

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
ОНЛАЙН-ШКОЛА «ТОЧКА ЗНАНИЙ»**

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Генерального
директора
ООО «Точка знаний»
№ 20 от «25» августа 2026 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Курс по программированию в Minecraft»**

(трудоемкость 97 ак. ч.)

Разработчик:
Скрыпченко Егор Николаевич
Преподаватель дополнительного образования

Возраст: дети (от 8 лет)
Срок обучения: 9 месяцев

Краснодар, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Направленность.....	3
1.3. Актуальность программы.....	3
1.4. Цели и задачи программы.....	3
1.5. Категория обучающихся.....	3
1.6. Форма обучения и сроки освоения.....	3
1.7. Форма организации образовательной деятельности.....	4
1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения.....	4
2. Содержание программы.....	5
2.1. Календарный учебный график.....	5
2.2. Учебный план.....	5
2.3. Рабочая программа.....	7
2.4. Кадровое обеспечение.....	12
2.5. Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	12
2.6. Форма аттестации и оценочные материалы	13
2.7. Список рекомендованной литературы.....	18
2.8. Список использованной литература.....	19
2.8.1. Электронные ресурсы.....	19

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курс по программированию в Minecraft» (далее – Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые)».

Создание модов через MCreator и моделирование в Blockbench, интегрирующее основы геймдизайна, 3D-моделирования и визуального программирования, позволяет учащимся развивать практические навыки через создание собственных предметов, блоков, мобов и анимаций для Minecraft. Курс акцентирует внимание на работе с инструментами MCreator, моделированием и анимацией в Blockbench, что углубляет понимание игрового дизайна, структуры модификаций и базовых концепций программирования.

1.2. Направленность: техническая.

1.3. Актуальность программы:

Программа актуальна из-за высокой популярности Minecraft и растущего интереса к созданию пользовательских модификаций как способу изучения основ геймдизайна и программирования. Навыки работы в MCreator и моделирования в Blockbench помогают учащимся развивать креативное, пространственное и логическое мышление, что важно для их учёбы и будущей профессиональной деятельности. Знакомство с процессом модостроения и 3D-моделирования формирует интерес к IT-сфере, а также мотивирует к дальнейшему развитию в области цифровых технологий и игровой индустрии.

1.4. Цели и задачи Программы:

Обеспечить учащихся необходимыми знаниями и навыками для освоения основ моддинга Minecraft через визуальное программирование в MCreator, а также развить логическое мышление, пространственное воображение и навыки проектирования игровых объектов.

Задачи программы:

- Ознакомить учащихся с интерфейсом и базовыми инструментами программы MCreator;
- Научить создавать собственные блоки, предметы, инструменты и сущности;
- Развить навыки настройки поведения объектов с помощью визуальной логики (триггеров);
- Научить добавлять рецепты, интерфейсы (GUI), анимации и эффекты;
- Сформировать умения собирать готовый мод и тестировать его в Minecraft.

1.5. Категория обучающихся: к освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются учащиеся 3-9-х классов, в возрасте 8-15 лет.

В результате изучения курса обучающиеся должны

знать:

- Основные понятия моддинга Minecraft и принципы работы MCreator;
- Как устроены игровые объекты (блоки, предметы, mobs) и как они настраиваются;
- Основы логики событий и визуального программирования через триггеры;
- Порядок интеграции моделей и анимаций в игровой проект.

уметь:

- Создавать и настраивать игровые элементы (блоки, предметы, мобов, интерфейсы);
- Использовать визуальные триггеры для реализации поведения объектов и игровых механик;
- Разрабатывать простые игровые сценарии (магазины, инвентари, квесты и пр.);
- Импортировать 3D-модели и анимации из Blockbench и использовать их в модах;
- Собирать и тестировать готовый мод в Minecraft.

1.6. Форма обучения и сроки освоения:

Программа реализуется исключительно с применением дистанционных образовательных

технологий и электронного обучения заочной форме.

Сроки освоения программы – **9 месяцев.**

Лекционные занятия онлайн (вебинар) – **48 ак.ч.**

Самостоятельная работа – **48 ак.ч.**

Итоговая аттестация (тестирование) - **1 ак.ч.**

Период обучения и режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по **1,33 ак.ч.**

1.7. Форма организации образовательной деятельности: групповая.

1.8. Документ, выдаваемый после завершения обучения: сертификат об обучении.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа включает: 36 уроков и итоговый тест.

Перечень, трудоемкость, последовательность и распределение уроков, формы промежуточной аттестации слушателей определяются учебным (тематическим) планом.

Содержание каждого урока включает лекционный и практический материал.

2.1 Календарный учебный график

Общая учебная нагрузка – 36 дней													
1 мес яц	2 ме ся ц	3 мес яц	4 мес яц	5 мес яц	6 месяц	7 месяц	8 месяц	9 месяц					
ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ	ЛЗ, СР, ЕТ ИА

ЛЗ – лекционные занятия

СР – самостоятельная работа

ЕТ – ежемесячное тестирование

ИА – итоговая аттестация

2.2. Учебный план

№ п / п	Название модулей	Количество часов			
		Всего ак.ч.	Лекционные занятия онлайн (видеоурок/ вебинар) ак.ч.	Самостоя- тельная работа ак.ч.	Форма проверки
1	Модуль №1: Основы создания модов в MCreator	20	10	10	ТК, ЕТ
2	Модуль №2: Создание биомов и GUI в MCreator	22	11	11	ТК, ЕТ

3	Модуль №3: Моделирование и анимация в Blockbench	22	11	11	ТК, ЕТ
4	Модуль №4: Финальный проект: мод Minecraft с кастомными моделями	32	16	16	ТК, ЕТ
	Итоговая аттестация	1	0	1	Тестирование
	ИТОГО	97	48	49	

ТК – текущий контроль

ЕТ – ежемесячное тестирование

2.3. Рабочая программа

Модуль №1: Основы создания модов в MCreator

Урок №1: Знакомство с интерфейсом MCreator

Знакомство с программой MCreator и её возможностями.
Создание первого проекта и обзор главного окна.
Объяснение разделов: мод-элементы, ресурсы, сохранение.
Разбор интерфейса: навигация, вкладки, предпросмотр.
Создание тестового мода и его запуск в Minecraft.
По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №2: Создание собственного блока

Добавление нового блока в игру через MCreator.
Выбор названия, текстуры, прочности и поведения.
Настройка параметров блока: звук, материал, свет.
Тестирование блока в Minecraft: размещение и разрушение.
Объединение нескольких блоков в одну постройку.
По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №3: Добавление нового предмета в игру

Создание предмета и выбор его текстуры и названия.
Настройка базовых параметров: стекуемость, вкладка в инвентаре.
Добавление предмета в креативный режим.
Объяснение, чем предмет отличается от блока.
Проверка появления предмета в игре.
По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №4: Создание инструмента

Выбор типа инструмента: кирка, топор, меч и др.
Настройка прочности, урона, скорости добычи и уровня.
Создание набора инструментов с одной текстурой.
Тестирование инструментов в Minecraft: добыча блоков.
Обсуждение разницы между разными типами инструментов.
По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №5: Добавление рецепта крафта для предмета

Понятие крафта и его роль в Minecraft.
Создание простого рецепта крафта в MCreator.
Настройка формы, используемых материалов и результата.
Добавление рецепта к созданному ранее предмету или инструменту.
Проверка работы рецепта в игре через верстак.
По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №6: Создание еды

Создание предмета с типом «пища».
Настройка параметров еды: восстановление голода, насыщение.
Добавление эффектов (например, скорость, регенерация).
Тестирование еды в игре: потребление и проверка эффектов.

Обсуждение баланса еды в игровом процессе.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №7: Работа с триггерами

Знакомство с системой визуальных событий (триггеров).

Добавление поведения: при использовании, разрушении, касании и др.

Пример: блок, который взрывается при активации.

Создание простых программ без написания кода.

Тестирование срабатывания триггера в игре.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №8: Создание брони

Создание полного набора брони: шлем, нагрудник, поножи, ботинки.

Настройка показателей защиты и прочности.

Выбор текстур и отображение на игроке.

Добавление уникального эффекта при ношении брони.

Тестирование комплекта брони в Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №2: Создание мобов, биомов и GUI в MCreator

Урок №9: Основы создания GUI

Знакомство с интерфейсами (GUI) в MCreator.

Создание простого окна с кнопками и надписями.

Привязка GUI к блоку или предмету.

Обработка действий игрока: открытие, нажатие, закрытие.

Пример: сундук с кастомным интерфейсом.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №10: Создание нового биома

Объяснение, что такое биом и его элементы.

Настройка цвета травы, неба, погоды и освещения.

Добавление деревьев, растений, блоков, мобов.

Тестирование биома в Minecraft: генерация и наполнение.

Обсуждение идей уникальных биомов.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №11: Дальнобойное оружие

Создание оружия дальнего боя: лук, ружьё, лазер и др.

Настройка урона, дальности, скорости стрельбы.

Выбор звука выстрела и эффекта снаряда.

Тестирование оружия на мобах и объектах.

Безопасность и баланс в боевых системах.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №14: Растения

Создание декоративных и функциональных растений.

Настройка высоты, текстуры, типа роста (трава, куст, цветок).

Определение условий появления растения (биомы, свет).

Пример: создание куста, который можно собирать.

Размещение растения в мире Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №15: Loot table

Что такое таблицы выпадения предметов (loot tables).

Создание и настройка выпадения предметов из блоков и мобов.

Установка вероятности выпадения, количества и редкости.

Пример: сундук с редкими предметами или моб с уникальным дропом.

Тестирование выпадений в Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №16: Создание структур

Объяснение, что такое структура (structure) в Minecraft.

Проектирование и сохранение структуры в игре.

Импорт собственной постройки в MCreator.

Добавление генерации структуры в биом или при событии.

Пример: генерация хижины, башни, секретной комнаты.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №3: Моделирование и анимация в Blockbench

Урок №17: Знакомство с интерфейсом Blockbench

Установка программы Blockbench.

Обзор интерфейса: сцена, части модели, текстуры.

Инструменты для перемещения, масштабирования, вращения.

Создание новой модели и сохранение проекта.

Связь между Blockbench и MCreator.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №18: Создание простой 3D-модели блока или предмета

Создание базовой модели блока или предмета в Blockbench.

Настройка размеров, поворотов и расположения деталей.

Добавление текстуры или заливка цветом.

Экспорт модели в формат для MCreator.

Импорт и тестирование в Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №19: Моделирование моба с базовыми частями тела

Создание частей тела моба: голова, туловище, лапы, хвост и т.д.

Настройка pivot-точек для анимации.

Размещение частей тела и проверка структуры.

Экспорт модели и подготовка к анимации.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №20: Добавление текстур и раскраска модели

Создание новой текстуры или загрузка готовой.

Использование UV-карты для точного нанесения текстур.

Раскраска частей модели вручную.

Экспорт модели с текстурой в формате, подходящем для MCreator.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №21: Установка плагина Geckolib. Основы анимации: idle-анимация моба

Установка и активация плагина Geckolib в Blockbench.

Создание простой анимации ожидания (idle): покачивание, дыхание.

Работа с таймлайном: ключевые кадры, плавность движения.

Экспорт анимации и интеграция в MCreator.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №22: Создание анимации ходьбы для моба

Создание базовой анимации передвижения: махание руками и ногами.

Настройка таймингов, плавности и цикличности движений.

Работа с ключевыми кадрами и синхронизация частей тела.

Предпросмотр и сохранение анимации для использования в игре.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №23: Интеграция модели и анимаций в MCreator и тестирование в игре

Импорт модели моба с анимациями в MCreator.

Привязка анимаций к состояниям моба: idle, walk.

Настройка поведения моба и проверка анимации в Minecraft.

Исправление ошибок отображения и позиций.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №24: Повторение работы в Blockbench

Повторение пройденных тем: интерфейс, создание моделей, текстурирование.

Быстрая сборка модели моба, предмета или блока по выбору.

Обмен файлами между учениками и взаимная оценка.

Подготовка к следующему этапу: создание собственного предмета.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Модуль №4: Финальный проект: мод Minecraft с кастомными моделями

Урок №25: Картины и частицы

Создание собственных декоративных картин.

Добавление картины в игру через элемент блока.

Работа с частицами: настройка цвета, скорости, формы.

Пример: блок с частицами или предмет, который оставляет след.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №26: Создание предмета в Blockbench. Часть 1

Выбор типа предмета (например, меч, книга, инструмент).

Построение формы из кубиков, настройка пропорций.

Создание UV-развертки для будущей текстуры.

Сохранение промежуточной модели.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №27: Создание предмета в Blockbench. Часть 2

Нанесение текстуры и доработка внешнего вида.

Экспорт модели и текстур в MCreator.

Создание предмета в MCreator с импортированной моделью.

Тестирование предмета в Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №28: Создание блока в Blockbench. Часть 1

Создание формы нестандартного блока: стол, сундук, декор.

Добавление деталей и настройка ориентации.

Подготовка текстурной карты и экспорт модели.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №29: Создание блока в Blockbench. Часть 2

Импорт модели блока в MCreator.

Настройка поведения: можно ли сломать, издаёт ли звук, взаимодействие.

Тестирование блока в игре.

Обсуждение вариантов применения блока в моде.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №30: Создание блока в Blockbench. Часть 3

Доработка сложной модели блока: добавление деталей, теней и объёма.

Настройка анимаций блока (например, вращающаяся часть, мигание).

Финальный экспорт модели и интеграция в MCreator.

Тестирование внешнего вида и функциональности в Minecraft.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №31: Повторение. Часть 1

Обобщение темы: работа с предметами, инструментами и едой.

Практическая работа: каждый учащийся выбирает и переделывает один из своих предметов.

Обсуждение типичных ошибок и способов их исправления.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №32: Повторение. Часть 2

Обобщение темы: работа с блоками, биомами и жидкостями.

Разбор ученических проектов и анализ оформления блоков.

Советы по улучшению моделей и генерации структур.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №33: Повторение. Часть 3

Обобщение темы: работа с мобами, GUI и анимацией.

Повторное тестирование моделей и анимаций.

Разбор удачных решений и презентация собственных идей.

Подготовка к итоговому проекту.

По окончании урока слушатели выполняют домашнее задание.

Урок №34: Итоговый проект. Часть 1

Выбор тематики и жанра модификации (приключение, выживание, декоративный мод и др.).

Планирование: какие объекты, mobs, интерфейсы и структуры будут использоваться.

Начало реализации: создание основных элементов (блоки, предметы, mobs).

По окончании урока слушатели продолжают работу дома.

Урок №35: Итоговый проект. Часть 2

Продолжение работы над модом: добавление логики, GUI, анимаций.

Интеграция всех элементов в одну модификацию.

Тестирование и устранение ошибок.

Подготовка проекта к демонстрации.

По окончании урока учащиеся получают финальные советы от преподавателя.

Урок №36: Итоговый проект. Часть 3

Презентация готовых проектов.

Выступление каждого участника с демонстрацией своей игры.

Обратная связь от преподавателя и группы.

Подведение итогов курса и награждение (сертификаты, грамоты и т.д.).

По окончании урока — завершение обучения и сохранение проектов.

Итоговая аттестация

Тестирование

2.4. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее профессиональное образование и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, в рамках изучаемого цикла.

2.5. Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, итоговой аттестации слушателей, предусмотренных учебным планом:

Место работы преподавателя	✓ Стол компьютерный/письменный 120x60 - 1шт; ✓ Кресло ARDOR GAMING Gun Shield 10B - 1шт; ✓ ИБП Dexr IEC Plus LCD 3000VA - 1шт; ✓ Переходник от ИБП к сетевому фильтру - 1 шт; ✓ Сетевой фильтр с USB разъемами - 1шт; ✓ Софтбокс 50x70 600BT - 1шт; ✓ Лампа студийная для софтбокса 135W E27 5500K, Холодный белый свет, 135 Вт, Люминесцентная (энергосберегающая) - 4шт (запасные); ✓ Предохранители в софтбокс 3- 5А, 250V - 5 штук; ✓ Монитор 21.45" DEXP DF22N2 черный - 1шт; ✓ Микрофон петличный BOYA BY-M1 - 1шт; ✓ Apple iPad 10.2" (2021) Wi-Fi 64Gb Silver - 1шт; ✓ Apple MacBook Pro 16", M1, 16ГБ, 2021г - 1шт; ✓ Стилус WiWU Pencil Pro - 1шт; ✓ Хаб Baseus (4K@60Hz 8-in-1 STARJOY 8-PORT TYPE-C) - 1шт; ✓ Патч-корд RJ 45 - 1шт; ✓ Футболки (мерч) “Точка знаний” - 2 шт.
----------------------------	---

Программное обеспечение: лицензионные системные программы, обеспечивающие

взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. Универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ, например, программа подготовки презентаций; использование Интернета, электронной почты; использование автоматизированных поисковых систем Интернета.

Информационно-образовательная среда включает в себя образовательную LMS «Точка Знаний».

Образовательная LMS «Точка Знаний» обеспечивает через Интернет доступ к:

- электронным информационным и образовательным ресурсам ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- доступ к нормативным и организационно-методическим документам, регламентирующим образовательный процесс в ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ»;
- систему электронного учёта слушателей; (см. [Положение](#))
- взаимодействие слушателей с преподавателями, организаторами образовательного процесса и администрацией ООО «ТОЧКА ЗНАНИЙ». (см. [Положение](#))

2.6. Форма аттестации и оценочные материалы

Программой предусмотрен текущий контроль в виде домашнего задания и тестов, размещенных в уроках на образовательной LMS «Точка Знаний», промежуточный контроль в виде тестов, согласно учебному плану.

Итоговая аттестация проводится в виде теста. Итоговый тест включает в себя 20 вопросов. Для успешного прохождения теста необходимо правильно выполнить не менее 85 % заданий.

Обучающиеся допускаются к итоговой аттестации после изучения Модулей программы в объеме, предусмотренном учебным планом программы.

Оценка качества освоения учебной программы проводится в процессе итоговой аттестации в форме тестирования.

Оценка	Критерии
Зачтено	Оценка «Зачтено» выставляется обучающемуся, продемонстрировавшему твердые и всесторонние знания материалы, умение применять полученные в рамках занятий практические навыки и умения. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали отличный уровень знаний и умений обучающегося. Не менее 85% правильных ответов при решении теста.
Не зачтено	Оценка «Не зачтено» выставляется обучающемуся, который в недостаточной мере овладел теоретическим материалом по дисциплине, допустил ряд грубых ошибок при выполнении практических заданий, а также не выполнил требований, предъявляемых к промежуточной аттестации. Достижения за период обучения и результаты текущей аттестации демонстрировали неудовлетворительный уровень знаний и умений обучающегося. Менее 80% правильных ответов при решении теста.

Примеры оценочных материалов текущего контроля

ДЗ №20. Добавление текстур и раскраска модели

Задание

На этот раз твоё задание следующее: давай попробуем создать собственного моба для Minecraft с помощью MCreator!

Твой моб может быть добрым или враждебным, ходить по миру или просто стоять на месте.

Главное — придумай, как он будет выглядеть, где появляться и чем он будет отличаться от обычных мобов.

Подумай, какие звуки он издаёт, насколько он сильный, есть ли у него собственный дроп (выпадающие предметы) и как он ведёт себя рядом с игроком.

Пример поведения:

- появляется в биоме «лес»;
- если игрок подойдёт близко — начинает атаковать;
- после смерти из него выпадает «золотое яблоко»;
- если его не трогать — просто бродит по миру.



Что тебе нужно сделать:

1. В **MCreator** создать нового моба через раздел **Mob**.
2. Настроить:
 - внешний вид (можно выбрать стандартную модель или импортировать из Blockbench);
 - поведение (мирный, враждебный, может ли атаковать, двигаться);
 - биом появления;
 - здоровье и урон;
 - дроп после смерти.
3. Протестировать моба в Minecraft: появляется ли он, как себя ведёт.
4. Попробовать изменить поведение или дроп, чтобы сделать его уникальнее.

Итоговая постройка выглядит, например, вот так:



Не забудь положить в черепашка блоки, из которых она будет строить!

Удачи!

Примеры оценочных материалов промежуточного контроля

Вопрос 1. Какой инструмент в MCreator используется для создания нового блока?

1. Add new element → Block
2. Add new texture → Block
3. Import block model
4. Create new world
5. Block editor in Settings

Вопрос 2. В каком формате должны быть текстуры, чтобы их можно было загрузить в MCreator?

1. .jpg

2. .png
3. .gif
4. .bmp
5. .svg

Вопрос 3. Как в MCreator задать прочность (hardness) блока?

1. Через вкладку Properties блока
2. Через вкладку Triggers
3. В настройках проекта
4. В меню Texture
5. Через вкладку World generation

Вопрос 4. Как добавить рецепт крафта для предмета в MCreator?

1. Add new element → Recipe
2. Add new element → Item
3. Import crafting table
4. Create recipe in Properties
5. В меню Tools → Add Recipe

Вопрос 5. Какой раздел MCreator используется для настройки выпадения предметов при разрушении блока?

1. Properties блока → Drop
2. World generation
3. Triggers
4. Block texture editor
5. Item creator

Вопрос 6. Какой плагин используется в MCreator для добавления анимаций 3D-моделей?

1. GeckoLib
2. Blockbench
3. OptiFine
4. AnimationCore
5. Modellib

Вопрос 7. Как в MCreator добавить моба в игру?

1. Add new element → Living Entity
2. Add new element → Mob
3. Import player model
4. Create new entity in Settings
5. Spawn mob in World generation

Вопрос 8. Какой раздел MCreator отвечает за генерацию руды в мире?

1. World generation
2. Ore spawner
3. Structure editor
4. Properties блока
5. Terrain settings

Вопрос 9. Как в MCreator добавить структуру, которая будет генерироваться в мире?

1. Add new element → Structure
2. Add new element → Building
3. Import .schematic file
4. Use Structure editor in Settings
5. Add in Toolbox

Вопрос 10. Как в MCreator настроить триггер, который активируется при клике правой кнопкой мыши на блок?

1. Triggers → When right-clicked
2. Properties → On use
3. Events → On interact
4. World settings → Interact event
5. Interaction tab in Block editor

Примеры оценочных материалов итоговой аттестации

Вопрос 1. Какой раздел MCreator используется для создания нового предмета?

1. Add new element → Item
2. Add new texture → Item
3. Import item model
4. Create new item in Settings
5. Item crafting editor

Вопрос 2. Какой формат файла используется для импорта 3D-моделей из Blockbench в MCreator?

1. .png
2. .json
3. .obj
4. .bbmodel
5. .schematic

Вопрос 3. Как в MCreator задать скорость атаки оружия?

1. Через вкладку Properties предмета
2. Через вкладку Triggers
3. В настройках проекта
4. В меню Tools → Weapon speed
5. Через Block texture editor

Вопрос 4. Какой плагин необходим для работы с анимациями мобов в MCreator?

1. GeckoLib
2. OptiFine
3. AnimationCore
4. ModelLib
5. FabricAPI

Вопрос 5. Как в MCreator задать, чтобы блок генерировался только в определённом биоме?

1. World generation → Biome restrictions
2. Properties блока
3. Triggers
4. Texture editor

5. Biome filter in Settings

Вопрос 6. Как в MCreator сделать, чтобы при разрушении блока выпадало несколько предметов?

1. Properties блока → Drop settings
2. World generation
3. Block texture editor
4. Triggers
5. Item creator

Вопрос 7. Какой раздел MCreator используется для добавления пользовательской еды?

1. Add new element → Food
2. Add new element → Item (и выбрать тип Food)
3. World generation → Add food
4. Import food model
5. Food crafting editor

Вопрос 8. Как в MCreator задать, чтобы моб появлялся только ночью?

1. Properties моба → Spawn conditions
2. World generation
3. Triggers → On night
4. AI settings → Night spawn
5. Entity spawner tool

Вопрос 9. Какой раздел MCreator используется для добавления пользовательской брони?

1. Add new element → Armor
2. Add new element → Item (тип Armor)
3. World generation → Armor
4. Armor texture editor
5. Import armor model

Вопрос 10. Как в MCreator добавить анимацию атаки моба?

1. Через GeckoLib и настройку анимаций в Entity editor
Через Properties моба
2. Через Blockbench без плагинов
3. Через Triggers → On attack
4. Через AI settings → Attack animation

Вопрос 11. Как в MCreator изменить максимальный размер стака (stack size) предмета?

1. Через вкладку Properties предмета
2. Через вкладку Triggers
3. В меню Tools → Item settings
4. В настройках проекта
5. Через World generation

Вопрос 12. Какой раздел MCreator используется для настройки поведения моба (AI)?

1. AI and Goals
2. Triggers
3. Properties

4. World generation
5. Entity behavior editor

Вопрос 13. Как в MCreator добавить блок с прозрачными частями (например, стекло)?

1. Выбрать прозрачный материал в Properties
2. Уменьшить Transparency до 0
3. Включить Glow effect
4. Вставить текстуру через Blockbench
5. Использовать Drop settings

Вопрос 14. Какой раздел MCreator используется для создания пользовательского зелья?

1. Add new element → Potion
2. Add new element → Item (тип Potion)
3. World generation → Add potion
4. Import potion model
5. Tools → Potion maker

Вопрос 15. Как в MCreator добавить звук, который будет проигрываться при использовании предмета?

1. Triggers → On item right-click
2. Properties предмета → Sound
3. World generation → Sound event
4. Texture editor
5. Tools → Add sound

Вопрос 16. Как в MCreator добавить генерацию структуры только в определённой высоте мира?

1. World generation → Height range
2. Properties структуры
3. Triggers
4. Biome restrictions
5. Structure spawn settings

Вопрос 17. Какой формат звукового файла поддерживает MCreator?

1. .mp3
2. .wav
3. .ogg
4. .flac
5. .aiff

Вопрос 18. Как в MCreator задать прочность (durability) инструмента?

1. Через вкладку Properties инструмента
2. Через Triggers
3. Через World generation
4. Через Blockbench
5. Через Item crafting editor

Вопрос 19. Как в MCreator сделать, чтобы предмет светился в руках у игрока?

1. Включить свойство Glow в Properties

2. Добавить триггер On held
3. Вставить светоизлучающую текстуру
4. Добавить эффект Luminosity в Blockbench
5. Применить LightBlock в World generation

Вопрос 20. Какой раздел MCreator используется для добавления пользовательской кнопки в интерфейс игры?

1. GUI Editor
2. Properties
3. World generation
4. Texture editor
5. Interface maker

2.7. Список рекомендованной литературы

1. Документация по MCreator <https://www.blockbench.net/wiki>
2. Документация по Blockbench <https://mcreator.net/wiki>

2.8. Список использованной литературы

2.8.1. Электронные ресурсы

1. Электронная библиотека <https://elibrary.ru/>
2. Мадтест-онлайн конструктор тестов <https://onlinetestpad.com/>
3. Инструмент для создания модов в Minecraft <https://mcreator.net/>
4. Редактор для моделирования в Minecraft <https://www.blockbench.net/>