

設計図

この作品のショベルカーは、ナメ方向に傾けた状態で作るため、ブロックの位置関係がわかりにくい。設計図をよく見て作業しよう。建築物のサイズ自体は小さいので、慣れてしまえば比較的手軽に作れるぞ。

設計図の
使い方は
10ページで
解説!

正面図



11 層目

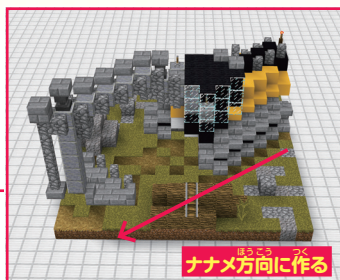
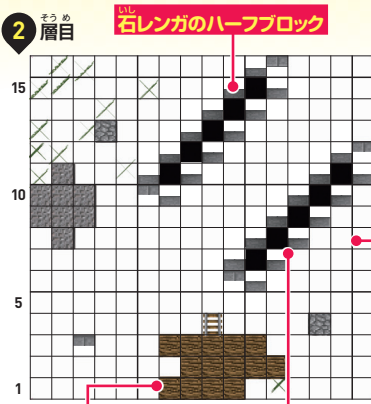
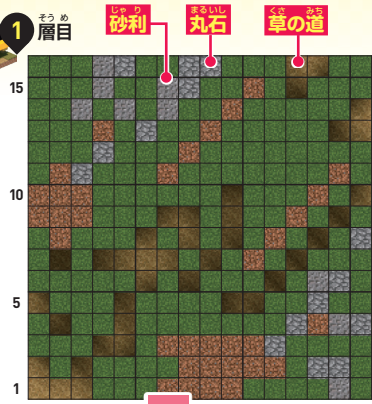


1 層目

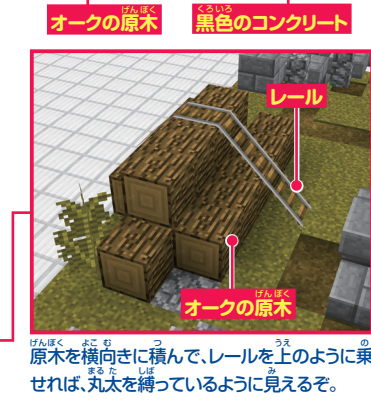
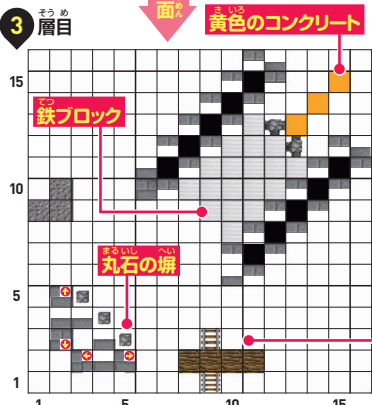


12

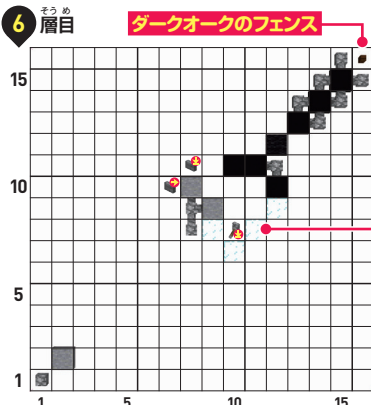
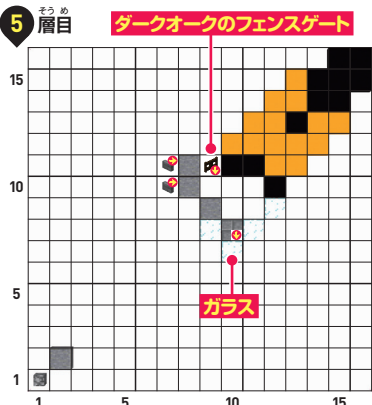
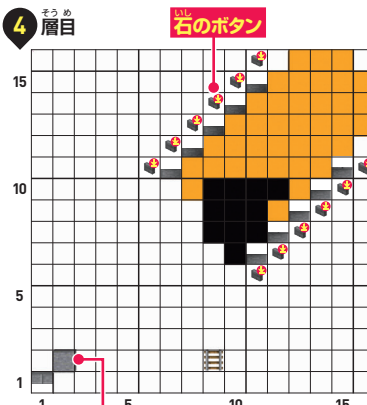
ショベルカー



今回は、地面の四角形に対してナメ方向に組み立てている。位置関係を理解しておこう。

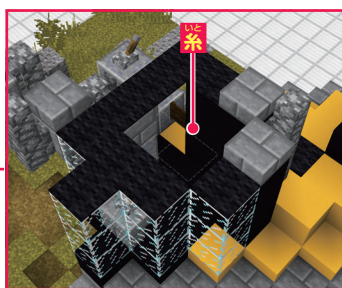
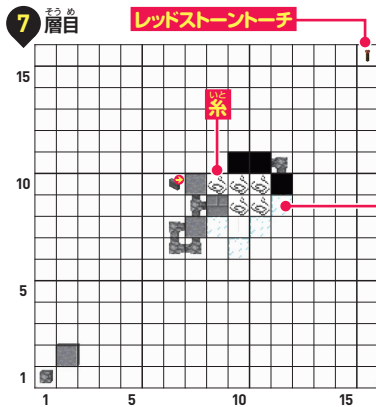


原木を横向きに積んで、レールを上のように乗せれば、丸太を縛っているように見えるぞ。

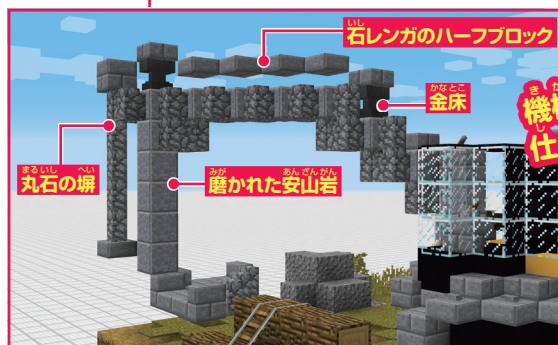
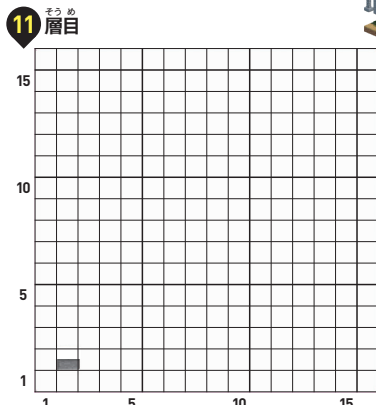
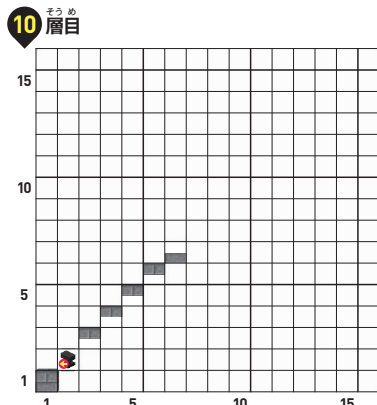
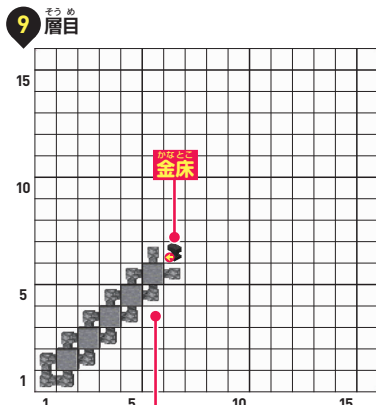
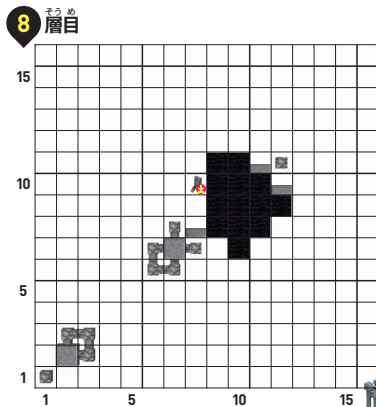


運転席部分は、ガラスで囲っておく。中にはレバーを設置してそれっぽい雰囲気を出そう。





うんでんせき ないふ いと せつち てんじょう ぶぶん
 運転席の内部に糸を設置しておけば、天井部分にカーペットが置けるようになるぞ。



機械っぽい感じに
 仕上げよう!

シヨベルカーのアー
 ム部分は、石レンガの
 ハーフブロックや丸石
 の塀で本物っぽく再現
 しているぞ。

おもな使用ブロック

砂利	丸石	草の道	黒色のコンクリート	石レンガ
鉄ブロック	レール	黄色のコンクリート	石のボタン	ダークオークのフェンスゲート
レバー	レッドストーンーチ	金床		

シェーダーパックを導入してより美しく!

パソコン(Java)版の場合、マイクラのグラフィック描画をより美しくする「シェーダーパック」を導入可能だ。シェーダーパックにはいろいろな種類がある。オススメは「BSL Shaders(<https://bit.ly/3VrfSfr>)」。光や影が超リアルになり、建築物の見た目もキレイになるぞ。なお、シェーダーパックを導入するには「OptiFine(<https://optifine.net/home>)」など別のMODも必要になる。興味があるなら、自分で導入方法を調べてみよう!

シェーダーパックを使って撮影したスクリーンショット。いつものマイクラが超リアルな画質になるぞ。