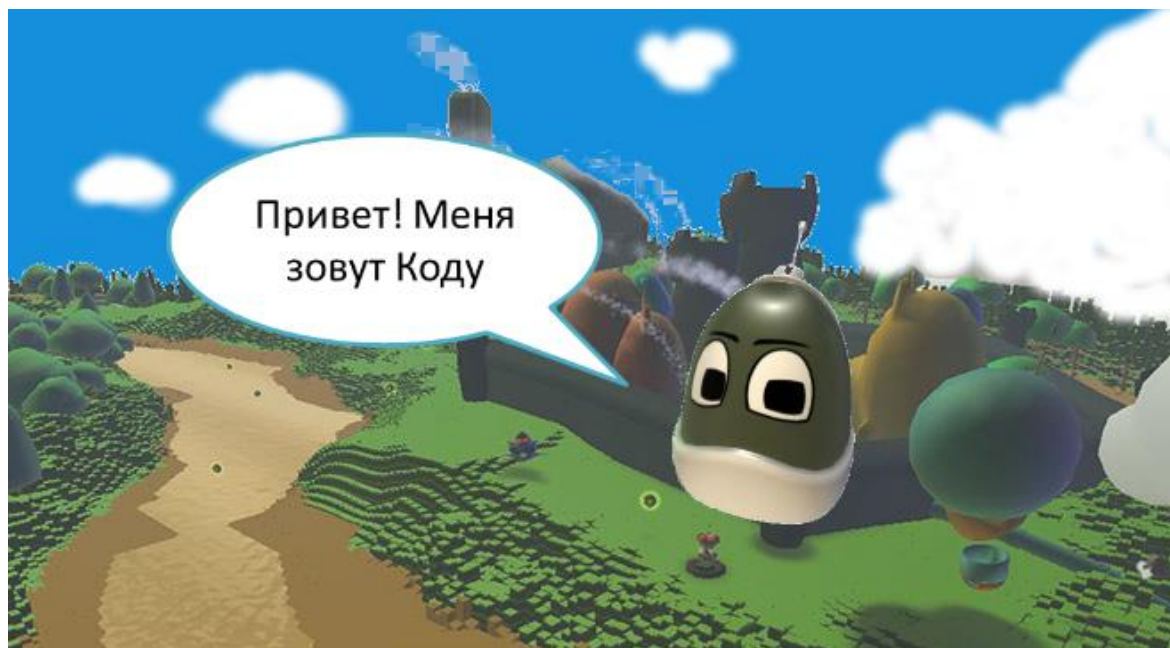


Создаем 3D игры с KODU



БЫСТРОЕ ЗНАКОМСТВО С KODU

Что такое Kodu Game Lab?



Kodu Game Lab* — это среда и язык **визуального**** программирования, предназначенные для создания трехмерных игр.

***Kodu Game Lab** — (англ. Лаборатория игр Коду)

****ВИЗУАЛЬНЫЙ** — (от лат. visualis зрительный) видимый



Скачивается, устанавливается на компьютер

Три основных этапа работы



1



Создаем (рисуем)
игровой мир

2



Помещаем персонажи
в игровой мир

3



Устанавливаем
(программируем)
правила поведения

Быстрый старт

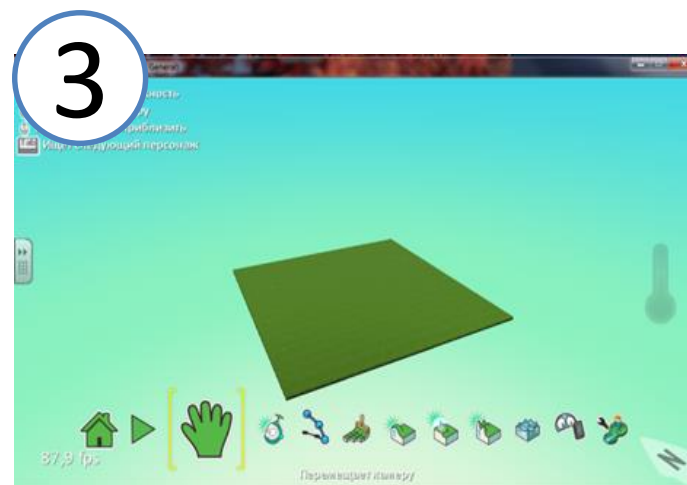
Создаем новый игровой мир («New world»)



Запустите программу



Выберите в меню «New world» или «Пустой мир»

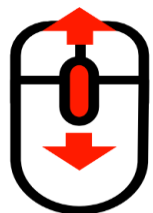


Откроется окно редактирования и панель инструментов

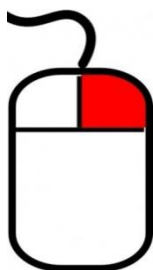
Как управлять миром?



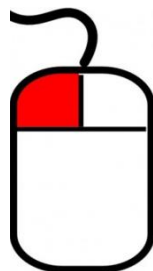
Выберите
инструмент «Рука»
или удерживайте
клавишу «Пробел»



Колесико мыши
приближать и удалять мир



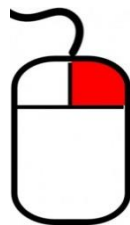
Правая кнопка мыши
поворачивать, вращать и наклонять
в трехмерном пространстве



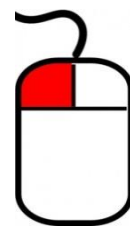
Левая кнопка мыши
перемещать мир по
горизонтальной поверхности

Всегда используйте подсказки, которые появляются в верхнем левом углу экрана или при наведении курсора мыши на объекты.

Создай свой
оригинальный мир!



удалить землю



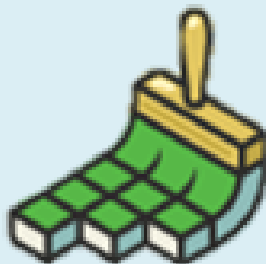
добавить землю



размер кисти



Краски и стили



Выбор текстуры ландшафта

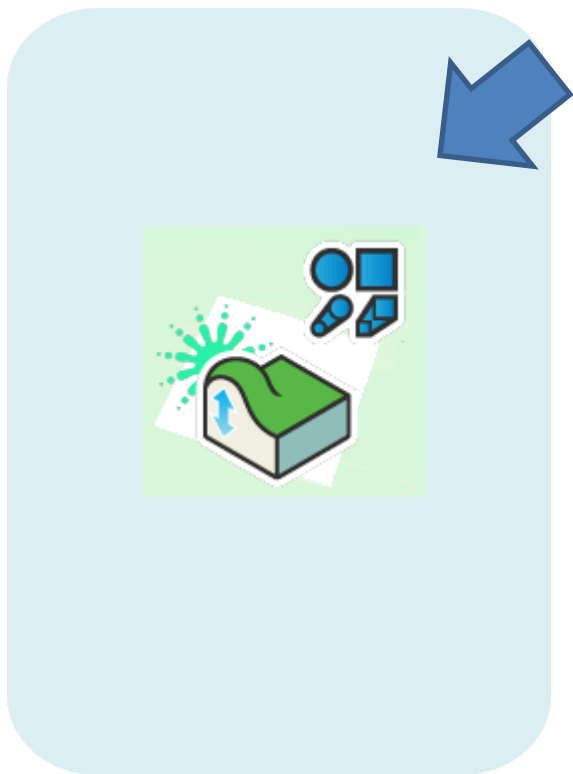


кубики (по умолчанию)

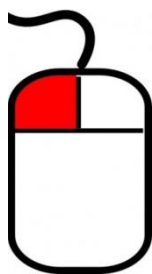


плавный стиль

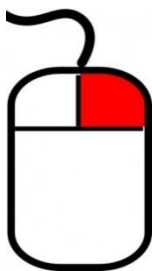




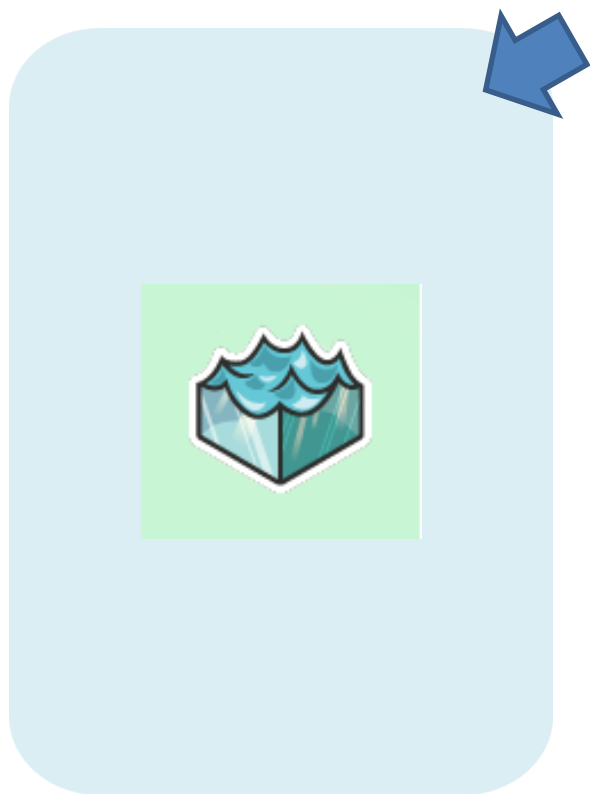
Холмы и долины



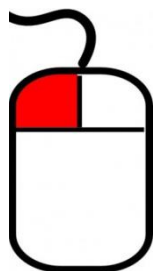
Поднять ландшафт
(создаем холмы и горы)



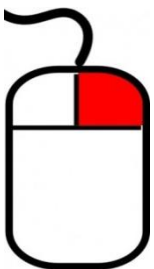
Понизить ландшафт
(создаем ямы и неровности)



**Мы можем заполнить
наши неровности водой**



Поднять уровень



Понизить уровень

Заселяем наш мир

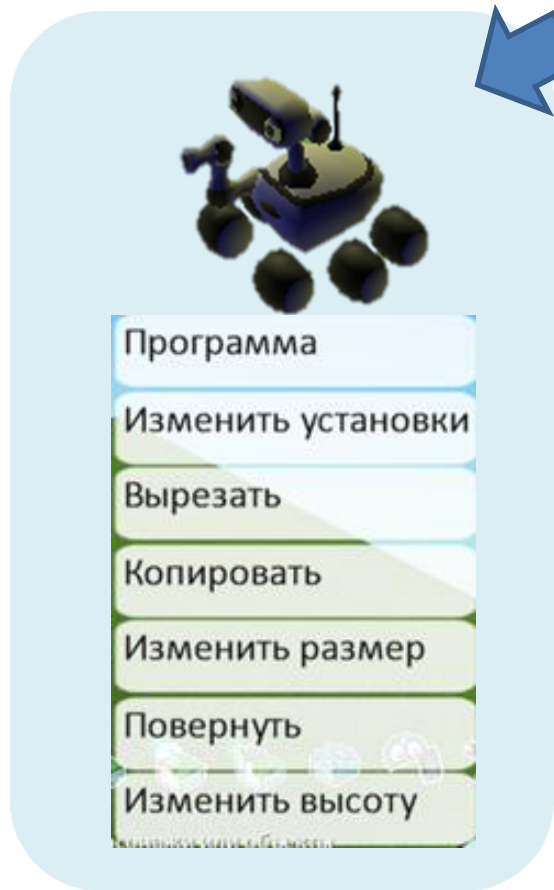


Выберите персонажа

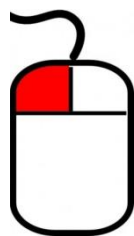




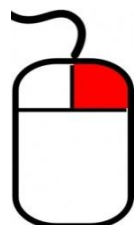
Свойства объекта



Поменять цвет



Удерживайте левую кнопку мыши, чтобы переместить объект или персонаж.



Кликните правой кнопкой мыши по персонажу, чтобы открыть контекстное меню.

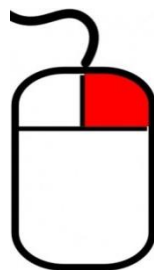




Опция «Удалить лишнее»



размер кисти



удалить

Устанавливаем правила поведения. Пишем код!



Программа



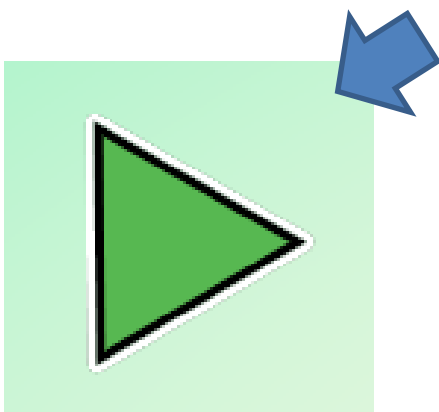
Кликните по объекту правой кнопкой мыши. Выберите в контекстном меню пункт «Программа».



Напишите программу, используя визуальные блоки.



Запускаем режим игры



либо кнопкой «Esc» на клавиатуре (она же возвращает нас в режим редактирования).

Создай игру : Байкер объезжает деревья



Kodu - лаборатория игр (1.3.5.0, General)

Добавить/изменить карточку
Удалить карточку
Enter Добавить/изменить карточку
Tab След. страница
Shift Tab Пред. страница
Delete Удалить карточку
Esc Возврат
Ctrl P Печать кода

1 WHEN всегда DO двигаться свободно

2 WHEN вижу дерево рядом DO двигаться избежать

1 Повторить
3 Откатить

Сохраняем свой мир



Главное меню

Запустить мир

Редактировать мир

Сохранить мой мир

Загрузить мир

Новый пустой мир

Печать кода этого мира

Выйти в основное меню

Как найти сохраненный файл



«Загрузить мир»

«Мои миры»

Найти по названию

Сохраняем на флешку



Выберите созданный Вами «Мир» в списке и кликните по нему мышкой. Выберите в появившемся контекстном меню опцию «Экспорт».

