



Forum: Python & Plugins

Topic: Blender et Minecraft

Subject: Re: Blender et Minecraft

Posté par: Snark

Contribution le : 23/2/2013 15:31:54

Voilà, c'est prêt !

Donc voici le script à télécharger:

[Minecraft Schematic](#)

Prérequis:

Avoir installé WorldEdit dans Minecraft

Blender 2.6x

Pour la documentation:

1) Copiez le script **export_schematic.py** dans votre dossier **<BLENDER>/scripts/startup/**
Créez le dossier *startup* si il n'existe pas.

2) Exécutez Blender.

Vous devriez avoir une nouvelle entrée dans **File > Export > Minecraft Schematic (.schematic)**

3) Créez votre objet et à la fin, ajouter un modifier **Remesh** avec un mode **Blocks**.

Ajustez les paramètres pour avoir le rendu voulu.

4) Sélectionnez votre objet et lancer l'export via **File > Export > Minecraft Schematic (.schematic)**

5) Configurez et exportez votre objet

Block ID et **Data ID**: Identifiant des blocs dans lequel votre objet sera exporté (voir

http://www.minecraftwiki.net/wiki/Data_values)

Fill volume: Si coché, remplit les volumes avec des blocs, sinon, génère un objet creux.

Dossier de sorti, voir <http://wiki.sk89q.com/wiki/WorldEdit/Clipboard>, section *Loading and saving*

Si Client: *.minecraft/schematics/*

Si Serveur: */plugins/WorldEdit/schematics*

6) Lancer Minecraft

7) Placez l'objet dans votre monde grâce aux commandes:

```
//schematic load <nom du fichier> //paste
```

Et voilà ! Aussi simple que ça.

Informations:

- Vous ne pouvez exporter qu'un objet à la fois. Il est impossible de faire une sélection multiple avant exportation (enfin, si, mais seul le premier objet sera exporté)
- La taille s'adapte automatiquement à la résolution que vous avez mis. Évitez des objets trop grand, ça fait parfois crasher minecraft..
- Cela fonctionne aussi si vous créez votre objet cube par cube. Mais si cet objet ne rentre pas dans une grille cubique, il vous enverra chier. :p

C'est encore expérimental, donc si vous rencontrez le moindre soucis, merci de me tenir au courant !