

РАЗРАБОТКА МОДОВ В MINECRAFT: НОВАЯ ИМПЕРИЯ

Научим разрабатывать моды для Minecraft, объясним создание каждого элемента мода – от блоков и инструментов до измерений и мобов. Также изучим моделирование в программе Blockbench и блочное программирование для создания неповторимых модов.



МОДУЛЬ 1. ЗНАКОМСТВО С MCREATOR

Занятие 1. Знакомство с программой для создания модов – MCreator. Создание первого блока, инструмента, брони

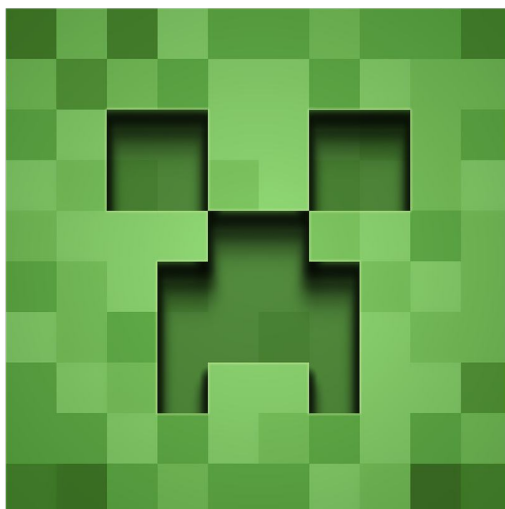
- На занятии:**
- Знакомимся с программой MCreator
 - Разбираемся, как устроен процесс создания модов
 - Создаём первые блоки и инструменты

- Результаты:**
- Появилась заинтересованность в создании модов
 - Создали первые элементы мода
 - Изучили базовое взаимодействие с партами

Занятие 2. Создание рецептов (крафтов) для предметов, наборов ресурсов. Введение в программирование

- На занятии:**
- Создаём собственные рецепты
 - Знакомимся с процедурами (программированием)
 - Создаём набор ресурсов

- Результаты:**
- Научились создавать собственные крафты, наборы ресурсов
 - Разобрались в базовых принципах работы процедур



Занятие 3. Универсальный инструмент (мультитул), переменные, горячие клавиши, экспорт мода

- На занятии:**
- Разрабатываем процедуру для переключения объектов в руке игрока
 - Знакомимся с переменными в процедурах
 - Изучаем работу горячих клавиш

- Результаты:**
- Создали мультитул, который переключается с помощью клавиши мыши
 - Лучше разобрались в работе процедур и переменных

Занятие 4. Создание и программирование интерфейсов

- На занятии:**
- Знакомимся с созданием интерфейсов в MCreator
 - Изучаем работу процедур с интерфейсами

- Результаты:**
- Создали блок с интерфейсом
 - Научились работать со слотами интерфейсов в процедурах



МОДУЛЬ 2. 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ В BLOCKBENCH

Занятие 5. Знакомство с программой Blockbench

- На занятии:**
- Изучаем основы работы в Blockbench
 - Создаём текстуры для 3D-моделей
 - Настраиваем с помощью Blockbench отображение (положение, размер и наклон) предмета в инвентаре и руке игрока

- Результаты:**
- Смоделировали 3D-блок и инструмент в Blockbench
 - На базовом уровне разобрались в моделировании и создании текстур

Занятие 6. Работа с плагинами. Создание круглых форм

- На занятии:**
- Знакомимся с понятием «плагин» в Blockbench
 - Учимся ускорять работу в Blockbench с помощью плагинов

- Результаты:**
- Узнали самые полезные плагины для Blockbench и научились ими пользоваться
 - Попрактиковались в моделировании в Blockbench

Занятие 7. Создание 3D-модели для брони

- На занятии:**
- Знакомимся с процессом создания брони
 - Создаём предметы для своей неповторимой брони

- Результаты:**
- Разобрались в том, как создавать броню
 - Создали модели для брони

Занятие 8. Создание рыцарского снаряжения

На занятии:

- Повторяем пройденный материал
- Создаём сет и инструменты для рыцаря

Результаты:

- Получили дополнительный опыт в моделировании
- Закрепили навыки по созданию 3D-моделей



МОДУЛЬ 3. РАЗРАБОТКА МОДОВ ДЛЯ ФЕРМЫ

Занятие 9. Создание еды и растений

- На занятии:**
- Знакомимся с элементом мода – растение
 - Учимся писать процедуры для роста и высаживания растений
 - Изучаем создание еды с различными эффектами

- Результаты:**
- Создали два новых элемента для мода – растение и еда

Занятие 10. Создание жидкости

- На занятии:**
- Знакомимся с процессом создания жидкостей
 - Создаём механизм, который будет работать с жидкостью
 - Практикуемся в создании процедур для интерфейсов

- Результаты:**
- Создали новый элемент мода – жидкость
 - Смоделировали механизм для работы с этой жидкостью
 - Закрепили материал по программированию интерфейсов

Занятие 11. Создание механизмов для фермы

- На занятии:**
- Создаём бесконечный источник воды
 - Создаём ускоритель роста растений

- Результаты:**
- Создали два новых элемента мода
 - Расширили знания в области программирования

Занятие 12. Создание фермы

На занятии:

- Повторяем пройденный материал
- Создаём новый мод – механизм для хранения предметов с фермы

Результаты:

- Получили дополнительный опыт в моделировании
- Лучше разобрались в программировании, работе с процедурами

МОДУЛЬ 4. РАЗРАБОТКА МОБОВ И ТАБЛИЦ ДОБЫЧИ (LOOT TABLE)

Занятие 13. Создание существа (моба)

- На занятии:**
- Моделируем свое существо
 - Настраиваем моба и проверяем в игре

- Результаты:**
- Разобрались в том, как создавать своих существ
 - Научились загружать и настраивать мобов

Занятие 14. Программирование поведения существа, водное существо, таблица добычи

- На занятии:**
- Знакомимся с программированием существ
 - Создаём нестандартные модели поведения существ
 - Настраиваем выпадение наград с существ

- Результаты:**
- Разобрались во всех аспектах настройки существ

Занятие 15. Создание летающих существ, торговца

- На занятии:**
- Создаём летающих существ
 - Изучаем процесс настройки летающего существа
 - Создаём торговца

- Результаты:**
- Создали летающего моба
 - Научились работать с интерфейсами существ

Занятие 16. Создание зоопарка

На занятии:

- Создаём зоопарк мобов

Результаты:

- Лучше разобрались в создании мобов, моделировании и программировании
- Создали новые моды для зоопарка – мобов и механизм билетов



МОДУЛЬ 5. РАЗРАБОТКА ИЗМЕРЕНИЙ И СТРУКТУР

Занятие 17. Создание измерений и биомов

- На занятии:**
- Знакомимся с созданием новых элементов мода – измерениями и биомами
 - Учимся настраивать биомы и измерения
- Результаты:**
- Создали новый биом и измерение
 - Настроили появление своих существ в биоме и измерении

Занятие 18. Структуры. Создание сундуков со случайными ресурсами

- На занятии:**
- Знакомимся с механизмом появления структур в мире
 - Создаём сундуки со случайными ресурсами
- Результаты:**
- Создали структуру, которая появляется в мире
 - Создали и настроили сундук со случайными предметами для получившейся структуры

Занятие 19. Создание рюкзака, рамки блоков

- На занятии:**
- Создаём переносные инвентари
 - Создаём рамки предметов
 - Создаём источник света
- Результаты:**
- Разобрались, как создавать переносные инвентари
 - Научились создавать рамки для блоков и источники света

Занятие 20. Создание структуры катакомб

На занятии:

- Практикуемся в работе с освещением, созданием структур и сундуков со случайными предметами

Результаты:

- Закрепили пройденные темы
- Лучше разобрались в процессе создания структур на примере структуры катакомб

МОДУЛЬ 6. РАЗРАБОТКА ДАЛЬНОБОЙНОГО ОРУЖИЯ

Занятие 21. Создание лука, арбалета

- На занятии:**
- Создаём дальнобойное оружие
 - Знакомимся с тонкостями анимации оружий
- Результаты:**
- Разработали новые элементы мода – лук и арбалет
 - Прокачали навыки работы со снарядами и анимацией дальнобойных оружий

Занятие 22. Создание огнестрельного и магического оружия

- На занятии:**
- Создаём дальнобойное оружие с магазином
 - Разбираемся в отличиях процесса создания обычного оружия (лука, арбалета) от процесса создания дальнобойного оружия
- Результаты:**
- Создали новый элемент мода – огнестрельное оружие
 - Научились писать процедуры для перезарядки оружия

Занятие 23. Создание машины

- На занятии:**
- Создаём транспортное средство
- Результаты:**
- Создали новый элемент мода – машину
 - Лучше разобрались в работе с мобами

Занятие 24. Разработка военной базы

На занятии:

- Создаём элементы мода для военной базы
- Повторяем пройденный материал

Результаты:

- Разработали элементы мода – оружие, броню, транспорт
- Закрепили пройденные темы



МОДУЛЬ 7. РАЗРАБОТКА ДРУГИХ МОДОВ

Занятие 25. Создание достижений, зелья и зачарований

На занятии:

- Создаём новые элементы для мода – достижения, зелья и зачарования

Результаты:

- Создали новые элементы
- Улучшили понимание программирования

Занятие 26. Добавление эффекта зелья, визуальных частиц, создание пластинки

На занятии:

- Улучшаем созданное зелье, добавляем эффекты и визуальные частицы
- Создаём новый элемент мода – пластинку

Результаты:

- Улучшили созданное зелье
- Разработали новый элемент – пластинку

Занятие 27. Создание сделки, профессии, картины

На занятии:

- Создаём сделки и профессии для мирных жителей
- Создаём свои картины

Результаты:

- Создали новые элементы мода – сделки, профессии, картины

Занятие 28. Создание лаборатории

На занятии:

- Создаём механизмы для лаборатории

Результаты:

- Создали новые механизмы
- Улучшили навыки работы с пройденным материалом

МОДУЛЬ 8. ФИНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Занятие 29. Разработка идеи и концепта финального проекта

- На занятии:**
- Начинаем работу над финальным проектом
 - Продумываем и утверждаем концепт будущего мода
 - Создаём простые элементы мода, такие как блоки, инструменты, ресурсы

- Результаты:**
- Определились с темой финального проекта
 - Создали первые элементы мода

Занятие 30. Создание 3D-моделей

- На занятии:**
- Создаём основные модели
 - Создаём базовые процедуры

- Результаты:**
- Подготовили 3D-модели для мода
 - Разработали базовые элементы мода

Занятие 31. Разработка процедур

- На занятии:**
- Создаём все необходимые процедуры для мода
 - Включаем различные эффекты для элементов
 - Создаём крафты для предметов и блоков
 - Тестируем мод

- Результаты:**
- Завершили работу над проектом
 - Протестировали мод

Занятие 32. Презентация проекта

На занятии:

- Дорабатываем мода перед презентацией
- Готовимся к презентации
- Выступаем с защитой своего финального проекта

Результаты:

- Презентовали финальные проекты
- Обсудили планы по дальнейшему обучению

