

マインクラフト (正式版V1.0.0用)

高解像度テクスチャパック使用の前準備とシェーダMOD導入手順

※ZIPファイルの解凍ソフトとかの説明は無いよ！

目次

高解像度テクスチャの利用方法

1. ツールのダウンロード 2
2. ツールの実行 3
3. れっつえんじょい高解像度テクスチャパック！！ 4

シェーダMODの導入方法

4. シェーダMODのダウンロード 5
5. シェーダMODのインストール 6

高解像度テクスチャの利用方法

ここでは、32x32や64x64サイズのテクスチャパックを利用するために必要な手順をWindows版をベースに説明します。
※ブラウザ版は非対応です。ダウンロード版のマイクラフトを使用してください。

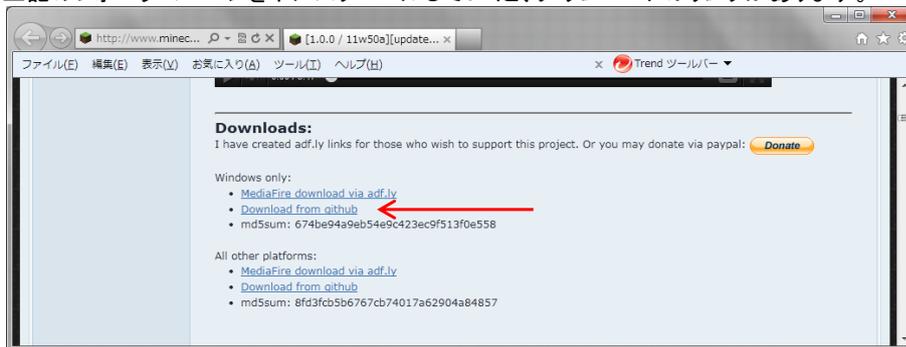
32x32や64x64等の高解像度のテクスチャパックはそのままでは使用できないため、
ツールを使ってマイクラフトのクライアントに手を入れ、高解像度のテクスチャパックを使用できるようにします。

1. ツールのダウンロード

まずは、高解像度のテクスチャパックを使用できるようにするためのツールをダウンロードします。

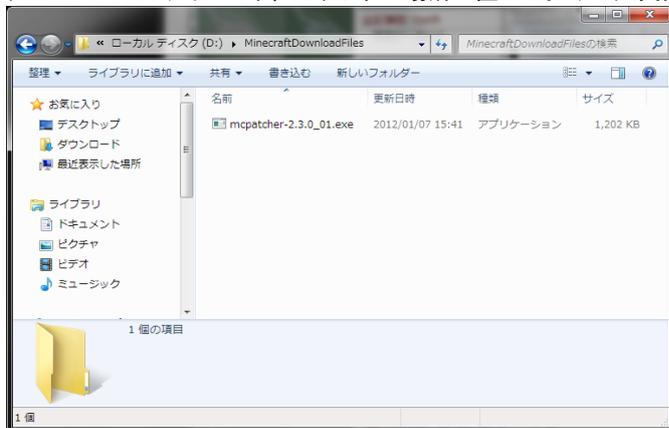
【参考】マイクラフトフォーラム(英語)にある、MCPatcherのフォーラムは以下のページになります。
<http://www.minecraftforum.net/topic/232701-100-11w50aupdate-1216-mcpatcher-hd-fix-230-01/>

※上記のフォーラムページを下にスクロールしていくと、ダウンロードのリンクがあります。



ここでは、「Windows only」の2つ目のリンク(以下のアドレス)にアクセスし、ファイル(mcpatcher-2.3.0_01.exe)をダウンロードします。
https://github.com/downloads/pclewis/mcpatcher/mcpatcher-2.3.0_01.exe

ダウンロードしたファイルは、わかりやすい場所に置いておけば大丈夫です。

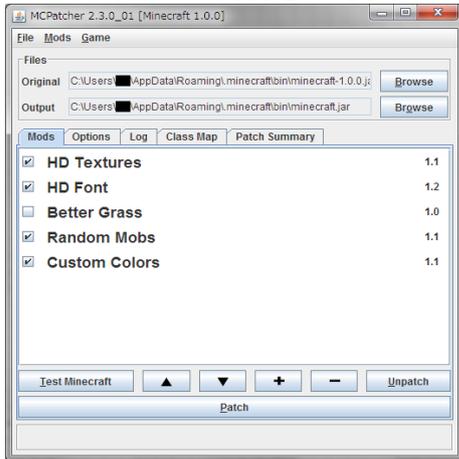


2. ツールの実行

これから高解像度のテクスチャパックに対応できるようにクライアントに修正をします。
クライアントの修正は、1でダウンロードしたツールでおこないます。

- (1) もしマイクラフトを起動していたら、以降の作業をする前に終了します。
- (2) ダウンロードしたファイル「mcpatcher-2.3.0_01.exe」をダブルクリックして起動

以下のようなウィンドウが表示されます。



- (3) 必要な設定をする

次に、必要な設定をして、クライアントを修正(Patch)します。設定する箇所は、以下の「Mods」タブのみです。

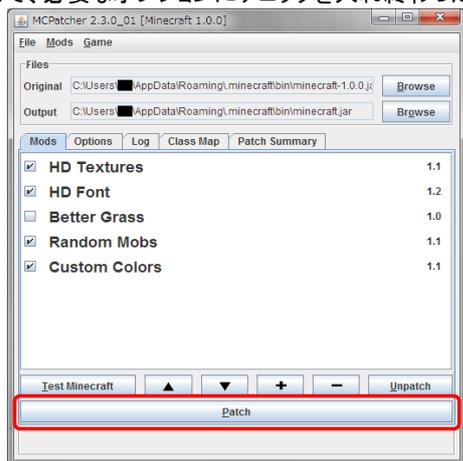


以下に、Modsタブにある各チェックボックスの説明を記載します。

- ・「HD Textures」
32x32や64x64等の高解像度のテクスチャに対応させます。
必ず有効(チェックON)にします。
- ・「HD Font」
高解像度テクスチャ使用時に、文字をなめらかにします。
必ず有効(チェックON)にします。
- ・「Better Grass」
草ブロックの側面のデザインを変更します。
隣接したブロックも草地で、かつ段差が1段以内の場合に側面も緑色に着色されます。
有効/無効はお好みで。
- ・「Random Mobs」
1種のMOBIに対して複数のテクスチャが格納されているテクスチャパックに対応させます。
このオプションを有効にした場合、DefScape等、1つのMOBIに対して複数の色違いや柄違いが含まれるテクスチャパックを使用時に、MOBの模様がランダムになります。
このオプションを無効にした場合、MOBのデザインは1種類に固定されます。
有効/無効はお好みで。
- ・「Custom Colors」
テクスチャパックによる色指定を反映するかどうかを設定します。(なのかな?)
このオプションを有効にした場合、テクスチャパックで指定している色が使用されます。
このオプションを無効にした場合、デフォルトの色が使用されます。
必ず有効(チェックON)にします。(テクスチャパックのデザインをそのまま使用するのが普通なので。)

(4) マインクラフトのクライアントに設定を反映する。

(3)で、必要なオプションにチェックを入れ終わったら、下側にある「Patch」ボタンを押下します。



「Patch」ボタンを押すと、クライアントに設定反映中のメーターが動きます。



メーターが消えたら設定の反映は完了です。
そうしたらこのツールを終了してください。

3. れっつえんじょい高解像度テクスチャパック！！

あとはマイクラを起動し、TOP画面の「Texture Packs」ボタンを押して好きなテクスチャを選んでゲームするのみです。

高解像度版が公開されているテクスチャパックの例
「Defscape」

Defscape v1.8 - New version: Now Custom Colors compatible! - Happy New Year!

<http://www.minecraftforum.net/topic/657949-64x-32x-16x-100-11w50a-defscape-v18-new-version-now-custom-colors-compatible-happy-new-year/>

「32x」や、「64x」と表記されているものが、高解像度のテクスチャパックとなります。

シェーダMOD(※)を使う場合は手順4に進んでください。
(※草が揺れたり、風景がぼやけたりするMODです。)

シェーダMODの導入方法

ここからは、草が揺れたり、見る視点によって景色がぼやけるMOD「GLSL Shader」の導入手順を説明します。
このシェーダMOD導入は、MCPatcherでは実施できないため、MODとセットで配布されているインストーラを使用してクライアントに修正を加えます。

GLSLシェーダMODの解説サイトは以下になります。

Dax's Wiki「Shaders 2.0」

http://daxnitro.wikia.com/wiki/Shaders_2.0

細かい設定や説明は抜きにして、ただそのまま導入する手順だけを記載します(`ω´)

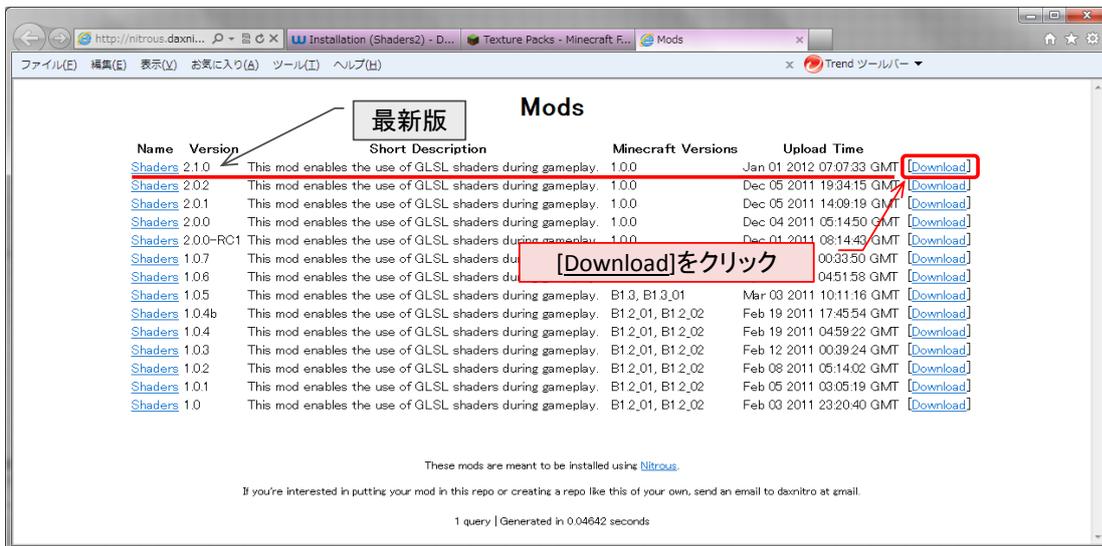
4. シェーダMODのダウンロード

以下のアドレスにアクセスし、シェーダMODインストーラをダウンロードします。
(上記のWikiの「Installation」にこのリンクがあります。)

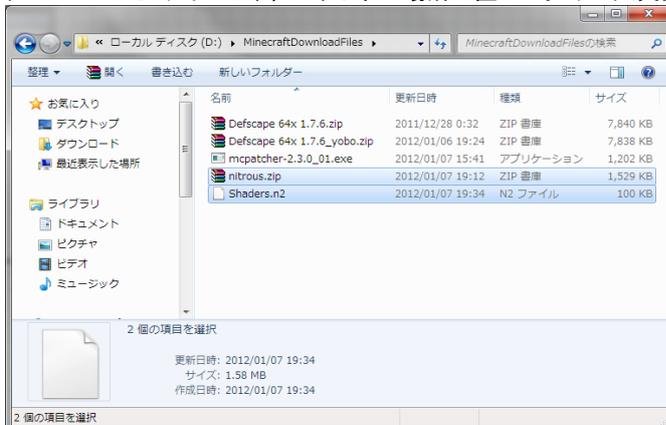
<http://nitrous.daxnitro.com/nitrous.zip>

続いて、以下のページにアクセスし、最新のMODファイル「Shaders.n2」をダウンロードします。

<http://nitrous.daxnitro.com/repo/>



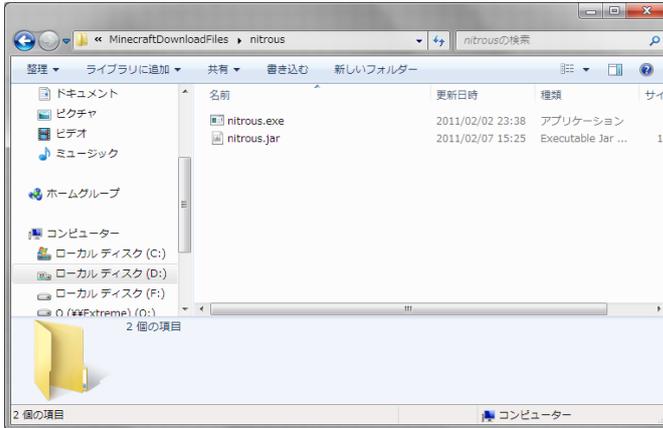
ダウンロードしたファイルは、わかりやすい場所に置いておけば大丈夫です。



5. シェーダMODのインストール

(1) ダウンロードしたファイルを解凍

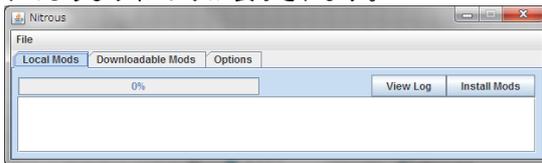
4でダウンロードした、シェーダMODインストーラ「nitrous.zip」を解凍します。
解凍すると以下のファイルが作成されます。



(2) インストーラの実行

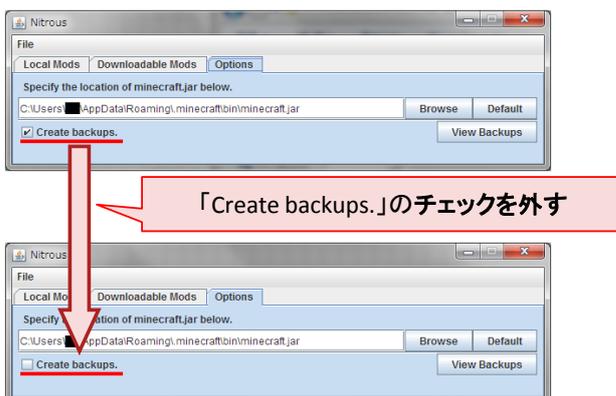
先ほど解凍したファイル「nitrous.exe」をダブルクリックして実行します。
※Windowsの設定で、拡張子を表示する設定にしておくが良いです。

以下のようなウィンドウが表示されます。



(3) インストール前の事前設定

そのままインストールを継続してしまうと、「高解像度テクスチャの利用方法」で利用したMCPatcherが自動的に作成するバックアップデータと二重管理になってしまい、後々良くわからなくなる可能性があるため、こちらのツールのバックアップ機能は無効化します。



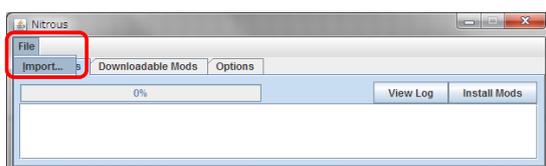
このMODをインストールする前の状態に戻りたいときは、前の手順で使用したMCPatcherを起動し、手順「2. ツールの実行」の(4)の説明にある「Patch」ボタンを押下します。(※)

※ これは、バニラ状態のクライアントに対して、MCPatcherしか使用していない環境での手順ですので、他のMODを既に導入している方や、これからMODを追加する方は、本インストーラのバックアップ機能を有効にしたうえで、手作業で復旧してください。

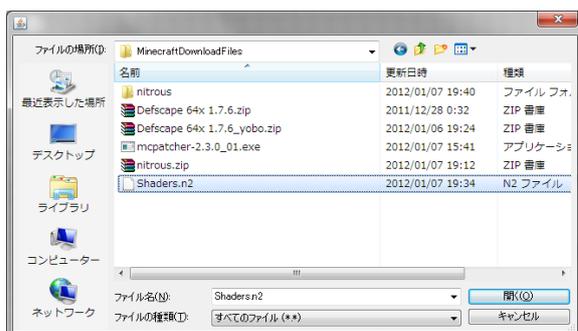
(4) MODのインストール

MODをインストールします。

インストーラの左上の「File」をクリックし、出てくるメニューの「Import...」をクリックします。



ファイル選択ダイアログが表示されるので、(1)でダウンロードした「Shaders.n2」ファイルを選択し、「開く」ボタンを押下します。



すると、インストーラの「Local Mods」タブに以下のような表示が出てきます。



「Local Mods」タブの右側にある、「Install Mods」ボタンを押下します。



以下のように「Installation complete」と表示されればMOD導入完了です。

