

Lucas Ortiz Selbmann  
Gregory Eduardo Lemes

# POR DENTRO DO UNIVERSO DE ROBLOX



Essa é uma produção independente não oficial



editora  
VIENA

Gregory Eduardo Lemes  
Lucas Ortiz Selbmann

# **Por Dentro do Universo de ROBLOX**



editora  
**VIENA**

# Sumário

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| <b>Lista de Siglas e Abreviaturas.....</b>      | <b>15</b> |
| <b>1. Introdução ao Roblox Studio.....</b>      | <b>17</b> |
| 1.1. Criando uma Conta de Jogador.....          | 19        |
| 1.2. Baixando e Instalando o Roblox Studio..... | 20        |
| 1.3. Interface do Roblox Studio.....            | 21        |
| 1.3.1 Controles e Câmera.....                   | 24        |
| 1.4. Salvar Projeto e Publicar no Roblox.....   | 25        |
| 1.4.1. Salvar.....                              | 25        |
| 1.4.2. Salvar como Arquivo.....                 | 26        |
| 1.4.3. Publicar no Roblox.....                  | 27        |
| <b>2. Modelagem de Terreno.....</b>             | <b>29</b> |
| 2.1. Guia Criar.....                            | 31        |
| 2.2. Guia Editar.....                           | 33        |
| <b>3. Criação e Exclusão de Partes.....</b>     | <b>35</b> |
| 3.1. Ferramentas de Modelagem.....              | 37        |
| 3.2. Cores.....                                 | 39        |
| 3.3. Gerenciador de Materiais.....              | 40        |
| <b>4. Adição e Edição de Objetos.....</b>       | <b>45</b> |
| 4.1. Janelas e Caixa de Ferramentas.....        | 47        |
| 4.2. Local de Spawn e Baseplate.....            | 49        |
| 4.2.1. SpawnLocation.....                       | 49        |
| 4.2.2. Baseplate.....                           | 50        |
| 4.3. Grade.....                                 | 50        |
| 4.4. Objetos Interativos.....                   | 51        |
| 4.5. Itens.....                                 | 52        |
| 4.5.1. Criação de Itens.....                    | 52        |
| 4.6. Corte de Blocos.....                       | 53        |
| <b>5. Criação de História.....</b>              | <b>59</b> |
| 5.1. Primeira Criação de História.....          | 61        |
| <b>6. Edição de Jogabilidade.....</b>           | <b>67</b> |
| 6.1. Criação de Equipes.....                    | 69        |
| 6.1.2. Cores de Equipe.....                     | 70        |
| 6.2. Ponto de Verificação.....                  | 71        |
| 6.3. Iluminação.....                            | 72        |
| 6.4. Efeitos.....                               | 74        |
| 6.5. Adicionar Imagens em Blocos.....           | 75        |
| 6.6. Segunda Criação de História.....           | 76        |
| <b>7. O que é Programação?.....</b>             | <b>79</b> |
| 7.1. Lua: A Linguagem do Roblox.....            | 81        |
| 7.1.1. Prática Faz a Perfeição!.....            | 82        |

|            |                                    |            |
|------------|------------------------------------|------------|
| 7.2.       | Introdução ao Script .....         | 82         |
| 7.2.1.     | Ferramenta Script .....            | 82         |
| 7.1.2.     | Lógica de Programação .....        | 83         |
| <b>8.</b>  | <b>Scripts para Blocos .....</b>   | <b>85</b>  |
| 8.1.       | Scripts Para Obby .....            | 87         |
| 8.1.1.     | Lava .....                         | 87         |
| 8.1.2.     | Pisca-Pisca .....                  | 87         |
| 8.1.3.     | Sumir bloco .....                  | 88         |
| 8.2.       | Script Teletransporte .....        | 88         |
| 8.2.1.     | Script .....                       | 88         |
| 8.2.2.     | BoolValue .....                    | 89         |
| 8.3.       | Terceira Criação de História ..... | 90         |
| <b>9.</b>  | <b>Interação com Blocos .....</b>  | <b>93</b>  |
| 9.1.       | Porta .....                        | 95         |
| 9.1.1.     | ProximityPrompt .....              | 95         |
| 9.1.2.     | Script .....                       | 96         |
| 9.2.       | Criando um Giver .....             | 96         |
| 9.2.1.     | Inserindo Objetos .....            | 97         |
| 9.2.2.     | Script .....                       | 97         |
| 9.3.       | Quarta Criação de História .....   | 98         |
| <b>10.</b> | <b>Plugins .....</b>               | <b>101</b> |
| 10.1.      | Plugins Úteis .....                | 104        |
| <b>11.</b> | <b>Scripts de Dano .....</b>       | <b>107</b> |
| 11.1.      | Script Killer .....                | 109        |
| 11.1.1.    | Inserindo Rig .....                | 109        |
| 11.1.2.    | Script .....                       | 109        |
| 11.2.      | Dano de Queda .....                | 110        |
| 11.2.1.    | Script .....                       | 110        |
| 11.2.2.    | Configurações e Valores .....      | 110        |
| 11.2.3.    | Valor DamageHeight .....           | 111        |
| 11.2.4.    | Valor LethalHeight .....           | 111        |
| 11.3.      | Quinta Criação de História .....   | 112        |
| <b>12.</b> | <b>Message Box .....</b>           | <b>117</b> |
| 12.1.      | Tela de Carregamento .....         | 119        |
| 12.1.1.    | Inserindo Arquivos .....           | 119        |
| 12.1.2.    | Mudando o Texto .....              | 120        |
| 12.1.3.    | Configurando Frame .....           | 120        |
| 12.1.4.    | Configurando TextLabel .....       | 120        |
| 12.1.5.    | LocalScript .....                  | 121        |
| 12.1.6.    | Script .....                       | 121        |
| 12.2.      | Trigger de Texto .....             | 122        |
| 12.2.1.    | Inserindo Arquivos .....           | 122        |
| 12.2.2.    | Formatando Fundo .....             | 122        |
| 12.2.3.    | Formatando Texto .....             | 122        |

|            |                                       |            |
|------------|---------------------------------------|------------|
| 12.2.4.    | Trigger e Script.....                 | 124        |
| 12.3.      | Sexta Criação de História.....        | 124        |
| <b>13.</b> | <b>Projeto de Criação Final .....</b> | <b>127</b> |
|            | <b>Glossário.....</b>                 | <b>133</b> |
|            | <b>Referências.....</b>               | <b>135</b> |



# Lista de Siglas e Abreviaturas

|             |       |                              |
|-------------|-------|------------------------------|
| <i>CTRL</i> | _____ | <i>Control.</i>              |
| <i>FPS</i>  | _____ | <i>First-Person Shooter.</i> |
| <i>OBBY</i> | _____ | <i>Obstacle course.</i>      |
| <i>PVP</i>  | _____ | <i>Player Versus Player.</i> |
| <i>RPG</i>  | _____ | <i>Role Playing Game.</i>    |
| <i>TP</i>   | _____ | <i>Teleport.</i>             |



# 1

## Introdução ao Roblox Studio

- 1.1. Criando uma Conta de Jogador**
- 1.2. Baixando e Instalando o Roblox Studio**
- 1.3. Interface do Roblox Studio**
  - 1.3.1. Controles e Câmera
- 1.4. Salvar Projeto e Publicar no Roblox**
  - 1.4.1. Salvar
  - 1.4.2. Salvar como Arquivo
  - 1.4.3. Publicar no Roblox

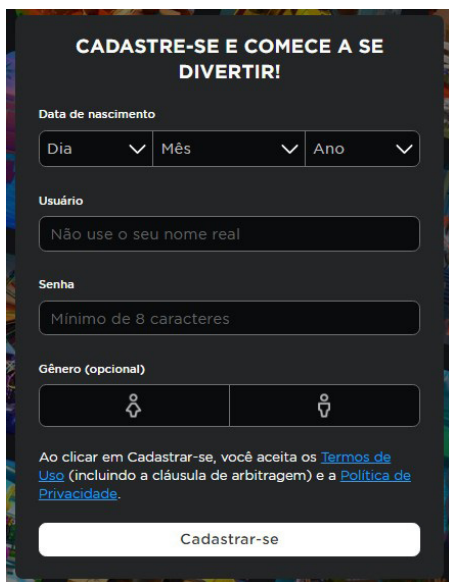


# 1. Introdução ao Roblox Studio

O **Roblox** é um jogo online que simula o multiverso, onde os jogadores podem criar vários tipos de mundos, que variam entre um jogo de corrida, um jogo em equipe, ou até mesmo um jogo no estilo RPG, tudo isso através de uma plataforma online, onde os mundos são publicados e os jogadores podem acessá-los e conhecer vários outros jogadores.

## 1.1. Criando uma Conta de Jogador

Para ter acesso a esses mundos, os jogadores precisam criar uma conta Roblox, acessando o site **www.roblox.com**, e inserindo as informações do jogador seguindo o passo a passo a seguir:



1. Primeiro, insira sua data de nascimento;
2. Insira o seu nome de usuário, esse nome será usado para acessar sua conta em conexões futuras, também é o nome que os outros jogadores irão visualizar;
3. Insira sua senha, é muito importante anotá-la, para que não esqueça dela. Ela não deverá ser compartilhada com ninguém;
4. Se desejar, poderá escolher um gênero;
5. Por fim é só clicar no botão “Cadastrar-se” e pronto! Sua conta Roblox está criada.

Anote seu nome de usuário e senha em uma folha de papel ou em um caderno, para que você não esqueça do login da sua conta Roblox, faça o exercício de sair da conta e entrar novamente pelo menos 3 vezes, assim, decorando como funciona o login no Roblox.

## 1.2. Baixando e Instalando o Roblox Studio

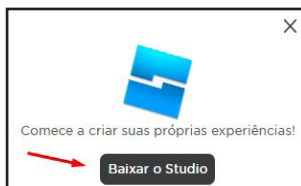
O **Roblox Studio** é a ferramenta usada na criação dos mundos do jogo, e é com ela que os criadores modelam o terreno, as partes, os itens e também criam propriedades e funcionalidades através dos *scripts*.

Para instalar o **Roblox Studio**, acesse o site [www.roblox.com/create](http://www.roblox.com/create) e siga o passo a passo a seguir:

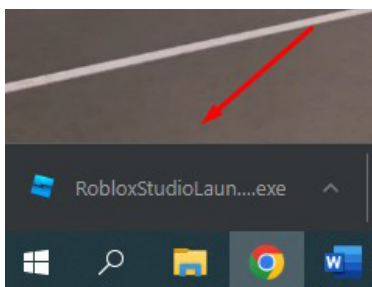
1. Clique no Botão **Comece a criar** para abrir a tela de download;



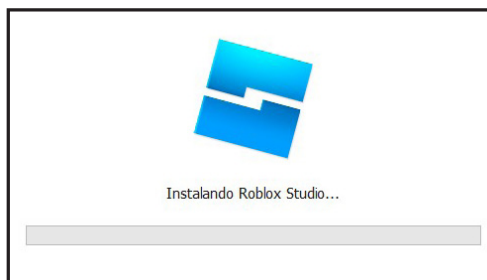
2. Clique no botão **Baixar o Studio** para fazer o download;



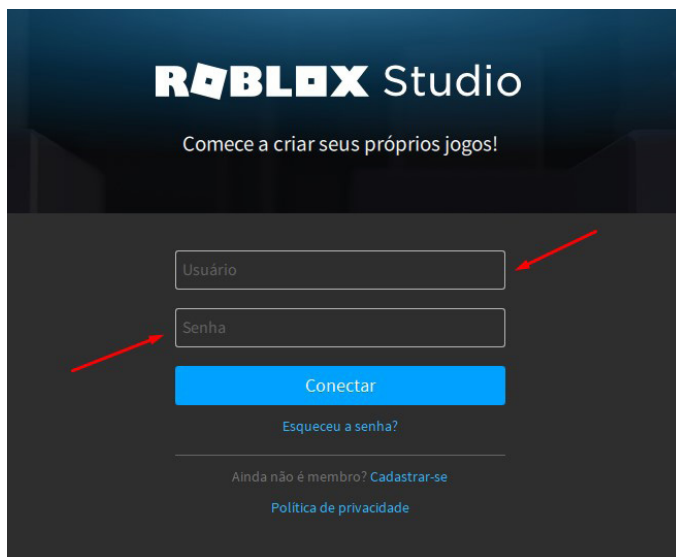
3. Após o download ser feito, abra o instalador do **Roblox Studio**;



4. Espere pelo **Roblox Studio** ser instalado;



5. Agora insira o usuário e senha que foram criados para entrar na sua conta **Roblox** e pronto, o Studio está pronto para ser usado.



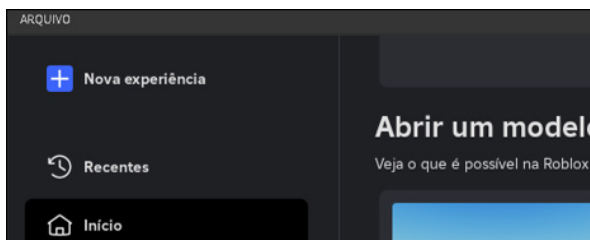
### 1.3. Interface do Roblox Studio

A interface do **Roblox Studio** pode parecer confusa quando vista pela primeira vez, mas na verdade é muito simples e fácil de ser utilizada, com imagens intuitivas e práticas para todos os jogadores.

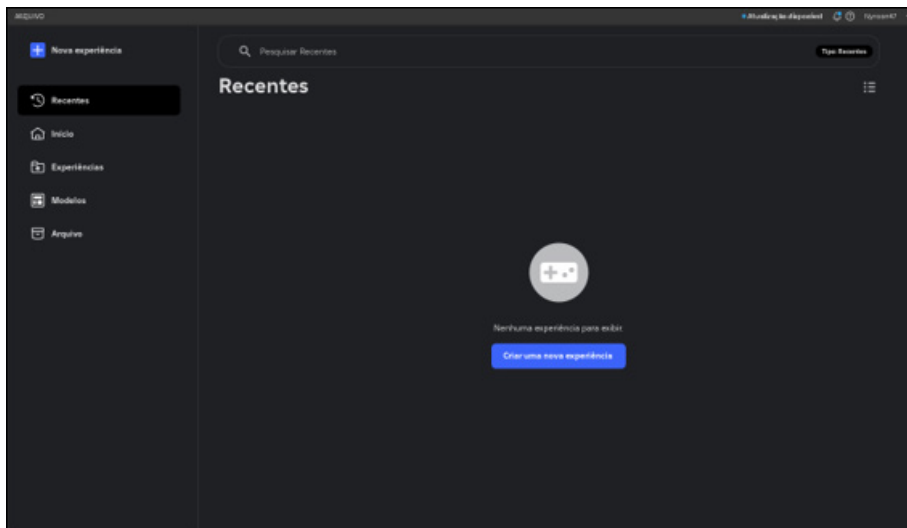
Quando aberto, essa é a tela inicial do Roblox Studio.

Segue abaixo a lista de opções de criação para começar a criação de mundos:

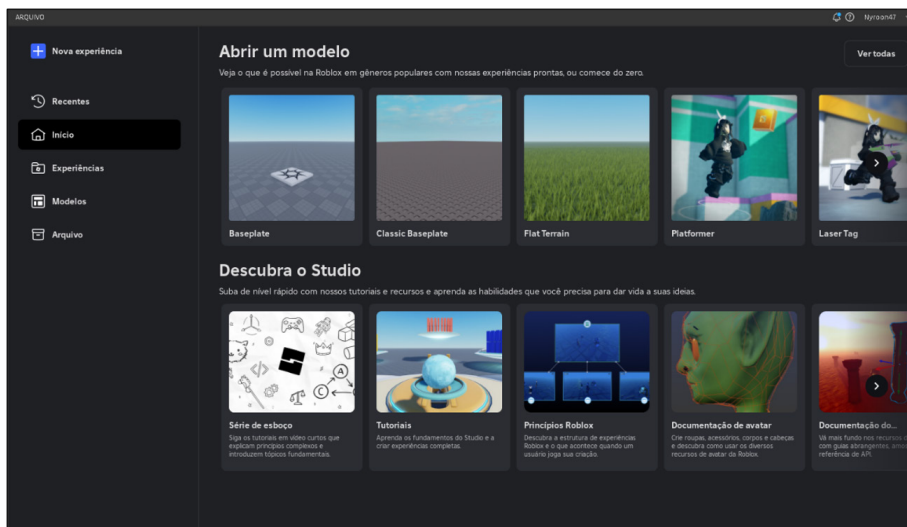
- **Nova Experiência:** Permite criar um projeto do zero, escolhendo um modelo base para iniciar a construção do jogo.



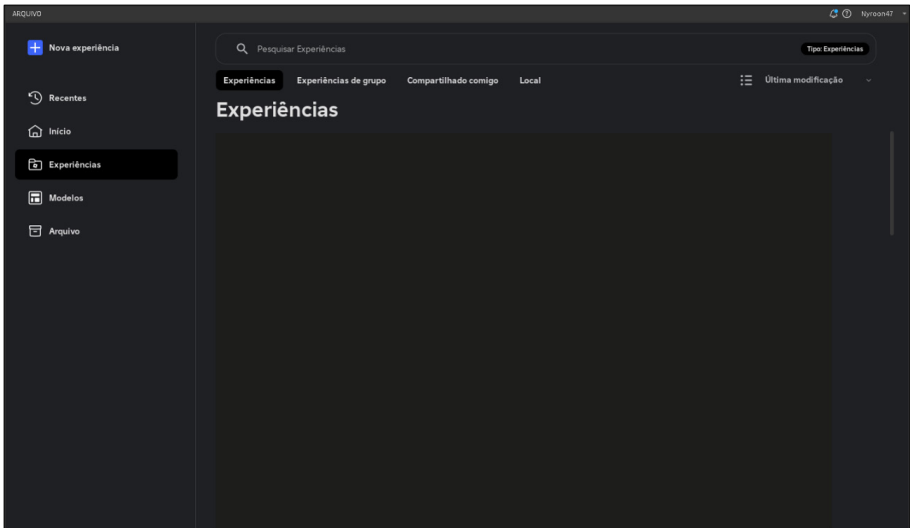
- **Recentes:** Exibe os projetos que foram abertos ou editados recentemente, facilitando o acesso rápido.



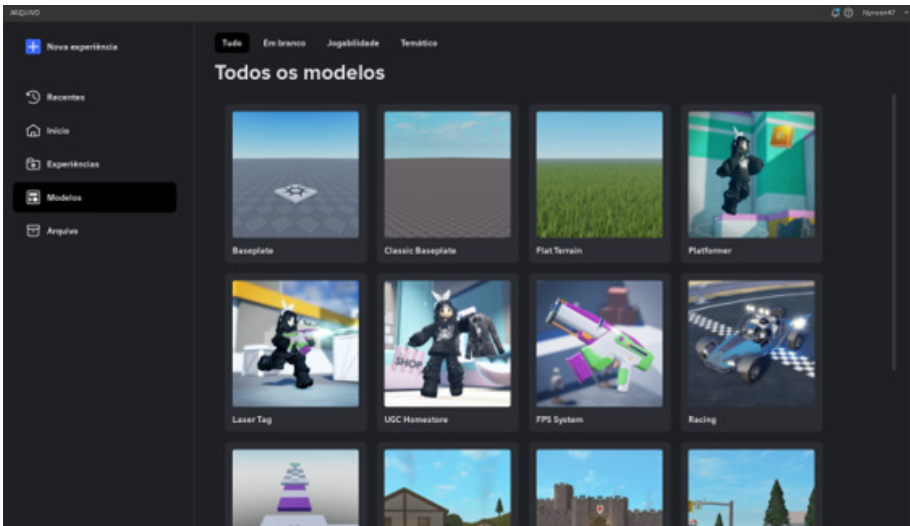
- **Início:** Uma tela inicial com atalhos e recomendações para facilitar o trabalho no Studio. Além de conter tutoriais sobre temas básicos até avançados.



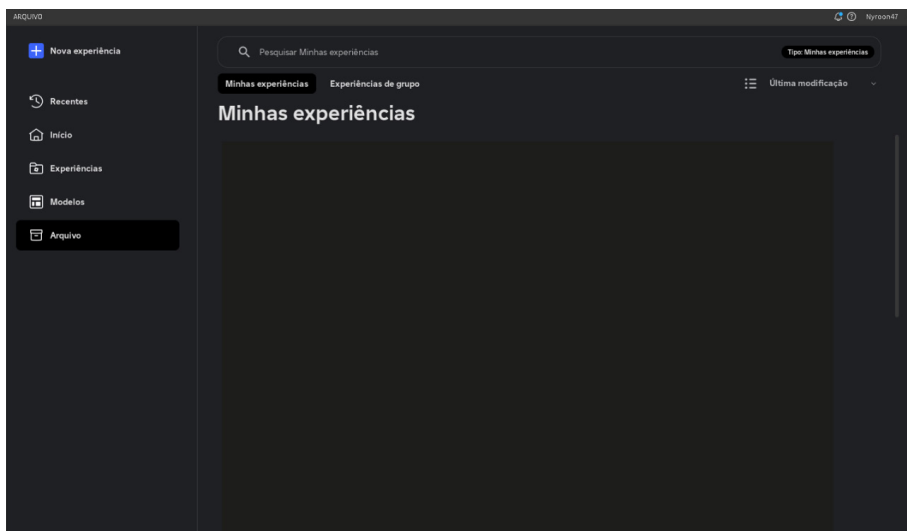
- **Experiências:** Lista todos os jogos criados na conta do usuário, tanto públicos quanto privados.



- **Modelos:** Contém modelos pré-configurados que podem ser usados para acelerar o desenvolvimento.



- **Arquivos:** Mostra os arquivos salvos localmente no computador, permitindo abrir projetos sem estar conectado à internet.



### 1.3.1 Controles e Câmera

Ao entrar em um mapa já pré-criado pelo Roblox Studio teste os comandos a seguir, eles servem para você se movimentar pelo mapa e visualizar como estão ficando as suas criações, tenha em mente que o ângulo que você vê as construções definem se elas ficarão bem posicionadas ou não, sempre fique atento e visualize as coisas de diferentes ângulos.

Os controles de câmera do Roblox Studio são bem simples:

- As teclas **W, A, S, D** são usadas para movimentar a câmera na horizontal, para frente e para os lados;
- Já as teclas **Q, E** são usadas para movimentar a câmera na vertical, para cima e para baixo;
- Para girar a câmera, basta segurar o **botão direito do mouse** e mexer o mouse para o lado que deseja girar a câmera;
- Também é possível usar a ferramenta de zoom com o mouse, utilizando o **scroll do mouse (rodinha do mouse)**, gire o **scroll** pra cima para aumentar o zoom, e para baixo para diminuir o zoom.

Ainda há muitos outros controles que podem ser usados no Roblox Studio, segue a lista:

- **Ctrl+1:** Ferramenta Selecionar.
- **Ctrl+2:** Ferramenta Mover.
- **Ctrl+3:** Ferramenta Dimensionar.
- **Ctrl+4:** Ferramenta Girar.
- **Ctrl+S:** Salvar o Projeto.
- **Ctrl+O:** Abrir um projeto.

- **F**: Focar em um objeto.
- **F5**: Roda o jogo.
- **Shift+F5**: Para de rodar o jogo.

Use e teste esses atalhos por algum tempo para se acostumar com as formas mais rápidas de usar as ferramentas do Roblox Studio, e também para se acostumar com o movimento de câmera, assim facilitando a criação de seus projetos.

## 1.4. Salvar Projeto e Publicar no Roblox

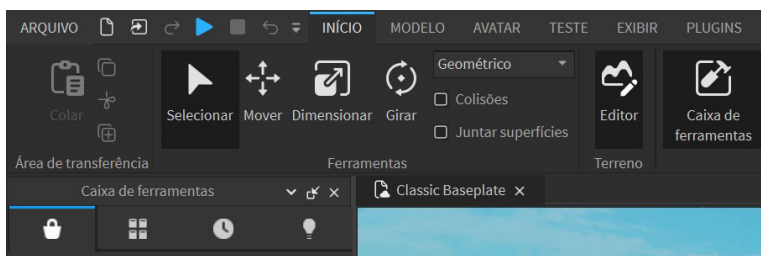
No **Roblox Studio**, **Salvar Projeto** refere-se ao processo de manter uma cópia do seu trabalho atual no seu computador ou na nuvem. Isso garante que você não perca as alterações feitas durante o desenvolvimento do jogo.

**Publicar Projeto** é o ato de tornar seu jogo acessível para a comunidade Roblox. Após publicar, seu jogo é carregado nos servidores do Roblox, onde outros usuários podem encontrá-lo, jogá-lo e interagir com ele. Publicar também possibilita atualizações e modificações contínuas no jogo, que podem ser sincronizadas com a versão disponível para os jogadores.

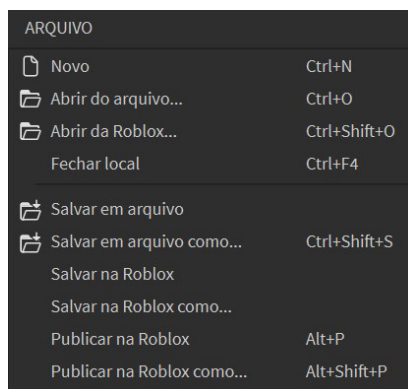
### 1.4.1. Salvar

Para salvar o seu projeto é simples, siga os passos a seguir:

1. Clique em **ARQUIVO** no canto superior esquerdo;



2. Agora selecione a opção **Salvar na Roblox**;



3. Edite as informações colocando nome no jogo e uma descrição, após isso clique em **Salvar** no canto inferior direito.

Informações básicas

Nome: Jogo sem nome

13/50

Descrição: 0/1000

Criador: Eu

Gênero: Todos

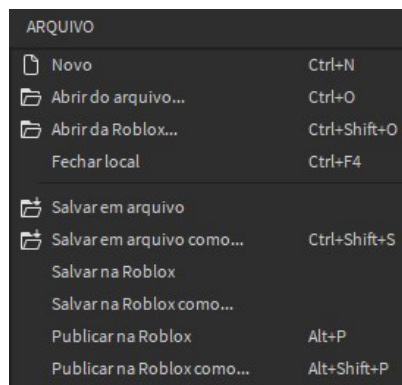
Dispositivos: ☒ Computador ☒ Telefone  
☒ Tablet ☒ Console  
☒ RV

Criação em equipe: ☒ Ativa a colaboração e salvamento automático na nuvem [Saiba mais](#)

Atualizar jogo existente... Cancelar Salvar

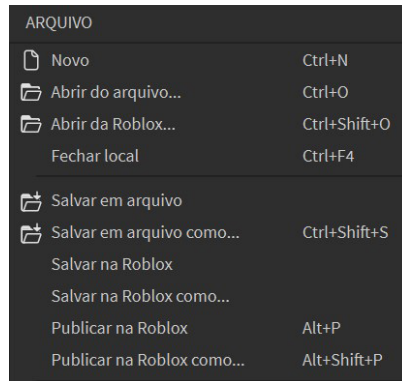
### 1.4.2. Salvar como Arquivo

Caso deseje salvar o seu mapa como um arquivo em seu computador, para posteriormente guardá-lo em um pendrive ou para disponibilizar como download na internet por exemplo, basta abrir a opção **ARQUIVO** novamente, clicar sobre a opção **Salvar em arquivo** e então escolher em qual pasta do seu computador você vai salvá-lo.



### 1.4.3. Publicar no Roblox

Para publicar, aperte novamente em **ARQUIVO** no canto superior esquerdo, e agora clique em **Publish na Roblox (Alt+P)**, e pronto, seu jogo já pode ser encontrado dentro dos servidores do roblox.



## Exercícios

1. Agora entre em todos os mapas que foram criados pelo Roblox na aba de **Modelos**, explore eles e veja como eles funcionam e como ficam no estágio final da sua criação.

## Anotações

[illegible]



Lined area for taking notes, consisting of multiple horizontal lines.

# 2

## Modelagem de Terreno

Por Dentro do Universo de ROBLOX

- 2.1. Guia Criar
- 2.2. Guia Editar

# POR DENTRO DO UNIVERSO DE ROBLOX

Pronto para transformar suas ideias em jogos incríveis? Com este livro, você vai mergulhar no mundo do Roblox Studio e aprender, passo a passo, a criar cenários, histórias e interações fascinantes. Mesmo sem experiência prévia em programação, você descobrirá como a linguagem Lua pode ser sua aliada na criação de jogos únicos.

Este livro ensina a modelagem de terrenos, a criação de equipes e objetos interativos, a elaborar histórias, tudo de maneira clara e acessível. Além disso, cada capítulo inclui exercícios, permitindo que você aprofunde seus conhecimentos e coloque em prática o que aprendeu.

Prepare-se para explorar o Roblox como um verdadeiro desenvolvedor e conquistar novas habilidades enquanto se diverte!

ISBN: 978-65-86763-42-3



9 786586 763423

