

Roblox Studio 官方教程整理

介绍

本文档是针对 Roblox [开发者官网](#)中的[文本教程](#)，根据知识点而进行的分类整理。蓝色文字可直接点击跳转到对应的教程网址。

如果链接出现失效的情况，请在官网页面最底部将语言换成英文。

内容

- [Studio 安装](#)
- 内容创建
 - 基础知识
 - [新手教程\(模板,Part 基本操作,测试,发布\)](#)
 - [游戏和场景](#)
 - [修改颜色](#)
 - 创建物体
 - [确定对象位置](#)
 - [制作树和植物](#)
 - [通过代码创建物体](#)
 - [游戏资源管理](#)
 - 组合与镂空
 - [实体建模](#)
 - [制作圆拱](#)
 - 物理相关
 - [附件和约束](#)

- [HingeConstraint\(跷跷板制作\)](#)
 - [旋转平台制作](#)
 - [旋转门制作](#)
 - 物理组件
 - [bodyMovers](#)
 - [bodyPosition](#)
 - [碰撞管理](#)
 - [团队之门](#)
 - [玩家之间的碰撞](#)
- 地形
 - [环境与地形工具](#)
 - [编写地形脚本](#)
 - [导入地形数据](#)
- [纹理和贴花](#)
- 外部导入
 - [导入虚拟形象](#)
 - [导入模型](#)
- 特效
 - [拖尾\(Trail\)](#)
 - [粒子发射器\(Particle Emitter\)](#)
 - [烟花特效](#)
 - [Beam](#)

- [冒烟起火](#)
 - [火焰](#)
 - [灯光\(Lighting\)](#)
 - [天空盒](#)
 - [发光的动态灯](#)
 - [工具箱](#)
 - [工具](#)
 - [套装\(Package\)](#)
 - 其它
 - [理解根部件](#)
- 脚本编程
 - 脚本基础
 - [创建脚本](#)
 - [Lua 语法](#)
 - [变量](#)
 - [布尔值](#)
 - [字符串](#)
 - [字符串模式](#)
 - [设置字符串格式和转换字符串](#)
 - [枚举](#)
 - [运算符](#)
 - [函数](#)

- [方法](#)
- [参数](#)
- [元组](#)
- [条件语句](#)
- [循环](#)
- [表\(Table\)](#)
 - [元表\(Metatable\)](#)
 - [克隆表](#)
 - [链表](#)
- [集合数据类型\(Set\)](#)
- [堆栈](#)
- [线程](#)
 - [对代码进行线程处理](#)
 - [协同程序\(初学者\)](#)
- [作用域](#)
- [其它](#)
 - [面向对象编程](#)
 - [递归](#)
 - [Lua 中的类型强制转换](#)
 - [在代码中使用回调](#)
 - [可变参数函数](#)
- [脚本类型](#)

- [客户端脚本\(LocalScript\)](#)
- [服务器脚本\(Script\)](#)
- [模块脚本\(ModuleScript\)](#)
- 数据类型
 - [JSON](#)
 - [CFrame](#)
 - [CFrame 数学运算](#)
 - [Vector3](#)
 - [Magnitude](#)
- 事件机制
 - [事件](#)
 - [使用事件点燃部件](#)
 - [碰撞检测](#)
- 网络相关
 - [远程函数和事件](#)
 - [前后端通信](#)
 - [网络所有权](#)
 - [跨服务器通信](#)
 - [主从架构](#)
- [帧循环](#)
- 用户输入
 - [玩家输入简介](#)

- [用户输入绑定](#)
- 编程技巧
 - [防抖动](#)
 - [游戏安全](#)
- 工具
 - [调试工具](#)
 - [Lua 调试器](#)
 - [脚本调试工具](#)
 - [插件](#)
- 多人开发
 - [组队创作](#)
 - [群组游戏](#)
 - [合作开发](#)
- [测试](#)
- 界面(GUI)
 - ScreenGui & Layout
 - [在 GUI 中使用图像](#)
 - [创建 GUI 按钮](#)
 - [滚动框架 GUI](#)
 - [自定义加载页面](#)
 - [SurfaceGui](#)
 - [交互式 SurfaceGui](#)

- 排版
 - [创建栅格菜单](#)
- [viewportFrame](#)
- [游戏排行榜\(LeaderBoard\)](#)
- [包围盒\(SelectionBox\)](#)
- [形象快捷菜单](#)
 - [人物形象表情](#)
- [禁用游戏界面](#)
- [文本与聊天过滤](#)
- 其它
 - [颜色梯度变化](#)
 - [鼠标指针控制](#)
 - [创建径向菜单](#)
- 人物
 - [虚拟角色](#)
 - [人形生物显示距离](#)
 - [HumanoidDescription](#)
- 照相机(Camera)
 - [自定义相机](#)
 - [镜头操作](#)
 - [横向卷轴镜头视图](#)
- 动画(Animation)

- 人物动画
 - [使用动画](#)
 - [动画编辑器](#)
- [Gui 动画](#)
- [文本动画](#)
- 数据存储
 - [DataStore](#)
 - [保存玩家数据](#)
 - [数据存储错误和限制](#)
- 性能/优化
 - [提高游戏性能](#)
 - [内存监控](#)
 - [开发者控制台](#)
 - [与延迟做斗争](#)
 - [网络模拟模式](#)
 - [MicroProfiler](#)
- 商业化
 - 购买操作
 - [开发者产品\(Developer Product\)](#)
 - [Game Pass](#)
 - [徽章](#)
 - [VIP 服务器](#)

- [制作虚拟形象服装](#)
- [Avatar 查看菜单](#)
- [开发者商业化基本](#)
- [虚拟商品政策](#)
- [分析收入数据](#)
- [了解版权](#)
- 营销
 - [广告](#)
 - [推广你的游戏](#)
 - [游戏缩略图和视频](#)
 - [游戏设计图标](#)
- 游戏分析
 - [分析简介](#)
 - [设计游戏参与度](#)
 - [衡量玩家参与度](#)
- [音效与音乐](#)
- 常用功能
 - 传送
 - [在场景内传送](#)
 - [在场景间传送](#)
 - [自定义传送 UI](#)
 - [寻路](#)

- [在点之间移动 NPC](#)
- 聊天
 - [聊天系统](#)
 - [聊天模块](#)
 - [聊天隐私设置](#)
- 本地化
 - [本地化简介](#)
 - [使用本地化 API](#)
 - [本地化格式字符串](#)
 - [本地化常见问题和错误排查](#)
 - [本地化非文本实例](#)
- 移动端
 - [跨平台开发](#)
 - [移动端按钮](#)
 - [自定义游戏控件](#)
 - [设备方向](#)
- 实际游戏开发小教程
 - [构建基本车辆](#)
 - [游戏中实体建模](#)
 - [陷阱与道具拾取](#)
 - [拾取血量包](#)
 - [制作传送带](#)

- [对话框树](#)
- [NPC 对话框](#)
- [商店对话框](#)
- [连跳实现教程](#)
- [玩家匹配](#)
- [玩家重生和团队](#)
- [射线投射\(RayCasting\)](#)
- [制作爆炸路线](#)
- 其它
 - [内容数据类型](#)
 - [档案化素材和游戏](#)
 - [BrickColor](#)
 - [自定义 Studio 控件](#)
 - [精选游戏原则](#)