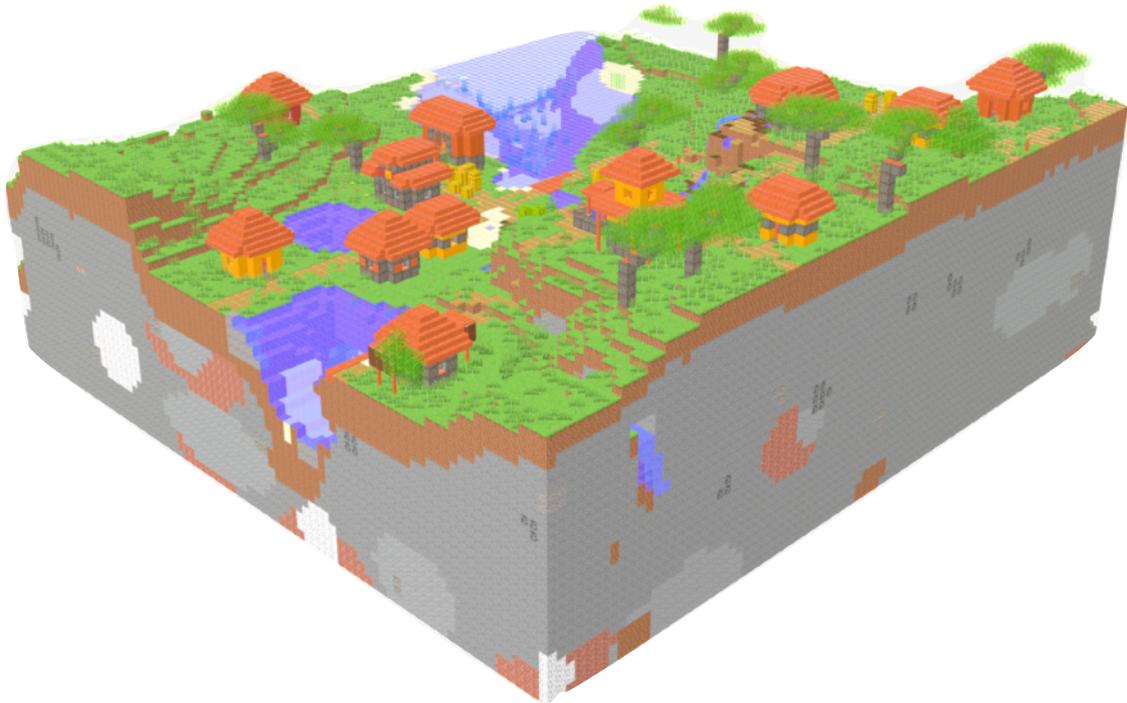


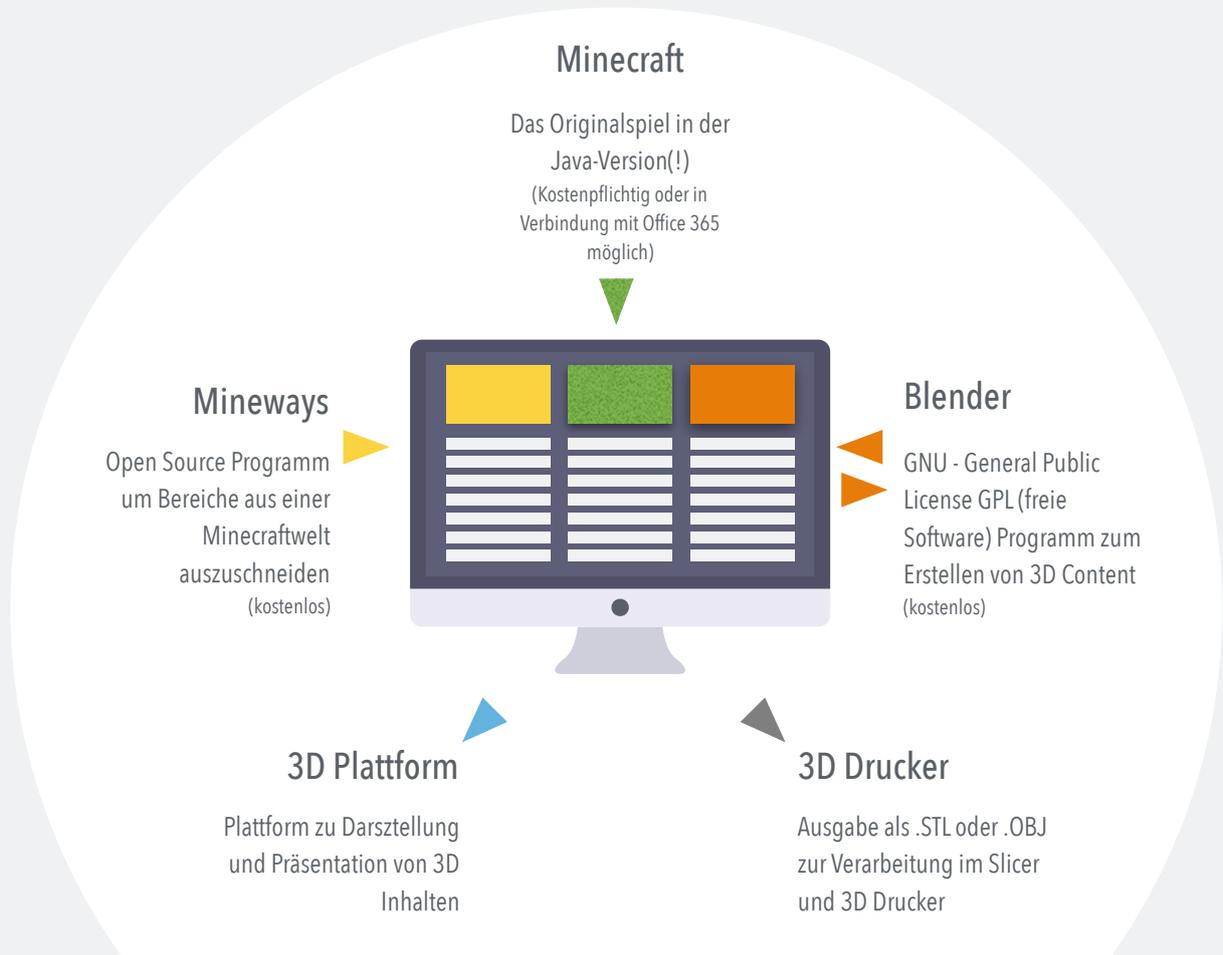
# MINECRAFT



## HANDOUT ZUM EXPORT VON 30 ELEMENTEN



Erstellt am 25.10.2022  
von Florian Kubiak



# 1 Starte Minecraft (Java Edition)



Starte eine neue Welt (Singleplayer oder Multiplayer)  
 Empfehlung für reine Bauprojekte:  
 Creativ, Peaceful, evtl Welttyp Flachland

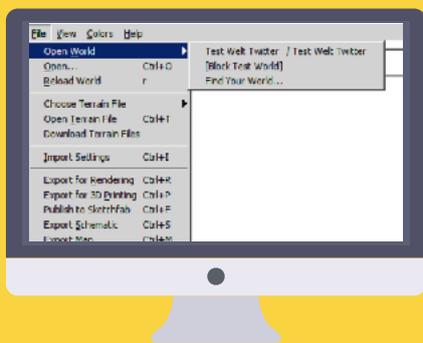
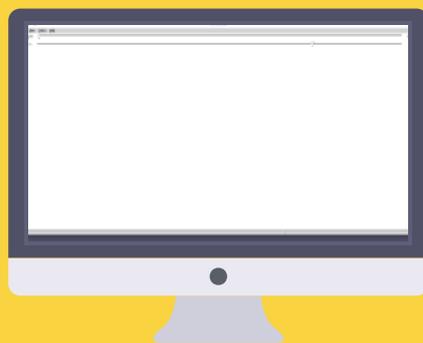


Suche dir einen schönen Ort, lass dich nieder, bebaue und forme deine Welt und sei kreativ



Beende das Spiel mit **ESC** und klicke **Speichern und zurück zum Hauptmenü**

# 2 Starte Mineways



KLICKE:  
**File -> Open World -> [Name eigener Welt]**  
 hier **Test Welt Twitter**

HINWEIS: Manchmal werden die eigenen Welten nicht angezeigt. Dann muss mit der Option -> **Find Your World** direkt auf den Pfad im Spieleordner zugegriffen werden. Diese sind teilweise versteckt.



Falls die eigene Welt beim Schritt zuvor angezeigt wurde, kann die Pfadsuche übersprungen werden.



Benötigtes File: **level.dat** oder **[Name der Welt].schematic** (Beispiel hier: TestWeltTwitter.schematic)

Der Ordner AppData ist versteckt. Hier muss in den Ordneroptionen unter **Versteckte Dateien und Ordner** der Punkt bei **Ausgeblendete Dateien, Ordner und Laufwerke anzeigen** gesetzt werden.

Pfad: **Benutzer/[eigener Benutzername]/AppData/Roaming/.minecraft/saves/TestWeltTwitter/level.dat**

Benötigtes File: **level.dat**

Der Ordner /Library/ ist bei Macs grundsätzlich versteckt und muss erst sichtbar gemacht werden.

(Darstellungsoptionen im Benutzerordner -> Häkchen ganz unten bei **Library anzeigen** setzen)

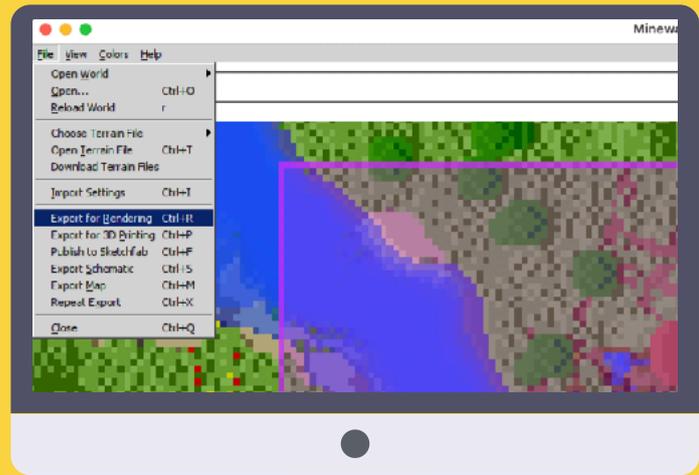
Pfad: **Benutzer/[eigener Benutzername]/Library/Application Support/minecraft/saves/level.dat.**

## SCHNITT



Sprung zur aktuellen Position der Spielfigur über **View -> Jump To Player** klicken. Markiere mit der rechten Maustaste den Bereich der Welt, der in 3D exportiert werden soll.

## EXPORT



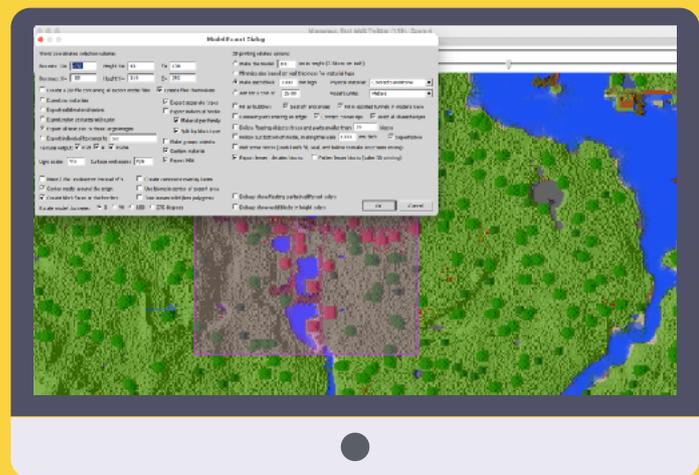
Unter **File** gibt es verschiedene Exportmöglichkeiten. Ich empfehle **Export for Rendering** um auf unterschiedliche Formate zugreifen zu können.

## DATEITYP



Es stehen nun verschiedene Dateitypen, je nach Weiterverarbeitung zur Auswahl. Meine Empfehlungen:  
**.obj (absolute)** - 3D Druck und Weiterverarbeitung in Farbe  
**.stl** - 3D Druck und Modellierung ohne Farbschema  
**.usda** - Weiterverarbeitung in Farbe

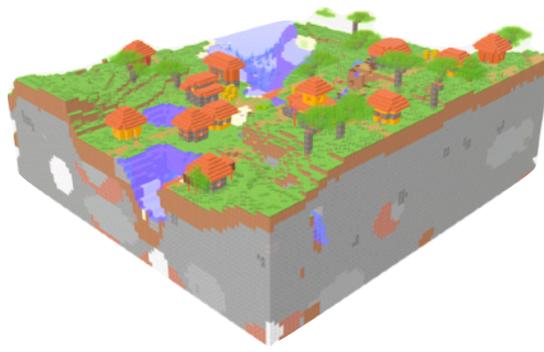
## ABSCHLUSS



Im folgenden Fenster für den Anfang alles belassen und sich auf das Ergebnis freuen



## 3 Weiterverarbeitung



### 3D Plattform

Upload auf Onlineplattformen zur Archivierung und Präsentation. Bsp.: [sketchfab.com](https://sketchfab.com)  
Tipp: Um Farbschemata zu erhalten, alle ausgegebenen Dateien (.obj, .mtl, .png) in Archiv (.zip) packen und das Archiv hochladen

### Blender

Professionelle Weiterverarbeitung und Erstellung von komplexen Elementen für AR/VR

### Tinkercad

Bei dieser Einsteiger CAD-Plattform lassen sich importierte Minecraftobjekte weiterverarbeiten  
Hinweis: Nur Import von .stl und .obj möglich

### 3D Drucker

Importierung in den Slicer  
Hohlräume vermeiden, um möglichst ohne Stützstrukturen auszukommen

## 4 Verwendete Links und Support

Minecraft	<a href="https://www.minecraft.net/de-de">https://www.minecraft.net/de-de</a>
Mineways	<a href="http://www.realtimerendering.com/erich/minecraft/public/mineways/index.html">http://www.realtimerendering.com/erich/minecraft/public/mineways/index.html</a>
Blender	<a href="https://www.blender.org/">https://www.blender.org/</a>
Sketchfab	<a href="https://sketchfab.com">https://sketchfab.com</a>
Tinkercad	<a href="https://www.tinkercad.com">https://www.tinkercad.com</a>
Eigenes Modell	<a href="https://skfb.ly/ozxKL">https://skfb.ly/ozxKL</a>

Diese Anleitung bitte nur benutzen, wenn man sich sicher ist, was man tut. Ich übernehme keine Haftung und die Benutzung und Umsetzung liegt in eigener Verantwortung.

