

23 Model itemu anti-creeper

V této lekci začneme s tvorbou itemu, který zabrání výbuchu creepera, když item budeme držet v ruce. Napřed si vytvoříme model a v následujících lekcích si item přidáme do hry a přidáme mu funkčnost. Abychom si nemuseli celý mód tvořit od začátku, tak si item přidáme do módu `custom-item`, kam jsme si přidávali pár itemů (hůlku s blesky,..)

Tvorba modelu itemu

Model itemu se tvoří stejně jako model bloku, jen jej poté ve hře umístíme do jiné složky. Můžete tedy použít stejný postup, jako jsme si ukazovali v lekci [18 Vlastní textura bloku](#). Jen si místo jedné velké krychle přidáme víc menších a pomocí toho si vytvoříme vlastní model.

Projekt i texturu si pojmenujeme `anti_creeper`

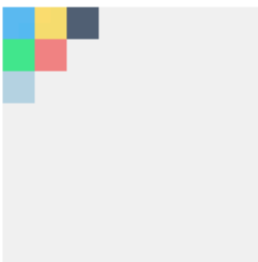
Texturu si na tento model přidáme potom tak, že označíme všechny krychle (`Ctrl + A`) a vytvoříme si texturu stejně jako v předchozí lekci. Poté můžeme používat stejné nástroje jako předtím.

U textury je poté potřeba nastavit následující vlastnosti (klikneme pravým tlačítkem na texturu a zvolíme *Properties*):

- Name: `anti_creeper`
- Folder: `item`

- Namespace: custom-item

anti_creeper (16 x 16) X



Name:

anti_creeper

Variable:

0

Folder:

item

Namespace:

custom-item

Render Mode:

Default ▼

Frame Time:

1 <> ?

Interpolate:

☐ ?

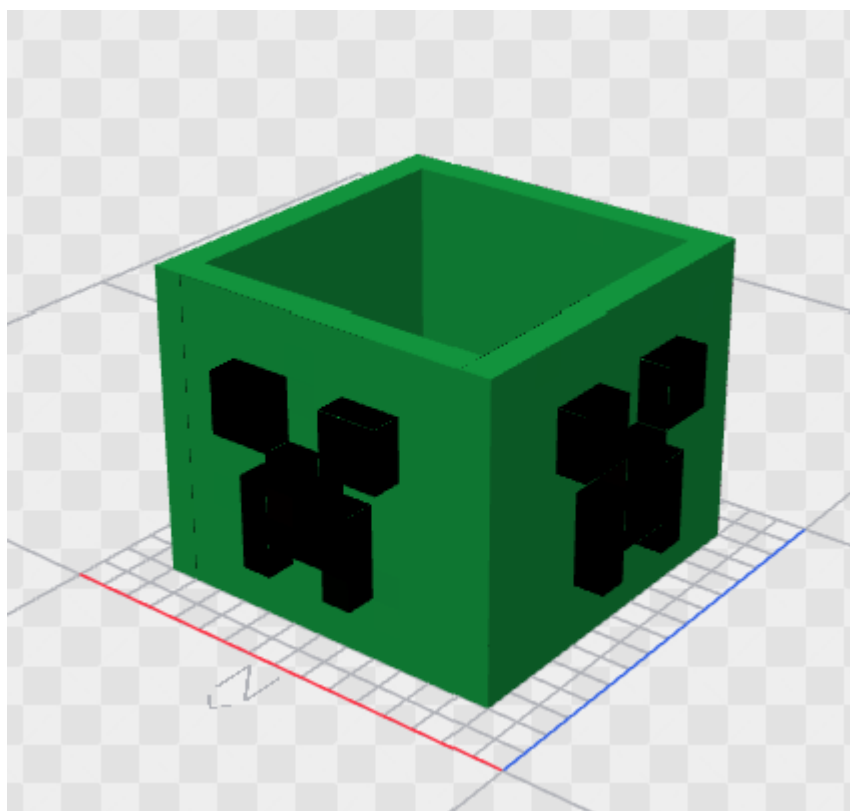
Loop Mode:

Loop ▼

Confirm

Cancel

Pro inspiraci můžete použít následující model náramku s creeperem:



Nezapomeňte si nastavit (na záložce display), jak se má model zobrazovat ve hře:

