# Roblox Studio官方教程整理

# 介绍

 本文档是针对Roblox[开发者官网](https://developer.roblox.com/zh-cn)中的[文本教程](https://developer.roblox.com/zh-cn/learn-roblox/all-tutorials#articles)，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](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Studio-Setup)

# 内容创建

## 基础知识

### [新手教程(模板,Part基本操作,测试,发布)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-Your-First-Game)

### [游戏和场景](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/games-and-places)

### [修改颜色](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Making-Your-Obby-Colorful)

### 创建物体

#### [确定对象位置](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/positioning-objects)

#### [制作大楼](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Building-a-City-with-Parts)

#### [制作树和植物](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Model-a-Tree-using-Parts)

#### [通过代码创建物体](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Create-Parts-via-Code)

### [游戏资源管理](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/game-assets)

## 组合与镂空

### [实体建模](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/3D-Modeling-with-Parts)

### [制作圆拱](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Making-an-Arch)

## 物理相关

### [附件和约束](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Constraints)

#### [HingeConstraint(跷跷板制作)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/building-a-hinged-platform)

#### [旋转平台制作](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/building-a-turning-platform)

#### [旋转门制作](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Constraints-Revolving-Door)

### 物理组件

#### [bodyMovers](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/BodyMover)

##### [bodyPosition](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/How-To-Use-BodyPosition)

### [碰撞管理](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Collision-Filtering)

#### [团队之门](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Collision-Filtering-Team-Doors)

#### [玩家之间的碰撞](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Player-Player-Collisions)

## 地形

### [环境与地形工具](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Intro-To-Terrain)

### [编写地形脚本](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Scripting-With-Terrain)

### [导入地形数据](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/importing-terrain-data)

## [纹理和贴花](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/textures-and-decals)

## 外部导入

### [导入虚拟形象](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/using-avatar-importer)

### [导入模型](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Mesh-Parts)

## 特效

### [拖尾(Trail)](https://developer.roblox.com/zh-cn/api-reference/class/Trail)

### [粒子发射器(Particle Emitter)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Particle-Emitters)

#### [烟花特效](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-Fireworks)

### [Beam](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/intro-to-beams)

#### [冒烟起火](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Smoke-and-Fire-with-Beams)

### [火焰](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Building-a-Campfire)

## [灯光(Lighting)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Day-Night-Cycles-and-Street-Lights)

### [天空盒](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Custom-Skyboxes)

### [发光的动态灯](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Glowing-dynamic-lights)

## [工具箱](https://developer.roblox.com/zh-cn/resources/studio/Toolbox)

## [工具](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/intro-to-player-tools)

## [套装(Package)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/roblox-packages)

## 其它

### [理解根部件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/understanding-root-parts)

# 脚本编程

## 脚本基础

### [创建脚本](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-Script)

### [Lua语法](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Lua-Style-Guide)

### [变量](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Variables)

### [布尔值](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Boolean)

### [字符串](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/String)

#### [字符串模式](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/string-patterns-reference)

#### [设置字符串格式和转换字符串](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Format-String)

### [枚举](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Enumeration)

### [运算符](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Operators)

### [函数](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Function)

### [方法](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Method)

### [参数](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Arguments-and-Parameters)

### [元组](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Tuple)

### [条件语句](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Conditional-Statements-in-Lua)

### [循环](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Loops)

### [表(Table)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Table)

#### [元表(Metatable)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Metatables)

#### [克隆表](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Cloning-tables)

#### [链表](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Linked-list)

### [集合数据类型(Set)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Using-the-Set-Datatype)

### [堆栈](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Stacks)

### 线程

#### [对代码进行线程处理](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Threading-Code)

#### [协同程序(初学者)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Beginners-Guide-to-Coroutines)

### [作用域](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Scope)

### 其它

#### [面向对象编程](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Object-Oriented-Programming)

#### [递归](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Recursion)

#### [Lua 中的类型强制转换](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Type-Coercion-in-Lua)

#### [在代码中使用回调](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Using-Callbacks-in-Code)

#### [可变参数函数](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Variadic-Functions)

## 脚本类型

### 客户端脚本(LocalScript)

### 服务器脚本(Script)

### [模块脚本(ModuleScript)](https://education.roblox.com/en-us/resources/intro-to-module-scripts)

## 数据类型

### [JSON](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/JSON-Storage-Format)

### [CFrame](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Understanding-CFrame)

#### [CFrame数学运算](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/CFrame-Math-Operations)

### [Vector3](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Vector3-Math)

### [Magnitude](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Magnitude)

## 事件机制

### [事件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/events)

#### [使用事件点燃部件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Setting-Parts-on-Fire-with-Events)

### [碰撞检测](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/detecting-collisions)

## 网络相关

### [远程函数和事件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Remote-Functions-and-Events)

### [前后端通信](https://developer.roblox.com/zh-cn/api-reference/class/RemoteFunction)

### [网络所有权](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Network-Ownership)

### [跨服务器通信](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/cross-server-messaging)

### [主从架构](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Roblox-Client-Server-Model)

## [帧循环](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/task-scheduler)

## 用户输入

### [玩家输入简介](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/introduction-to-input)

### [用户输入绑定](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/input-bindings)

## 编程技巧

### [防抖动](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Debounce)

### [游戏安全](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Game-Security)

## 工具

### [调试工具](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Debugging)

#### [Lua调试器](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Lua-debugger)

### [脚本调试工具](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/The-Script-Analysis-Tool)

### [插件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Intro-to-Plugins)

# 多人开发

## [组队创作](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Team-Create)

## [群组游戏](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Group-Games)

## [合作开发](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/collaborative-development)

# [测试](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/game-testing)

# 界面(GUI)

## ScreenGui & Layout

### [在GUI中使用图像](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Using-Images-in-GUIs)

### [创建GUI按钮](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-GUI-Buttons)

### [滚动框架GUI](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-Scrolling-Frame-GUI)

### [自定义加载页面](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Custom-Loading-Screens)

## [SurfaceGui](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-Surface-GUI)

### [交互式SurfaceGui](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Interactive-Surface-GUI)

## 排版

### [创建栅格菜单](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-Grid-Menu)

## [viewportFrame](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/viewportframe-gui)

## [游戏排行榜(LeaderBoard)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Leaderboards)

## [包围盒(SelectionBox)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Selection-Boxes)

## [形象快捷菜单](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Avatar-Context-Menu)

### [人物形象表情](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/avatar-emotes)

## [禁用游戏界面](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Disabling-Parts-of-Game-Interface)

## [文本与聊天过滤](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Text-and-Chat-Filtering)

## 其它

### [颜色梯度变化](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Applying-UIGradients)

### [鼠标指针控制](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Mouse-Icon-Appearance)

### [创建径向菜单](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-Radial-Menu)

# 人物

## [虚拟角色](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/roblox-avatars)

## [人形生物显示距离](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Humanoid-Display-Distance)

## [HumanoidDescription](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/humanoiddescription-system)

# 照相机(Camera)

## [自定义相机](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/customizing-the-camera)

## [镜头操作](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Camera-manipulation)

## [横向卷轴镜头视图](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Side-Scrolling-Camera-View)

# 动画(Animation)

## 人物动画

### [使用动画](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/using-animations-in-games)

### [动画编辑器](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/using-animation-editor)

## [Gui动画](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/GUI-Animations)

## [文本动画](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/animating-text)

# 数据存储

## [DataStore](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Data-store)

### [保存玩家数据](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Saving-Player-Data)

## [数据存储错误和限制](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Datastore-Errors)

# 性能/优化

## [提高游戏性能](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Improving-Performance)

## [内存监控](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Memory-Analyzer)

## [开发者控制台](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Developer-Console)

## [与延迟做斗争](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Fighting-Against-Lag)

## [网络模拟模式](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Network-Simulation-Mode)

## [MicroProfiler](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/MicroProfiler)

# 商业化

## 购买操作

### [开发者产品(Developer Product)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Developer-Products-In-Game-Purchases)

### [Game Pass](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Game-Passes-One-Time-Purchases)

## [徽章](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Badges-Special-Game-Awards)

## [VIP服务器](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-VIP-Server-on-Roblox)

## [制作虚拟形象服装](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/How-to-Make-Shirts-and-Pants-for-Roblox-Characters)

## [Avatar查看菜单](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/avatar-inspect-menu)

## [开发者商业化基本](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/developer-economics)

## [虚拟商品政策](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/virtual-items-policy)

## [分析收入数据](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Get-and-Analyze-Revenue-Data)

## [了解版权](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Copyright-Guidance)

## 营销

### [广告](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Advertising)

### [推广你的游戏](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Promoting-Your-Roblox-Game)

### [游戏缩略图和视频](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Thumbnail)

### [游戏设计图标](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Game-Icons-Tips)

## 游戏分析

### [分析简介](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/introduction-to-analytics)

### [设计游戏参与度](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/designing-for-engagement)

### [衡量玩家参与度](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/measuring-engagement)

# [音效与音乐](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/sounds-and-music)

# 常用功能

## 传送

### [在场景内传送](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/How-to-teleport-within-a-Place)

### [在场景间传送](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Teleporting-Between-Places)

### [自定义传送UI](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-a-Custom-Teleport-GUI)

## [寻路](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Pathfinding)

### [在点之间移动NPC](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Moving-NPCs-Between-Points)

# 聊天

## [聊天系统](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Lua-Chat-System)

## [聊天模块](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Chat-Modules)

## [聊天隐私设置](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Chat-Privacy-Settings)

# 本地化

## [本地化简介](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Introduction-to-Localization-on-Roblox)

## [使用本地化API](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/utilizing-localization-apis)

## [本地化格式字符串](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/localization-format-strings)

## [本地化常见问题和错误排查](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Localization-Support-and-Troubleshooting)

## [本地化非文本实例](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/localizing-non-text-instances)

# 移动端

## [跨平台开发](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/cross-platform-development)

## [移动端按钮](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/ContextActionService-Creating-Mobile-Buttons)

## [自定义游戏控件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/customizing-game-controls)

## [设备方向](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Device-Orientation-for-Mobile-Roblox-Games)

# 实际游戏开发小教程

## [构建基本车辆](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/building-carkit-1)

## [游戏中实体建模](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/in-game-solid-modeling)

## [陷阱与道具拾取](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Creating-Traps-and-Pickups)

## [拾取血量包](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Health-Pickups)

## [制作传送带](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Making-a-Conveyor-Belt)

## [对话框树](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Designing-a-Dialog-Tree)

## [NPC对话框](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Usage-of-dialogs)

## [商店对话框](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Shop-Dialogs)

## [连跳实现教程](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Double-Jumping)

## [玩家匹配](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Matchmaking)

## [玩家重生和团队](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Player-Spawns-and-Teams)

## [射线投射(RayCasting)](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Making-a-ray-casting-laser-gun-in-Roblox)

## [制作爆炸路线](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Making-an-Explosion-Course)

# 其它

## [内容数据类型](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Content)

## [档案化素材和游戏](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/archiving-assets-and-games)

## [BrickColor](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/BrickColor-Codes)

## [自定义Studio控件](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/building-studio-widgets)

## [精选游戏原则](https://developer.roblox.com/zh-cn/articles/Featured-Game-Guidelines)