

19 Vlastní model bloku

V této lekci budeme pokračovat s tvorbou v programu Blockbench a tentokrát si vysvětlíme, jak vytvořit vlastní model bloku.

Na vytvoření modelu použijeme stejný postup, jako jsme si ukázali při tvorbě vlastní textury v předchozí lekci ([18 Vlastní textura bloku](#)). Jen si místo jedné velké krychle přidáme víc menších a pomocí toho si vytvoříme vlastní model.

Texturu si na tento model přidáme potom tak, že označíme všechny krychle (`Ctrl + A`) a vytvoříme si texturu stejně jako v předchozí lekci. Poté můžeme používat stejné nástroje jako předtím. Vložení do hry si ukážeme v dalších lekcích.

Projekt i texturu si pojmenujeme `custom_model` .

Příklad vlastního modelu:

