

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5
Что нового во втором издании	6
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	35
История Lua и предназначение	36
Типы данных и операции над типами данных	36
Математические операторы	43
Таблицы	45
Условия	48
Циклы	50
Функции	52
Библиотеки Lua	54
Векторы	56
Глава 3. Основы игровой механики в Roblox	59
Физические особенности игровых объектов	60
Создание линейного движения объекта	81
Вращение объекта	95
Настройка взаимодействия игрока с объектами	99
Нанесение урона	102
Смена дня и ночи	106
Левитирующий лифт	108
Телепортация	118
Строительство	122

Сбор объектов на время	159
Взрывы и разрушения	164
Создание инвентаря	171
Создание canvas. GUI	180
Анимация персонажа или бота	191
Диалоги	201
Сохранение достижений игрока	210
Управление персонажем — тачскрин	221
Звуки	227
Движение NPC	234
Стрельба	244
Заключение	249
Предметный указатель	250