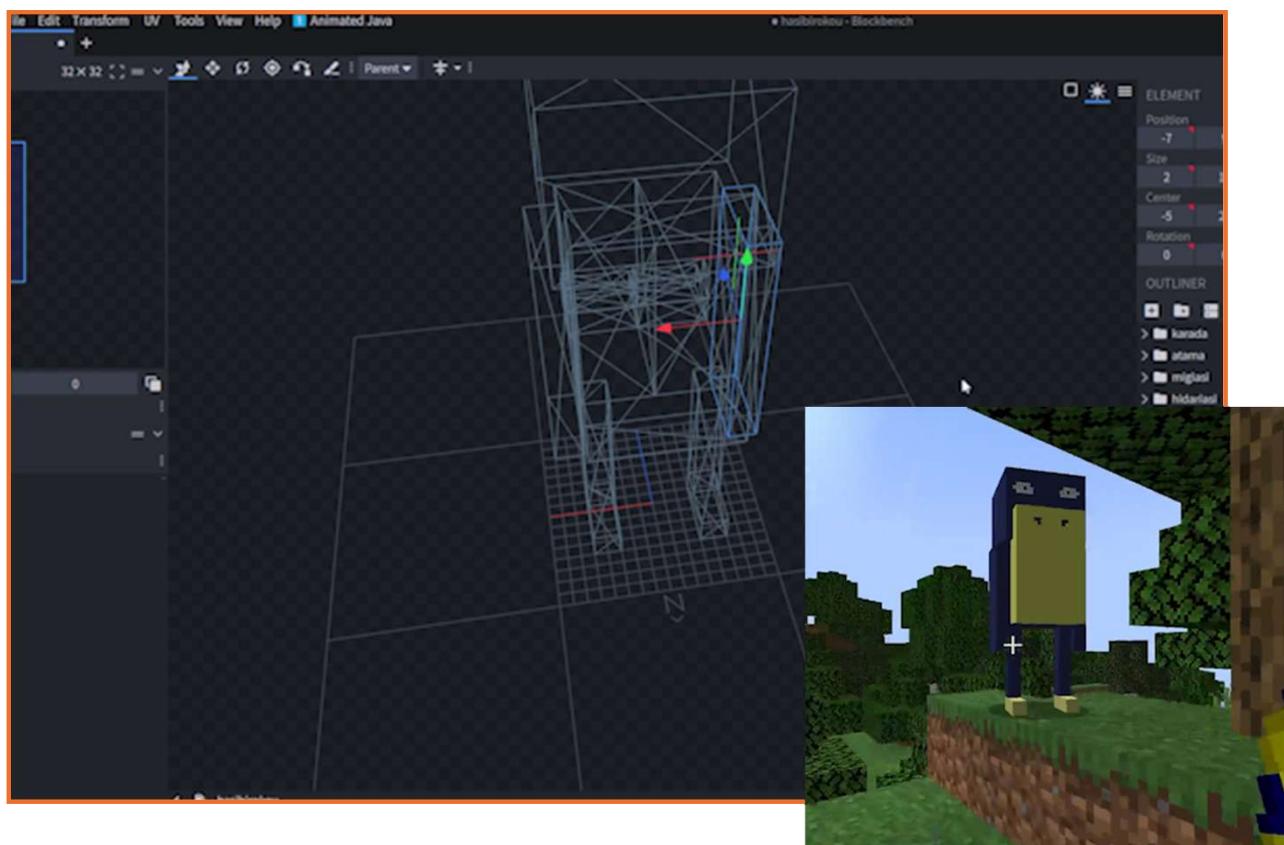


# Mcreator1-4



## 1. 体を作る

- 左右対称モード をオンにして、かんたんに形を作る
- 体・頭・手・足をグループ分けする

## 2. 動くところを決める

- Zキーをおして、「ほね」を見えるようにする
- くるくるまわる中心を、体・手・足の正しい場所にする

## 3. 色をぬる

- バケツツールで、ざっくり色をぬる
- ブラシツールで、くちばしや羽を細かくぬる
- 左右同じ色にするミラー機能も使えるよ

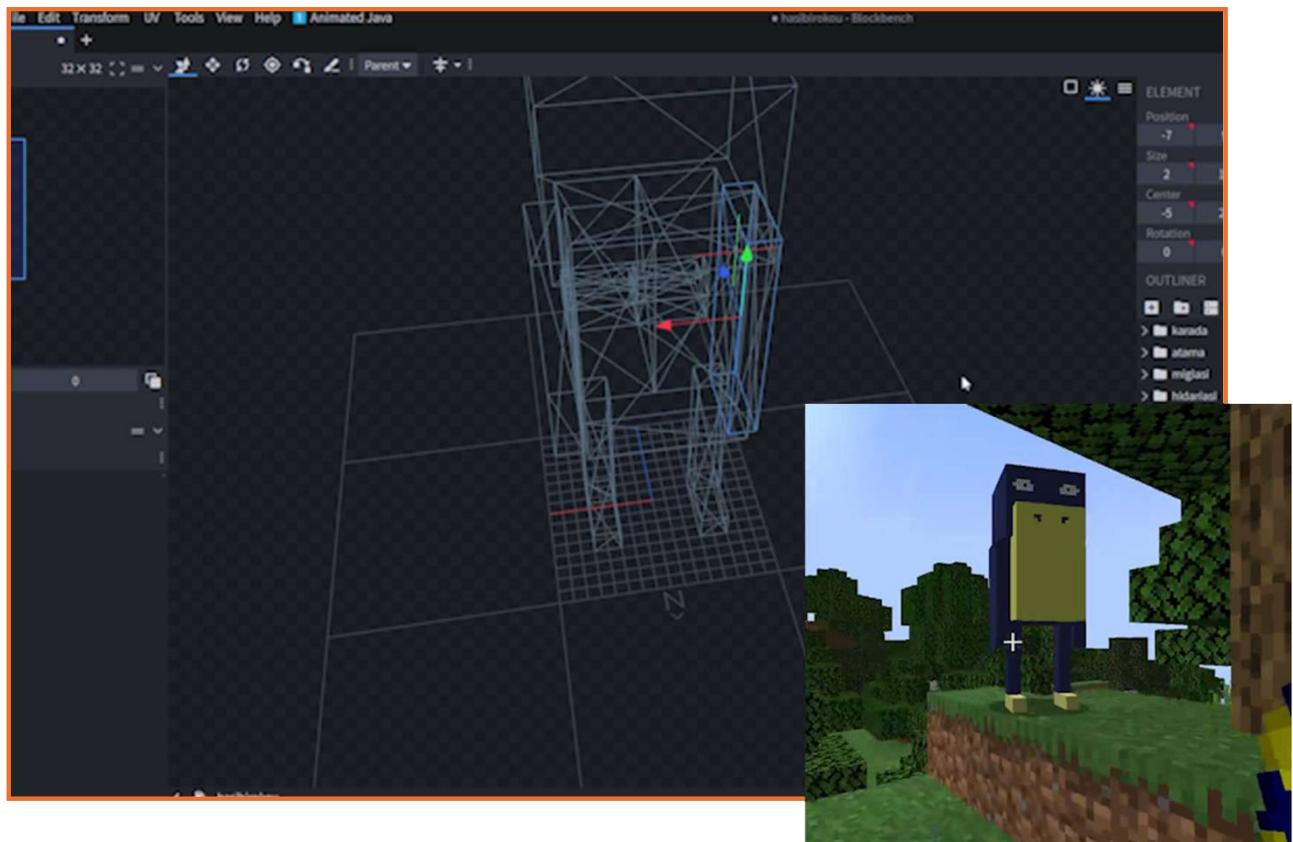
## 4. ゲームに入れる

- モデル（形）を保存して、ゲームのクリエイターに読みこむ
- アニメーション（動き）をつける（手をふる、歩くなど）
- 色（テクスチャ）をセットする

## 5. ゲームでうごかす

- ゲームでハシビロコウを出してみる！
- ちゃんと歩いたり動いたりするかチェック

# Mcreator1-4



- **1. モデルを作る**
  - ミラーモデリングを使い、左右対称に作る
  - 体・頭・足・手をグループ分けして整理
- **2. 関節（動く部分）を設定**
  - Zキーで「スケルトン」表示に切り替え
  - ピボット（回転の中心）を体や手足の正しい位置に調整
- **3. 色をつける**
  - バケツツールで大まかに色を塗る
  - ブラシツールで細かい部分を調整
  - くちばしの裏など、見えにくい部分も塗る
- **4. Mcreatorに入れる**
  - JSON形式でエクスポートし、クリエイターにインポート
  - アニメーションの設定（頭・手・足の動き方を調整）
  - テクスチャ（色）を適用
- **5. ゲームで動作確認**
  - ハシビロコウをスポーン（出す）して動きを確認
  - 移動や攻撃の設定を変更できる