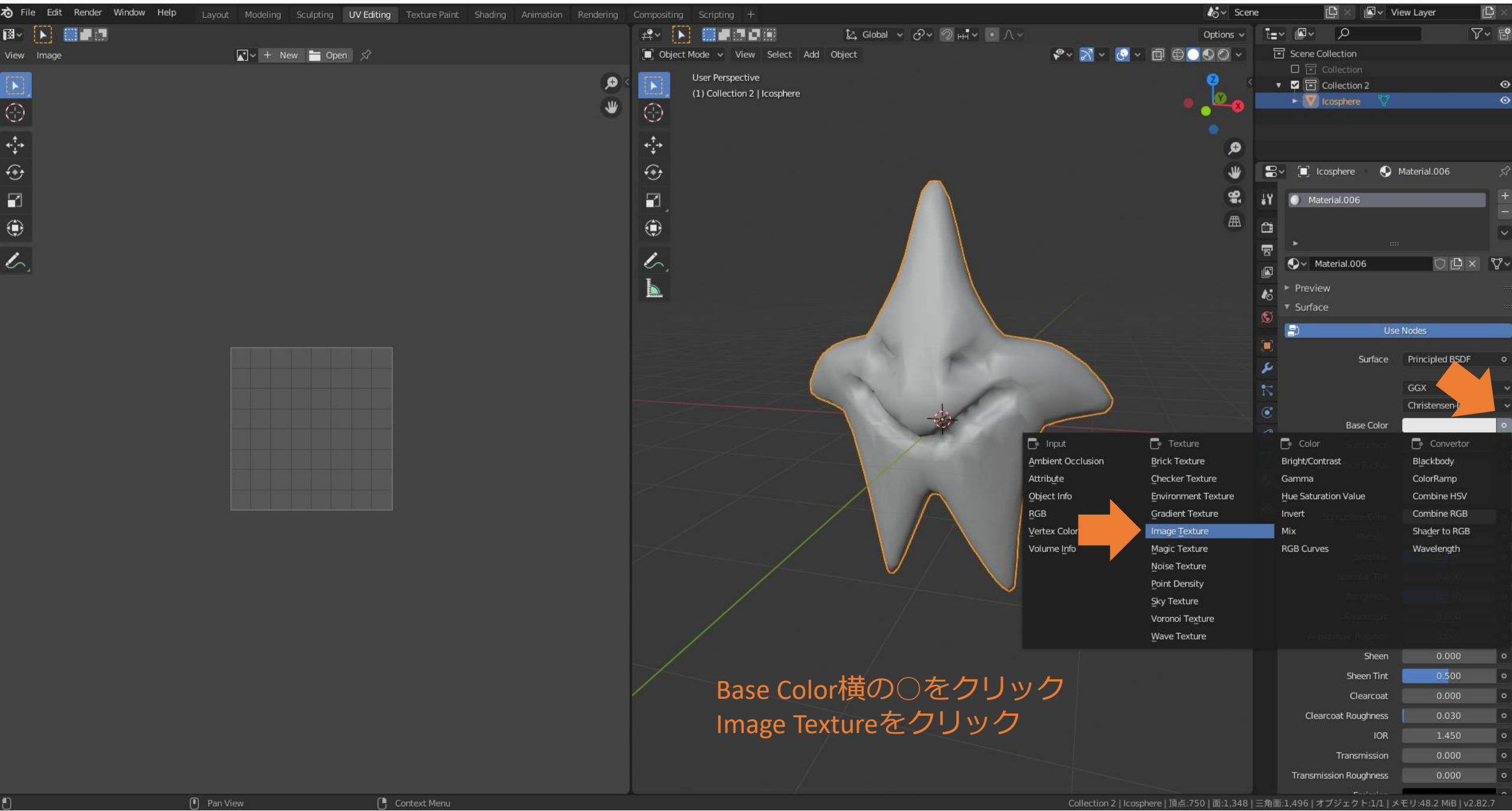


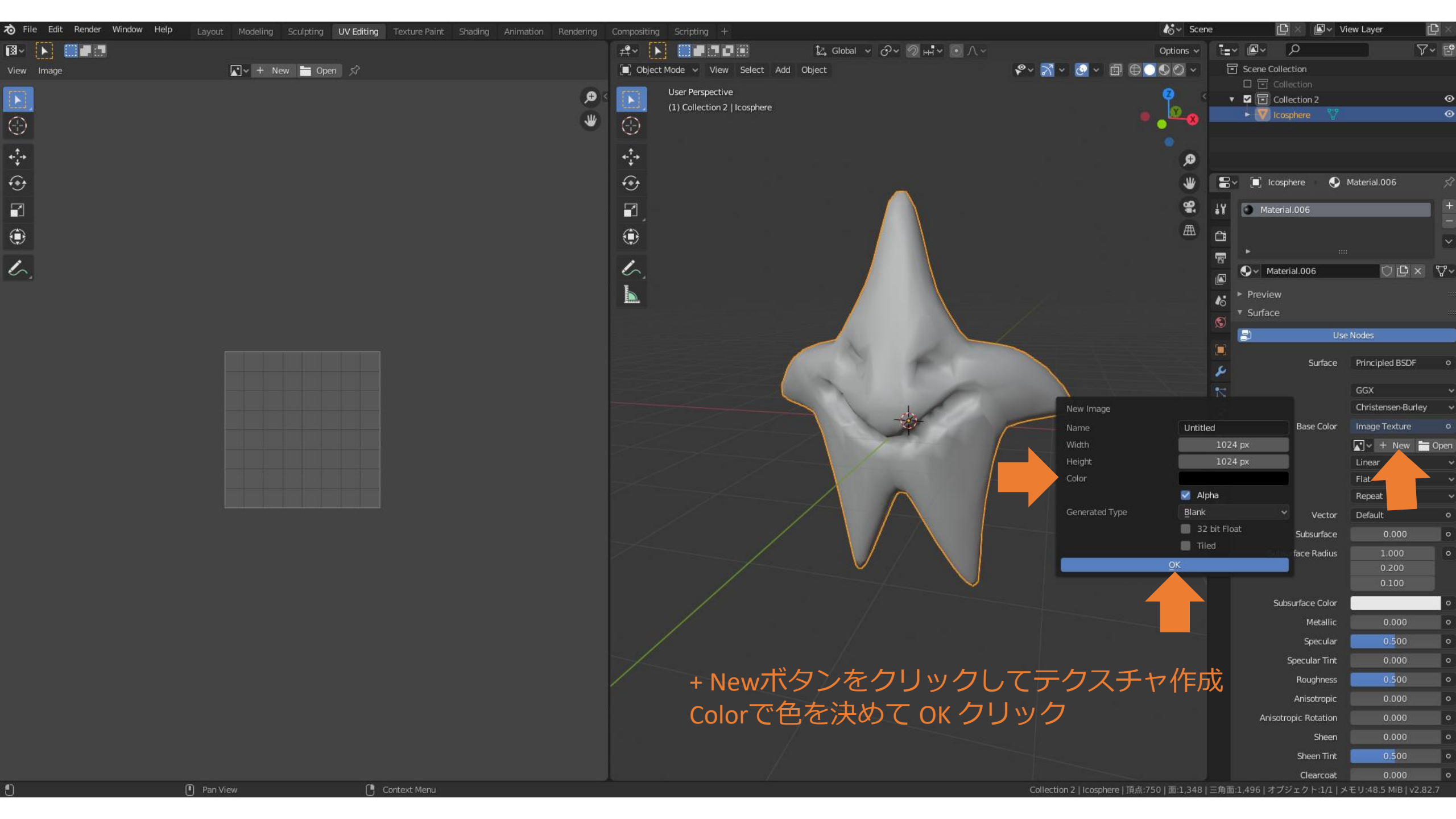
「U」 → Smart UV Project
テクスチャが貼れるようになる



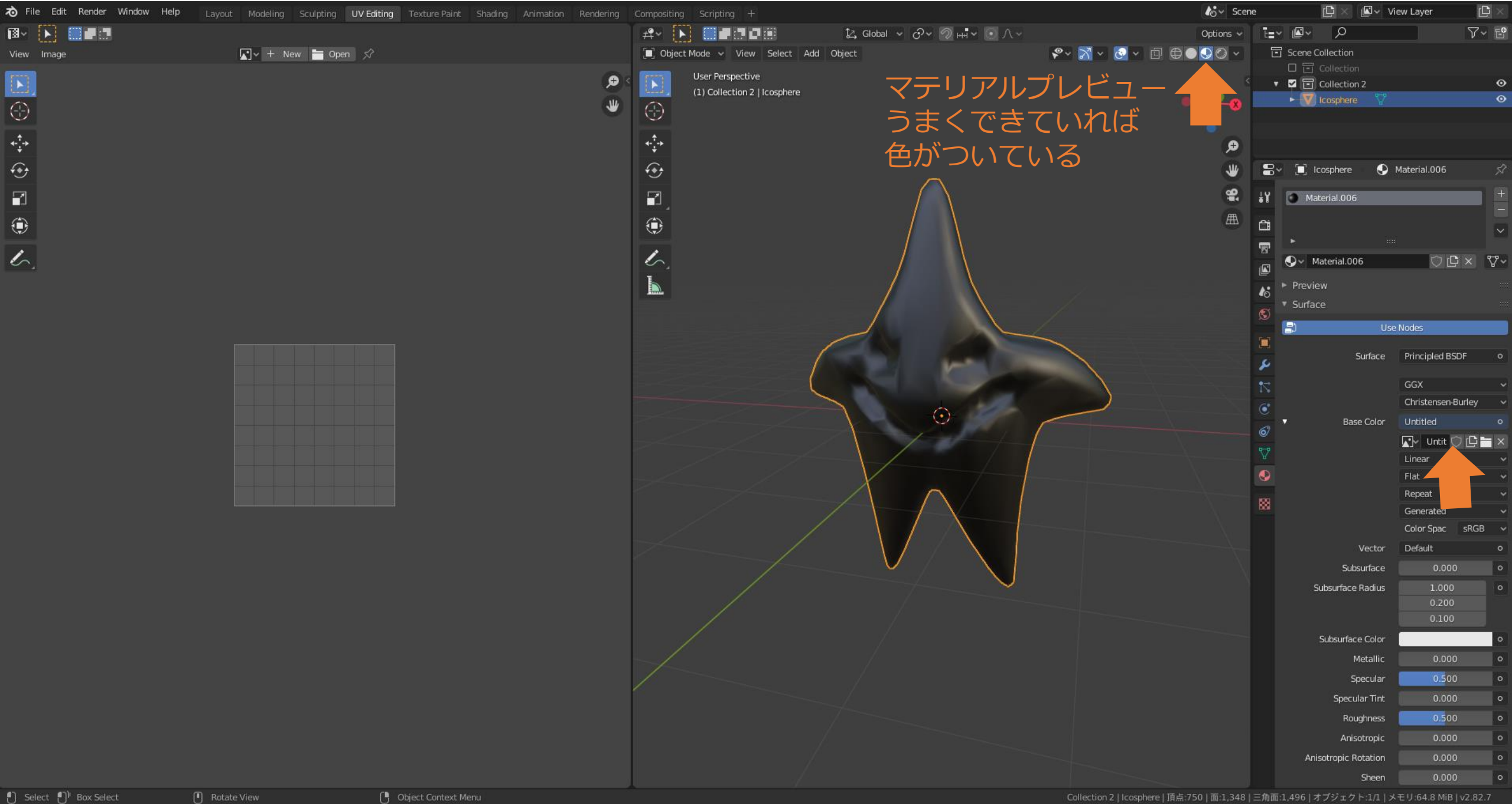


「Tab」オブジェクトモードにしてから
マテリアルプロパティ選択
Newボタンをクリック

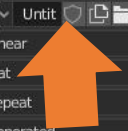


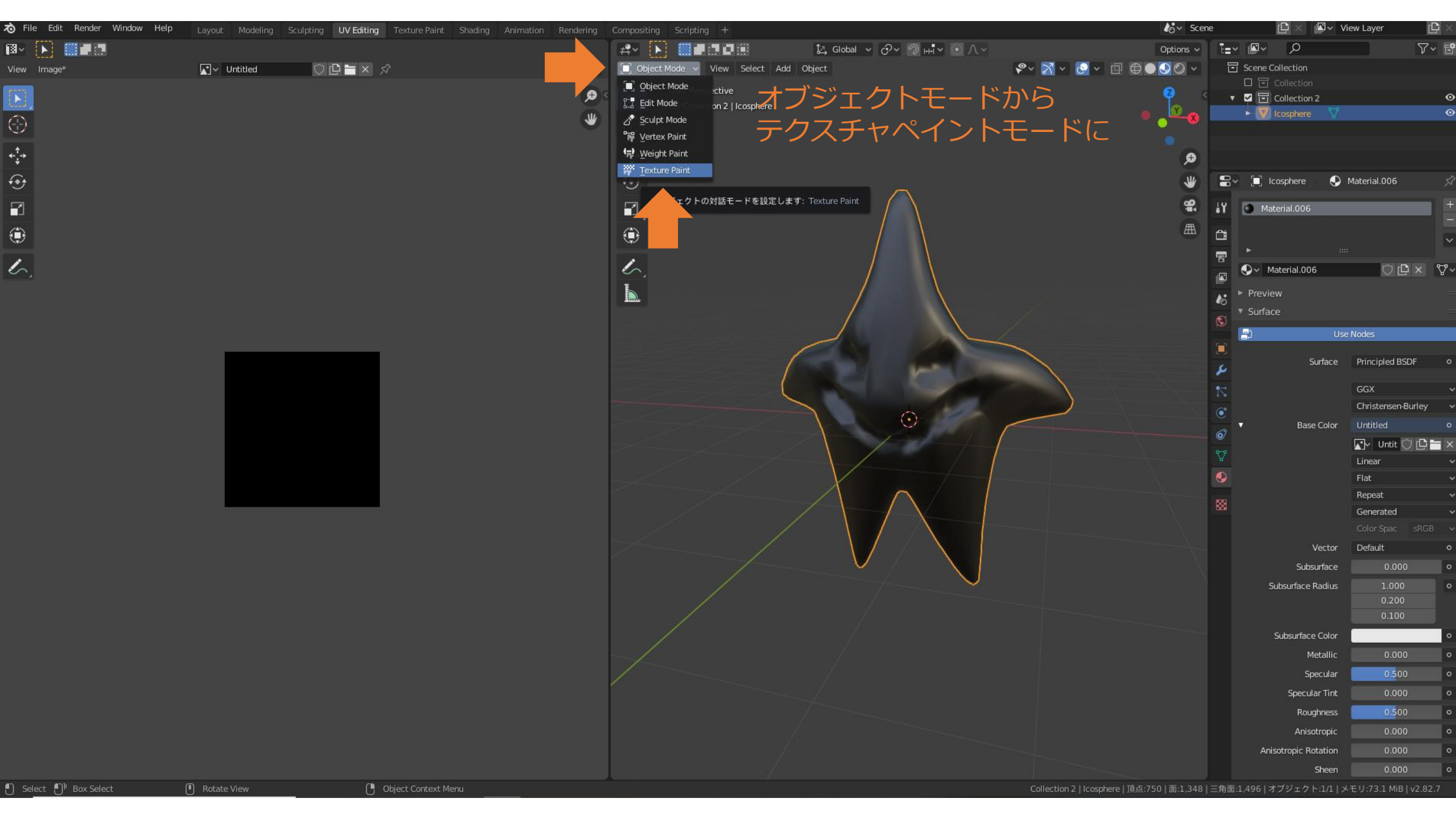


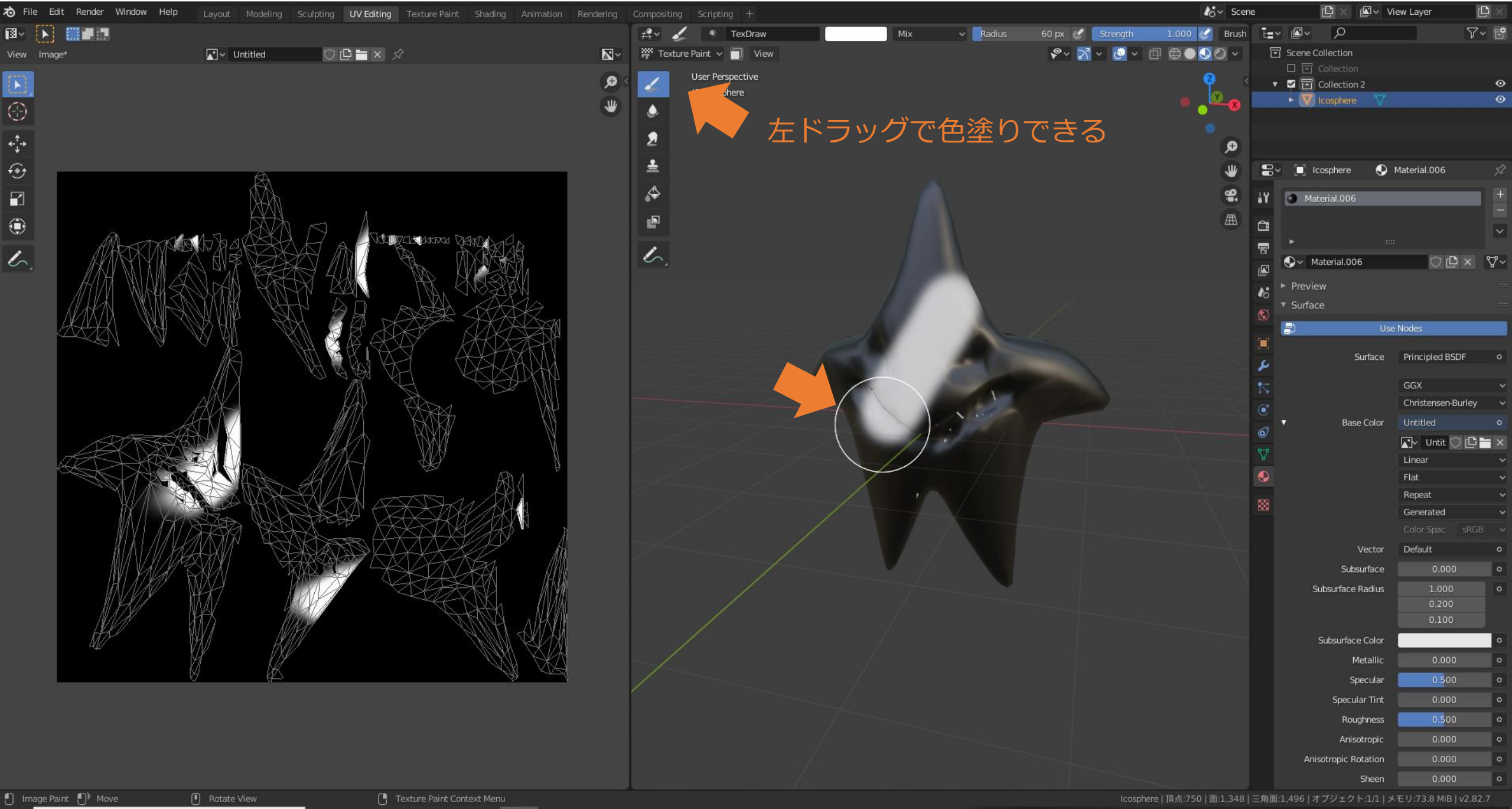
+ Newボタンをクリックしてテクスチャ作成
Colorで色を決めて OK クリック

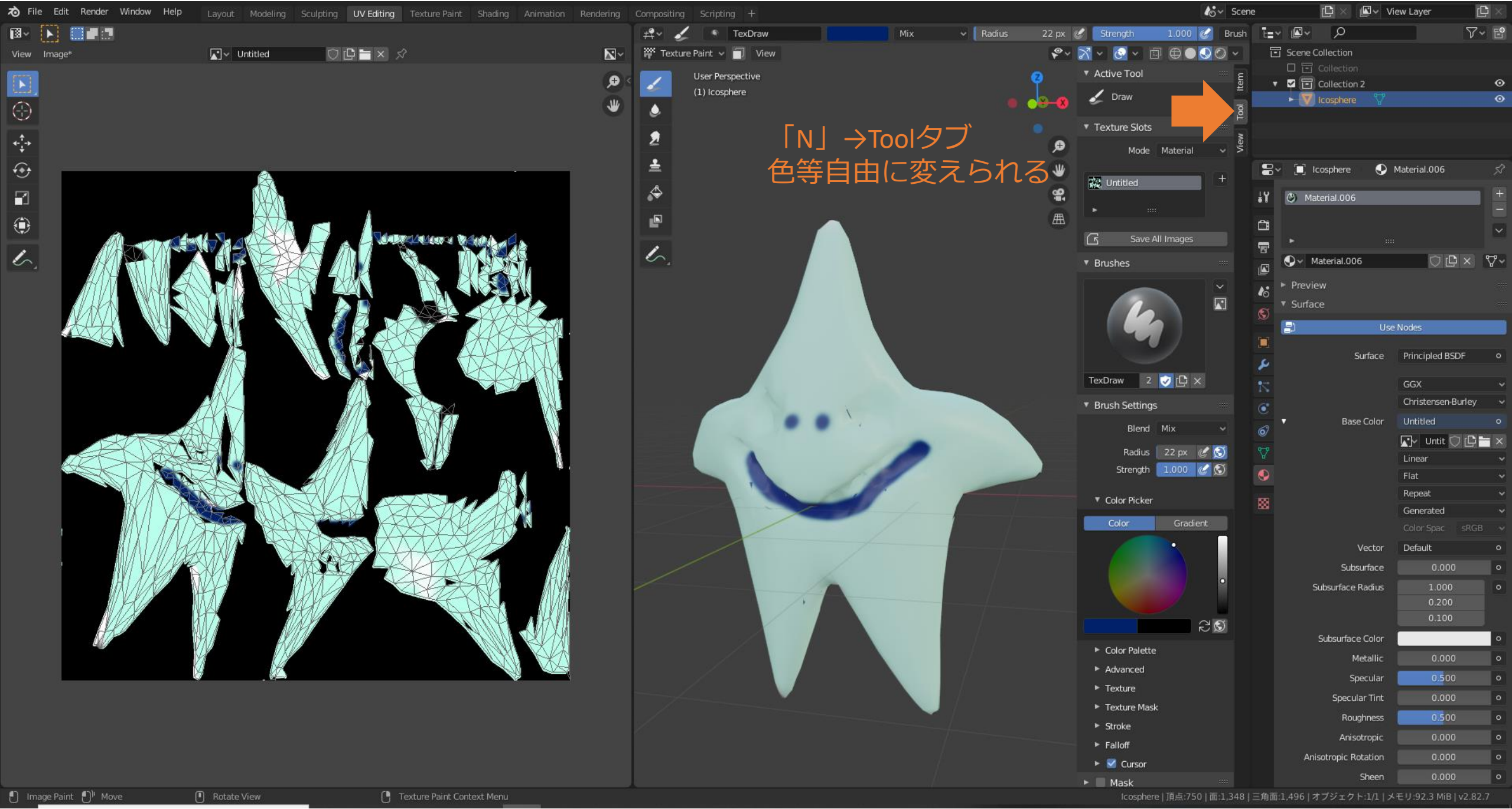


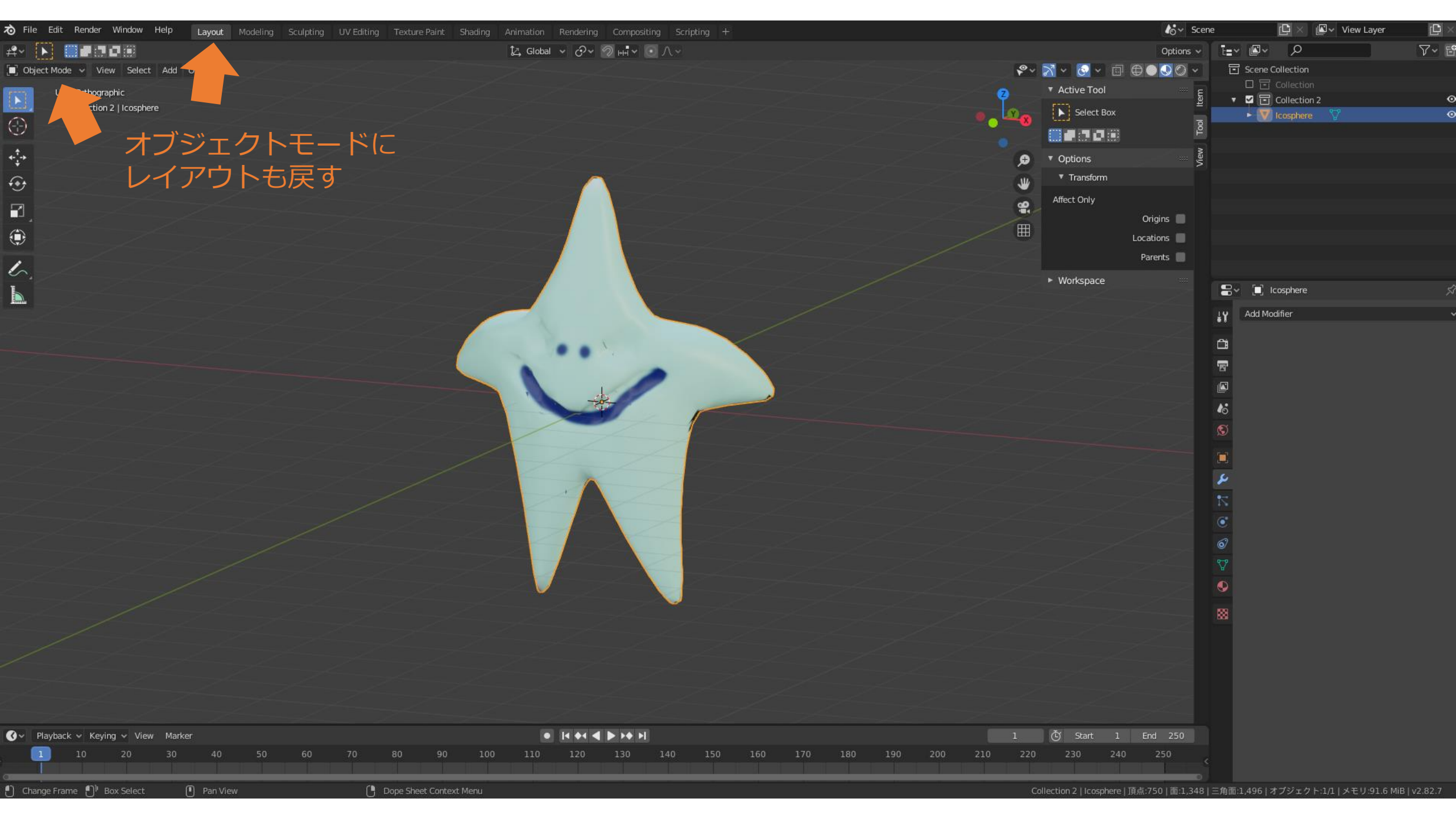
マテリアルレビュー
うまくできていれば
色がついている











オブジェクトモードに
レイアウトも戻す

参考

- <https://youtu.be/8-G4DzbFo4Q>
- <https://vtuberkaibougaku.site/2021/06/28/sculpt-modeling/#toc1>