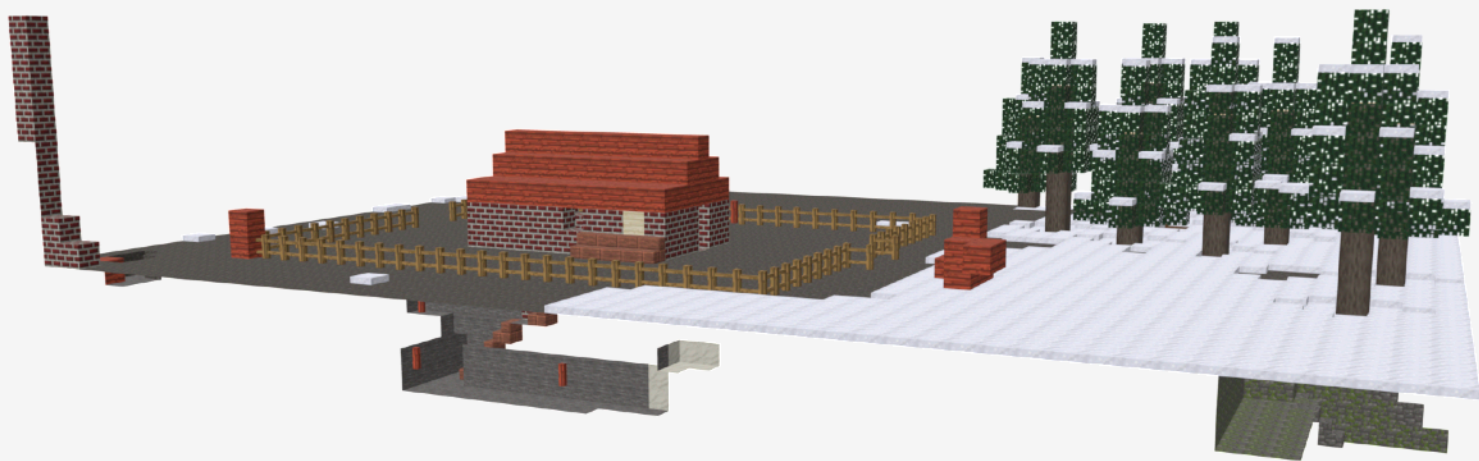


```
[meshport] Position 2 set to (165,18,-282).
[meshport] Position 1 set to (217,1,-244).
[meshport] Position 1 set to (218,-0,-244).
[meshport] Pos
[meshport] 18,-0
[meshport] 1,1
[meshport] on to
[meshport] 1,1
[meshport] on to
[meshport] 1,1
[meshport] GETTING
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de acacia_w png^defau light makealp 0,0".
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de fence_acacia_w png^defau ese_post_light_side png^ma sha:0,0,0".
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de dirt.png^defau ow_side
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de brick.png^[tra mFX".
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de permafrost.png ult_stor ng".
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de ost.png ult_stor
[meshport] Warning: ing ure fers mate "de ra png^defau ineral_co
[meshport] Failed to load texture /L /Applicatport/milit/worlds/fhp/.../player_2022 1 16-04-45
Command execution took 0.594144s
```

MINIEST



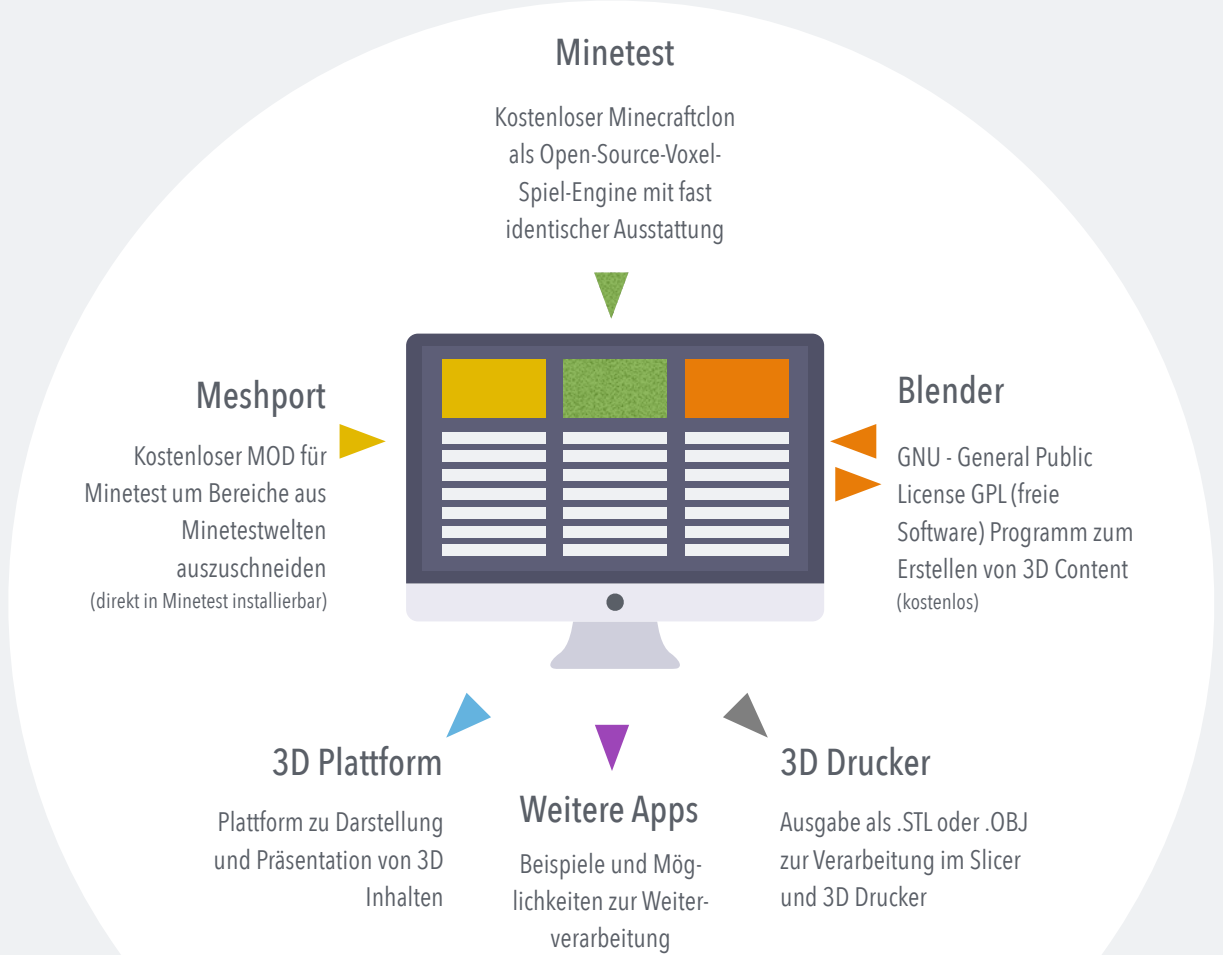
HANDOUT ZUM EXPORT VON 30 ELEMENTEN



BEISPIEL EINER WEITERVERAR-
BEITUNG DURCH SCHÜLERINNEN



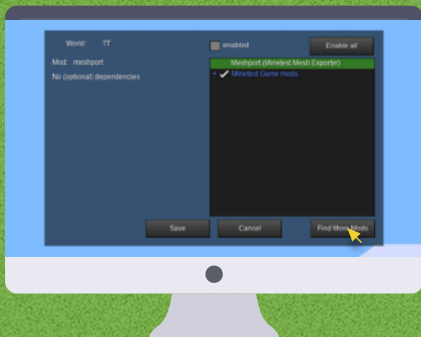
von Florian Kubiak 03.11.2022



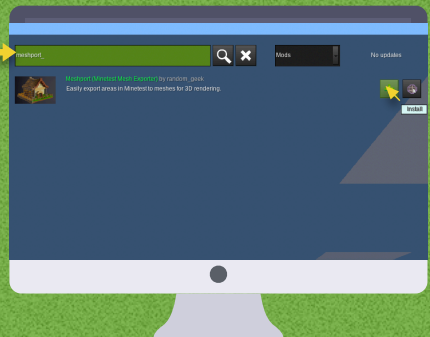
1 Starte *Minetest* und installiere den MOD *Meshport*



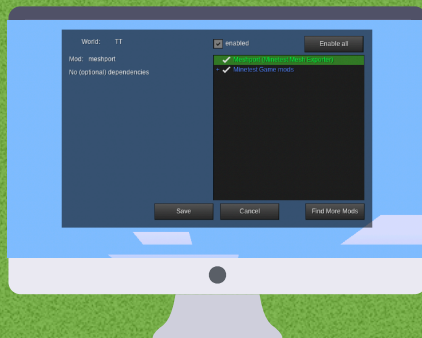
Starte eine neue bzw. wähle eine vorhandene Welt aus.
Klicke Select Mods
 (Empfehlung für reine Bauprojekte: Creativ, flat land)



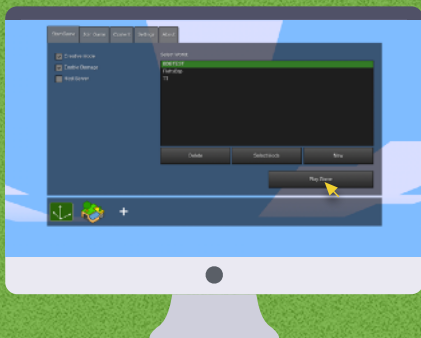
Falls Meshport noch nicht installiert.
Klicke Find More Mods



Suche nach **meshport** und klicke dann auf das grüne Feld  um den MOD zu installieren.
Klicke Back To Main Menu



Wähle **Meshport** aus und setze das Häkchen bei **enabled**
Klicke Save



Klicke Play Game und starte das Spiel. Sei kreativ, baue und gestalte deine Welt.



Für jede neue Welt muss der MOD mit **enabled** aktiviert werden.

2

Export von Objekten

Um den Bereich auszuwählen, müssen in der Welt zwei Punkte einer Raumdiagonale gesetzt werden, aus denen der MOD Meshport einen Quader erstellt. Der Inhalt des Quaders ergibt das Exportprodukt (.obj).

Hinweis: Die Punkte sollten auch den höchsten und tiefsten Punkt des gewünschten Bereichs markieren.

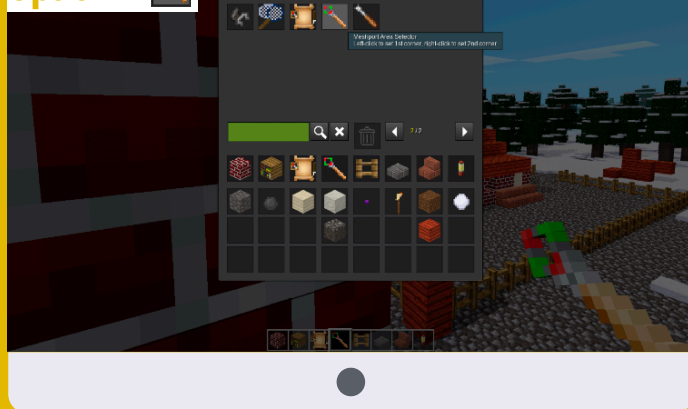
Option 1



Stell dich zum gewünschten Punkt 1 auf Bodenebene oder etwas tiefer im Boden

- (1) Öffne die KONSOLE mit der Taste **F10**.
- (2) Gib nun den Befehl **/mesh1** ein
- (3) bestätige mit **ENTER**, und danach **ESC**.
- (4) Gehe nun zum Punkt 2 (Höhenpunkt) .
- (5) Drücke **F10 /mesh2 ENTER ESC**
- (6) Kontrolliere deinen Quader.
- (7) Falls ein Punkt nicht passt, wiederhole die jeweilige Eingabe an der richtigen Stelle.

Option 2



Alternativ können die Punkte auch mit dem In-Game-Werkzeug **Meshport Area Selector** ausgewählt werden. Für SchülerInnen die einfachere Lösung. Der Stab findet man im Kreativmodus im Inventory unter Tools.

- (1) **Meshport Area Selector** in die Hand nehmen.
- (2) An Punkt 1 stellen und **linke Maustaste** drücken.
- (3) An Punkt 2 stellen und **rechte Maustaste** drücken.
- (4) Kontrolliere deinen Quader.
- (5) Falls ein Punkt nicht passt, wiederhole die jeweilige Eingabe an der richtigen Stelle.

Öffne die Konsole mit der Taste **F10**
Gib den Befehl **/meshport** ein und drücke **ENTER**

3

3D-Export finden

Windows

`[Installationsordner]/minetest-5.6.1-win64/worlds\[Name der Welt]/meshport/singleplayer_[Datum]`

Hinweise: `/multiplayer_[Datum und Uhrzeit]` ebenfalls möglich

Der Ordner ist eventuell versteckt. Hier muss in den Ordneroptionen unter :

Versteckte Dateien und Ordner der Punkt bei **Ausgeblendete Dateien, Ordner und Laufwerke anzeigen** gesetzt werden.

macOS

`/Users/[Benutzername]/Library/Application Support/minetest/worlds/[Name der Welt]/meshport/singleplayer_[...]`

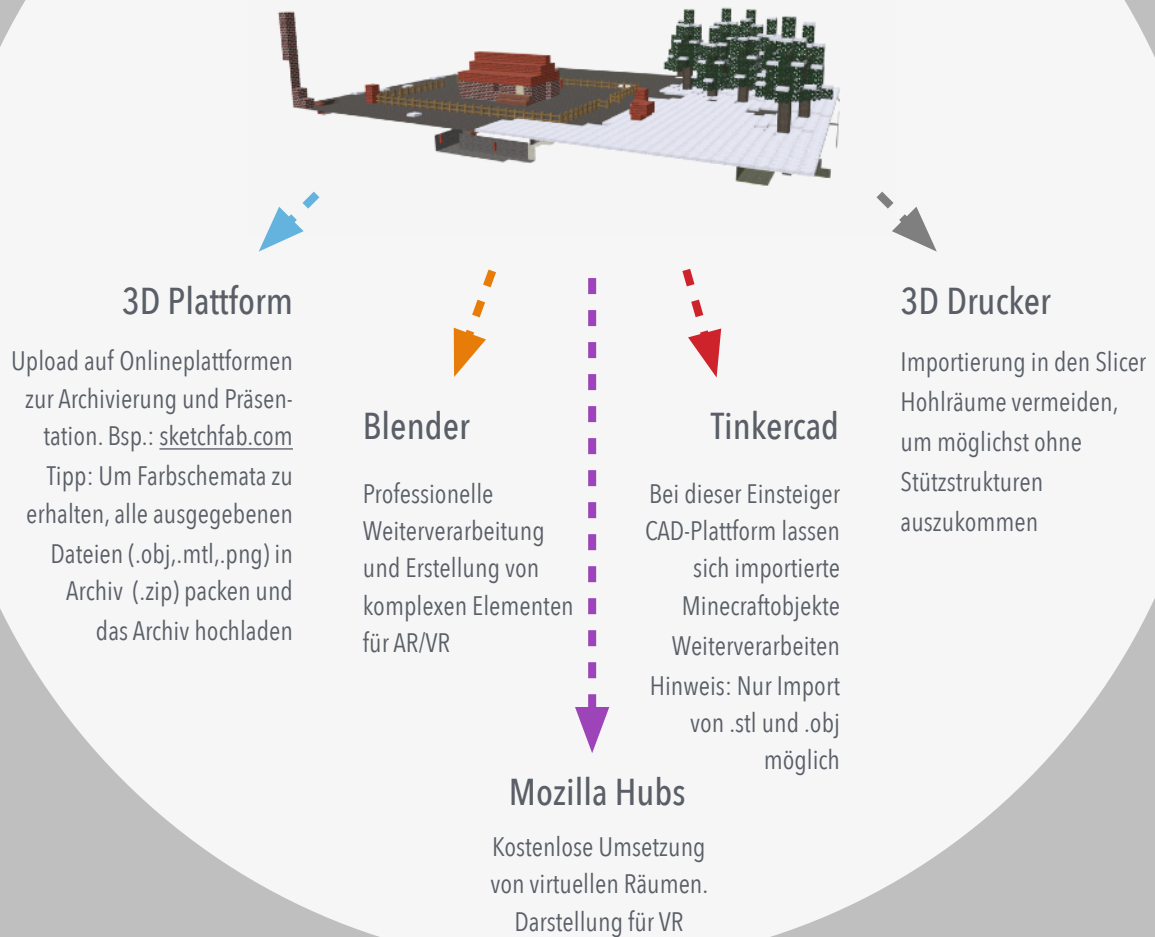
Hinweise: `/multiplayer_[Datum und Uhrzeit]` ebenfalls möglich

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

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

4

Weiterverarbeitung



5

Verwendete Links und Support

Minetest	https://www.minetest.net
Meshport (Info)	https://github.com/random-geek/meshport
Blender	https://www.blender.org
Sketchfab	https://sketchfab.com
Tinkercad	https://www.tinkercad.com
Mozilla Hubs	https://hubs.mozilla.com
Begehbares Modell	https://hubs.mozilla.com/gh2sDBw



BEISPIEL EINER WEITERVERARBEITUNG DURCH SCHÜLERINNEN