

Faire une armure sur MCreator

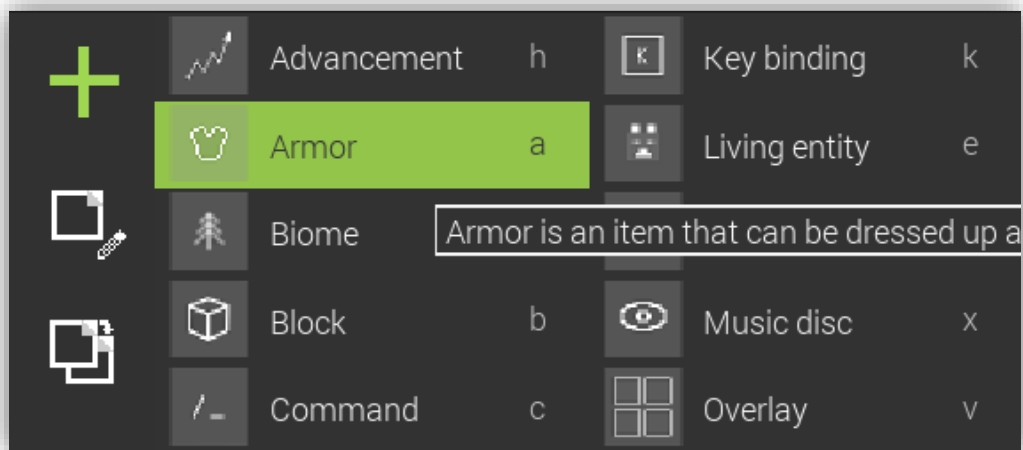
version 1.3.1



I. Créer un item de type "Armor"

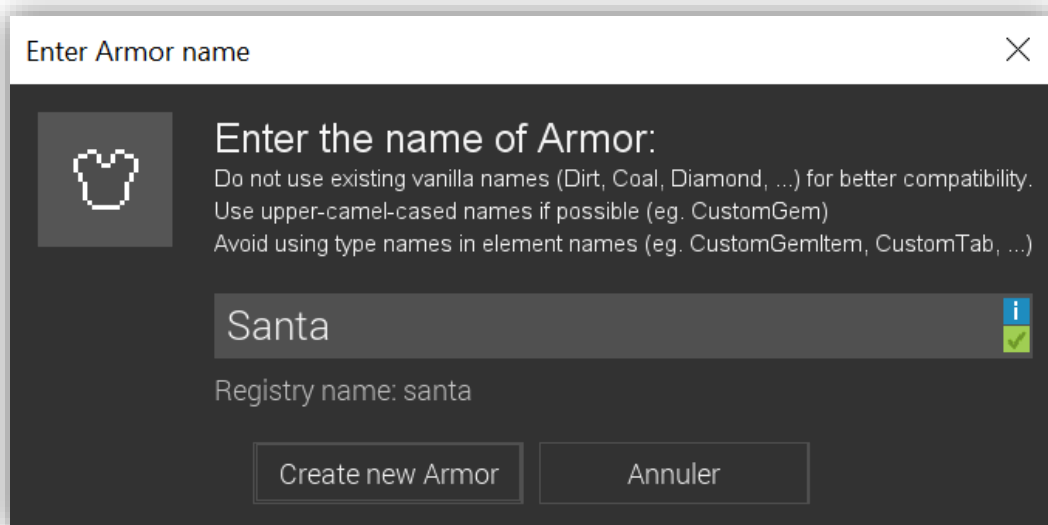
Tout d'abord il faut ajouter l'item dans notre Workspace MCreator.

Pour ce faire cliquez sur la croix verte en haut à gauche de votre écran, et choisissez "Armor" parmi la sélection comme indiqué sur la capture d'écran ci-dessous



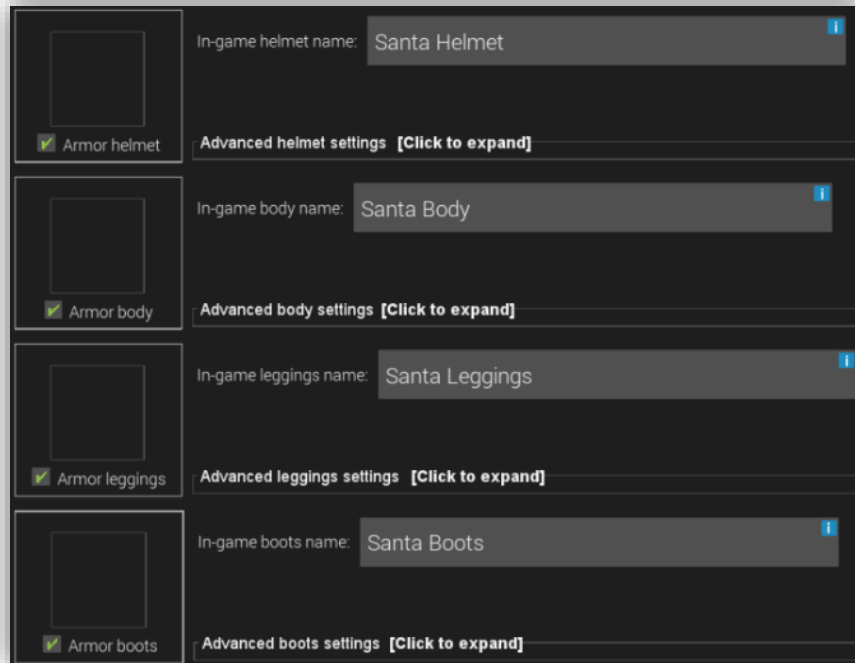
Une petite fenêtre apparaît alors pour vous demander de choisir le nom de l'item. **Cette étape est très importante** car c'est à ce moment que le **"Registry name"** de l'item est créé, ce **"Registry name"** permettant **d'identifier l'item** dans minecraft.

(Attention : Vous ne pouvez mettre d'espace dans le nom, utiliser les majuscules pour les noms composés de plusieurs mots)



II. Donner une texture à l'Item

Après avoir choisit le nom, vous allez devoir choisir le nom et les textures de chacune des parties de l'armure:

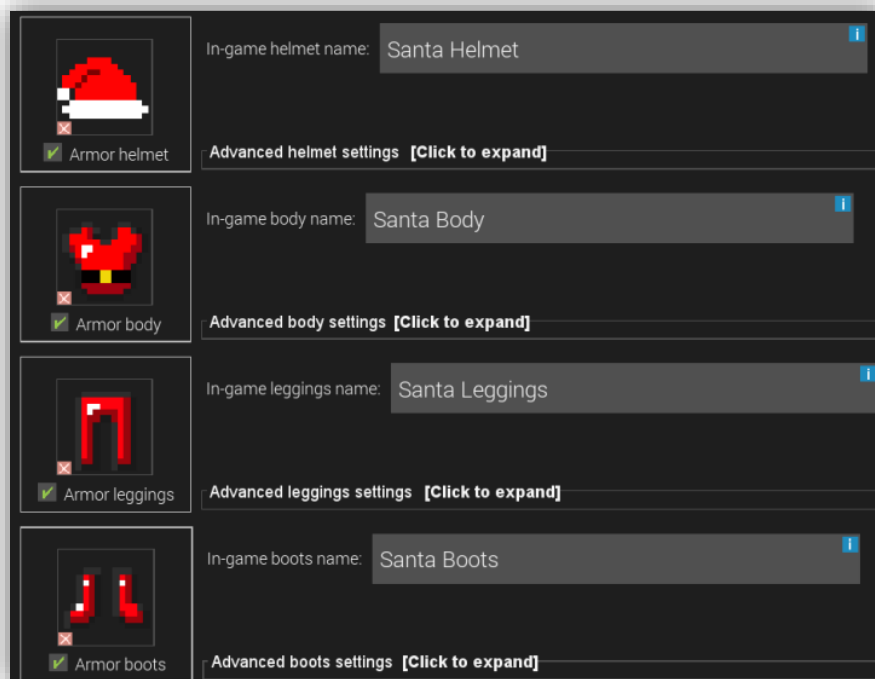


The screenshot shows a configuration window for armor with four sections: helmet, body, leggings, and boots. Each section has a checkbox labeled 'Armor [part]', an empty square texture slot, an 'In-game [part] name' text field, and an 'Advanced [part] settings' button with a '[Click to expand]' label. The names entered are 'Santa Helmet', 'Santa Body', 'Santa Leggings', and 'Santa Boots'.

Part	Armor [part]	Texture Slot	In-game [part] name	Advanced [part] settings
helmet	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Helmet	[Click to expand]
body	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Body	[Click to expand]
leggings	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Leggings	[Click to expand]
boots	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Boots	[Click to expand]

Cet écran permet de modifier l'**apparence visuelle** des armures dans l'inventaire.

Choisissez alors la texture correspondante afin de donner cet apparence aux items:

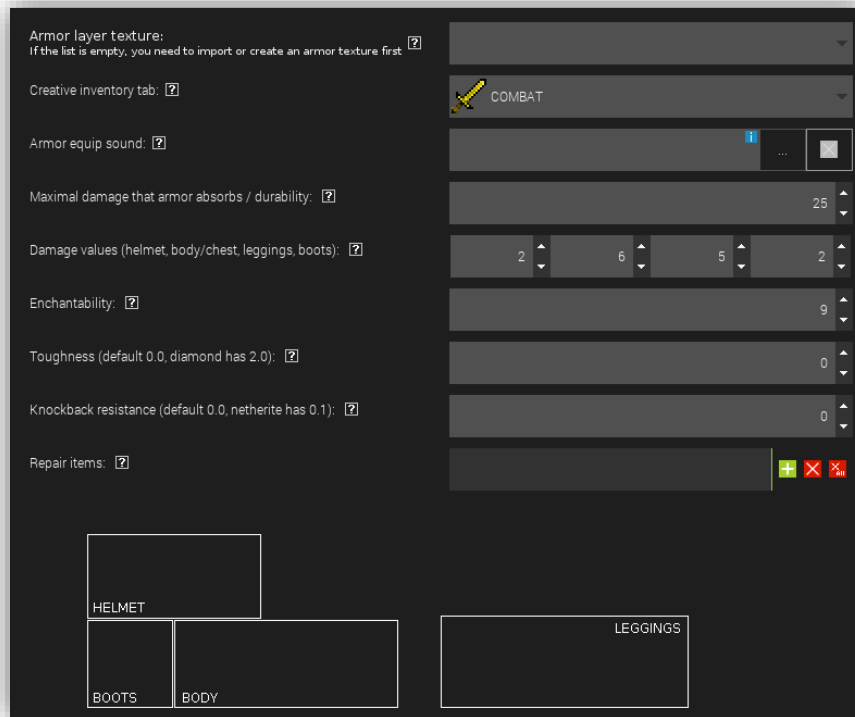


The screenshot shows the same configuration window as before, but now each texture slot contains a red and white pixelated Santa-themed texture. Each texture slot also has a small red 'x' icon in the top-left corner. The names and settings remain the same.

Part	Armor [part]	Texture Slot	In-game [part] name	Advanced [part] settings
helmet	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Helmet	[Click to expand]
body	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Body	[Click to expand]
leggings	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Leggings	[Click to expand]
boots	<input checked="" type="checkbox"/>		Santa Boots	[Click to expand]

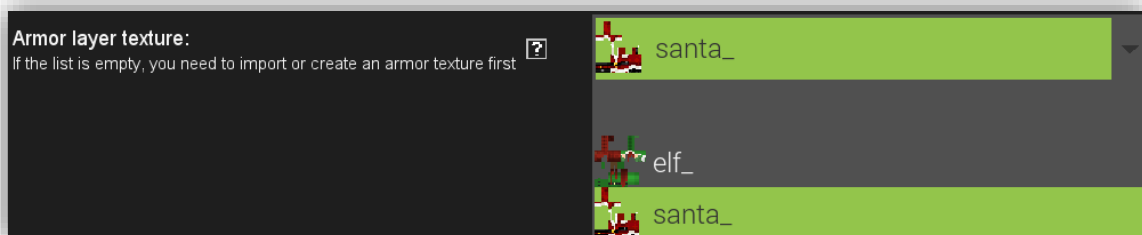
III. Les propriétés de l'Item

Dirigez vous tout en bas de votre écran et cliquez sur **“Properties”**, vous aurez alors devant vous une multitude de paramètres similairement à cette image:

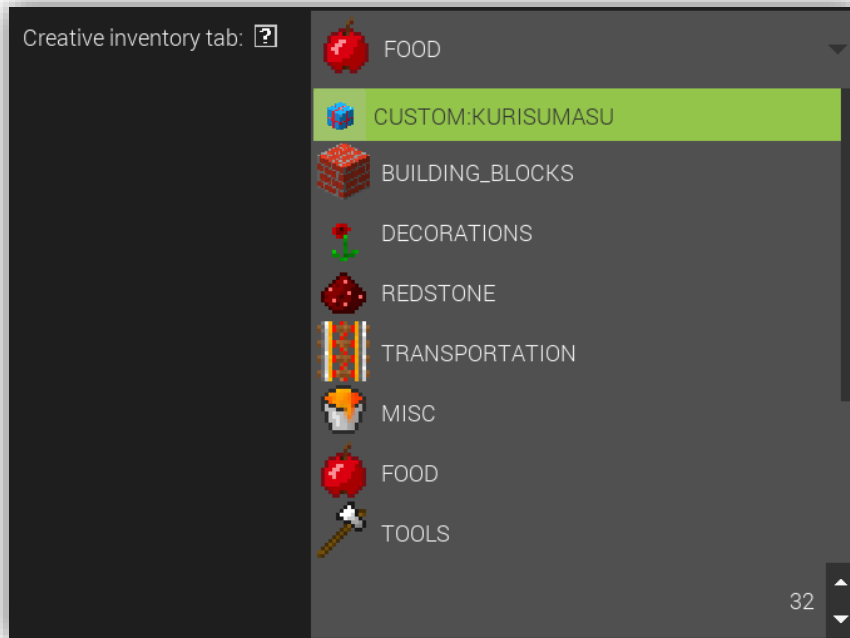


Ici il y a 2 propriétés importantes à choisir, la première étant la **“Armor layer texture”**.

Celle-ci permet de choisir la texture pour l'apparence de l'armure en 3D in-game, c'est à dire l'armure lorsqu'elle est portée par le joueur. Sélectionnez alors la texture correspondante à l'armure que vous allez créer:

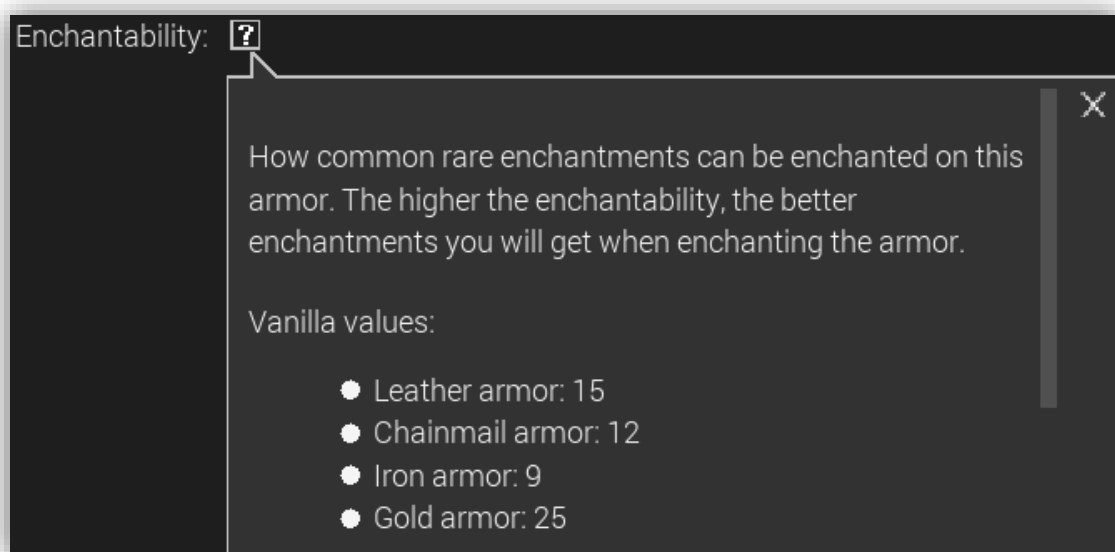


La deuxième propriétés importante est “Creative Inventory Tab”, il s’agit de l’onglet créatif dans lequel l’on pourra trouver l’item en question. Il est par défaut sur l’onglet “COMBAT” mais nous avons créé un onglet personnalisé dénommé **“CUSTOM:KURISUMASU”**, c’est celui-là qu’il faudra sélectionner, exactement comme sur la capture d’écran juste en-dessous.



Il reste encore pleins d’autre propriétés, mais vous pouvez les modifier comme vous le désirez, elles n’auront pas d’impact sur le déroulement de l’atelier.

Mettez votre curseur sur le “?” à côté de la propriété que vous souhaitez changer, ce qui affichera une brève explication de cette dernière ainsi que la mesure de la valeur que vous souhaitez lui appliquer. Vous pouvez aussi demander à un Cobra de vous l’expliquer.

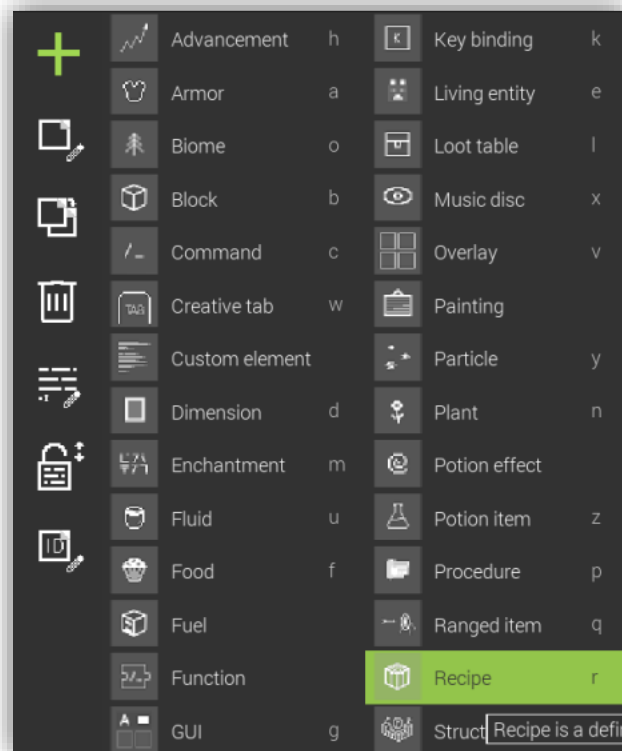


IV. Ajouter la recette de l'Item

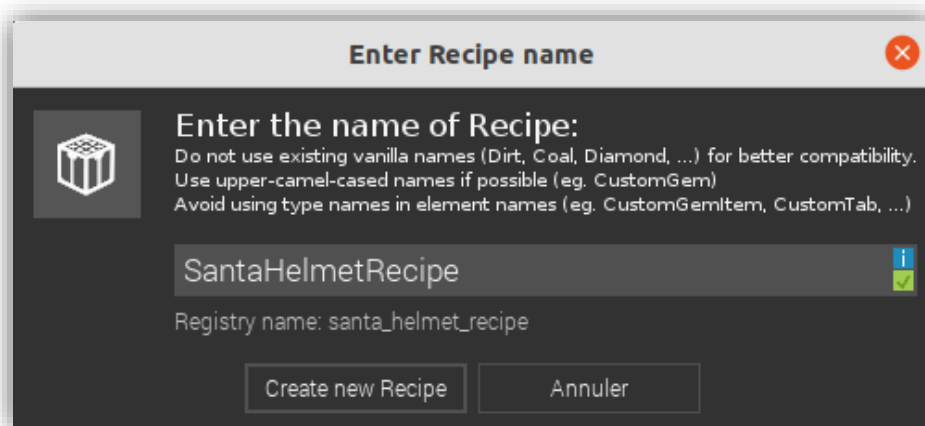
Si vous lancez minecraft maintenant vous pouvez voir apparaître votre Item dans l'onglet Créatif correspondant, mais nous avons toujours un petit soucis à régler: nous n'avons aucun moyen de se procurer cet item en survie.

Nous allons corriger cela en créant une recette de craft pour chacune des parties de l'armure.

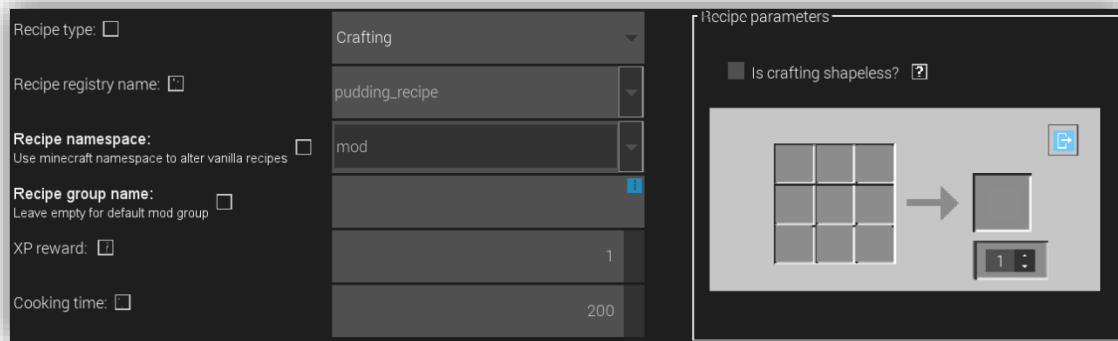
Pour ce faire, nous devons d'abord commencer par créer un **élément de type recipe** dans votre Workspace MCreator:



MCreator vous demandera alors de donner un nom à notre recette, mais cette étape n'a pas grande importance pour le fonctionnement du mod et de la recette. Vous pouvez donc mettre le nom que vous voulez mais nous vous conseillons le format suivant:



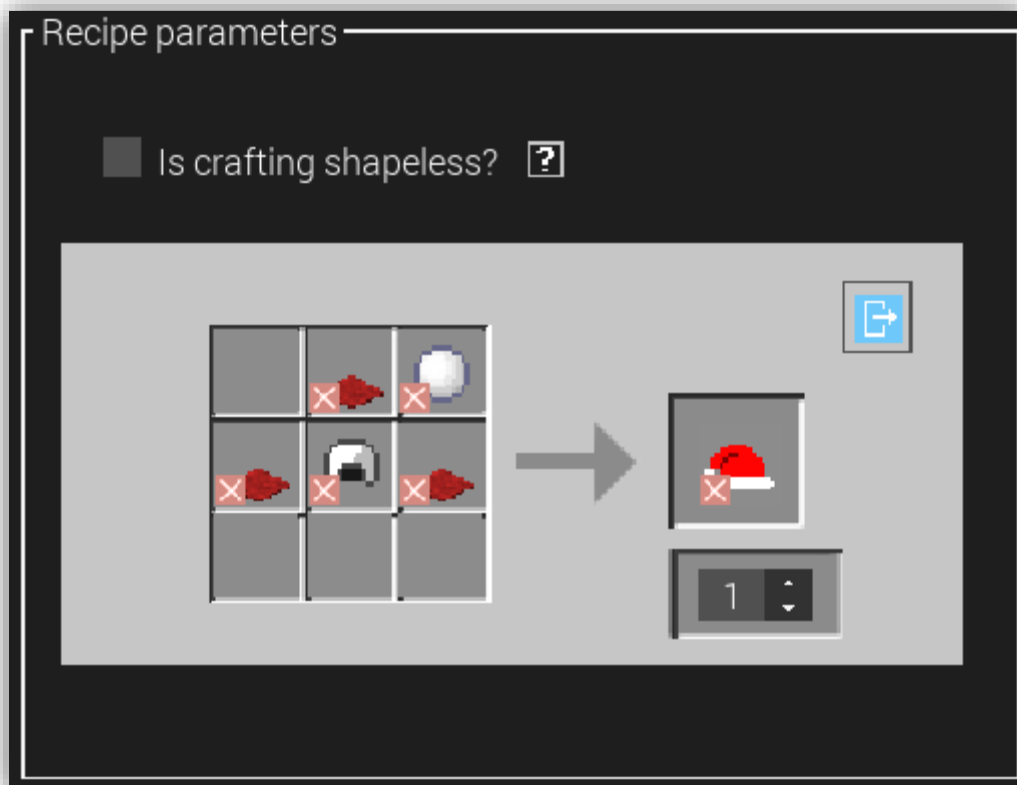
Après avoir choisit le nom de la recette, vous êtes automatiquement redirigé devant cet écran:



Nous avons plusieurs paramètres sur la partie gauche qu'il faudra ignorer et **éviter de modifier**, à l'exception de "**XP reward**" et "**Cooking time**" que vous pouvez changer comme vous le souhaitez.

Mais ce qui nous intéresse c'est la **grille de craft** sur la partie droite. En cliquant sur chacune des cases vous pouvez **ajouter un item**, ce jusqu'à obtenir une recette complète.

Une fois la recette complétée vous devriez avoir une grille similaire à celle juste en dessous:

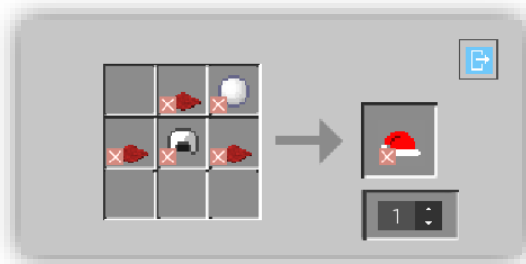


V. The End ?

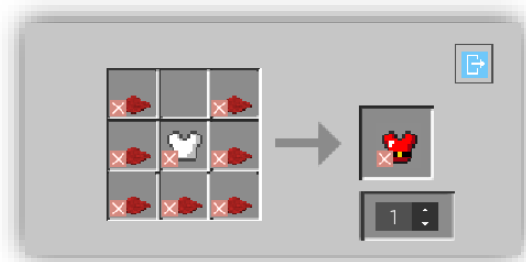
Maintenant que vous savez comment créer un Item moddé de type “Armor”, c’est à vous de jouer!

Voici la liste des Items à créer pour recevoir la prochaine énigme et n’oubliez pas de bien respecter les noms des items.

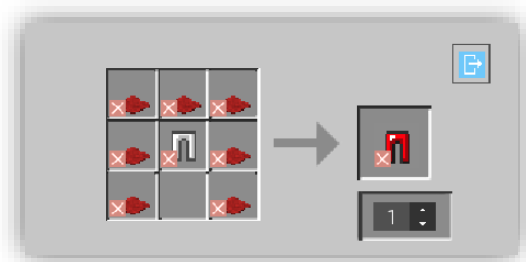
Santa Helmet



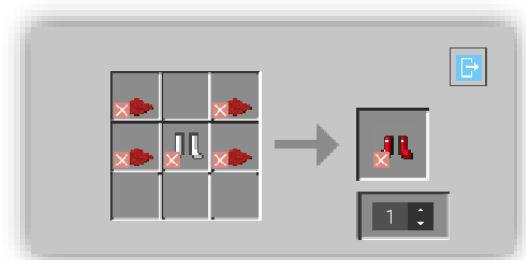
Santa Chestplate



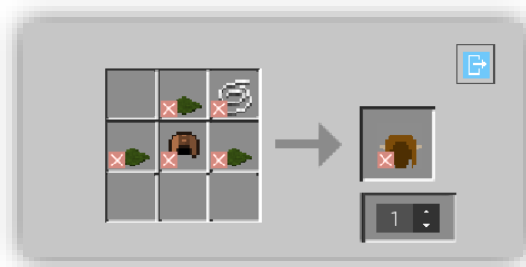
Santa Leggings



Santa Boots



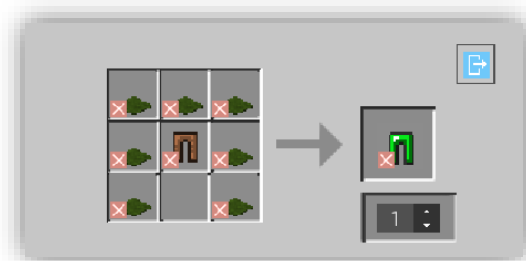
Elf Helmet



Elf Chestplate



Elf Leggings



Elf Boots

