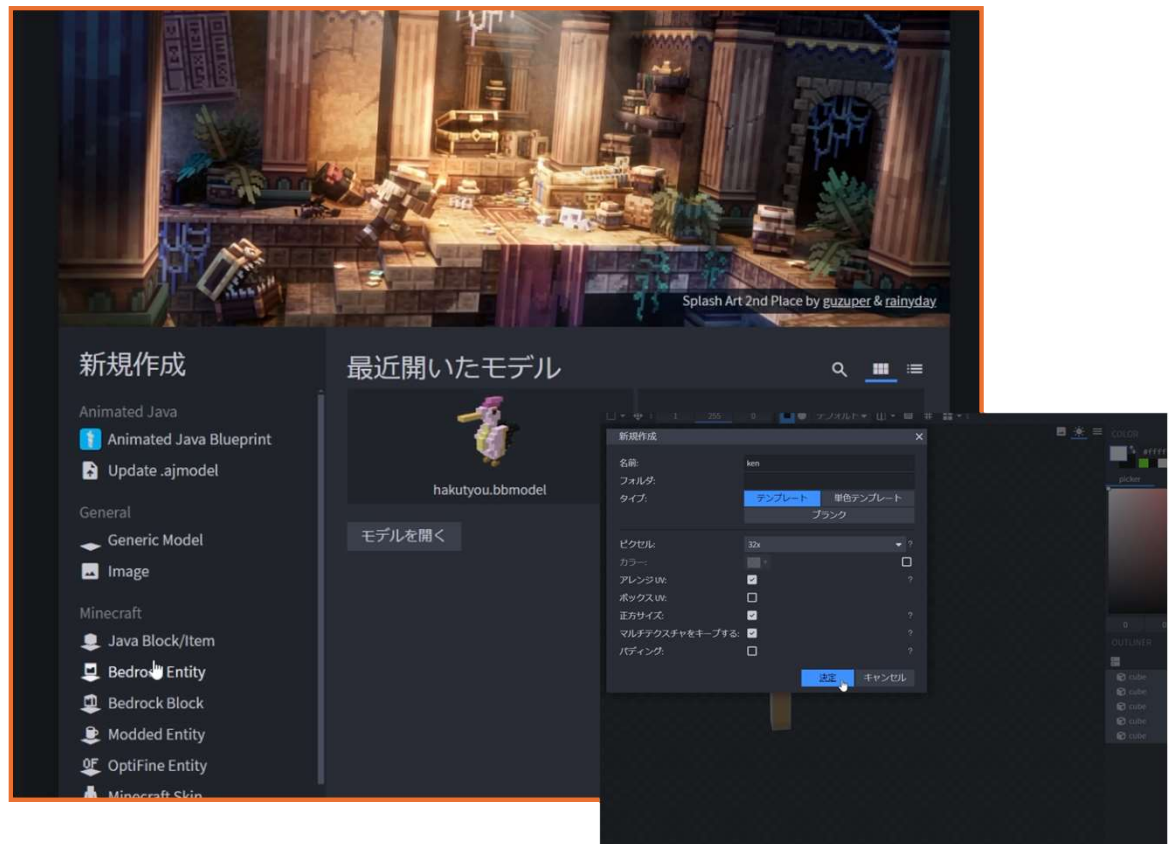


Mcreator1-1



1. 形を作る

- **ブロックベンチ** というソフトを使うよ！
- **キューブ**（四角）を足したり動かしたりして、形を作る

2. 色をつける

- **バケツツール** で一気に色をぬる
- **ブラシツール** で細かくぬることもできる
- **ミラーペイント** を使うと、左右同じようにぬれるよ

3. できたものを保存

- **モデル（形）** を **JSON** という名前で保存する
- **色（テクスチャ）** を **PNG** という名前で保存する

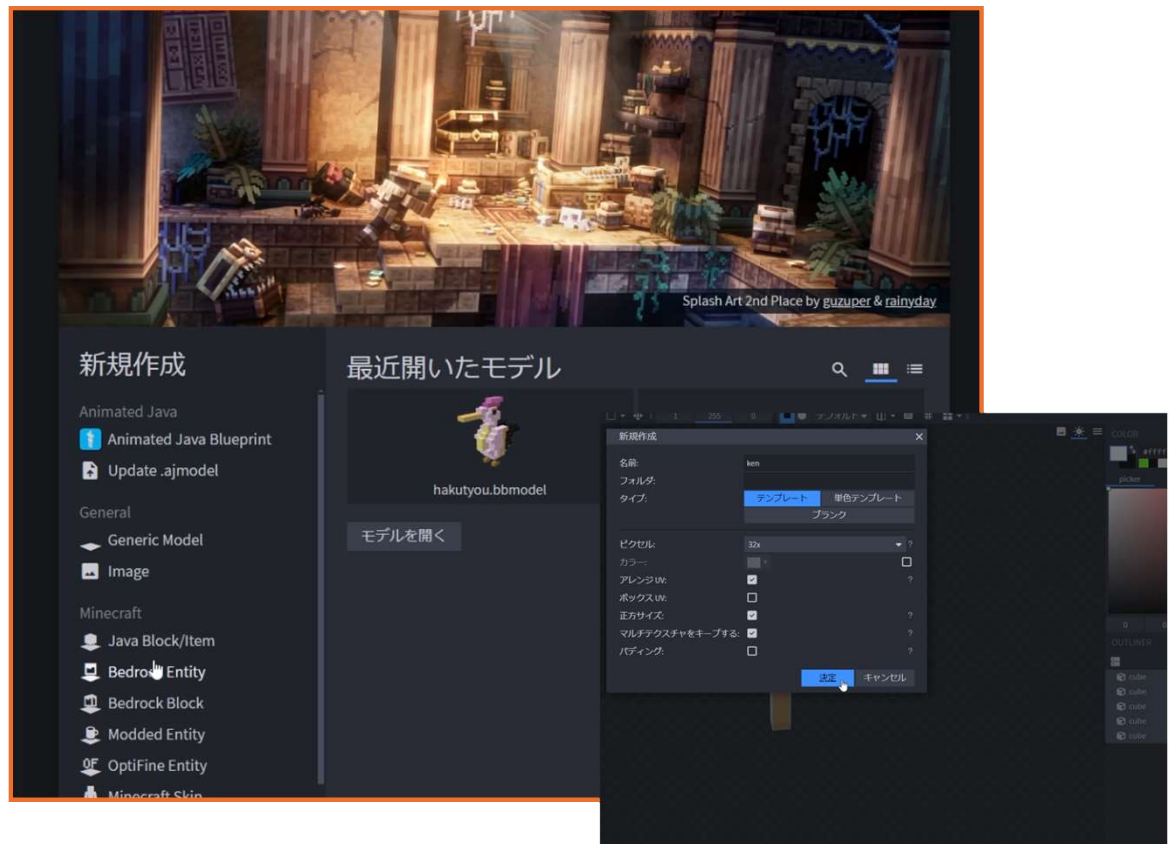
4. クリエイターに入れる

- 持ち方や見え方を調整する

5. ゲームでためす

- ゲームでちゃんと表示されるかチェック！

Mcreator1-1



1. モデルの作成

- **Blockbench**（ブロックベンチ）で新規モデルを作成
- **キューブ**を追加し、移動・サイズ調整・複製して形を作る
- 今回は「**大きい包丁**」をモデリング

2. テクスチャの作成

- **ペイントツール**を使い、バケツやブラシで色を塗る
- **ミラーペイント**を利用して左右対称に描く

3. モデルとテクスチャのエクスポート

- モデルを**JSON形式**、テクスチャを**PNG形式**で保存

4. クリエイターへのインポート

- モデルとテクスチャを**インポート**し、正しく適用
- **ディスプレイ設定**で持ち方や見た目を調整

5. ゲーム内で動作確認

- クリエイティブモードで**表示や動作を確認**
- 次回は「**モブ（敵キャラ）**」の作成に挑戦予定