

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5
От издательства	6
Глава 1. Roblox и Roblox Studio	7
Обзор Roblox и регистрация аккаунта	8
Установка Roblox Studio. Знакомство с инструментарием	18
Процесс создания мира (локации)	23
Глава 2. Основы языка Lua в Roblox	33
История Lua и предназначение	34
Типы данных и операции над типами данных	34
Математические операторы	40
Таблицы	42
Условия	45
Циклы	47
Функции	49
Библиотеки Lua	51
Векторы	53
Глава 3. Основы игровой механики в Roblox	55
Физические особенности игровых объектов	56
Создание линейного движения объекта	76
Вращение объекта	86
Настройка взаимодействия игрока с объектами	90
Нанесение урона	93
Смена дня и ночи	96
Левитирующий лифт	98
Телепортация	107
Строительство	111
Сбор объектов на время	147

Взрывы и разрушения	152
Создание инвентаря	159
Создание canvas. GUI	168
Анимация персонажа или бота	179
Диалоги	188
Сохранения достижений игрока	197
Управление персонажем — тачскрин	208
Звуки	214
Движение NPC	221
Стрельба	231
Заключение	236
Предметный указатель	237