

## 27 Launcher blok - modelování

V této a následujících lekcích si vytvoříme blok, který po obdržení redstone signálu vystřelí entity, které na něm stojí. U použití bloku si nastavíme cooldown, aby blok nešlo používat opakovaně těsně po sobě. Zároveň s tím si ukážeme, jak bloku přidat více stavů - modelů, které se mění podle vlastností bloku.

### Tvorba modelů

V této lekci si vytvoříme 2 modely bloku. Jeden bude na stav, kdy blok můžeme aktivovat a druhý na stav, kdy má blok aktivní cooldown a aktivovat jej nemůžeme. Do hry si blok přidáme až v následujících lekcích.

Modely si budeme opět tvořit pomocí Blockbench ([web.blockbench.net](http://web.blockbench.net)).

Vytvoříme si nový projekt typu `Java Block/Item`. Jako název projektu si zvolíme název bloku () a jako *Parent Model* zvolíme `block/block`.



#### Tip

Nejprve bych doporučoval vytvořit základní model bloku a poté `cooldown` verzi.

U bloku se **doporučuji držet základní velikosti 16x16x16**, abychom mohli využít základní hitbox a nemuseli si tvořit vlastní.

Dále si z kvádrů vytvoříme model bloku a poté vytvoříme texturu. Označíme všechny kvádry (`Ctrl + A`) a vlevo zvolíme *Create Texture*. U textury opět zadáme název bloku (`launcher`). Po vytvoření textury klikneme na texturu pravým tlačítkem myši a nastavíme vlastnosti textury. *Folder* bude mít hodnotu `block` a *Namespace* bude odpovídat názvu našeho módu `custom-block`.

Nakonec nezapomeňte blok stáhnout pomocí *File -> Download Archive*.

Jakmile budete mít základní verzi, tak si můžete buď vytvořit nový projekt nebo si projekt duplikovat (kliknutím pravým na záložku s názvem projektu a poté zvolíte *Duplicate Project*). Pokud chcete změnit název projektu/bloku, tak opět klikneme pravým tlačítkem myši na záložku s názvem projektu a zvolíme *Project*.

Druhý blok se bude jmenovat `launcher_cooldown`. Stejně tak se bude jmenovat i textura.

Blok si můžete upravit podle sebe a poté si opět stáhnout archiv.

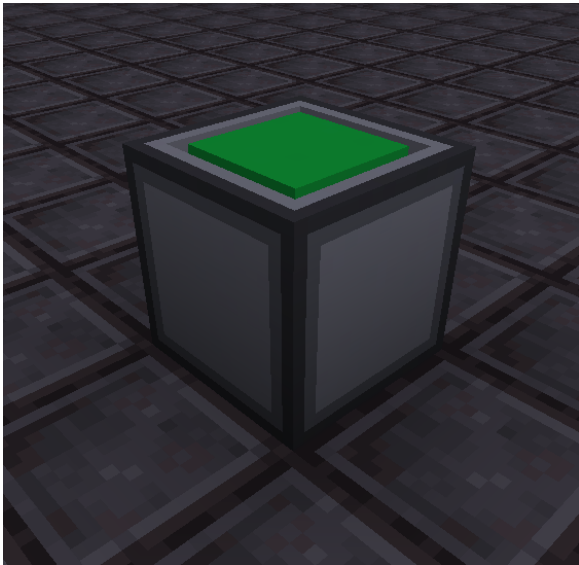


#### Podrobnosti

Podrobnosti k tvorbě modelu a textury najdete v lekci [18 Vlastní textura bloku](#)

## Inspirace pro tvorbu

launcher



launcher\_cooldown

