

РИС. 1.28. НАЧАЛЬНОЕ ОКНО ROBLOX STUDIO

ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ МИРА (ЛОКАЦИИ)

Сначала Roblox Studio предложит тебе выбрать основу под локацию. Как видно на рис. 1.28, существуют уже готовые шаблоны для определенного сюжета игры. Чтобы более полно рассмотреть процесс создания виртуального мира, выберем пустую локацию под названием Baseplate. На ней мы и попробуем создать свое игровое окружение. Однако, чтобы создавать свой мир осмысленно, стоит изучить инструментарий.

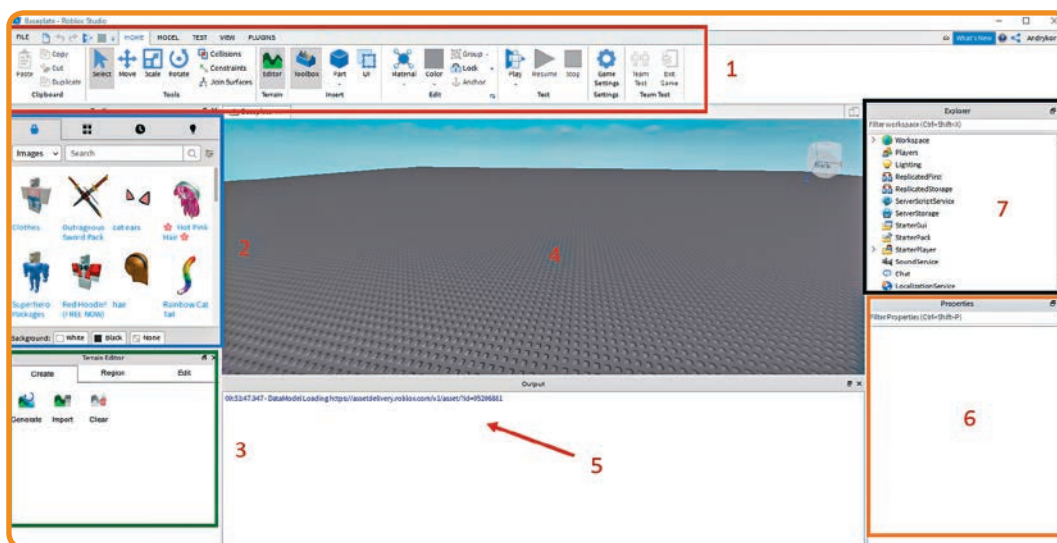


РИС. 1.29. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ROBLOX STUDIO

Обрати внимание на рис. 1.29, изображающий рабочее пространство студии. Он разбит на основные части инструментария. Кратко пройдемся по ним.

1. Основная панель инструментов. Здесь ты можешь:
 - создавать новый проект и сохранять его;
 - создавать локацию с помощью встроенных инструментов: использовать основные геометрические фигуры, настраивать цвета, изменять размеры и положение тел, а также их вращать;
 - настраивать физические свойства созданных тел;
 - тестировать и отлаживать игры;
 - добавлять плагины.
2. Панель инструментов. Здесь собраны готовые:
 - модели с настроенной физикой;
 - изображения;
 - меши (3D-объекты);
 - звуки;
 - плагины для игры.
3. Инструмент для редактирования поверхности локации:
 - создание поверхности земли с помощью параметров;
 - создание поверхности с помощью импортированных моделей;
 - сброс настроек.
4. Рабочее поле — окно 3D-сцены твоей игры (одной из сцен игры).
5. Окно отладки. Здесь отображаются работа твоих скриптов в игре, продуктивность самой игры и ее ошибки.
6. Окно свойств. Здесь отображаются редактируемые свойства объектов, которые располагаются на 3D-сцене.
7. Структура твоего проекта. Здесь есть шаблон структуры проекта, разбитый на папки, в которых размещаются модели, скрипты, эффекты, изображения, звуки и т. д.

Теперь у тебя есть краткое представление о возможностях среды! Более подробно мы изучим каждый инструмент на практике.

СОЗДАЕМ ЗЕМЛЮ

Создать свой биом (землю с различной почвой, ландшафтом, водой, лавой и горными породами) можно несколькими способами:

- сгенерировать биом;
- импортировать биом;
- создать биом вручную.

Все три способа доступны в одном окне Terrain Edit — редактирования поверхности (ландшафта) локации (окно 3 на рис. 1.29).

Рассмотрим два способа: генерацию ландшафта и ручное моделирование.

ГЕНЕРАЦИЯ ЛАНДШАФТА

Чтобы сгенерировать ландшафт, пользуясь возможностями среды, достаточно перейти на вкладку Create окна Terrain Edit. До начала работы ты можешь сделать предварительные настройки параметров:

- Position — устанавливает центр ландшафта по координатам x , y и z ;
- Size — устанавливает размер земли (локации) также по координатам x , y и z ;
- Material Setting — отвечает за особенности твоего ландшафта (наличие равнин, холмов, гор, пустыни (песка), воды, лавы, заснеженных районов, каньонов, болота);
- Biome size — устанавливает глубину распределения выбранных параметров ландшафта (Material Setting);
- Seed — регулирует «шум» распределения элементов биома. Чем меньше значение, тем более резкие будут участки перехода ландшафта.

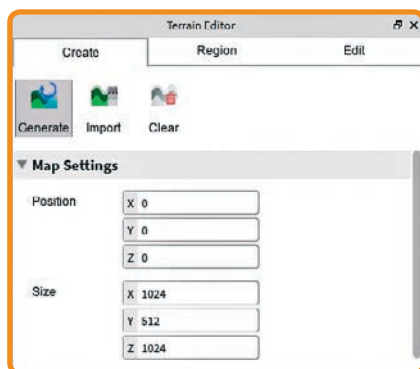


РИС. 1.30. РАЗМЕР И ПОЗИЦИЯ ЛАНДШАФТА

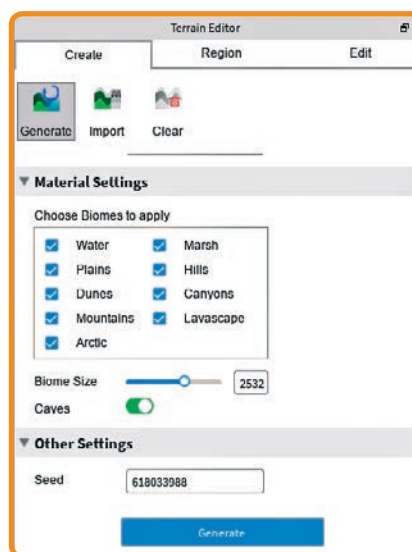


РИС. 1.31. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ГЕНЕРАТОРА ЗЕМЛИ

На рис. 1.32–1.34 показаны различные биомы в зависимости от значений Biome Size и Seed.

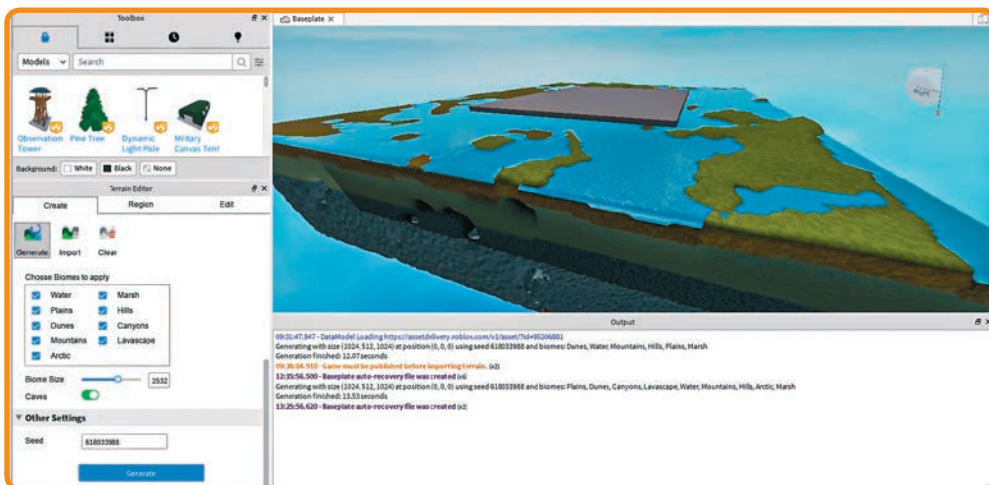


РИС. 1.32. ГЕНЕРАЦИЯ ЛАНДШАФТА ПРИ БОЛЬШЕМ ЗНАЧЕНИИ BIOME SIZE И SEED

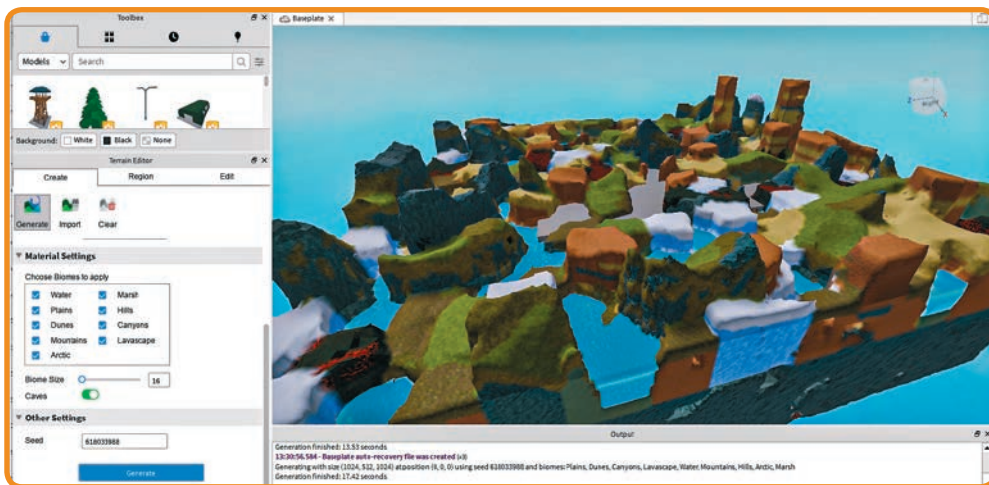


РИС. 1.33. ГЕНЕРАЦИЯ ЛАНДШАФТА ПРИ МАЛОМ ЗНАЧЕНИИ BIOME SIZE И БОЛЬШОМ ЗНАЧЕНИИ SEED

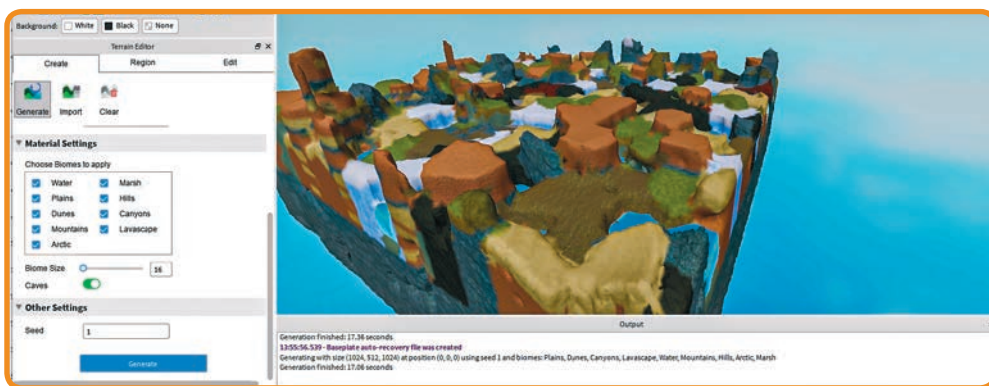


РИС. 1.34. ГЕНЕРАЦИЯ ЛАНДШАФТА ПРИ НАИМЕНЬШИХ ЗНАЧЕНИЯХ BIOME SIZE И SEED

Изменяя данные параметры, ты можешь создать свой уникальный ландшафт!

Возможно, после генерации ландшафта стандартная платформа серого цвета Baseplate будет смотреться некрасиво. Ее можно удалить или сделать прозрачной.

Для удаления нужно в окне структуры твоего проекта щелкнуть на названии объекта Baseplate и вызвать контекстное меню правой кнопкой мыши. Среди появившихся команд выбери Delete.

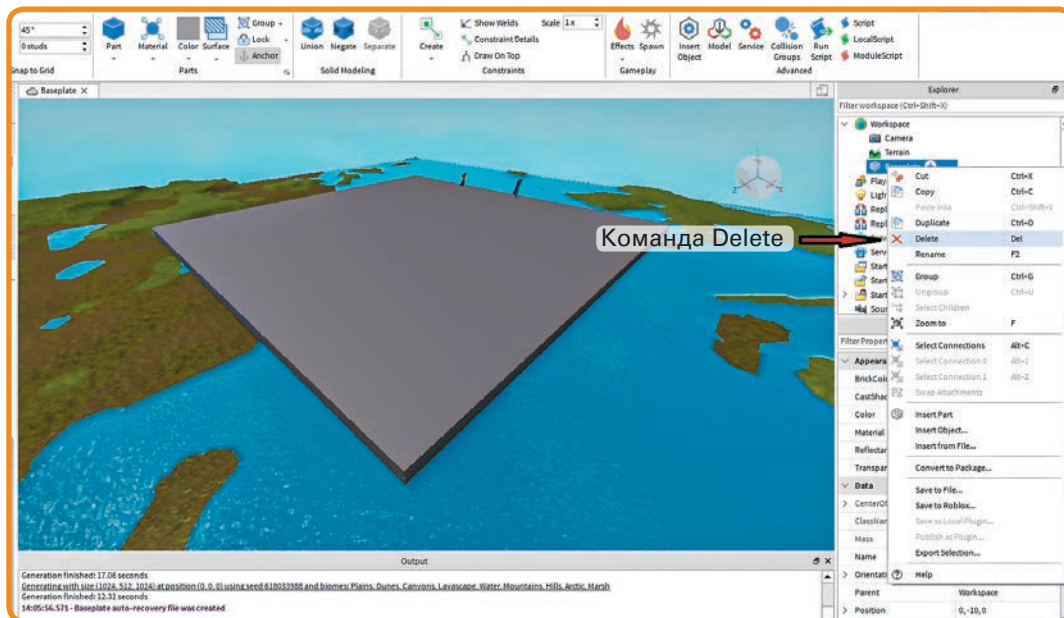


РИС. 1.35. УДАЛЕНИЕ ОБЪЕКТА СО СЦЕНЫ

Теперь, когда ты создал свой ландшафт, можно протестировать его! Для этого нужно запустить игру.

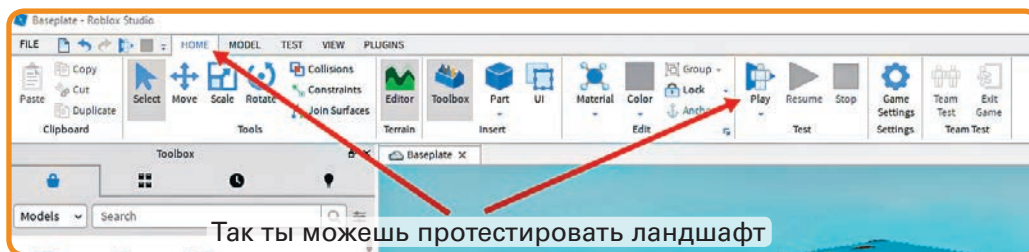


РИС. 1.36. ЗАПУСК ИГРЫ

Как только игра запустится, твой аватар перебросят на эту локацию в координаты $x = 0, y = 0, z = 0$. Для завершения игры просто нажми красный квадрат.