

О курсе «Разработка модов для Minecraft» 1-й модуль

Цель курса: Познакомиться с основами программирования в редакторе MCreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды.

Программа курса:

День первый

Знакомство с MCreator. Разбор интерфейса. Тестовые модификации

- Установить MCreator, развернуть свой workspace
- Изучаем интерфейс редактора
- Создаём тестовый блок, набор инструментов, броню, руду с помощью готовых инструментов
- Создаём свои текстуры
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации).

Задание для работы на уроке: Познакомиться с редактором. Создать свою первую модификацию.

Результат занятия: Написали свой первый мод.

День второй

Создание полного пакета ресурсов и верстака

- Создаём свою руду, создаём рецепт для крафта из нашей руды.
- Создаём пакет инструментов из нашей руды.
- Создаём свой блок древесины. Крафт досок, крафт палок
- Создаём свой верстак. Пишем GUI для верстака. Пишем первую процедуру крафта на своём верстаке

Задание для работы на уроке: Научиться создавать GUI . Написать первую процедуру.

Результат занятия: Сделали свой верстак

День третий

Создаём специальные, кастомные блоки

- Создаём специальные блоки (Охладитель, ледяная руда, дроблёный лёд)
- Создаём охладитель, пишем GUI, пишем процедуру для кнопки
- Создаём ледяной меч и его крафт в нашем верстаке
- Создаём CreativeTab

Задание для работы на уроке: Создать специальный механический блок и меч с эффектом.

Результат занятия: научились делать оружие с эффектом и создавать свои блоки с GUI.

День четвертый

Творческий урок! + создаём свои растения

- Создаем свои растения. Создаём свою еду
- Объединяем полученные знания. Строи свою ферму и свой дом из своих блоков.

Задание для работы на уроке: Протестировать ранее созданные моды. Дополнительно создать свои моды

Результат занятия: Закрепить полученные знания.

О курсе «Разработка модов для Minecraft» 2-й модуль

Цель курса: Познакомиться с основами программирования в редакторе Mcreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды.

Программа курса:

День первый

Знакомство с 3D редактором BlockBench. Разбор интерфейса.
Тестовые 3D модели

- Установить BlockBench
- Изучаем интерфейс редактора.
- Создаём тестовую модель блока, добавляем её в MCreator.
- Создаём свою 3D модель оружия – меч, добавляем её в MCreator.
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации).

Задание для работы на уроке: Познакомиться с 3D редактором. Создать свою модификацию с 3D моделью.

Результат занятия: Познакомиться с 3D моделированием.

День второй

Создание своего огнестрельного оружия. Пистолет

- Создаём свою 3D модель нашего пистолета.
- Добавляем модель в Mcreator.
- Создаём процедуры для работы нашего пистолета
- Создаём свой крафт нашего оружия
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации.

Задание для работы на уроке: Создать своё огнестрельное оружие.

Результат занятия: Сделали пистолет

День третий

Создаём свою плавильню, сундук, дверь

- Создаём 3D модель Плавильни, добавляем в Mcreator, пишем GUI и процедуры для использования
- Создаём 3D модель Сундука, добавляем в Mcreator, пишем GUI и процедуры для использования
- Создаём 3D модель двери, добавляем в Mcreator, пишем GUI и процедуры для использования
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации.

Задание для работы на уроке: Создать плавильню, дверь, сундук

Результат занятия: Научились делать новые предметы.

День четвертый

Создаём свою 3D броню

- Создаем 3D модель брони. Добавляем в Mcreator
- Создаём броню и крафт нашей брони.

Задание для работы на уроке: Создать свою броню

Результат занятия: Броня собственного производства со своей 3D текстурой .

О курсе «Разработка модов для Minecraft» 3-й модуль

Цель курса: Познакомиться с основами программирования в редакторе Mcreator. Изучить 3D графику в BlockBench. Научиться создавать моды.

Программа курса:

День первый

Создаём живую сущность - МОБА()

- Рисуем 3D модель нашего моба. Группируем объекты
- Добавляем Java модель в MCreator
- Создаём враждебного моба. Настраиваем искусственный интеллект
- Создаём жителя - моба. Настраиваем искусственный интеллект
- Пишем GUI для торговли. Пишем функционал для возможности торговать
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации

Задание для работы на уроке: Создать враждебного моба. Создать с нуля своего моба.

Результат занятия: Умеем создавать мобов.

День второй

Структуры и мобы

- Рассматриваем другие варианты мобов. Одеваем мобов в броню
- Строим свою структуру, импортируем её в Mcreator. Создаём свою структуру
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации

Задание для работы на уроке: Создать своё огнестрельное оружие.

Результат занятия: Сделали пистолет

День третий

Создаём свой биом, мир, измерение

- Определяем основные составляющие биома
- Создаём биом. Добавляем мобов этого биома
- Добавляем структуры в биом
- Запускаем Minecraft – проверяем свои модификации

Задание для работы на уроке: Создать плавильню, дверь, сундук

Результат занятия: Научились делать новые предметы.

День четвертый

Творческий урок

- Тестируем всё что прошли, исправляем ошибки
- Создаём своё измерение
- Импортируем свой мод.

Задание для работы на уроке: Проверить самостоятельность усвоения материала. Закрывать пробелы

Результат занятия: Завершили курс