

12 Tvorba textury hůlky

V této kapitole si ukážeme, jak můžeme vytvořit vlastní texturu pro item. Vytvoříme si texturu pro naši hůlku.

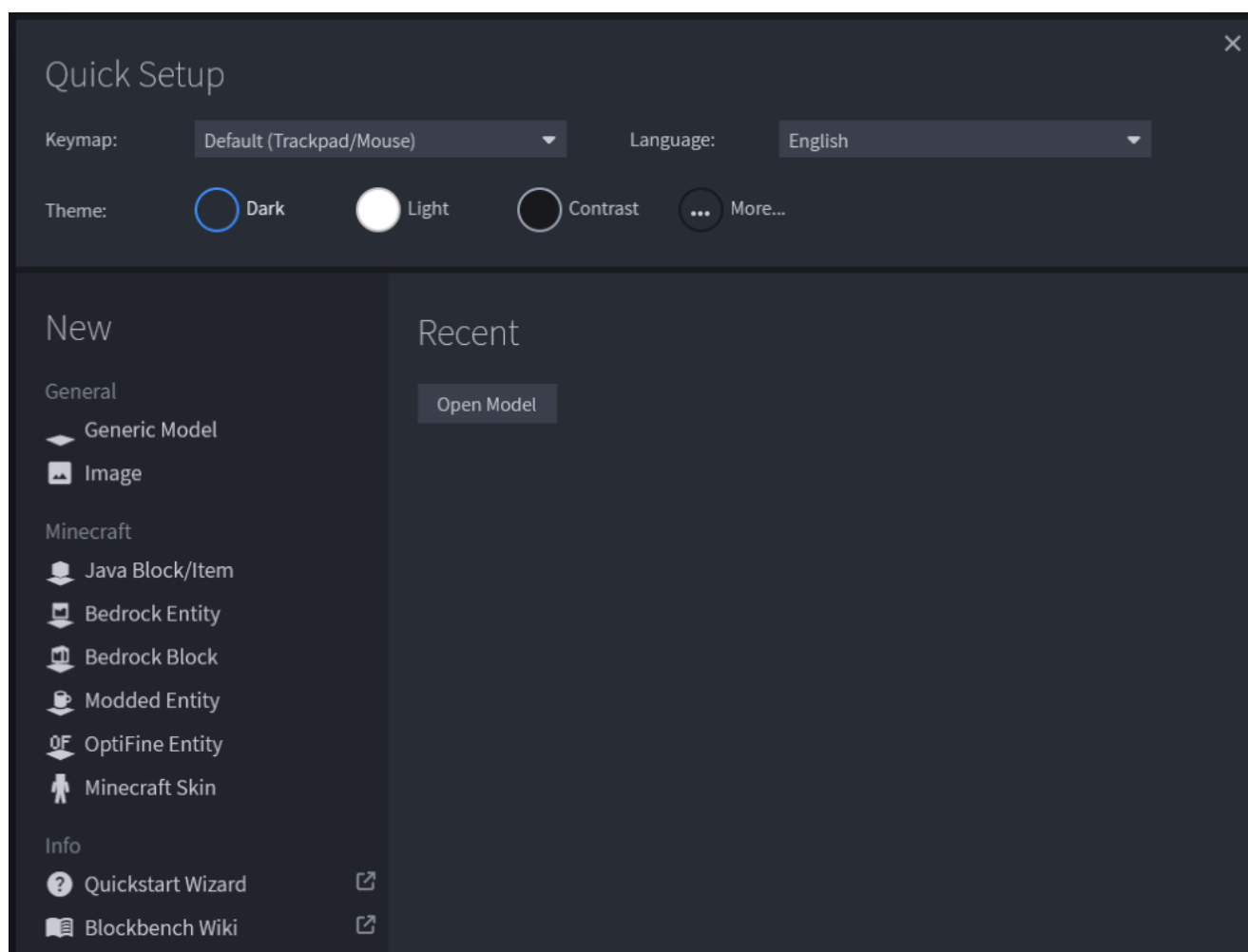
Blockbench

Texturu budeme tvořit v aplikaci Blockbench, kterou najdeme na stránkách blockbench.net. Buď si aplikaci můžeme stáhnout pomocí tlačítka *Download* nebo si otevřít webovou verzi pomocí *Open web app*. Já budu používat webovou verzi, ale ovládání by mělo být stejné.

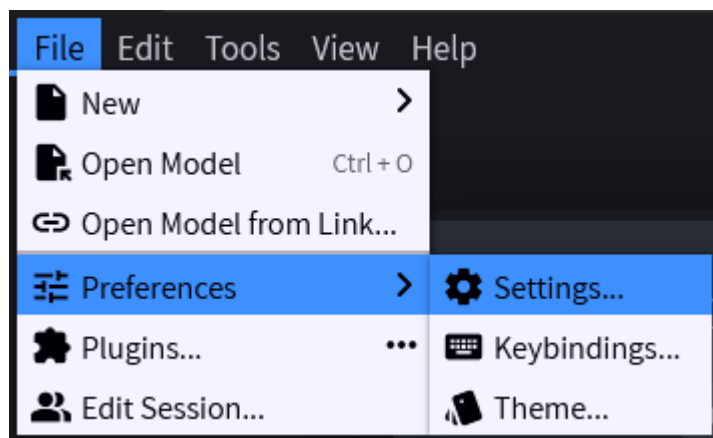
V této aplikaci se dají tvořit nejen obrázky, ale také 3D modely, které si ukážeme v následujících hodinách.

Nastavení

Pokud spouštíte aplikaci poprvé, tak by se vám mělo zobrazit úvodní nastavení, kde si můžete nastavit ovládání, jazyk a barevný režim aplikace. Pro ukázky budu používat aplikaci v angličtině a se základním ovládáním.

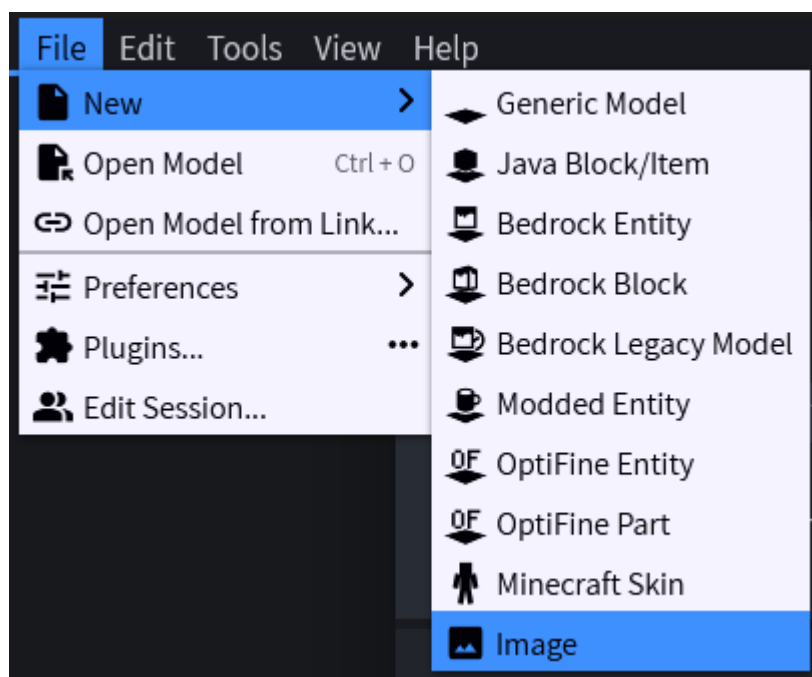


Pokud bychom později chtěli nastavení změnit, tak to můžeme udělat v menu nahoře *File > Preferences > Settings*

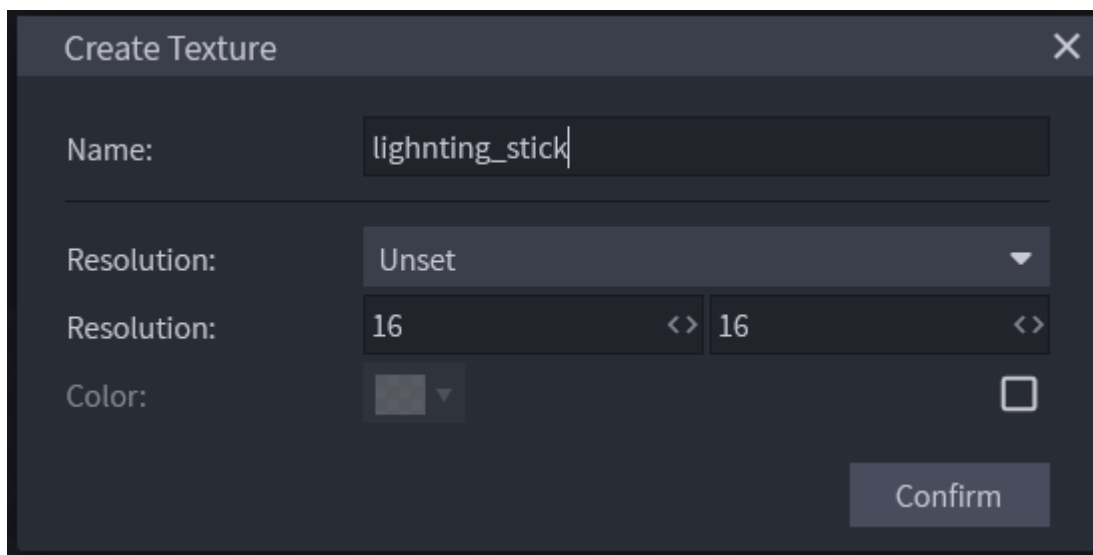


Vytvoření projektu

Projekt pro tvorbu obrázku si můžeme vytvořit buď z úvodní obrazovky, kde zvolíme možnost *Image* nebo opět pomocí menu nahoře, kde zvolíme *File > New > Image*.

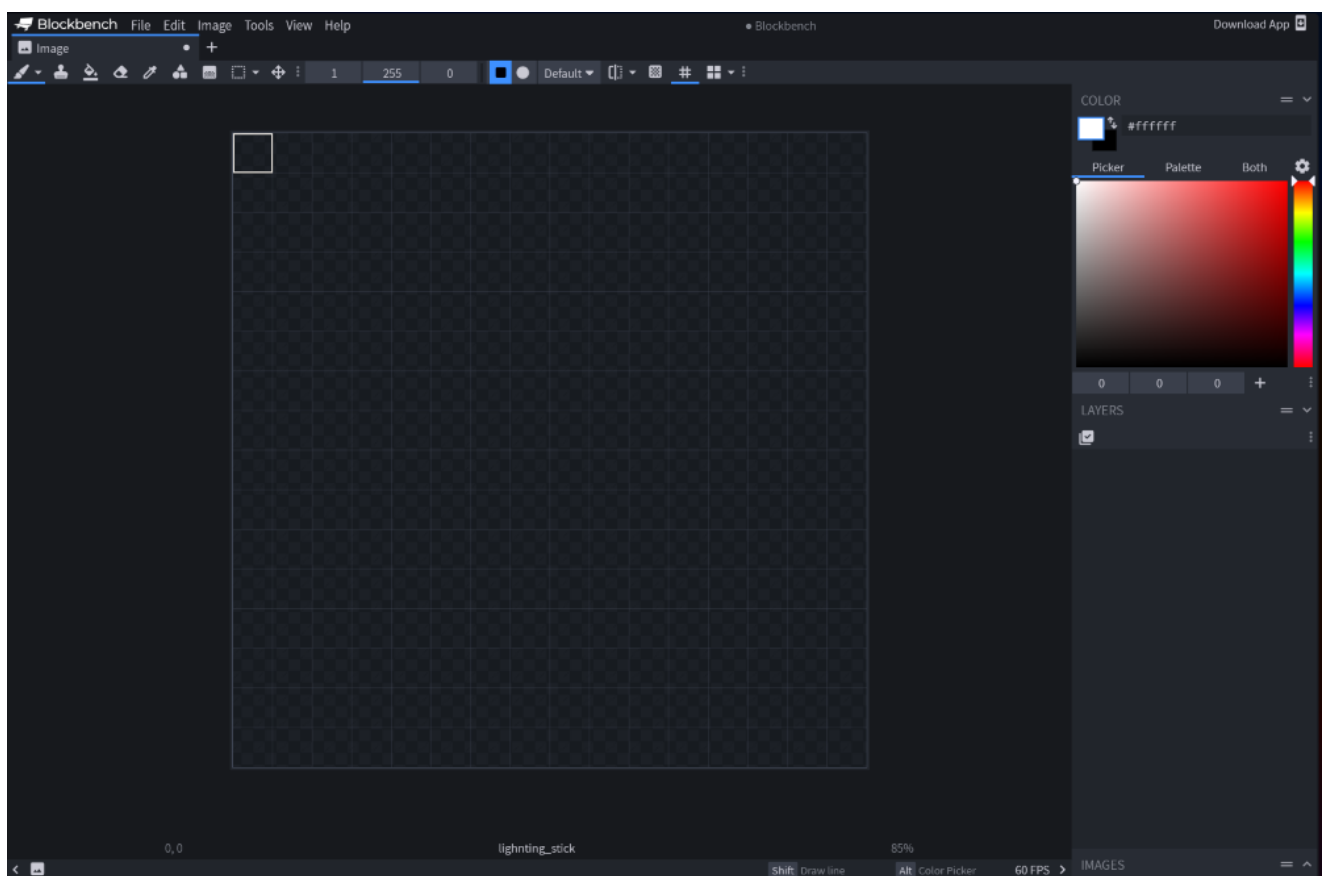


Po vytvoření projektu se nám zobrazí okno s nastavením projektu. Zde si nastavíme název textury - v našem případě název itemu `lightning_stick`. Dále si můžeme změnit rozlišení, ale doporučuji použít základní 16x16, které se používá v Minecraftu pro všechny itemy.



Ovládání

Okno, ve kterém budeme kreslit vypadá následovně:



Ve vrchní části obrazovky můžeme měnit nástroje a jejich nastavení. A v pravé části obrazovky můžeme měnit barvu.

Štětec

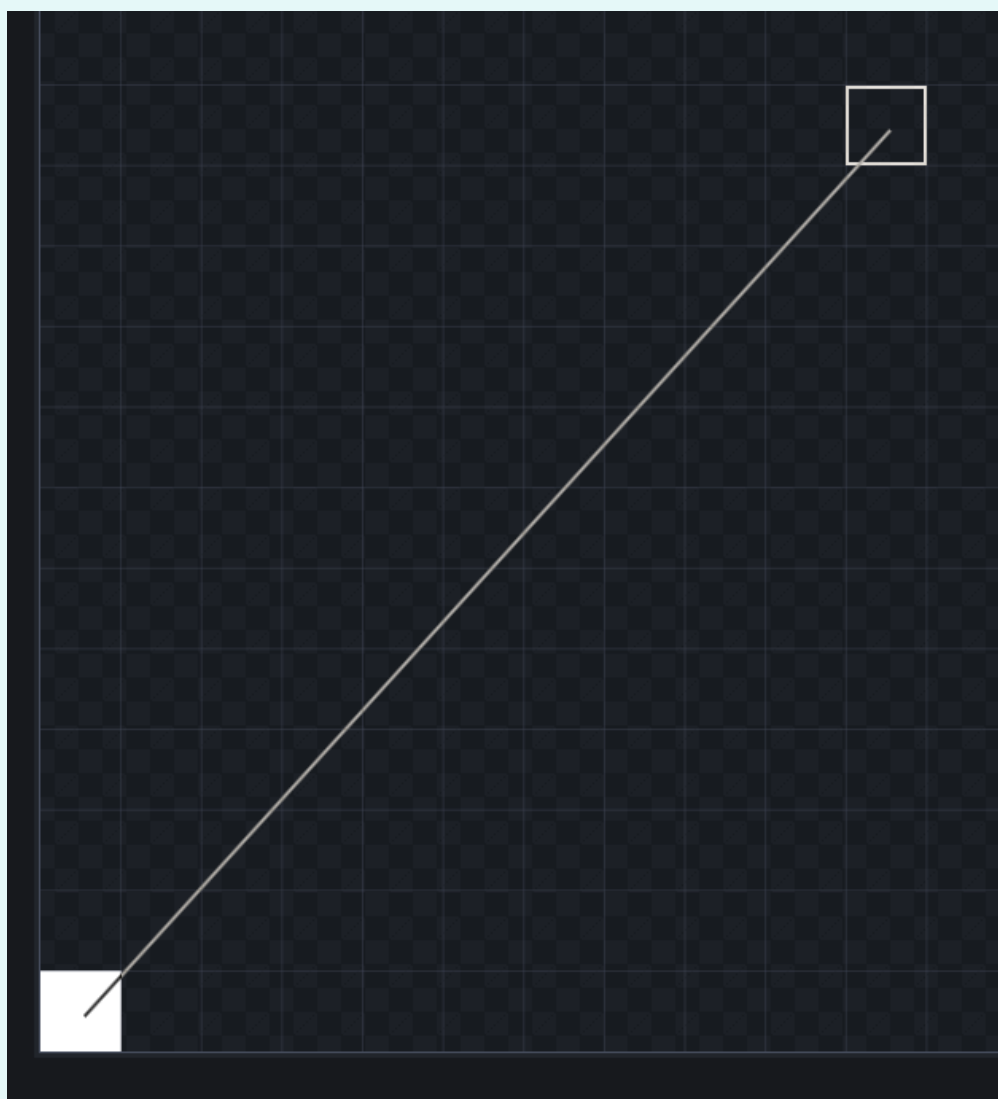


Jako první nástroj si ukážeme štětec. Ten používáme na kreslení a můžeme u něj měnit velikost - první číslo. Další čísla zatím nemusíme řešit.

Další užitečné nastavení je tvar štětce. Zde si můžeme vybrat mezi čtvercem a kolečkem. To najdeme v pravé části. Toto nastavení se ale projeví až u větších velikostí štětce.

Kreslení rovné čáry

Pokud chceme nakreslit rovnou čáru, tak klikneme levým tlačítkem na místo, odkud chceme, aby čára začínala a když poté držíme klávesu **SHIFT**, tak se nám zobrazí čára mezi prvním bodem a kurzorem myši. Když poté klikneme levým tlačítkem, tak se nám vyplní všechny čtverečky mezi těmito body.



Guma



Další z nástrojů je guma, pomocí které můžeme mazat to, co jsme nakreslili. Funguje úplně stejně, jako štětec, jen nekreslí, ale maže.

Tvary



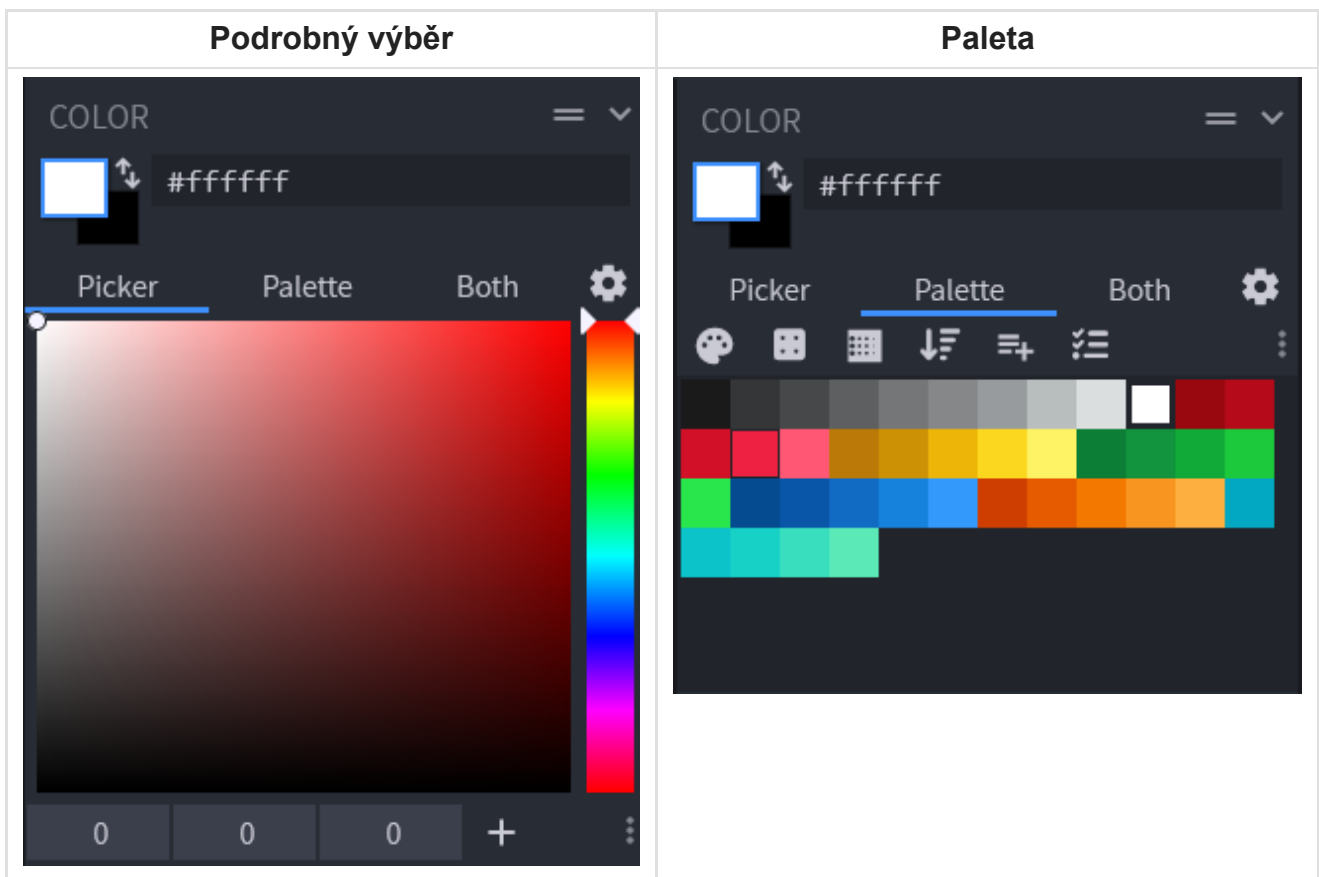
Poslední nástroj, který si ukážeme je kreslení tvarů. Můžeme si vybrat mezi obdélníkem a elipsou. U obou tvarů si můžeme vybrat, zda bude vyplněný nebo ne.

Pokud chceme kreslit čtverec nebo kolečko, tak stačí při kreslení držet klávesu `SHIFT`.

I zde si můžeme nastavit velikost, ale v tomto případě to bude mít vliv jen na šířku štětce v případě, že zvolíme nevyplněný tvar.

Výběr barvy

Na pravé straně najdeme výběr barvy. Můžeme zvolit podrobný výběr nebo vybírat z palety barev.



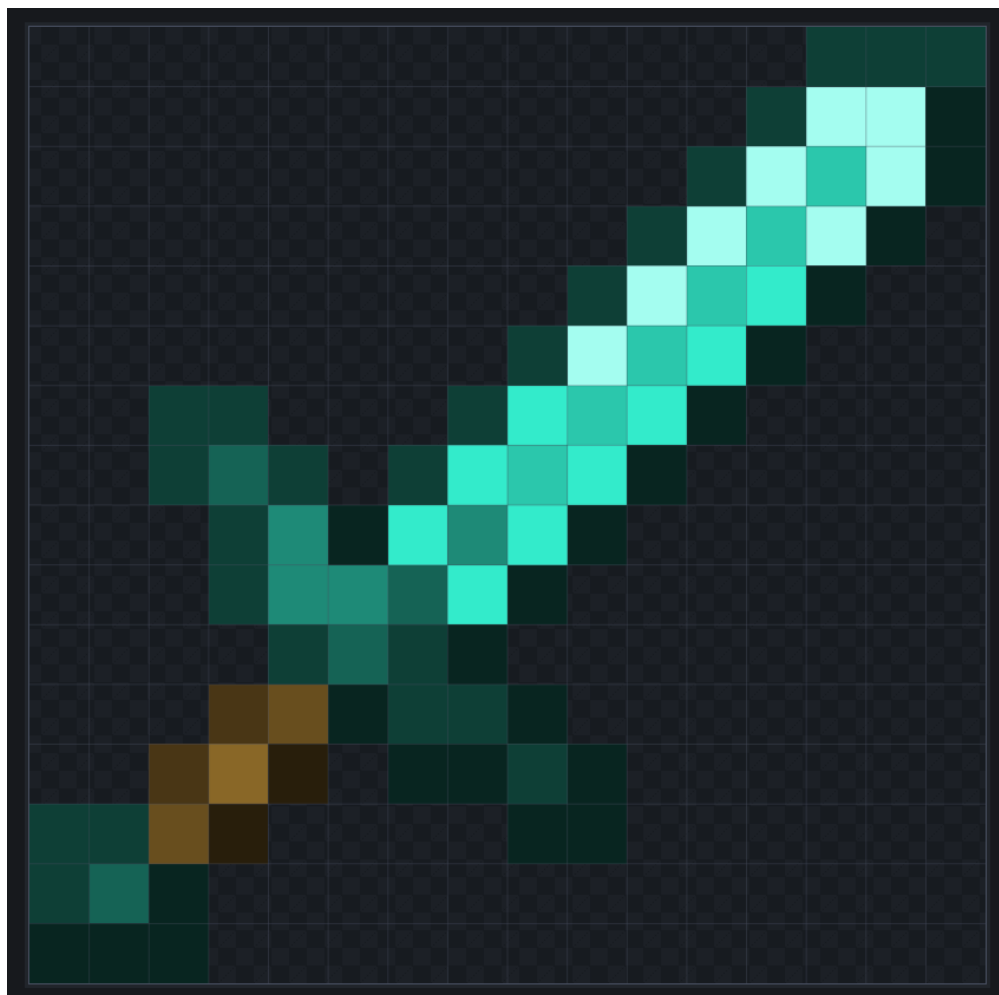
Barvu můžeme také vybrat z obrázku pomocí následujícího nástroje:



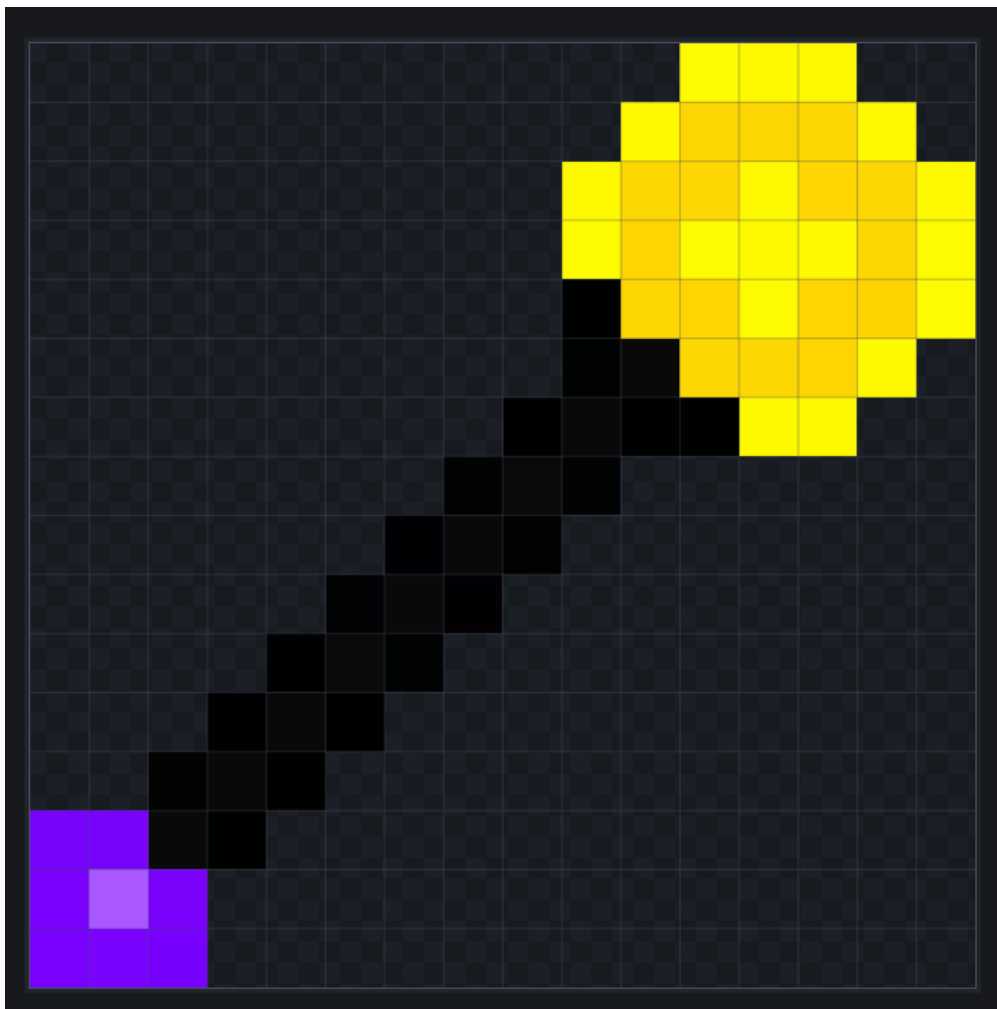
Tvorba textury nástroje

Pokud chceme tvořit texturu pro nějaký nástroj, který držíme v ruce, tak bychom měli vědět, že hráč drží item za levý spodní roh.

Jako příklad se můžete podívat na texturu meče. Podle toho si můžete zhruba odvodit, jak bude item vypadat, když jej hráč bude držet v ruce.

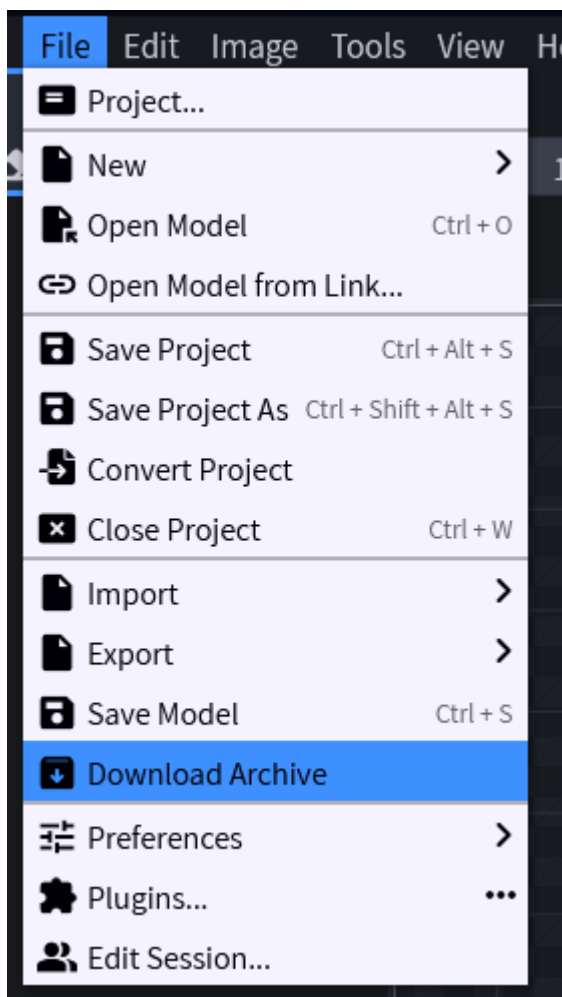


Vytvořte si tedy texturu pro naši bleskovou hůlku. Může vypadat například následovně:



Přidání textury do hry

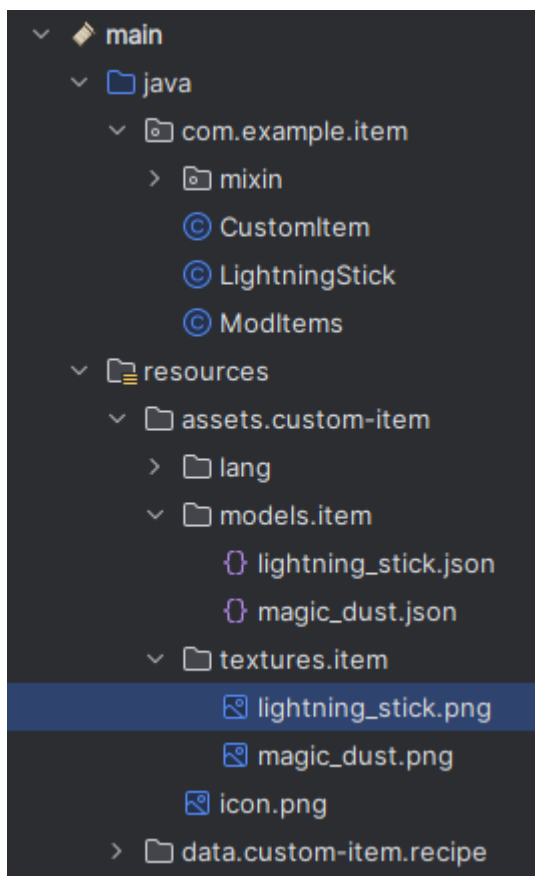
Jakmile máme texturu hotovou, tak si ji stáhneme. V menu nahoře zvolíme *File > Download Archive*. Stáhne se nám soubor `assets.zip`.



Stažený soubor si otevřeme v průzkumníku souborů a v něm by měly být 2 soubory.

`lightning_stick.png` a `model.png`. Nás bude zajímat jen první soubor. V projektu s módem si najdeme složku na textury `textures.item` a do ní přetáhneme soubor `lightning_stick.png`. Zobrazí se nám okno s informací o přesunu souboru - zde zvolíme možnost *refactor*.

Výsledná struktura bude vypadat následovně:



Dále musíme upravit soubor s modelem. Ten najdeme ve složce `models.item` a je opět pojmenovaný stejně jako item, takže `lightning_stick.json`. Nyní máme item nastavený stejně jako tyčku a soubor vypadá následovně:

lightning_stick.json

```
1  {
2    "parent": "minecraft:item/stick"
3  }
```

Model si změníme tak, že jako základ použijeme item, který hráč drží v ruce `minecraft:item/handheld`. A dále jako texturu nastavíme náš obrázek `lightning_stick`.

lightning_stick.json

```
1  {
2    "parent": "minecraft:item/handheld",
3    "textures": {
4      "layer0": "custom-item:item/lightning_stick"
5    }
6  }
```

[i Podrobnosti](#)

Podrobnosti o nastavení textury itemu najdete v kapitole [05 Přidání textury a nastavení itemu](#)

Když nyní spustíme hru, tak by naše hůlka měla mít nově vytvořenou texturu.