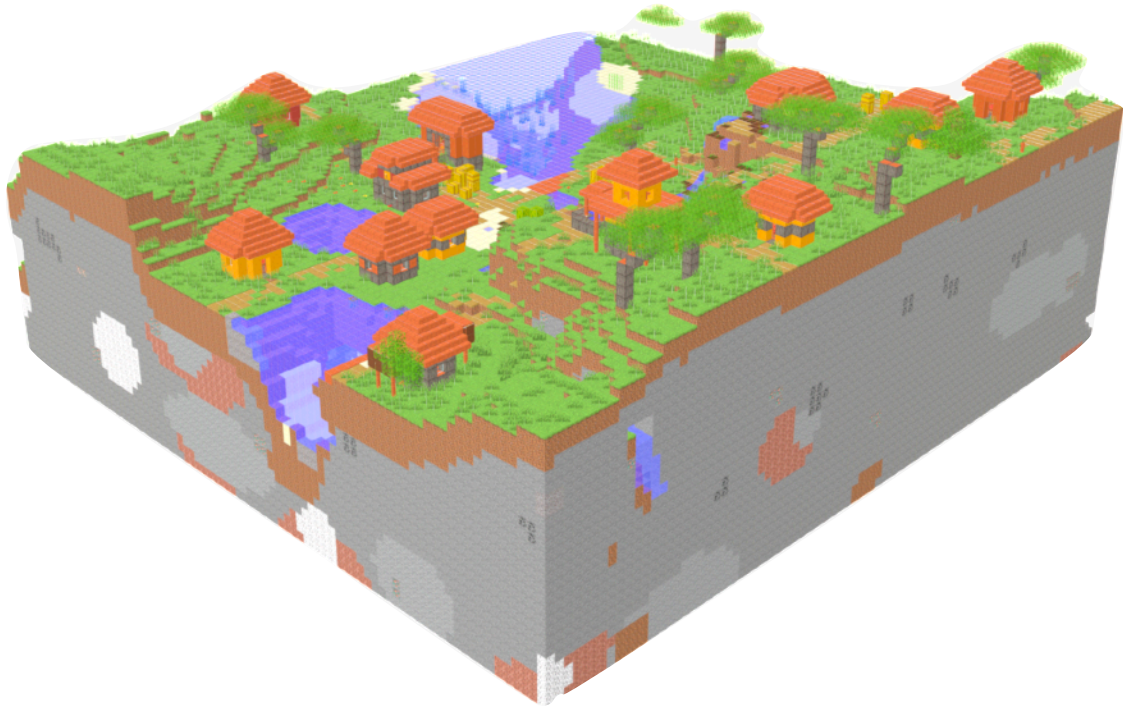


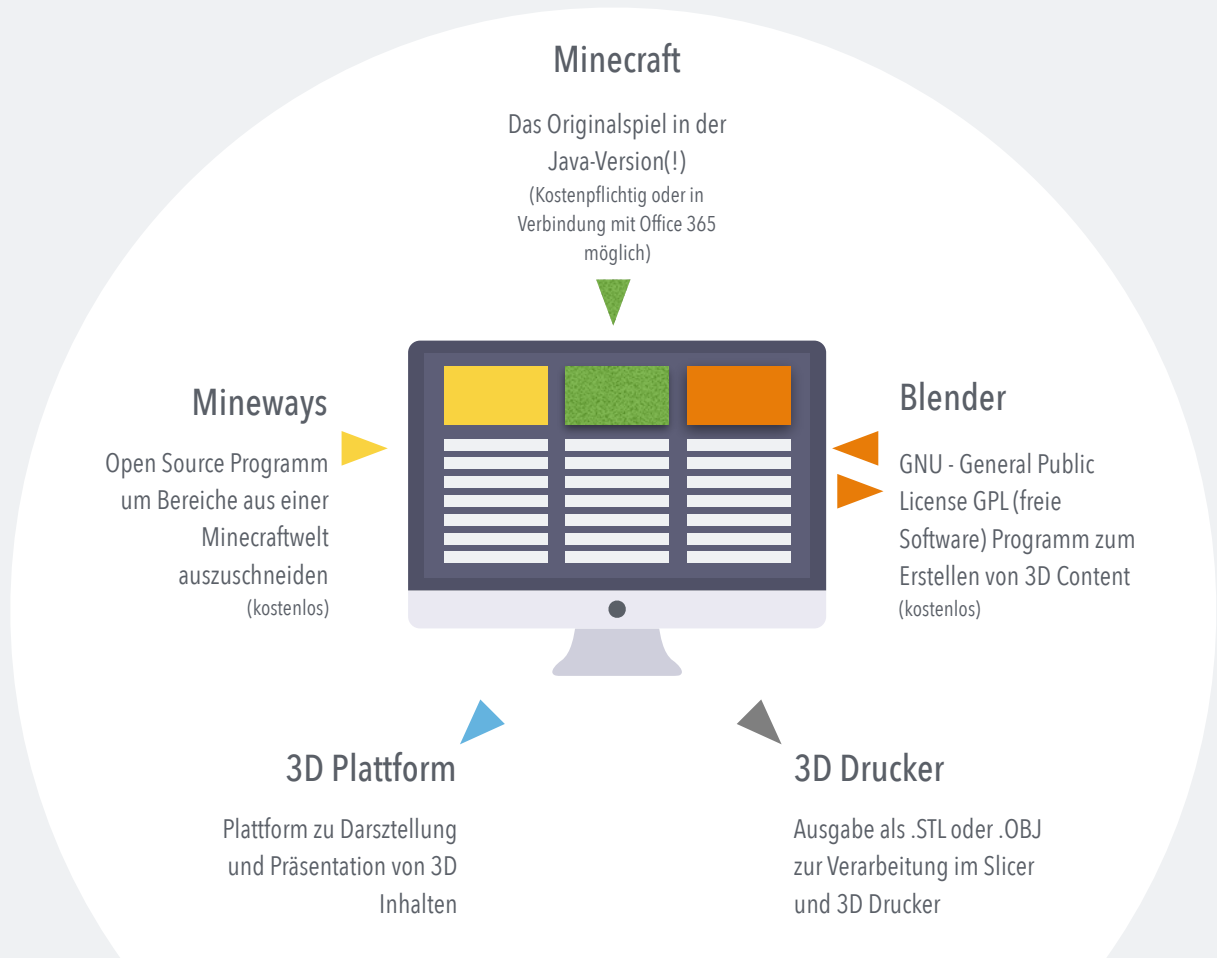
MINECRAFT



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

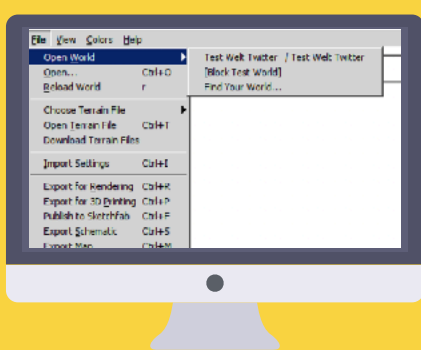
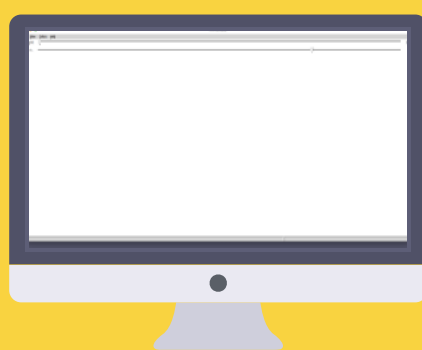


Suche dir einen schönen Ort, lass dich nieder, bebaue und forme deine Welt und sei kreativ



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)

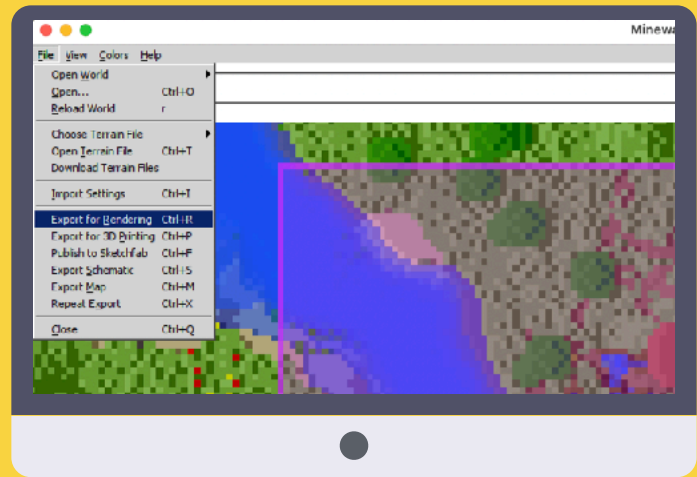
Pfad: **Benutzer/[eigener Benutzername]/Library/Application Support/minecraft/saves/level.dat.**



SCHNITT



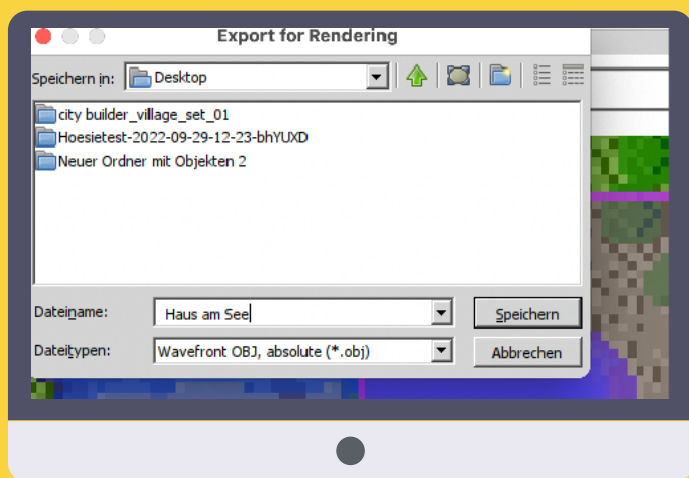
EXPORT



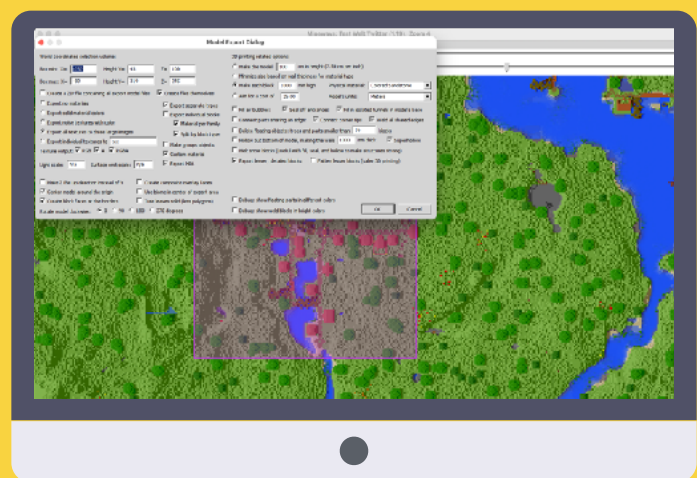
Sprung zur aktuellen Position der Spielfigur über **View -> Jump To Player** klicken. Markiere mit der rechten Maustaste den Bereich der Welt, der in 3D exportiert werden soll.

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

DATEITYP

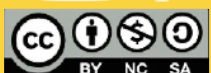


ABSCHLUSS

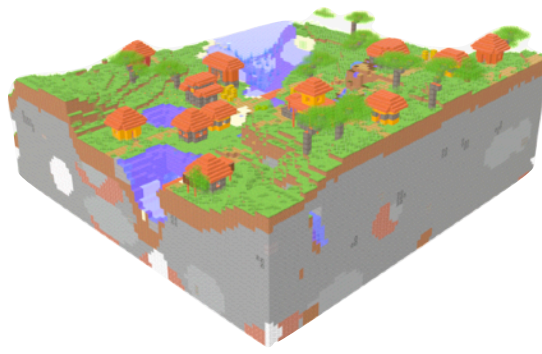


Es stehen nun verschiedene Dateitypen, je nach Weiterverarbeitung zur Auswahl. Meine Empfehlungen:
.obj (absolute) - 3D Druck und Weiterverarbeitung in Farbe
.stl - 3D Druck und Modellierung ohne Farbschema
.usda - Weiterverarbeitung in Farbe

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

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.

