

???????? ???? ?? ?????????????? (Litematica)

Если вы хотите внести в гайд замечания, добавить информацию, пишите автору: [ani_kaa](#)

Litematica — клиентский мод для «прозрачного чертежа» постройки поверх мира, списка материалов и помощников для постройки. Разрешен на нашем сервере, но с некоторыми ограничениями (о них будет ниже).

?????????? ?????

1. Качаем мод на вашу версию игры и установщик модов: <https://minecraft-inside.ru/mods/134696-litematica.html>

Примечание про Forge/NeoForge: Официальной Forge-версии у Litematica нет. Существуют неофициальные порты (используйте на свой риск) или используйте альтернативы (Schematica для старых версий). Рекомендую Fabric для стабильной работы.

2. Распаковываем скаченный архив и как обычно, кладём оба файла в папку mods: **litematica** и вспомогательный мод **malilib**.
3. Качаем любую схему постройки в формате **.litematic** или **.schem** и кладём в папку **schematics**. Если папки нет — создайте её. Файлы можно складывать по подпапкам.

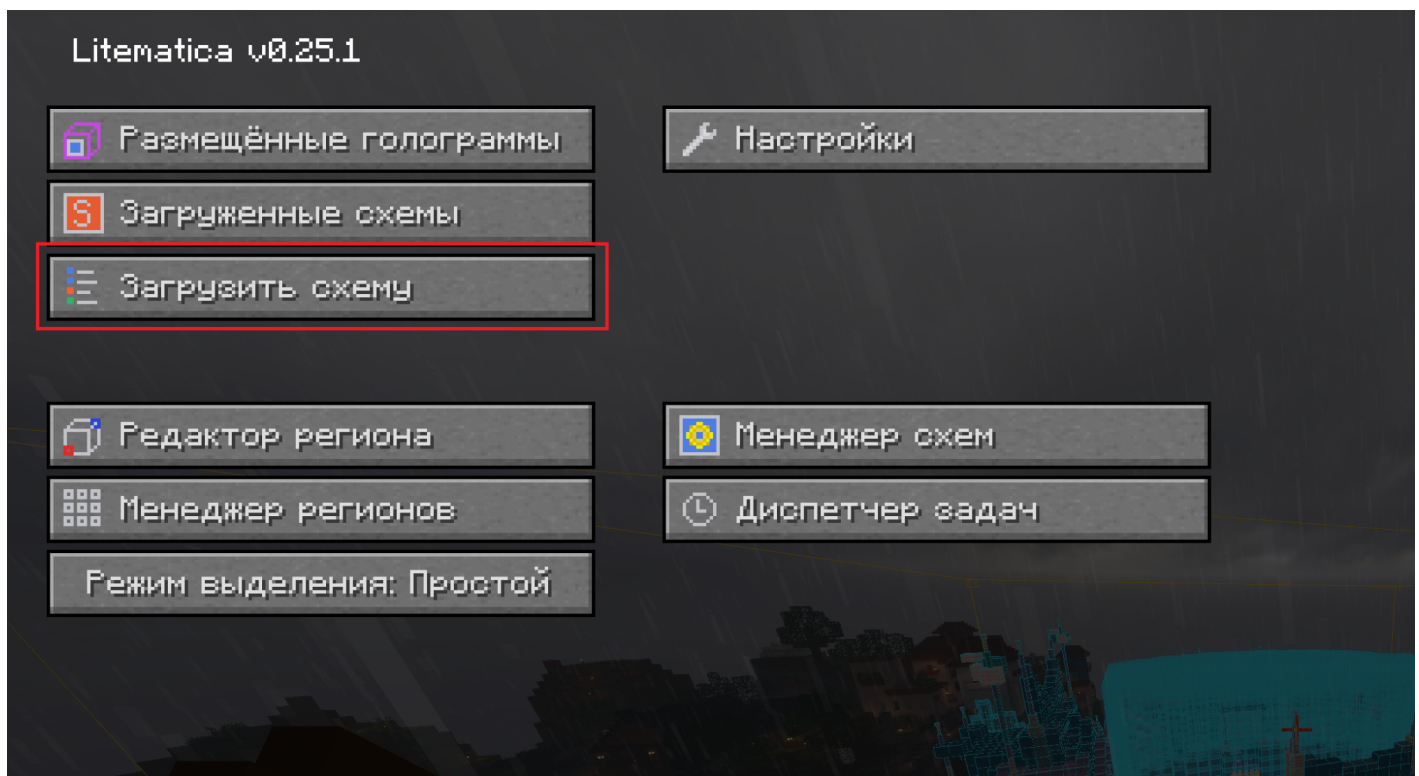
??? ??????????? ??????

- Открыть главное меню Лайтматики: клавиша M (по умолчанию).

Если не открывается — проверьте, не занята ли клавиша в «Управление» → «Настройки клавиш». Если клавиша не занята, воспользуйтесь менеджером модов для проверки, установилась ли у вас Лайтматика (например, мод modmenu).

• Загружаем схему:

- M → Загрузить схему

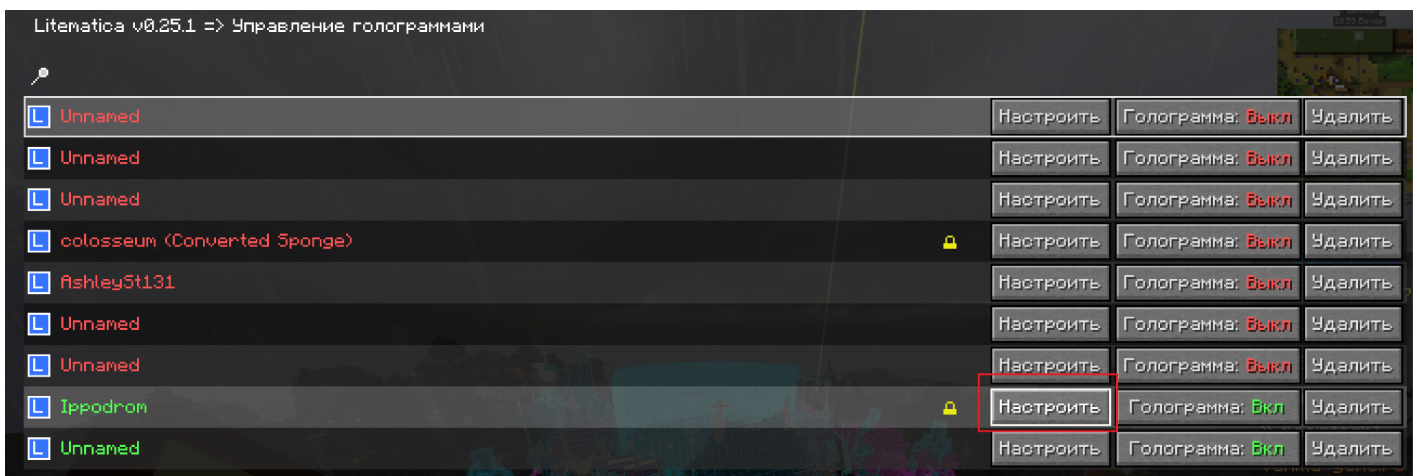
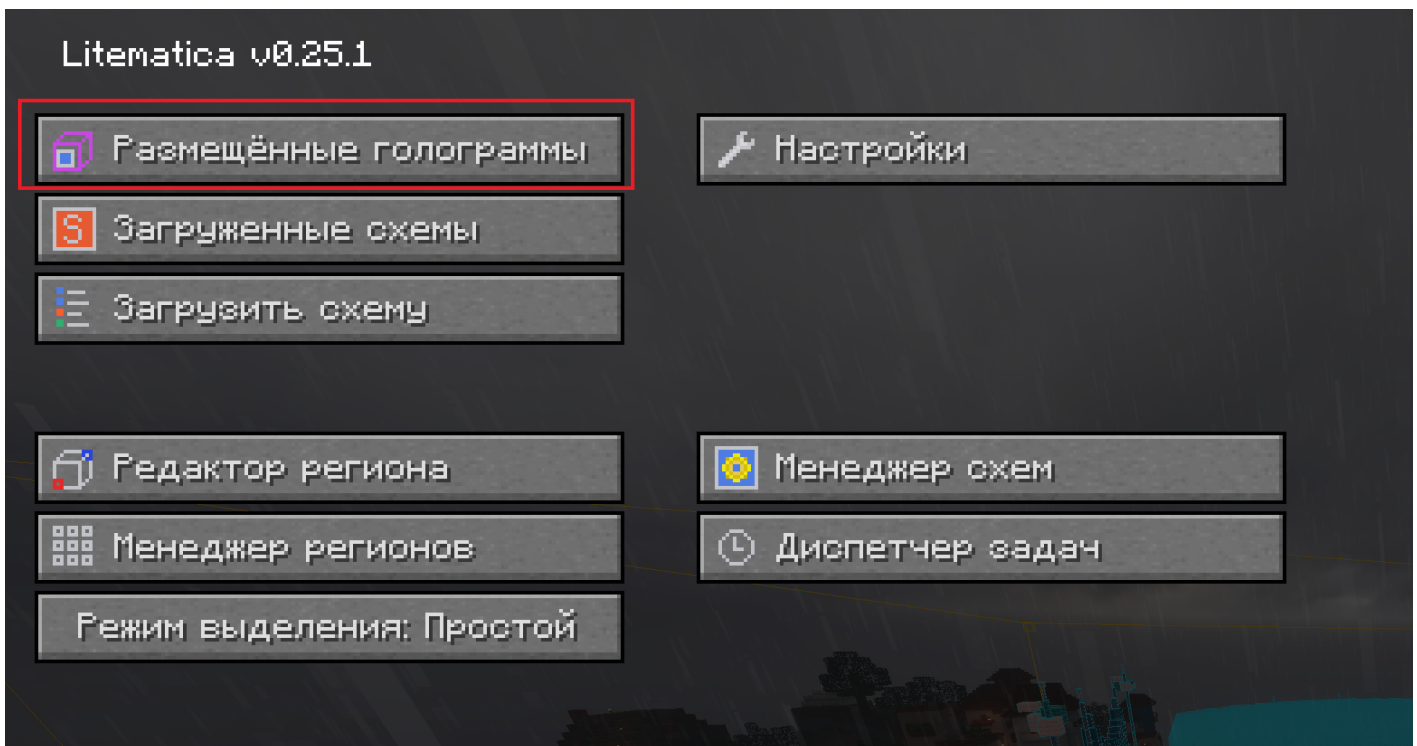


- Выбираем схему и жмём “Загрузить схему”

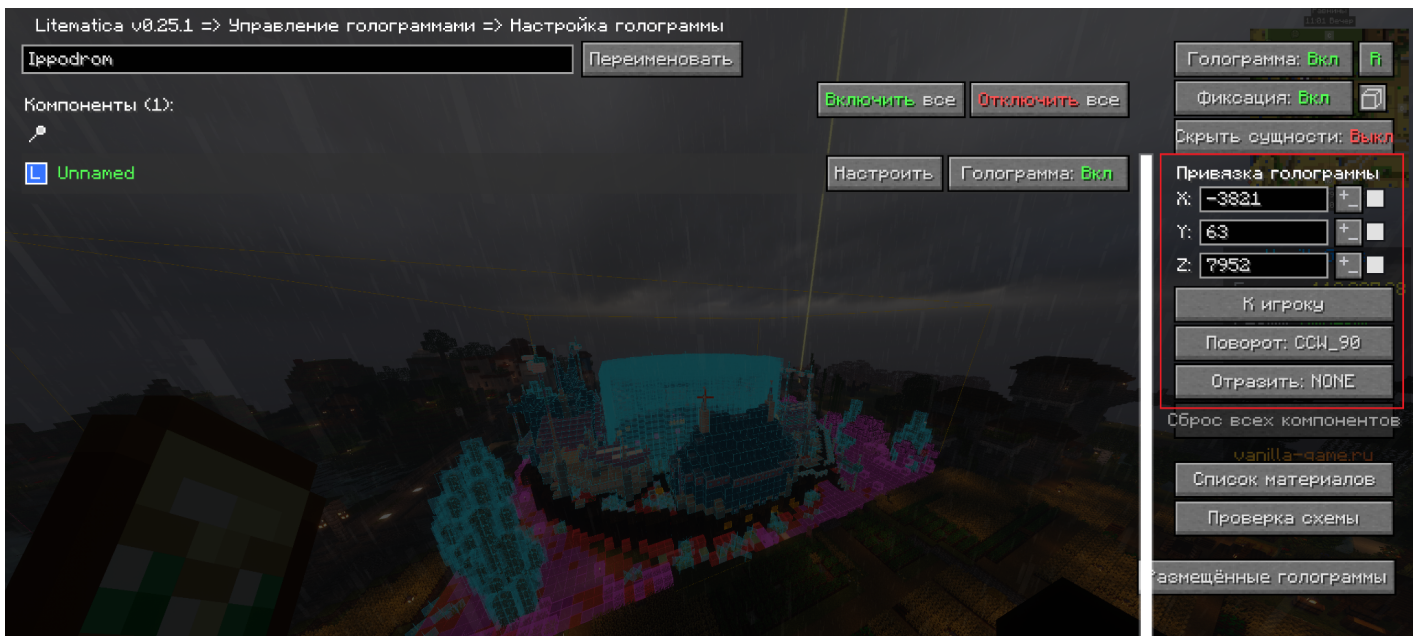


- Затем меняем расположение схемы:

- M → Размещенные голограммы → Настроить



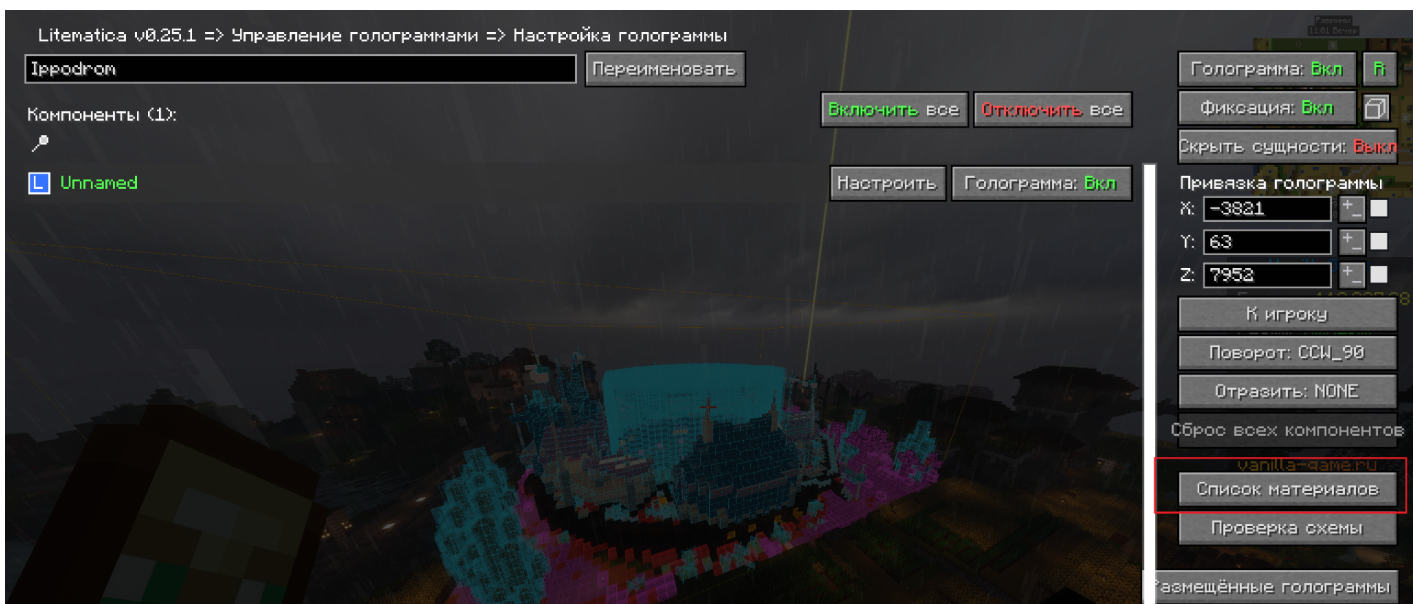
- Справа есть сдвиги по осям, вращение и зеркалирование:



Если у вас есть необходимые координаты размещения постройки (вы строите с кем-то в паре, то как раз эти координаты вписываете сюда) и настраиваете поворот/отражение, при необходимости.

- **Список материалов:**

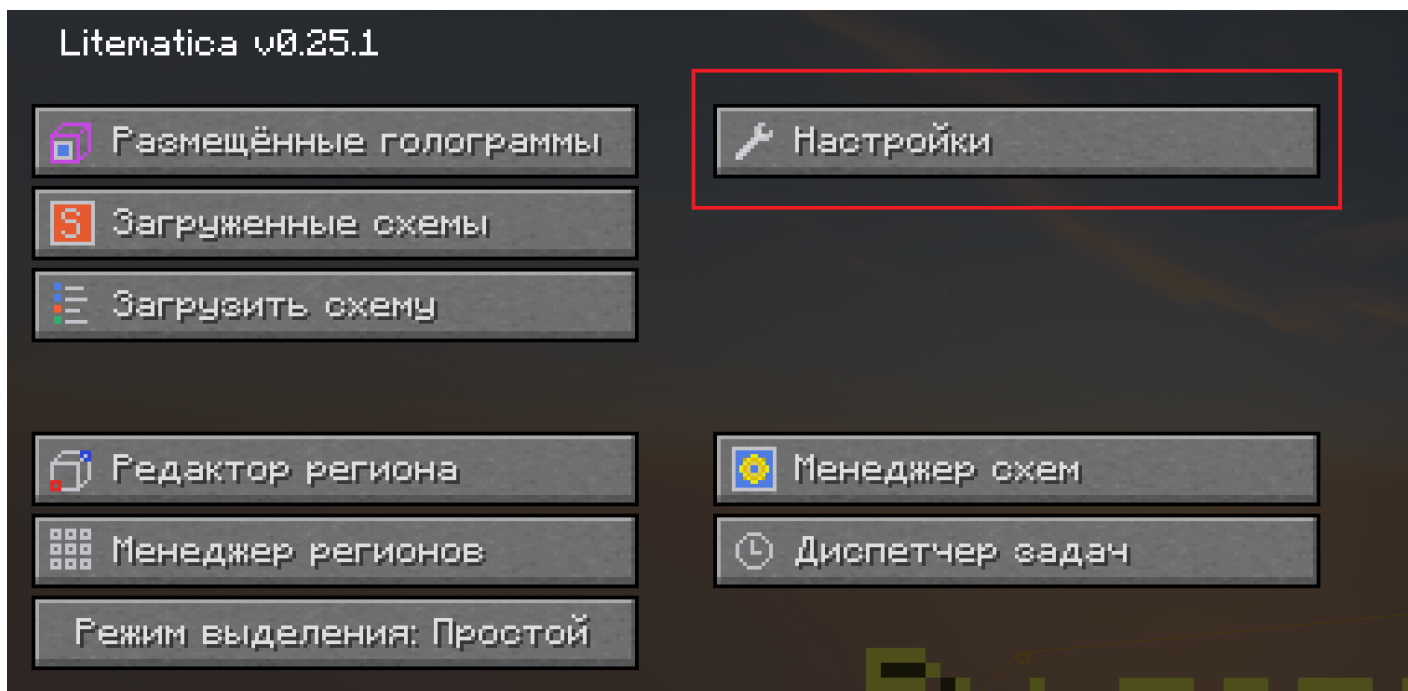
- В этом же разделе есть “Список материалов”. Он показывает, сколько блоков нужно и сколько есть в инвентаре/сундуках поблизости.



???????? ?????????? ??? ??????? ?????????

Для комфортной игры, рекомендую вам в первый раз настроить Лайтматику:

- Открываем настройки: M → Настройки



- Открываем первую вкладку “Основные” и выставляем настройки:
 - EasyPlaceMode - true
 - EasyPlaceHoldEnabled - false
 - EasyPlaceVanillaReach - true
- Переходим во вкладку “Клавиши” и ставим удобные кнопки на функции:
 - EasyPlaceToggle (у меня стоит на Z, но ставьте как вам удобно)
 - LayerNext / LayerPrevious (у меня стоит на +/- на правой клавиатуре)
 - LayerModeNext (у меня стоит на . на правой клавиатуре)
 - PickBlockFirst (у меня стоит на щелк колесика мыши)
 - RenderInfoOverlay (у меня стоит на I)
- Во вкладке “Отображение слоев” можно настроить, как вы хотите, чтобы отображались слои: вся схема (обычно, используется для планирования размещения) или по одному слою (для строительства). Также кнопка LayerModeNext переключает эти режимы.

?????? ???? ? Easy Place Mode

Функция "**Easy Place Mode**" позволяет ставить блоки по схеме обычным щелчком, не выбирая их в руку и не допуская ошибок. Это значительно облегчает и ускоряет скорость строительства. На сервере он разрешен, но как раз с настройками, которые мы поставили в предыдущем разделе.

Если вас кикает с сервера за быстрое размещение блоков, проверьте настройки в пункте выше. Иногда они могут слетать при перезаходе в игру.

Кнопка, которую вы поставили на **EasyPlaceToggle** включает и выключает режим Easy Place Mode. Во время стройки включил, закончил - выключил.

Кнопки **Layer Next / Layer Previous** - поднимает и опускает видимый слой для строительства. А **LayerModeNext** позволяет быстро переключаться между режимами отображения.

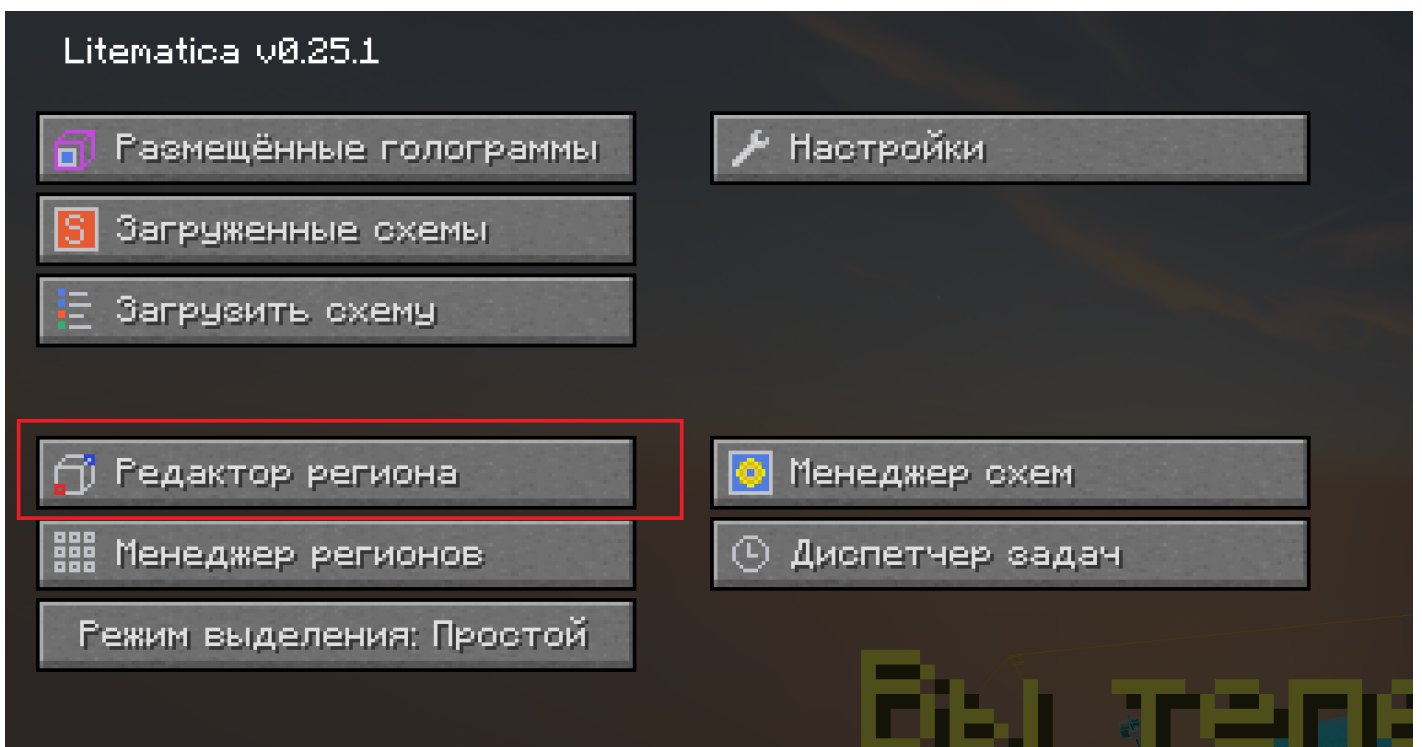
PickBlockFirst - наводишь на блок схемы и ты берешь в руку тот блок, который нужно ставить по схеме. Вообще, с Easy Place Mode функция не нужна, но я так проверяю, закончились ли в инвентаре у меня блоки нужные, если через Easy Place Mode не ставится блок.

Кнопка **RenderInfoOverlay** нужна, если вы не понимаете, какой блок нужен. При наведении на блок схемы и нажатия этой клавиши показывает название блока (понять, чего у тебя в инвентаре не хватает, например).

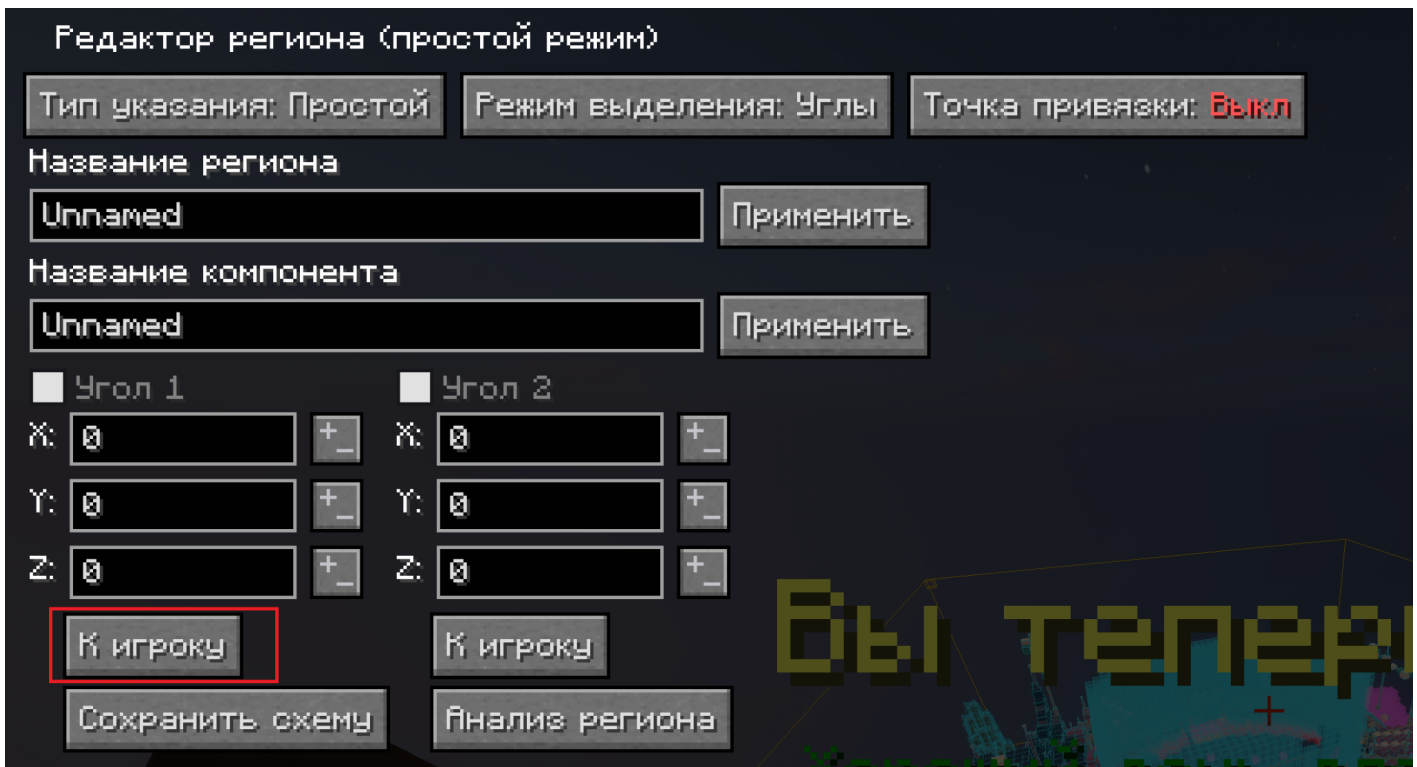
Звучит сложно, но на практике вы сразу поймете, что к чему. Запомните кнопки и это позволит вам быстрее строить!

??? ?????????? ????? ??????????? ? ??????

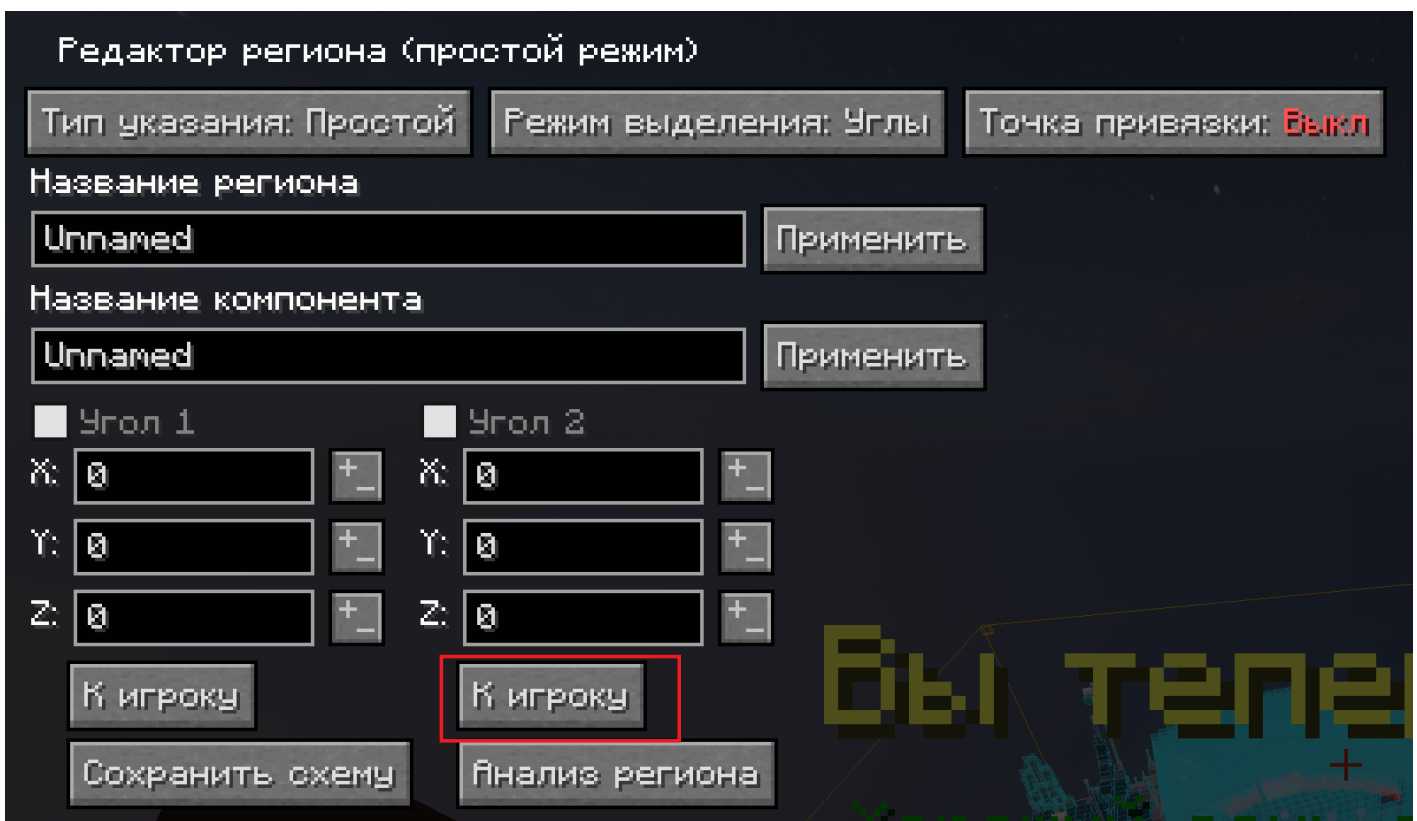
- Открываем M → Редактор региона



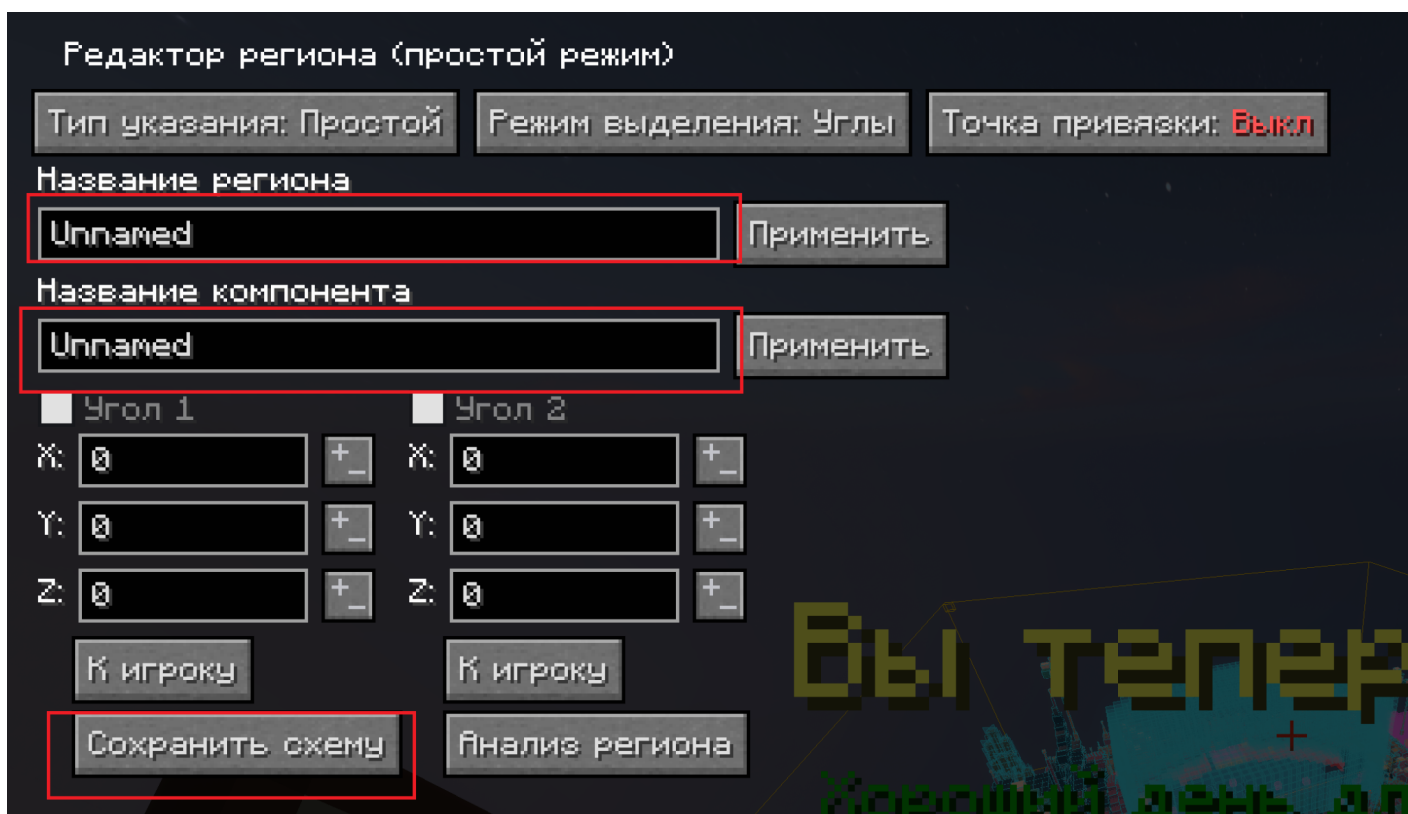
- Встаем игроком на самый нижний крайний угол вашей постройки и жмём кнопку “К игроку” под настройкой “Угол 1”. При необходимости - можно поменять координаты высоты вручную).



- Аналогичным образом делаем Угол 2, но теперь нужно поставить самую верхнюю параллельную точку постройки.



- После этого, можете проверить, как отображается зона выгрузки в игре (будет видна голограмма).
- Теперь пишем названия региона и компонента на латинице и сохраняем схему.



??? ?????????? ????? ? ??????

Важно! Менять блоки можно только в одиночной игре. На сервере этого не получится сделать.

Подготовка:

1. Открой меню мода: M → Настройки → Клавиши.
2. Найди действие **schematicEditReplaceAll** и задай удобную клавишу (например, / на правой клавиатуре).

Шаги замены:

1. Размести схему в мире
2. Возьми «инструмент размещения» (по умолчанию предмет палка).
3. Зажми Ctrl и колесиком прокрути режимы в левом нижнем углу, пока не появится «Редактировать схему».
4. Держи в руке блок, на который хочешь заменить (целевой блок).
5. Зажми назначенную горячую клавишу **ReplaceAll** и ПКМ кликни по блоку в схеме, который нужно заменить.
6. Появится индикатор «какой блок будет заменён».

7. Ещё раз ПКМ, удерживая клавишу и нужный блок в руке — мод заменит ВСЕ такие блоки в схеме на выбранный.

Сохранение результата:

- М → Загруженные схемы → значок «!» рядом с нужной схемой → Сохранить в файл → дай имя. Изменения сохраняются в новый .litematic.

Если горячая клавиша не срабатывает — проверь конфликты в настройках управления.

Вот и все! Желаем удачи со строительством!

Revision #5

Created 2026-06-01 11:35:31 UTC by ani_kaa

Updated 2026-06-01 12:00:15 UTC by ani_kaa