

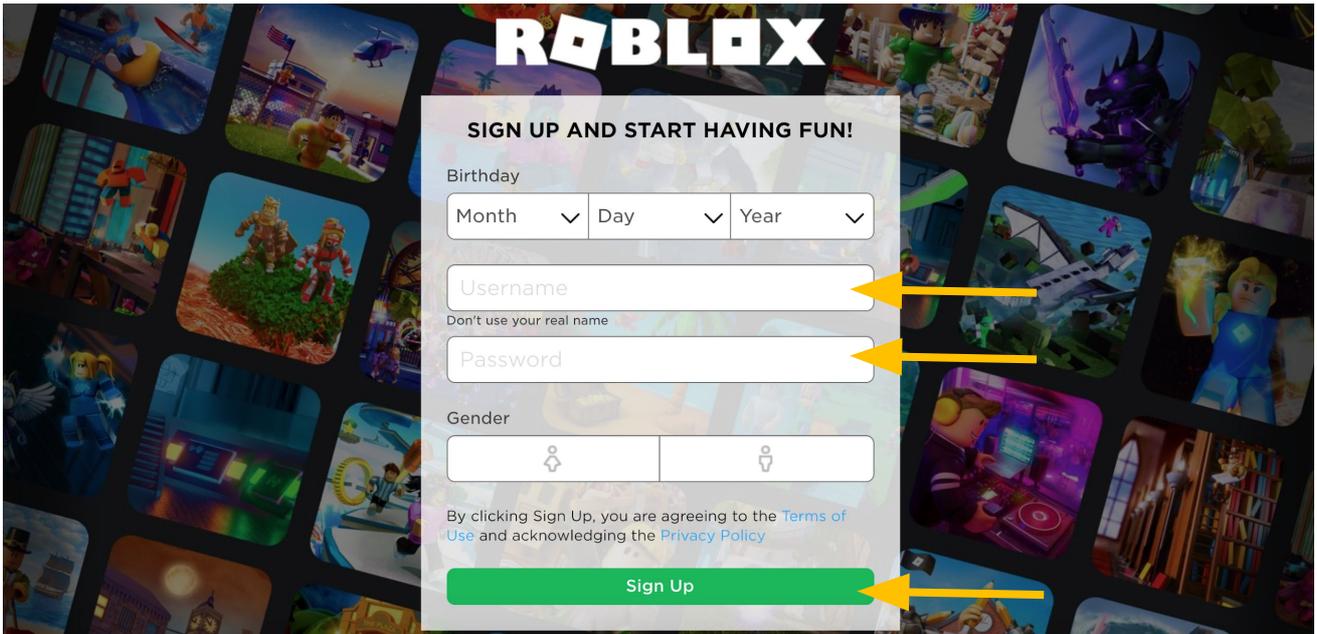


# Roblox

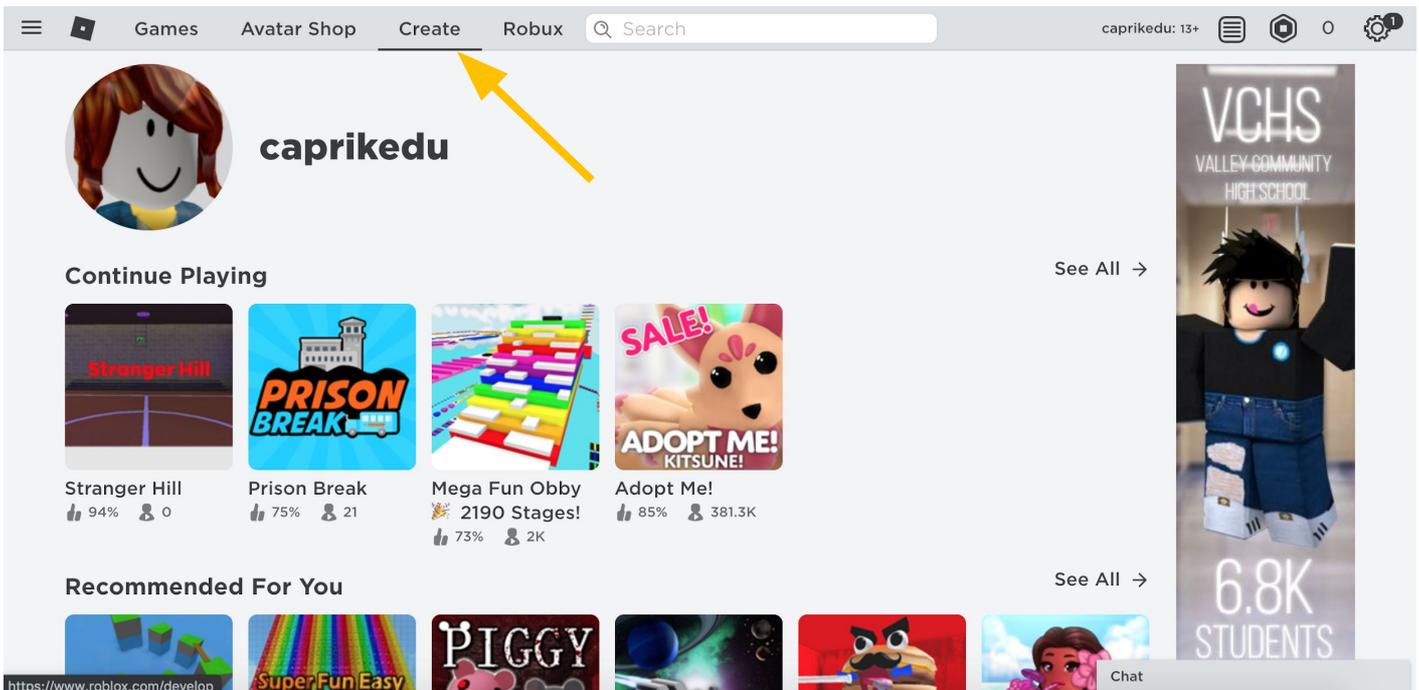
## 第三課

**創建你的第一個 Obby (I)**

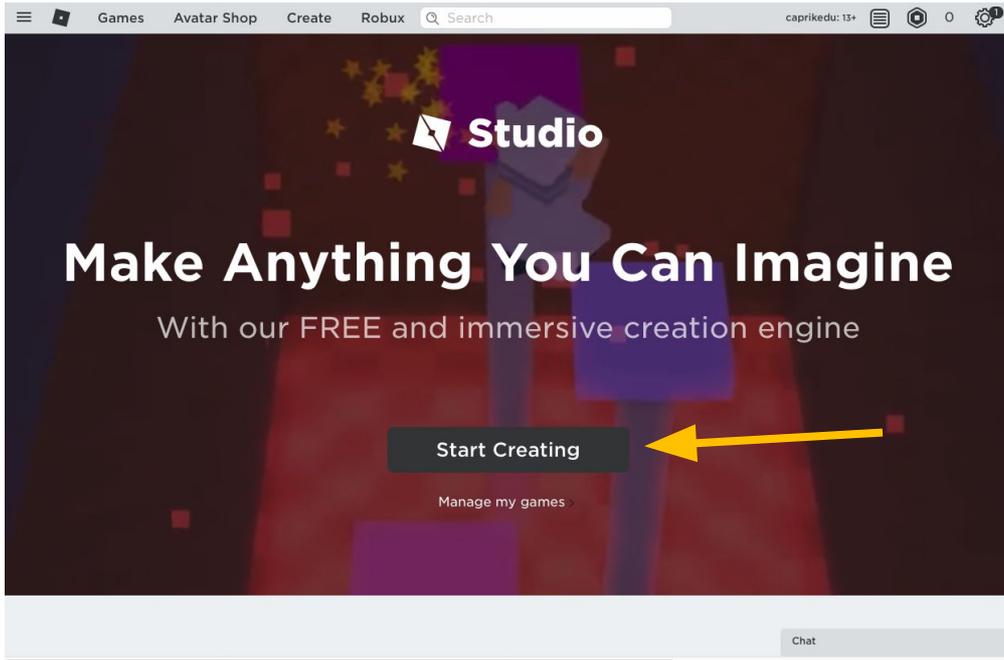
1. 打開 Roblox Studio (<https://www.roblox.com/home>) 並註冊帳號。



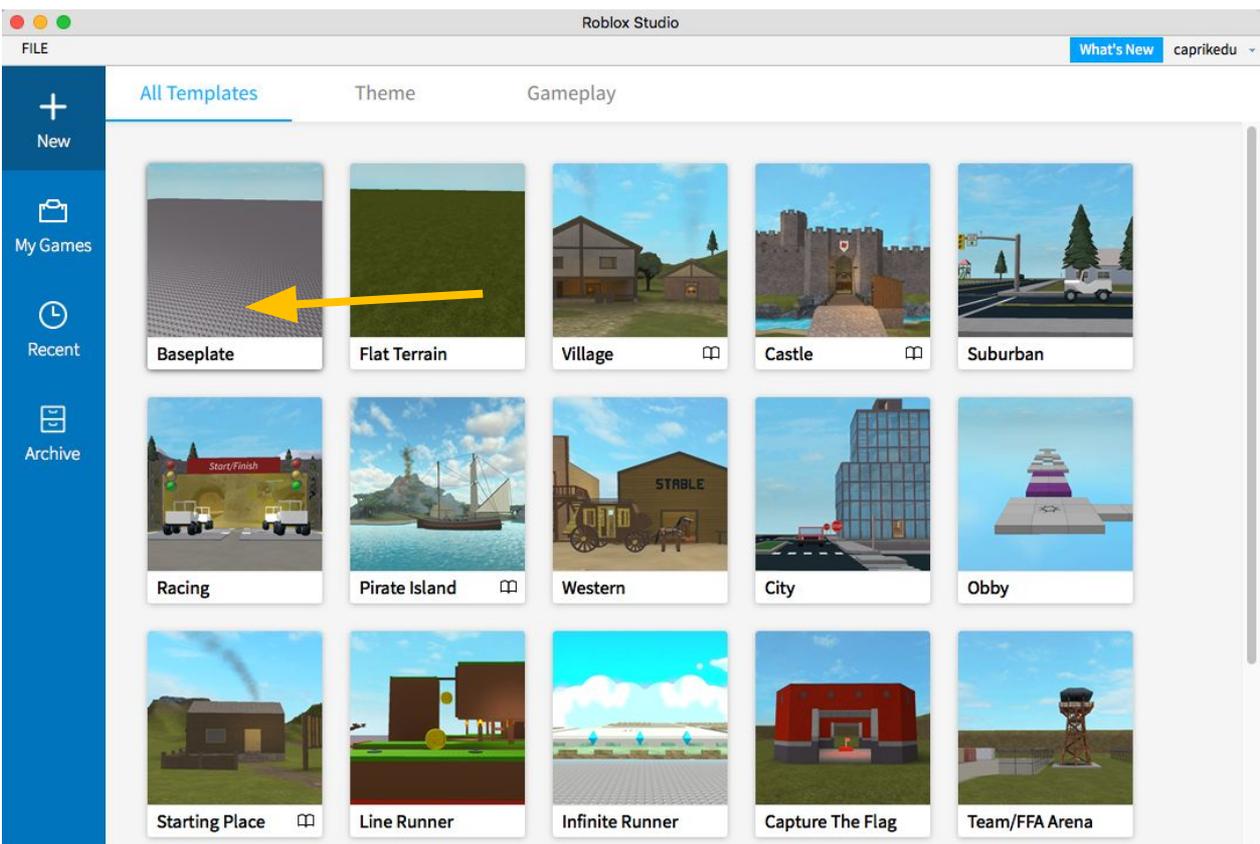
2. 登入后, 點擊 'Create' (創作)。



3. 點擊 'Start Creating' ('開始創作') 後電腦將自動下載並安裝 Roblox Studio 。



4. 打開並登入 Roblox Studio。在版面的左方點擊 'New' ('新增'), 然後選擇 'Baseplate' 模板。

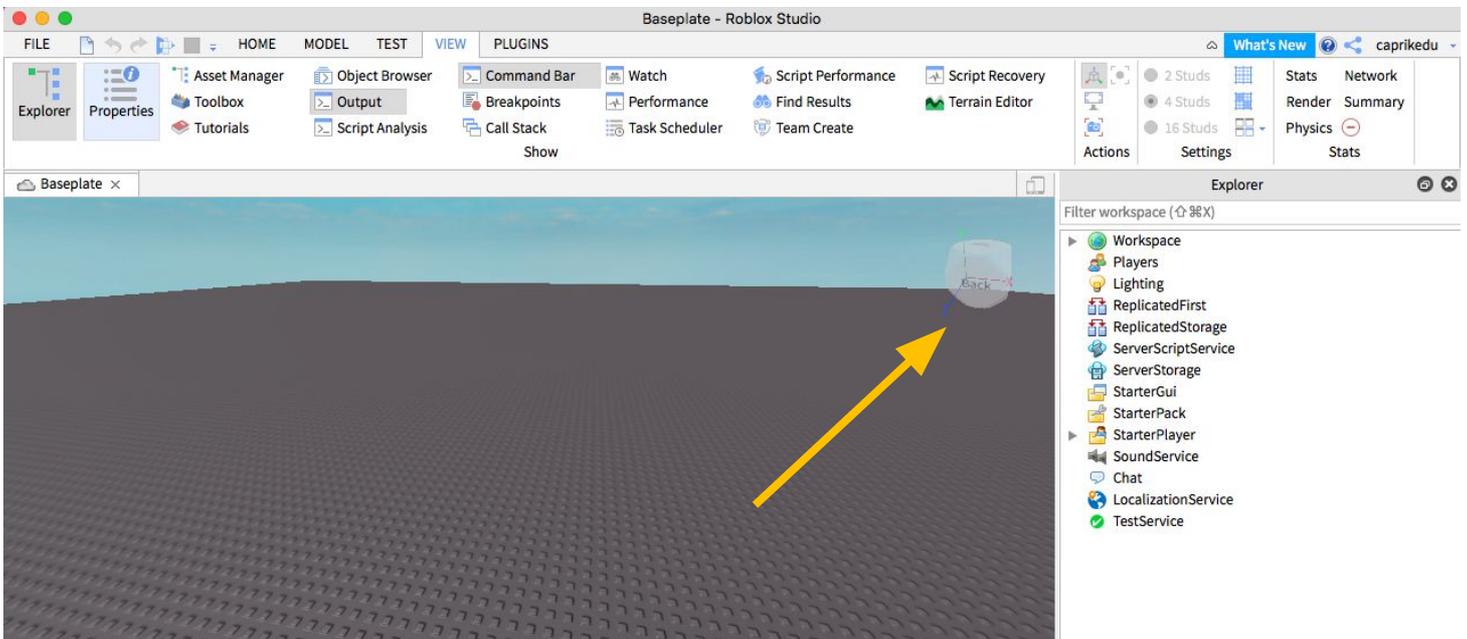


\*Roblox Studio 支援英文及簡體中文介面，切換至簡體中文介面的步驟可在p.16找到

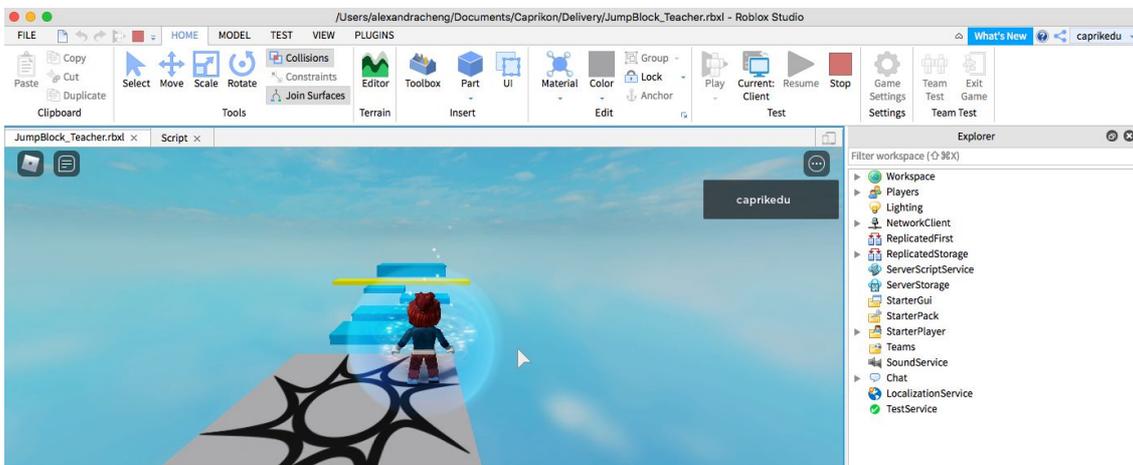
\*注意: 在建立你的obby前, 先讓自己熟悉 Roblox Studio 的鏡頭操作。

- W / 方向鍵‘上’: 鏡頭向前平移
- S / 方向鍵‘下’: 鏡頭向後平移
- A / 方向鍵‘左’: 鏡頭向左平移
- D / 方向鍵‘右’: 鏡頭向右平移
  
- 按下滑鼠右鍵並移動鼠標: 旋轉視角
- 滑鼠滾輪: 放大 / 縮小

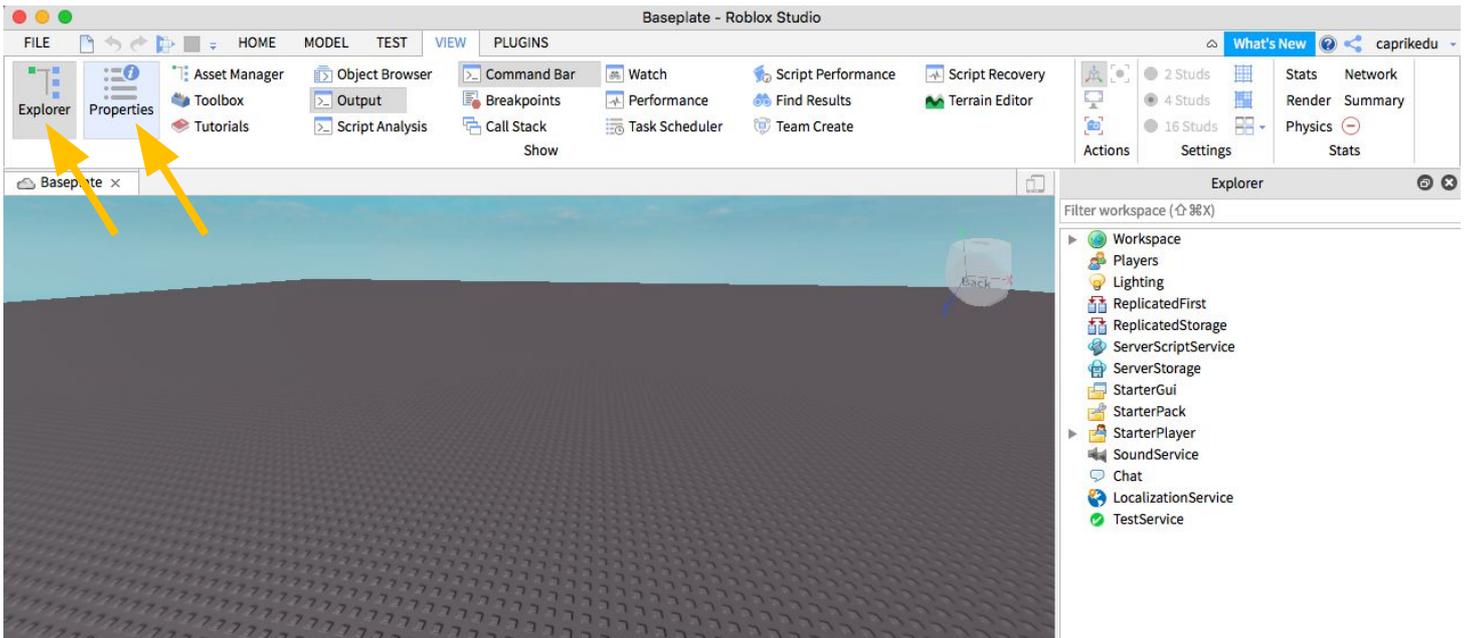
你亦可使用右上方的立體骰子調較視角。



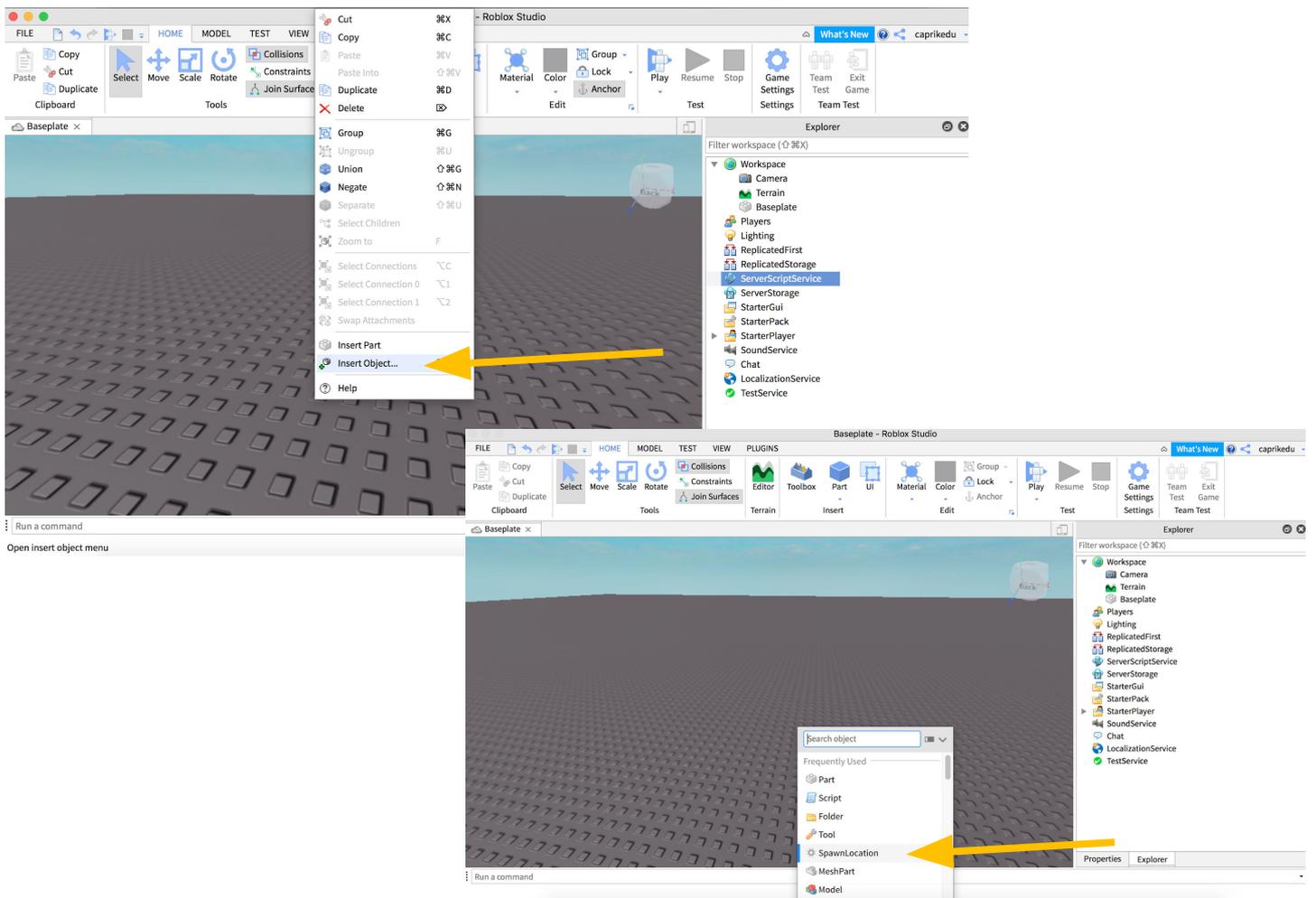
\*注意: 當角色處於‘Play’ (‘播放’) 模式, 你應使用‘WASD’操控角色, 並以方向鍵旋轉視角



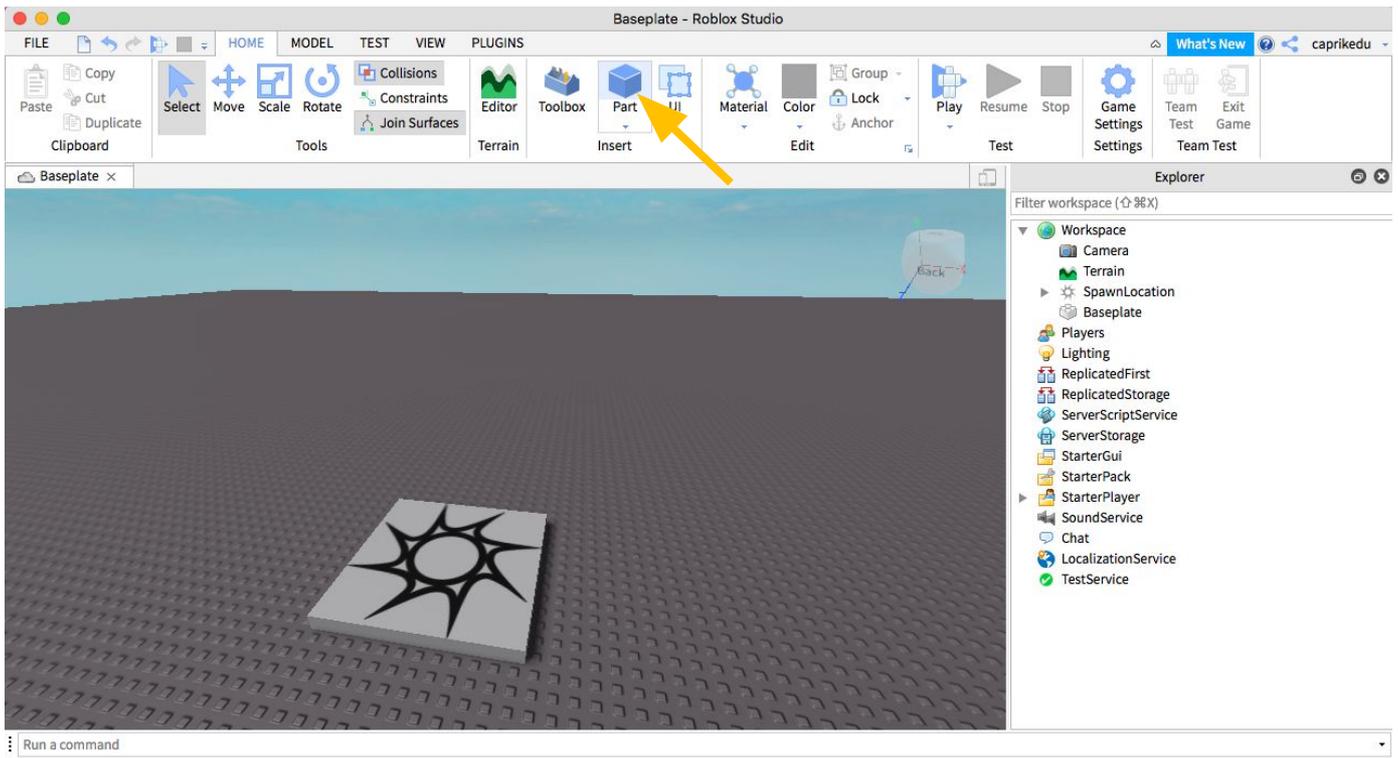
5. 在版面上方的工具列中選擇 ‘View’ (‘查看’) 標籤。選取 ‘Explorer’ (‘資源管理器’) 及 ‘Properties’ (‘屬性’)。



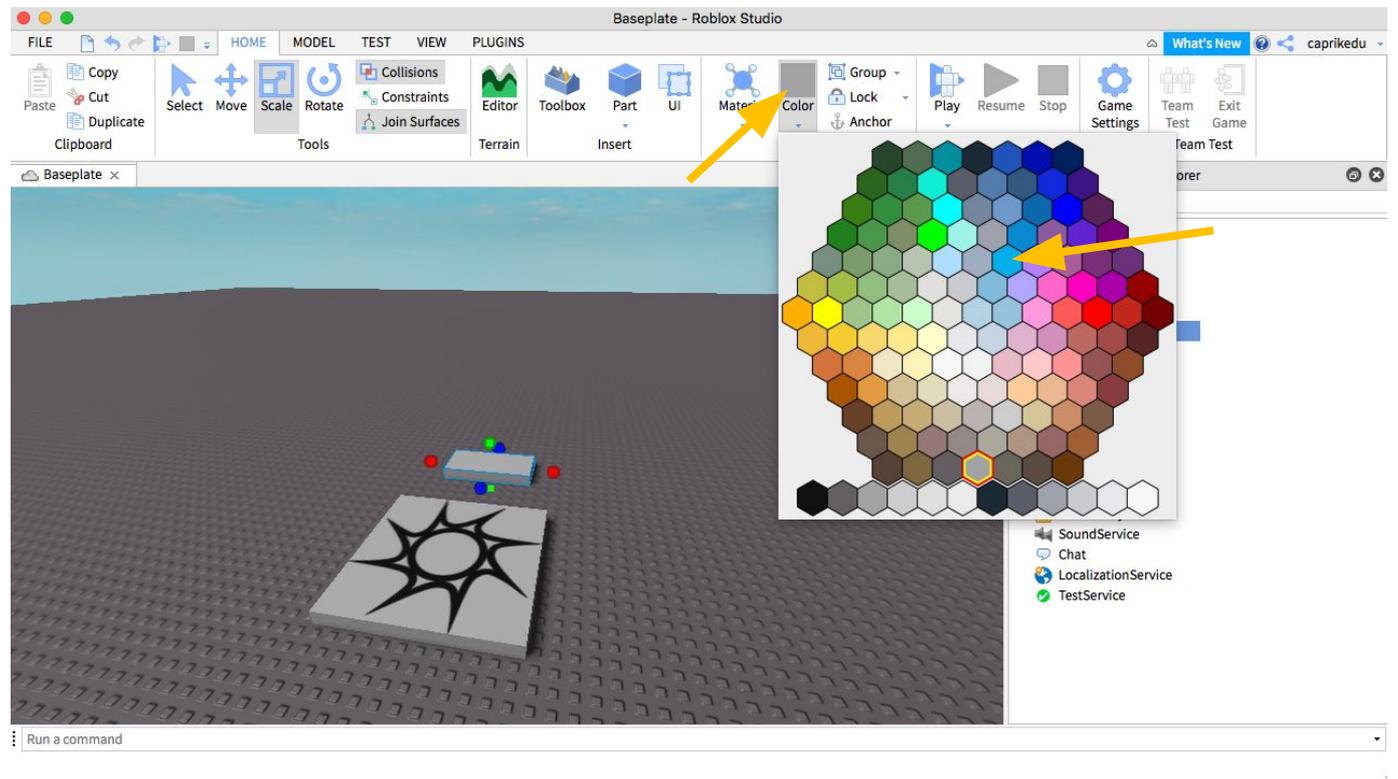
6. 建立玩家會在遊戲開始後重生的位置：在畫面任意的地方按下滑鼠右鍵，選擇 ‘Insert Object...’ (‘插入對象...’), 並選擇 ‘SpawnLocation’ (‘重生位置’)。



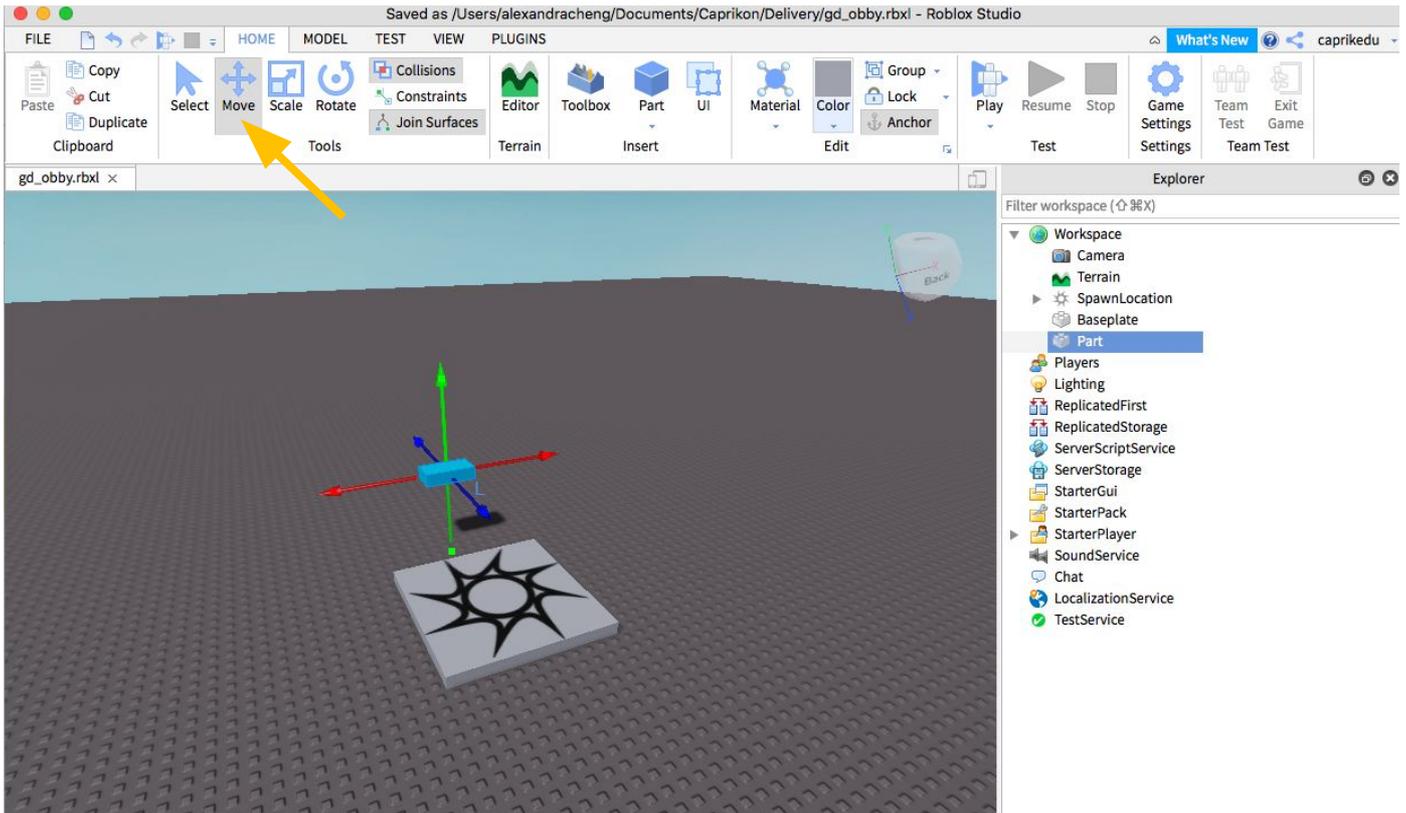
7. 在版面上方的工具列中選擇 'Home' ('首頁') 標籤。點擊 'Part' ('部件') 以在畫面上創立第一個部件。



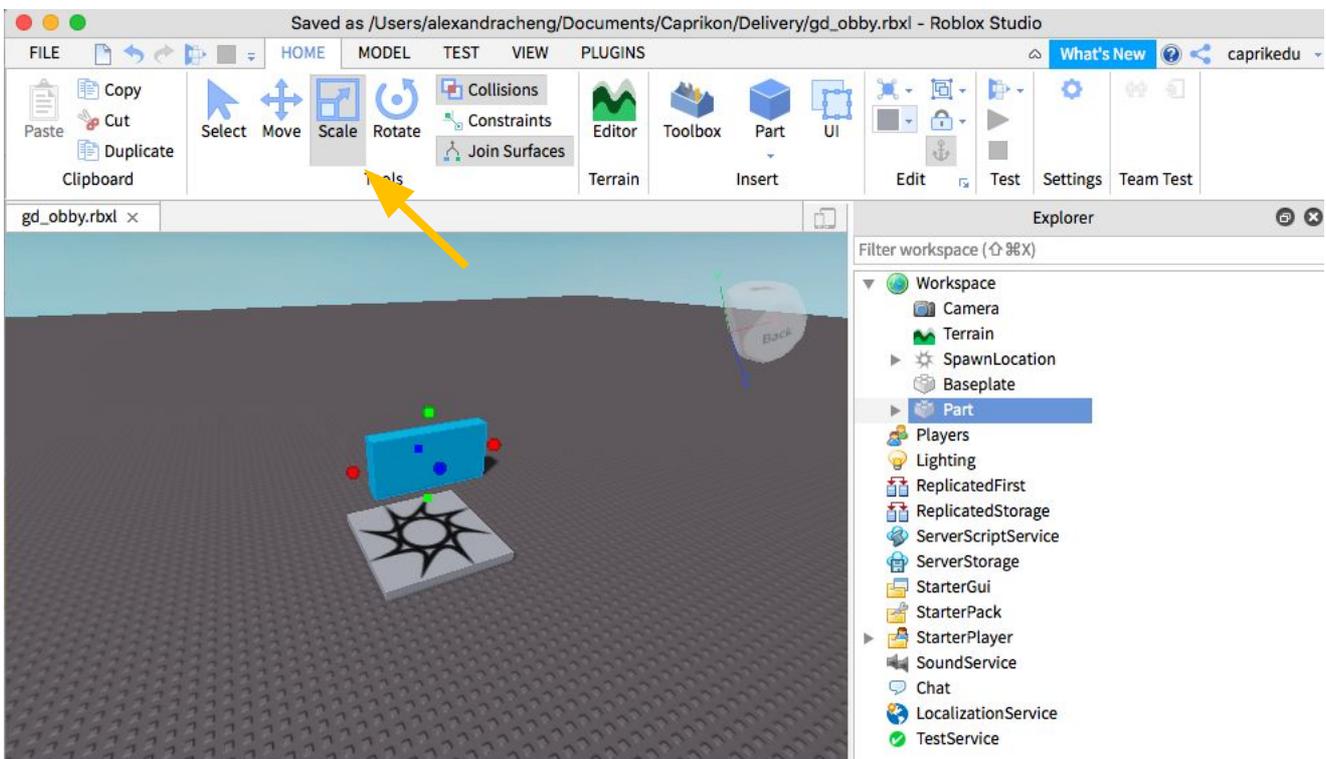
8. 選取你剛創立的部件，然後點擊工作列上的 'Color' ('顏色') 並為部件選擇你喜歡的顏色。



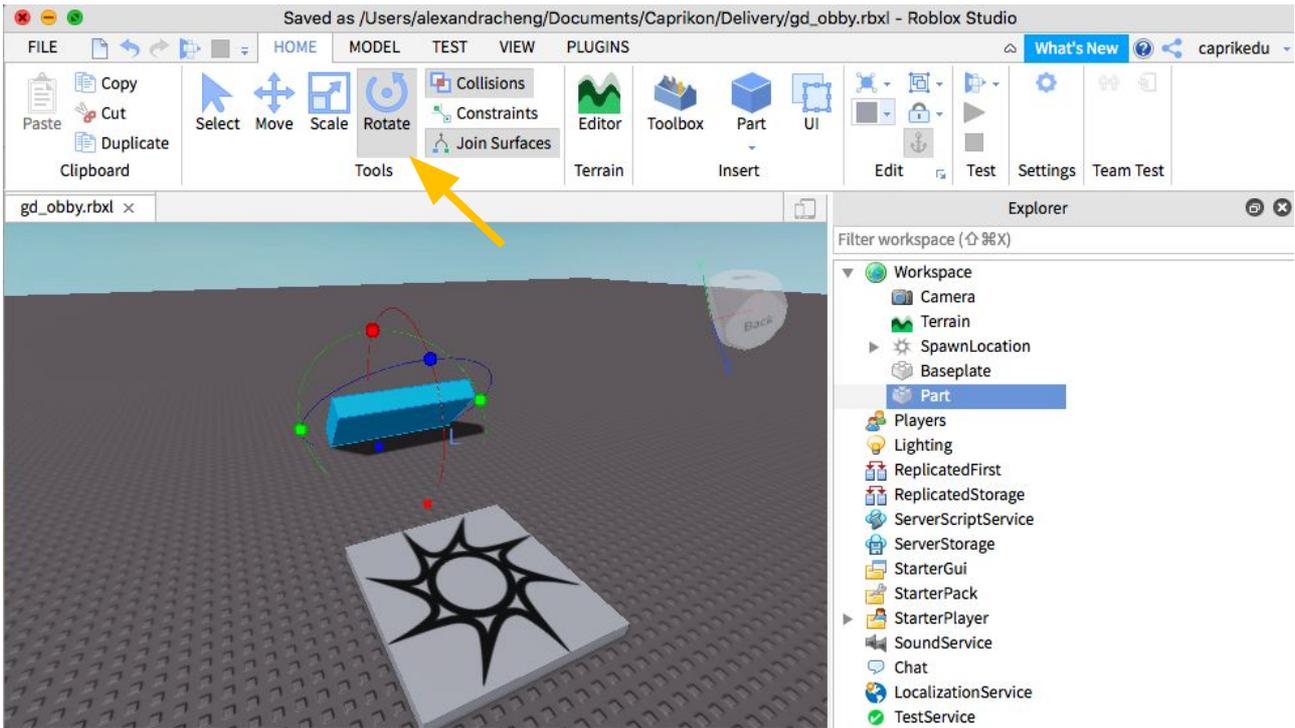
9. 移動部件：在工具列中選擇‘Home’（‘首頁’）或‘Model’（‘模型’）標籤，然後點擊‘Move’（‘移動’）按鈕。點擊指向你想部件移向的箭嘴並拖動。



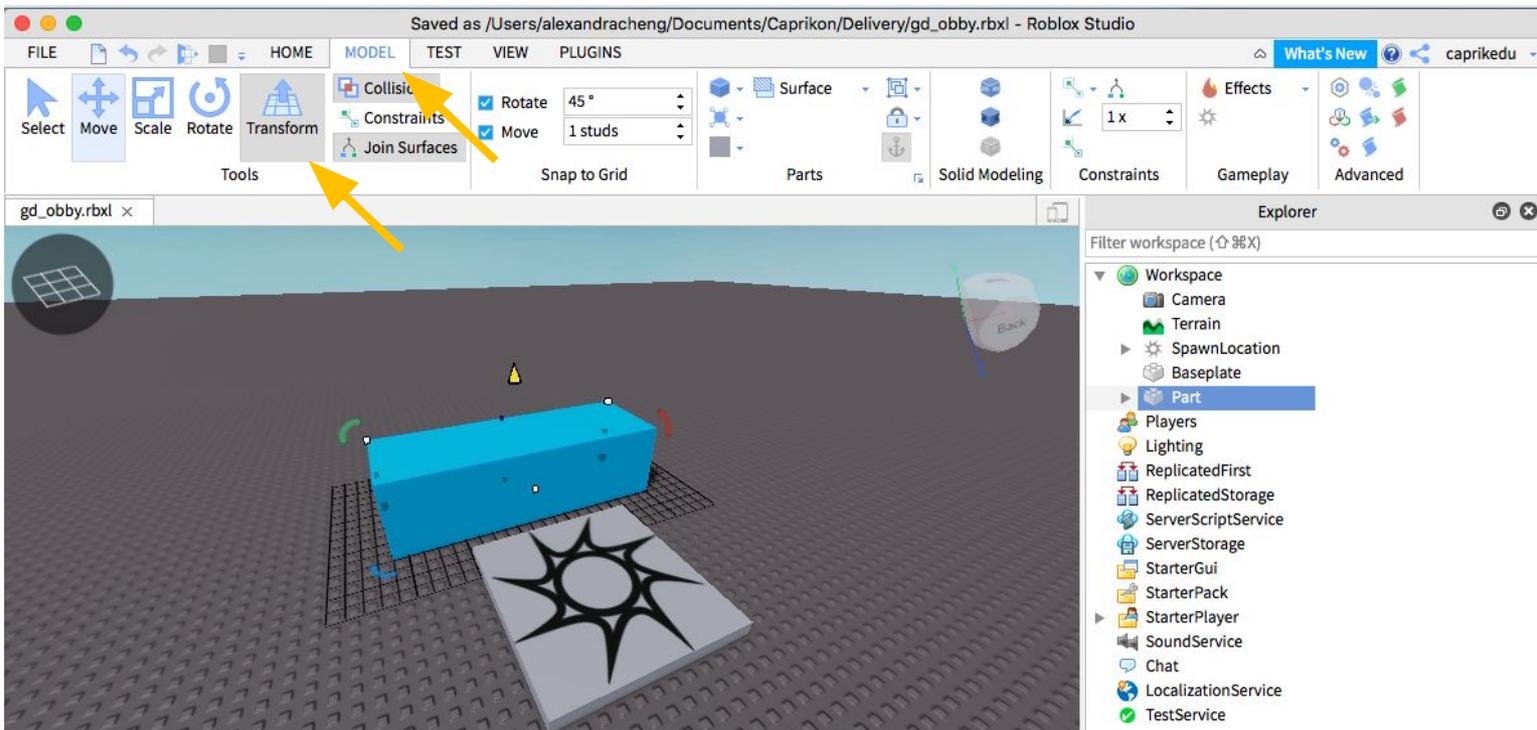
10. 調整部件大小：在工具列中選擇‘Home’（‘首頁’）或‘Model’（‘模型’）標籤，然後點擊‘Scale’（‘調整’）按鈕。點擊並拖動出現在部件周圍的小點。



11. 在工具列中選擇‘Home’（‘首頁’）或‘Model’（‘模型’）標籤，然後點擊‘Rotate’（‘旋轉’）按鈕。點擊出現在部件周圍的小點，並根據與其顏色相配的圓形軌跡拖動。

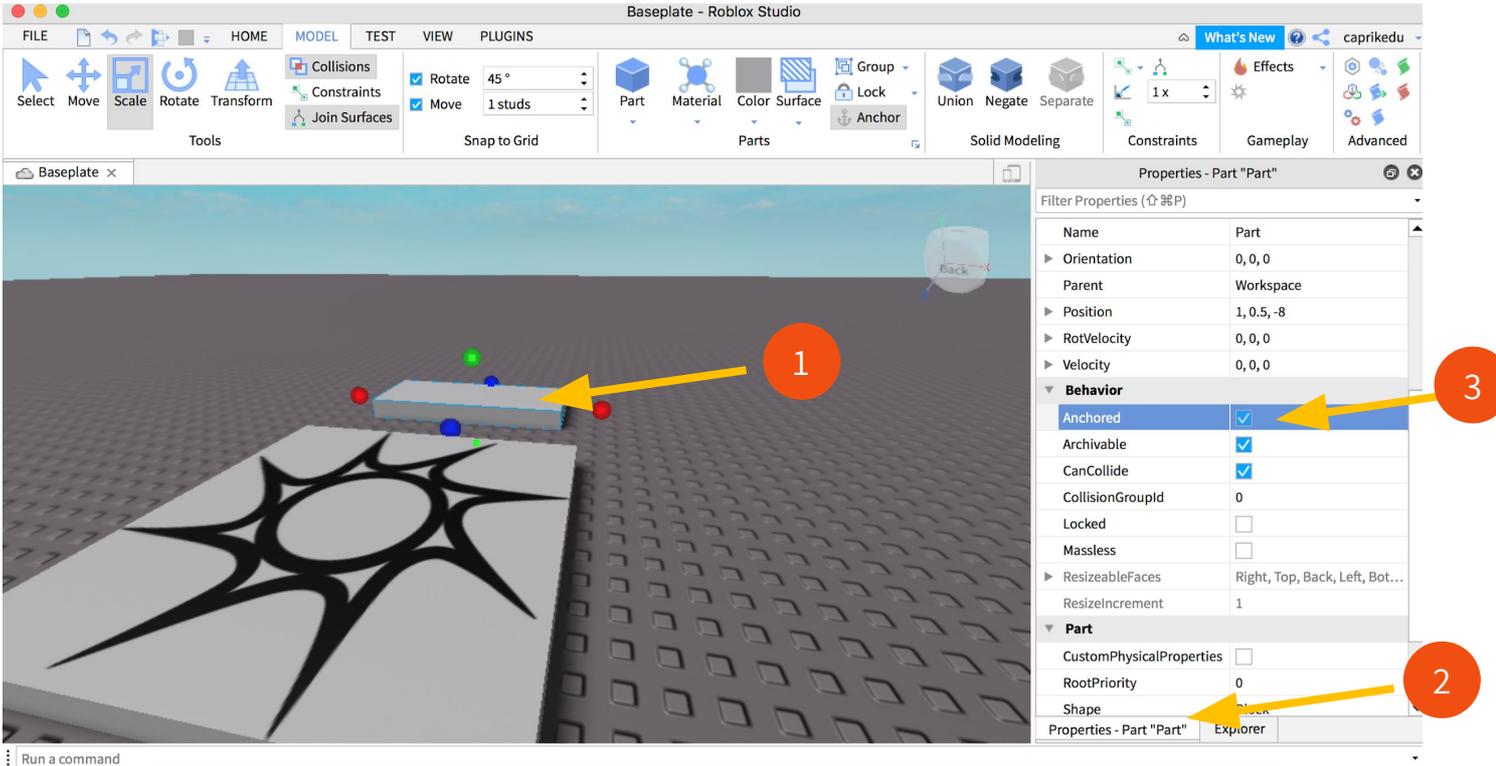


12. 點擊在‘Model’（‘模型’）標籤中，‘Transform’（‘轉變’）按鈕能讓你同時調整部件的位置，大小及旋轉角度。

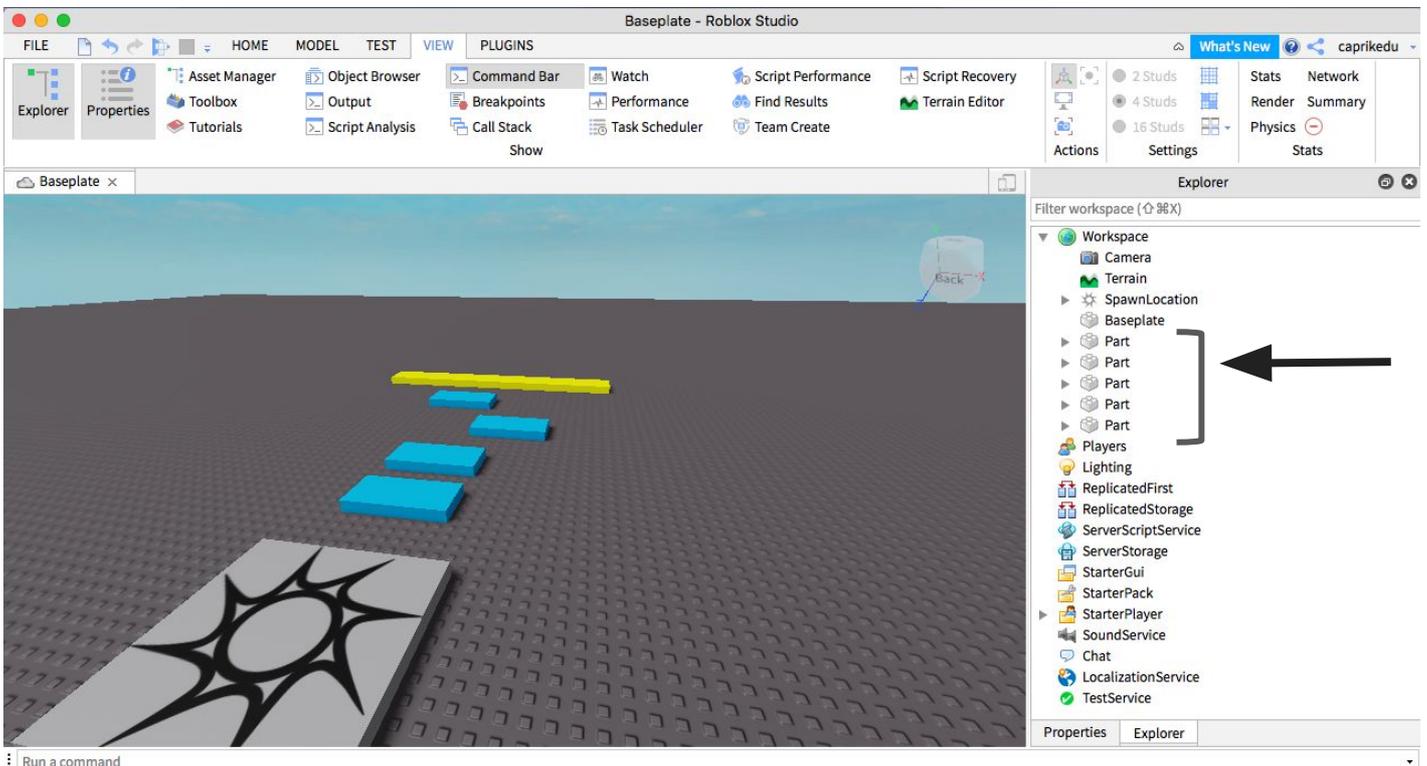


\*如時間許可，老師可先讓同學自由創建並調整部件，再進行之後的教學。

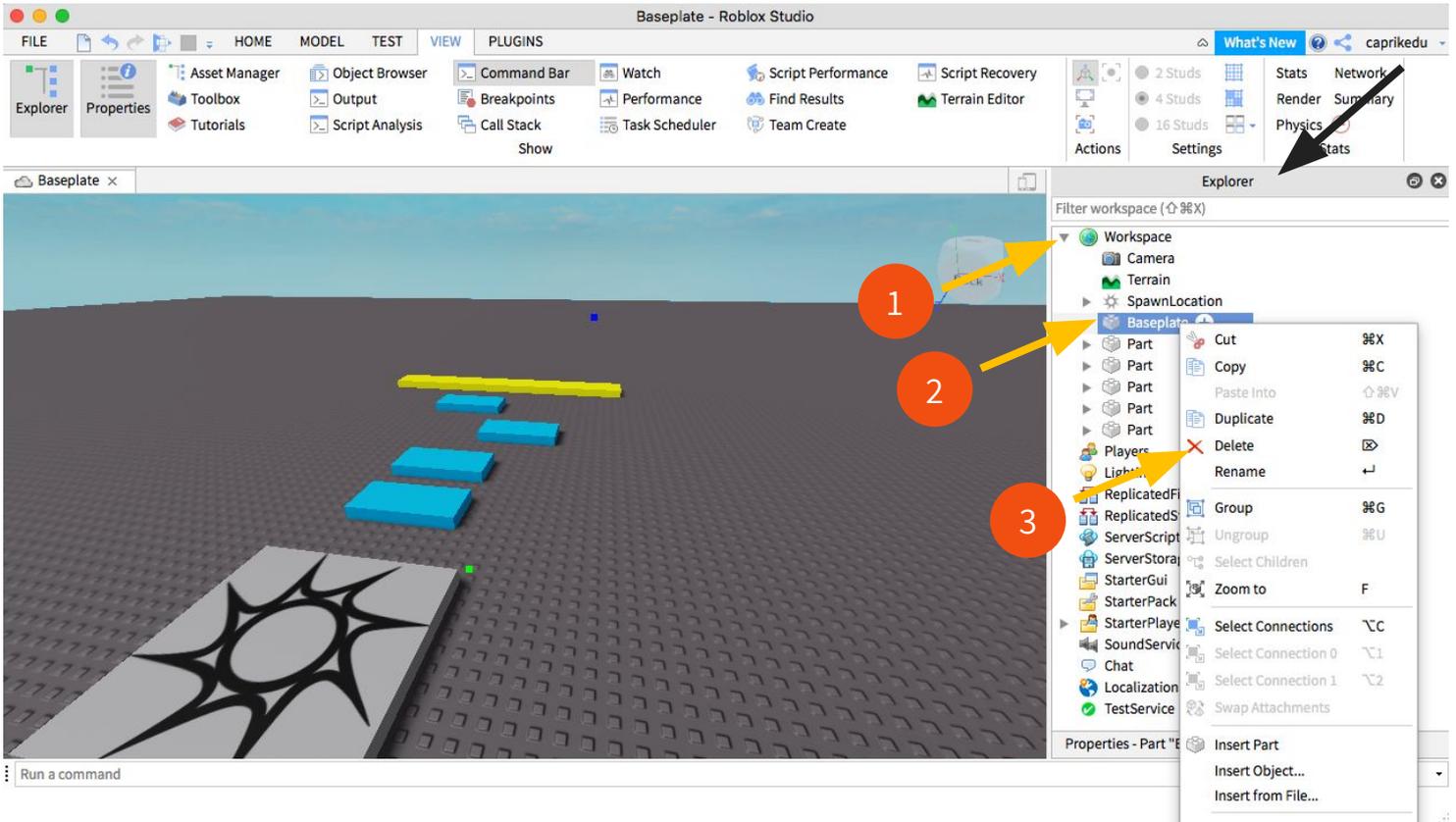
13. Obby中的部件都飄浮在半空中。為避免部件在遊戲開始後向下沉，先選取目標部件，然後在版面右方的‘Properties’（‘屬性’）中，勾選‘Anchored’（‘錨定’）。\*注意：多數同學容易忘記此步驟



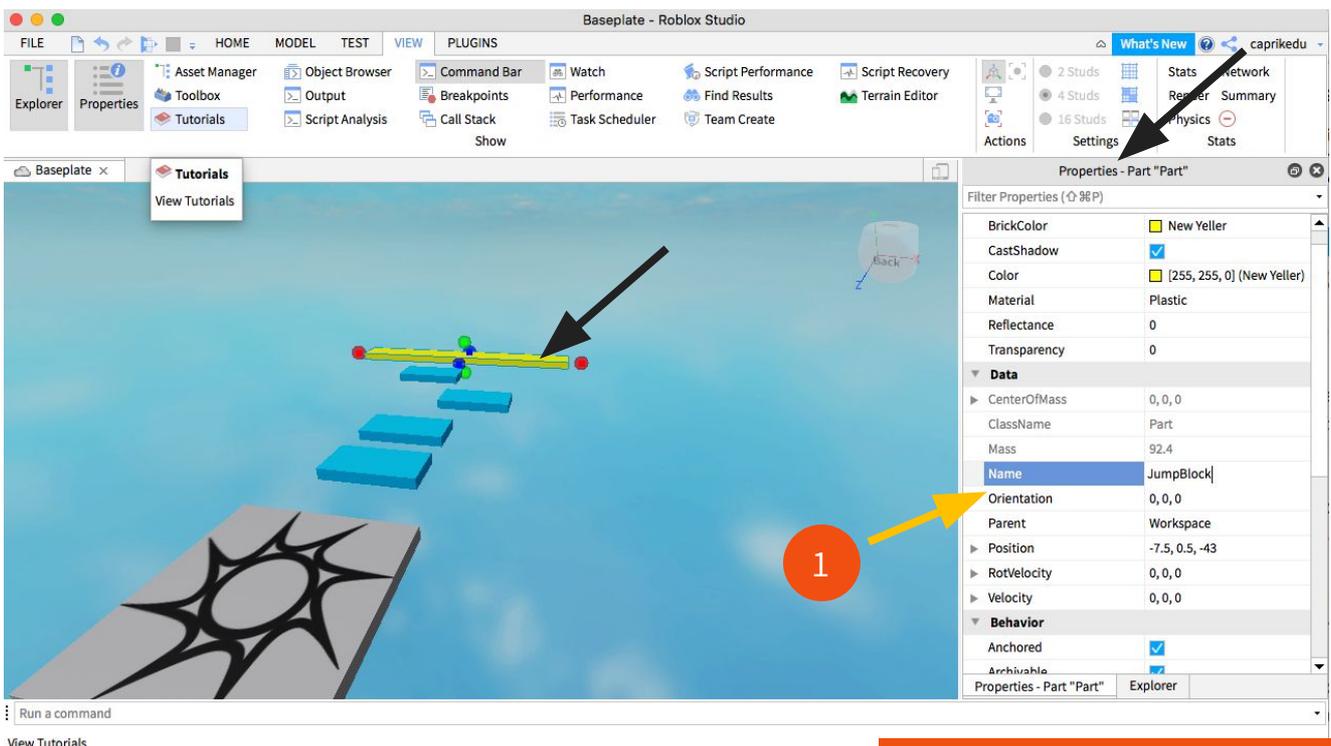
14. 創建更多部件讓角色能在上面站立並行走。最後創建一塊特別的‘Jump Block’（‘跳板’），並用不同的顏色填滿以作標記。



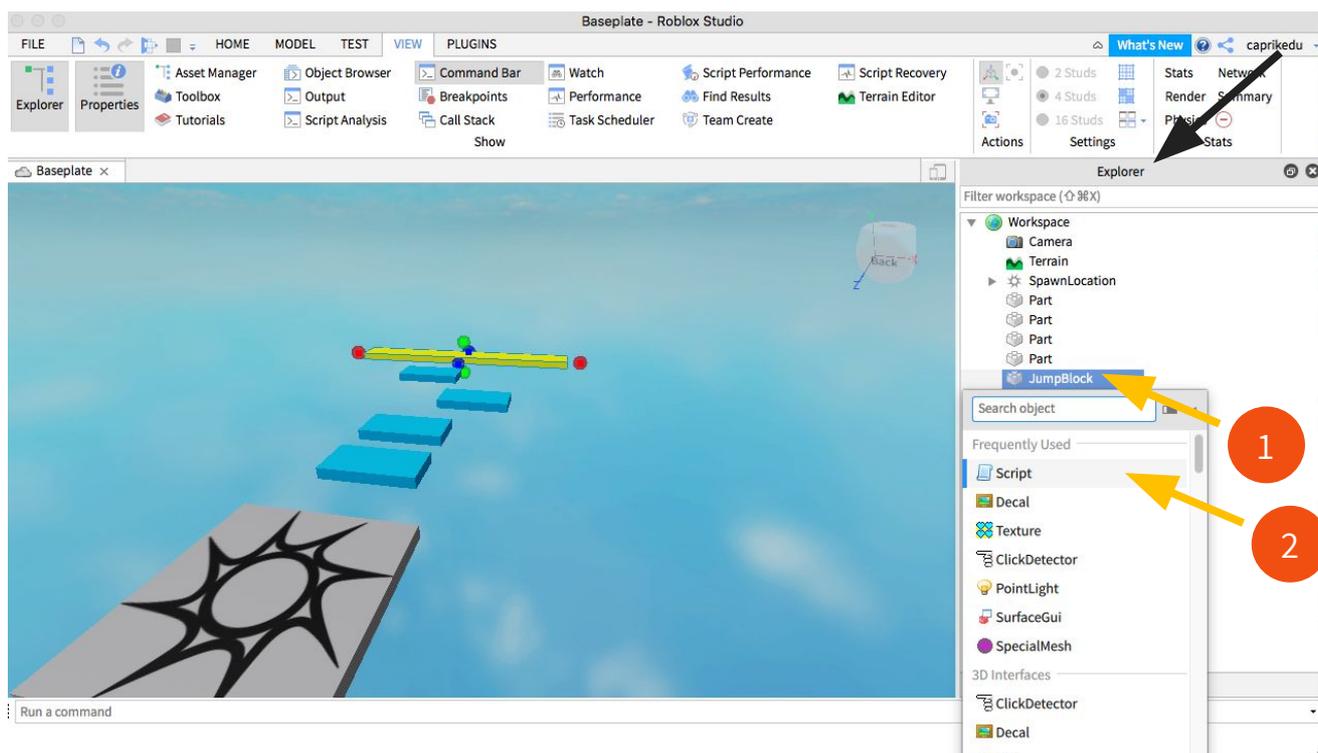
15. 在版面右方的‘Explorer’（‘資源管理器’）中尋找‘Workspace’，並刪除其中的‘Baseplate’（‘底板’）。



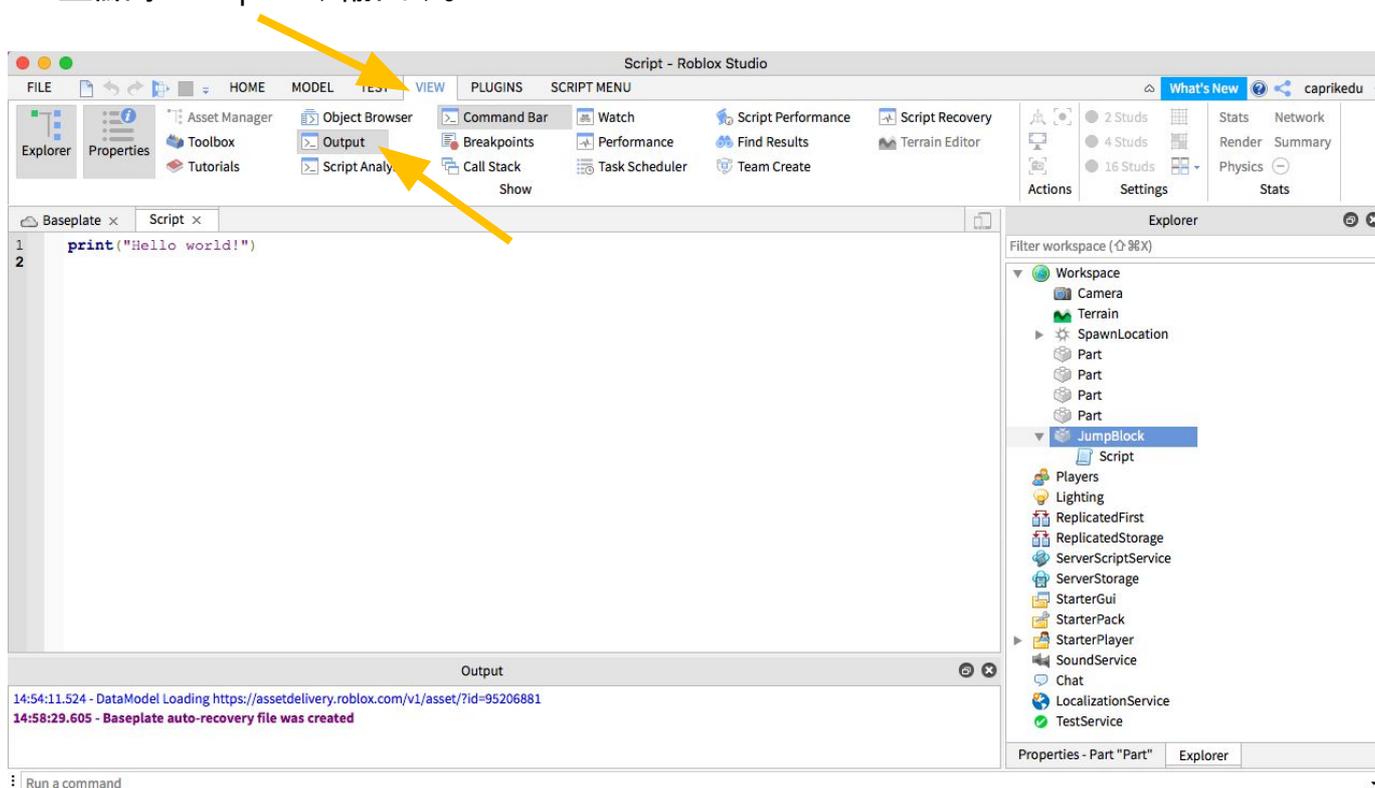
16. 選取你的 Jump Block（‘跳板’）。在右方的‘Properties’（‘屬性’）中尋找‘Name’（‘名字’），並將‘Part’更改為‘JumpBlock’。



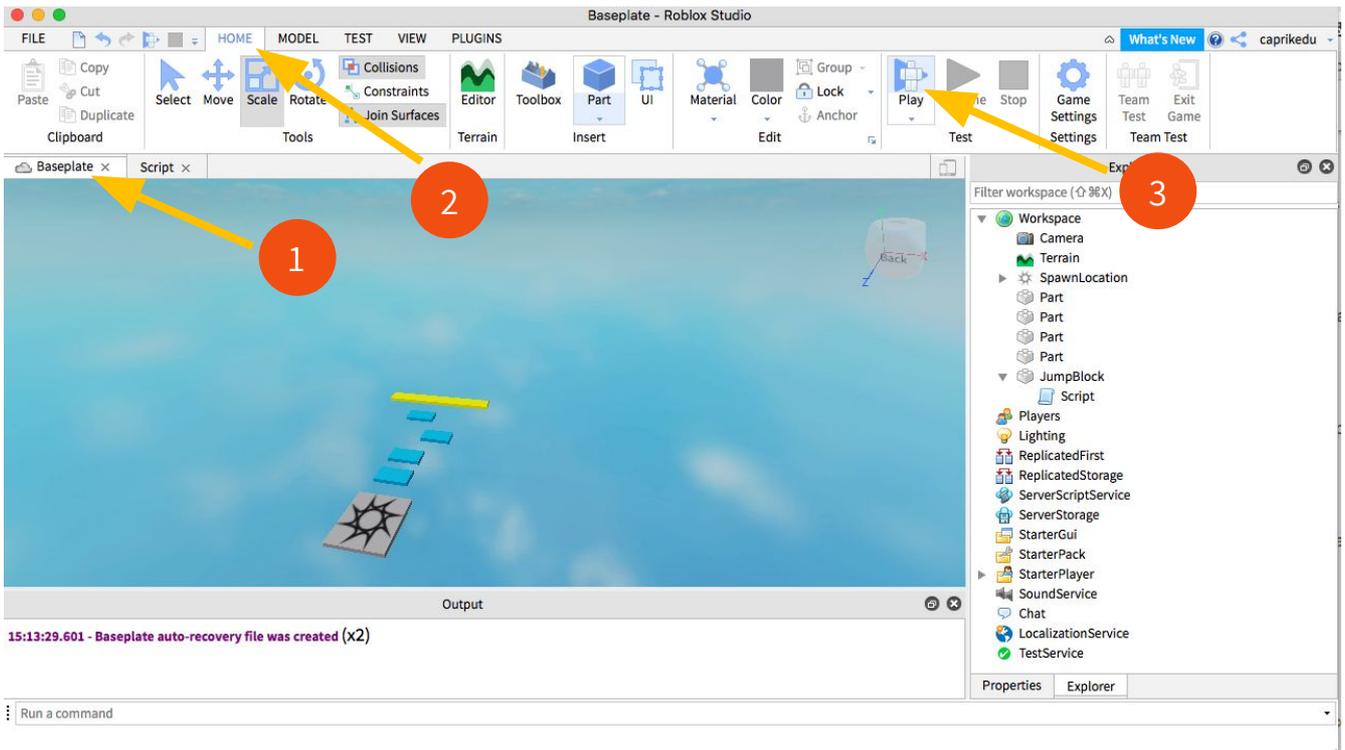
17. 選取‘JumpBlock’ 部件，再次打開‘Explorer’（‘資源管理器’）。點擊‘Jump Block’ 旁的‘+’ 按鈕並在菜單中選取‘Script’（‘腳本’）。



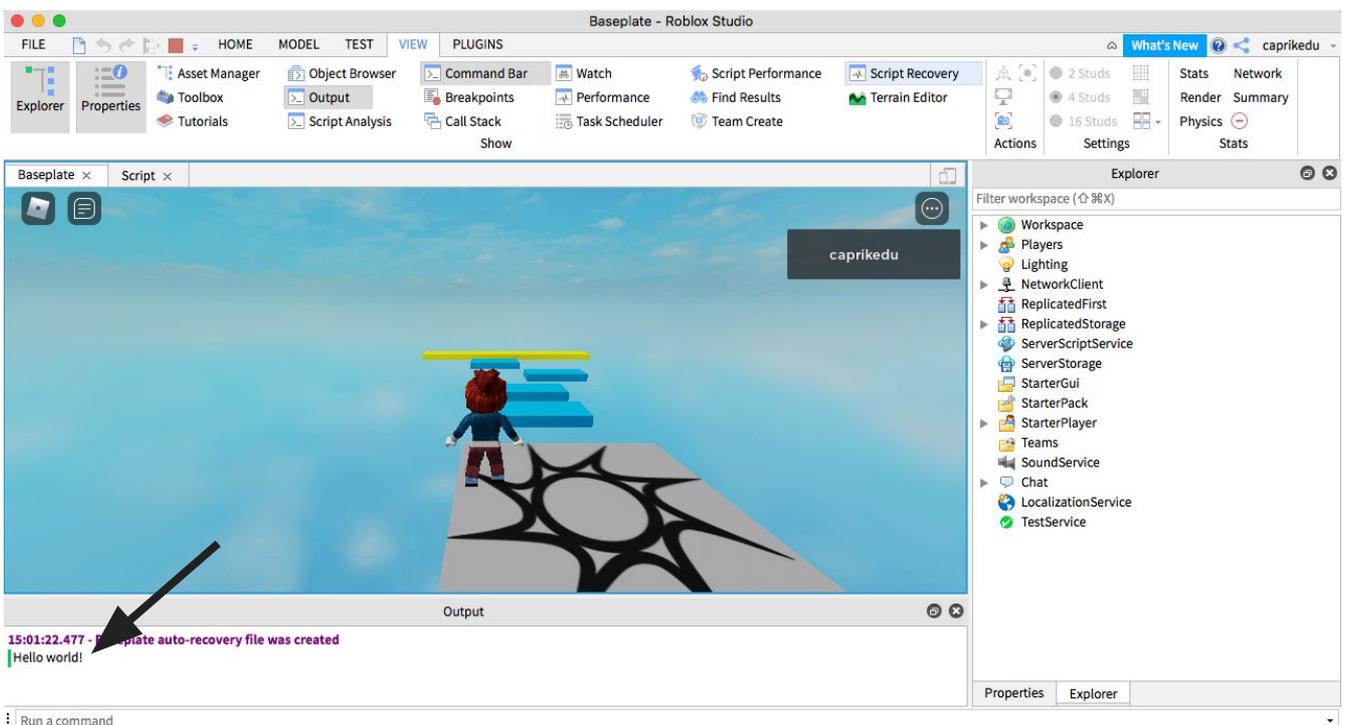
18. 完成第17步後，畫面會跳轉至‘Script’。在工作列上選擇‘View’（‘查看’）標籤並點擊‘Output’（‘輸出’）。



19. 點擊並回到 'Baseplate' 頁面。在工具列中選擇 'Home' ('首頁'), 然後點擊 'Play' ('播放') 試行你的 obby。



\*注意: 開始播放後, 版面底部的 'Output' ('輸出') 會顯示 'Hello world!'。



20. 點擊並回到 'Script' 頁面。根據指示編寫函數 superJump()。

Baseplate ×	Script ×
1	<code>print("Hello world!")</code>
2	
3	<code>function superJump()</code>
4	
5	<code>end</code>
6	

```
print("Hello world!")  
  
function superJump()  
  
end
```

21. 然後編寫腳本連接函數 superJump() 和 'Jump Block' 部件。

Baseplate ×	Script ×
1	<code>print("Hello world!")</code>
2	
3	<code>function superJump()</code>
4	
5	<code>end</code>
6	<code>script.Parent.Touched:Connect(superJump)</code>

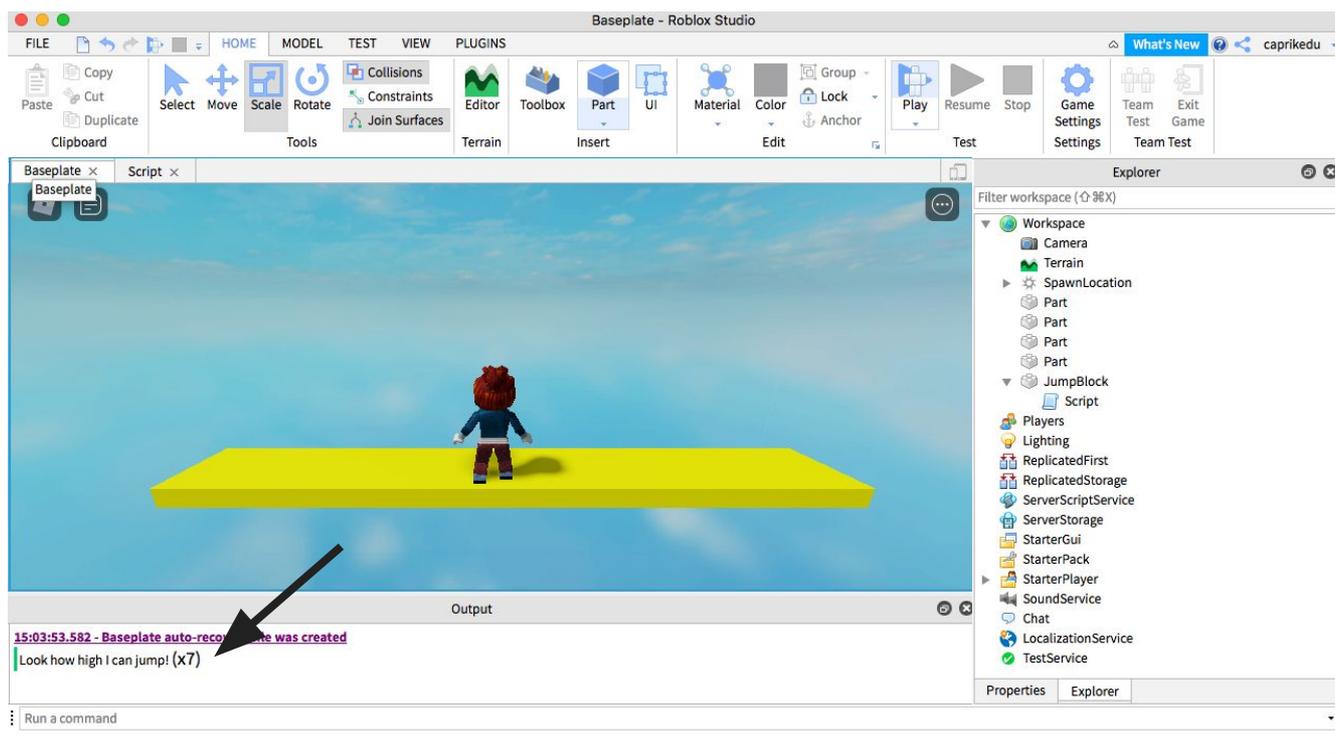
```
print("Hello world!")  
  
function superJump()  
  
end  
script.Parent.Touched:Connect(superJump)
```

22. 在函數中插入語句並更改引號中的句子。

Baseplate ×	Script ×
1	
2	<code>function superJump()</code>
3	<code>print("Look how high I can jump!")</code>
4	
5	<code>end</code>
6	<code>script.Parent.Touched:Connect(superJump)</code>

```
function superJump()  
    print("Look how high I can jump!")  
end  
script.Parent.Touched:Connect(superJump)
```

23. 在工具列中選擇‘Home’（‘首頁’），然後點擊‘Play’（‘播放’）試行你的obby。留意當你操控角色站上 Jump Block 時，‘Output’（‘輸出’）一欄會顯示訊息。



24. 點擊並回到‘Script’頁面。刪除函數中的語句，然後在函數中加入參數‘object’。

```

1
2  function superJump(object)
3
4
5  end
6  script.Parent.Touched:Connect(superJump)

```

```

function superJump(object)

end
script.Parent.Touched:Connect(superJump)

```

25. 根據流程第二項（簡報 P. 18），我們要調用函數 player (object.Parent.Humanoid) 並將 JumpPower（彈跳力）改為 100。

```

1
2  function superJump(object)
3      object.Parent.Humanoid.JumpPower = 100
4
5  end
6  script.Parent.Touched:Connect(superJump)
7

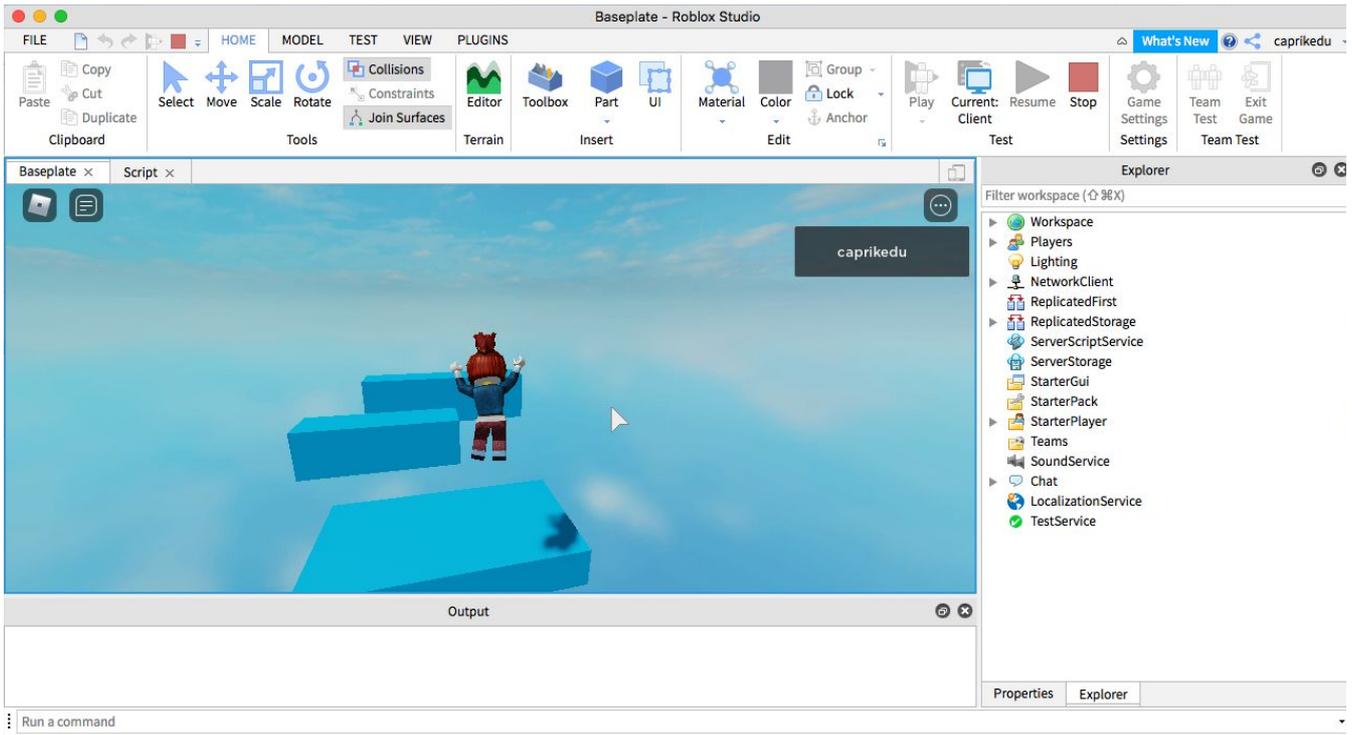
```

```

function superJump(object)
    object.Parent.Humanoid.JumpPower = 100
end
script.Parent.Touched:Connect(superJump)

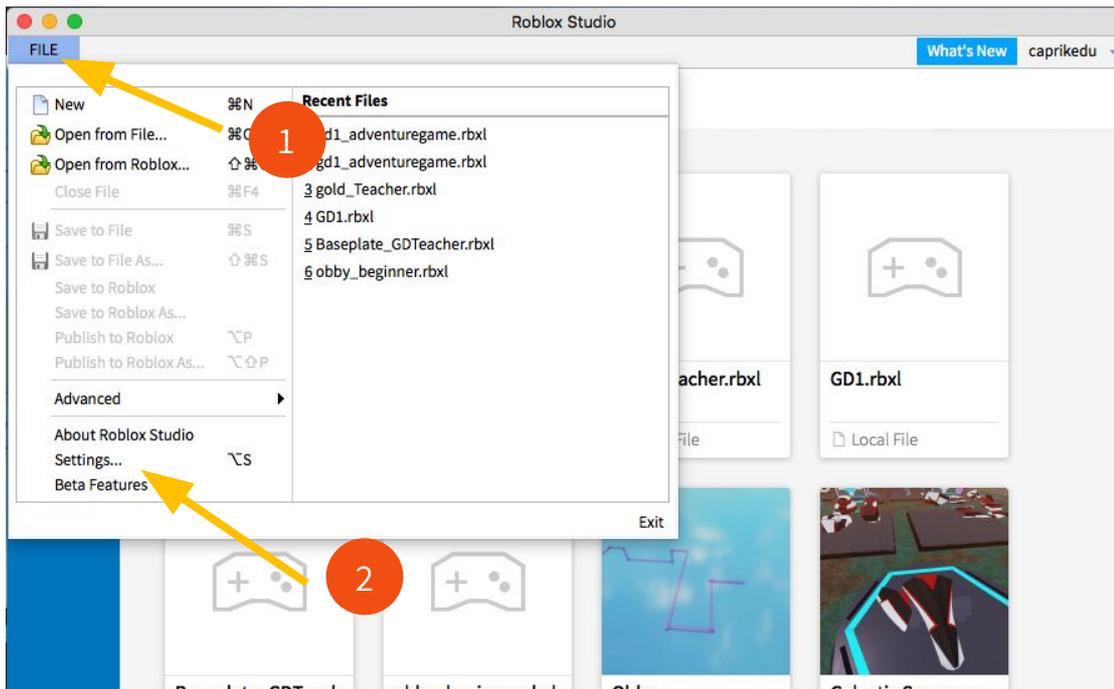
```

26. 在工具列中選擇 'Home' ('首頁'), 然後點擊 'Play' ('播放') 試行你的obby。在 Jump Block 上測試你角色的彈跳力！



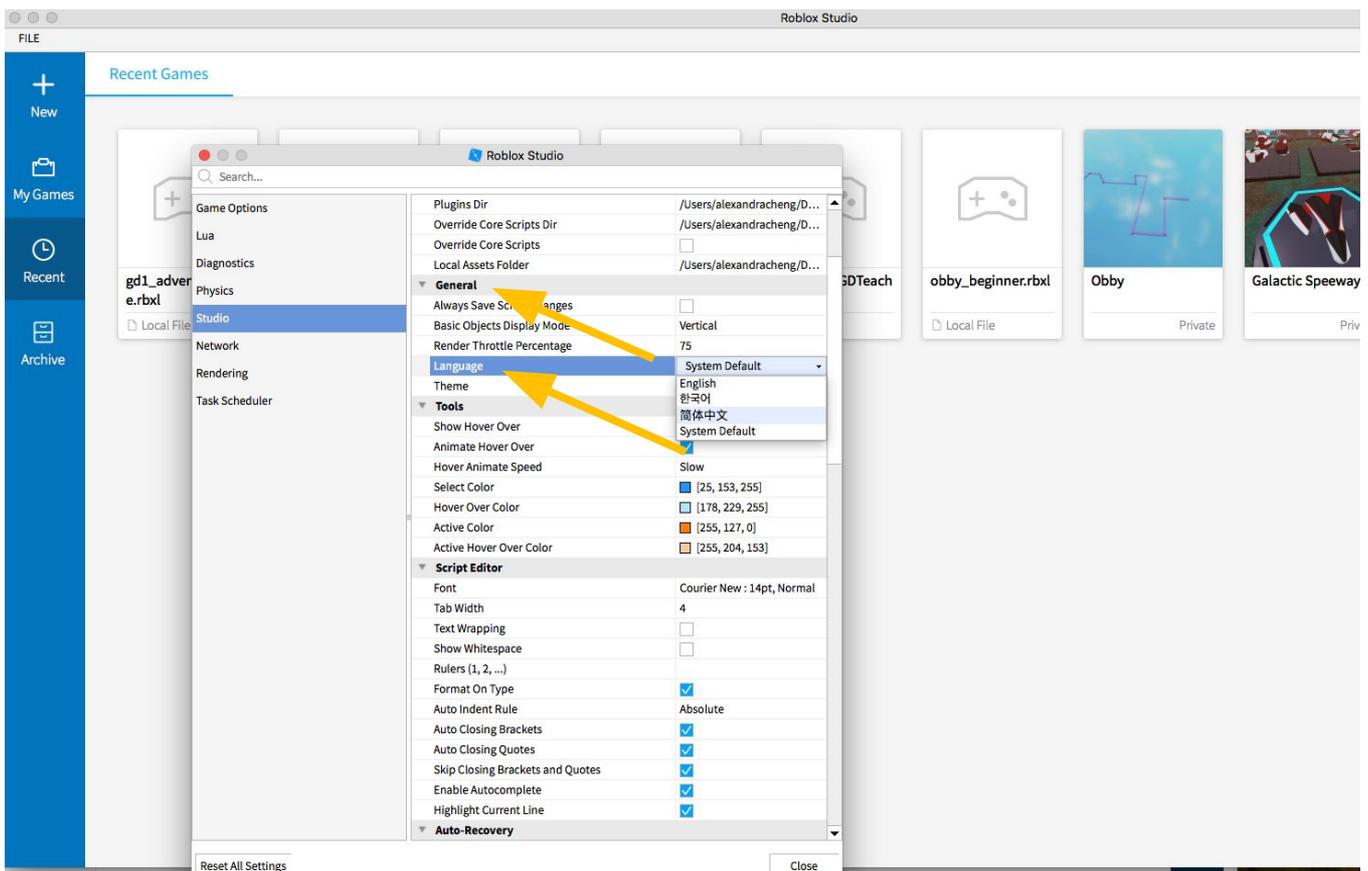
## 語言轉換：

1. 在頁面左上角點擊‘File’（‘文件’）並選擇‘Settings’（‘設置’）。



2. 在‘Studio’中，尋找‘General’（‘通用’）並更改語言。

\*注意：Roblox Studio 只提供簡體中文。





*Caprikon Education is an education service provider.*

*Our vision is for every student to be equipped for the future workforce.*

Suite 1155  
133 Wai Yip Street, Kwun Tong  
Hong Kong

[www.caprikon.education](http://www.caprikon.education)  
[contact@caprikon.education](mailto:contact@caprikon.education)

T: +852 3511 6319  
M: +852 6521 9562

*Copyright © 2020 Caprikon Group Limited  
All Rights Reserved*

*This document may not be reproduced or transmitted in any form, in whole or in part, without the express written permission of Caprikon Group Limited (“Caprikon Education”)*