

The image features the Roblox Studio logo on a dark background. The logo consists of the word "ROBLOX" in a bold, white, sans-serif font, with a small square icon integrated into the letter "O". Below "ROBLOX" is the word "Studio" in a smaller, white, sans-serif font. The background is a collage of various Roblox game scenes, including a character in a blue suit, a character in a yellow suit, and a character in a red suit. A large, glowing blue square is positioned above the logo.

ROBLOX
Studio

Программа обучения Roblox Studio

25 занятий · 3 модуля · Путь от новичка до разработчика игр

Дети осваивают современную среду разработки игр, учатся программировать на Lua и создают собственные проекты — от первых 3D-объектов до полноценной игры с интерфейсом, валютой и системой прогресса.

Структура курса

Программа разбита на три последовательных модуля — от основ до продвинутой разработки. Каждый модуль включает теорию и практику: ученики сразу применяют знания в реальных игровых проектах.

1

Модуль 1

Знакомство с Roblox Studio и
основы Lua

Занятия 1–8

2

Модуль 2

Разработка игровых механик

Занятия 9–17

3

Модуль 3

Продвинутая разработка игр

Занятия 18–25



МОДУЛЬ 1 · ЗАНЯТИЯ 1–8

Знакомство с Roblox Studio и основы программирования

Работа в среде разработки

Интерфейс Roblox Studio, управление камерой, создание 3D-объектов, работа с материалами и текстурами, построение ландшафта и окружающей среды.

Основы Lua

Переменные, функции, условия и циклы. Написание первых игровых скриптов и создание простых механик.

Практика

Создание первых игровых карт, препятствий, интерактивных объектов и уровней.

Первые шаги в программировании

```
46 -- Caches the absolute path of a file.
47 local function cache_file_path(file_name)
48     local project_title = sys.get_config_string("project.title")
49     local system_info = sys.get_sys_info()
50     if system_info.system_name == "Linux" then
51         -- Linux uses the $XDG_CONFIG_HOME environment variable as the file path prefix.
52         -- If this variable is not set, then we default to the conventional "~/.config/" prefix.
53         local xdg_config_home = os.getenv("XDG_CONFIG_HOME")
54         if xdg_config_home then
55             file_paths[file_name] = string.format("%s/%s/%s", xdg_config_home, project_title, file_name)
56         else
57             file_paths[file_name] = sys.get_save_file("config/" .. project_title, file_name)
58         end
59     else
60         file_paths[file_name] = sys.get_save_file(project_title, file_name)
61     end
62 end
63
64 -- Checks if a file has the ".json" extension.
65 local function is_json_file(file_name)
66     return string.sub(file_paths[file_name], -5) == ".json"
67 end
68
69 -- Saves data that was written to a file.
70 local function save(file_name, data)
71     -- If this is a JSON file, then save it using Lua's `io` API.
72     if is_json_file(file_name) then
```



Язык **Lua** — основа программирования в Roblox. Он простой, понятный и используется в тысячах популярных игр по всему миру.

→ Переменные и типы данных

→ Условия и циклы

→ Функции и события

→ Первые скрипты для игровых объектов

Разработка игровых механик

Самый насыщенный модуль — ученики создают настоящие игровые системы, которые встречаются в популярных проектах Roblox.

Интерфейс

Меню, кнопки, GUI-окна и телепорты

Экономика

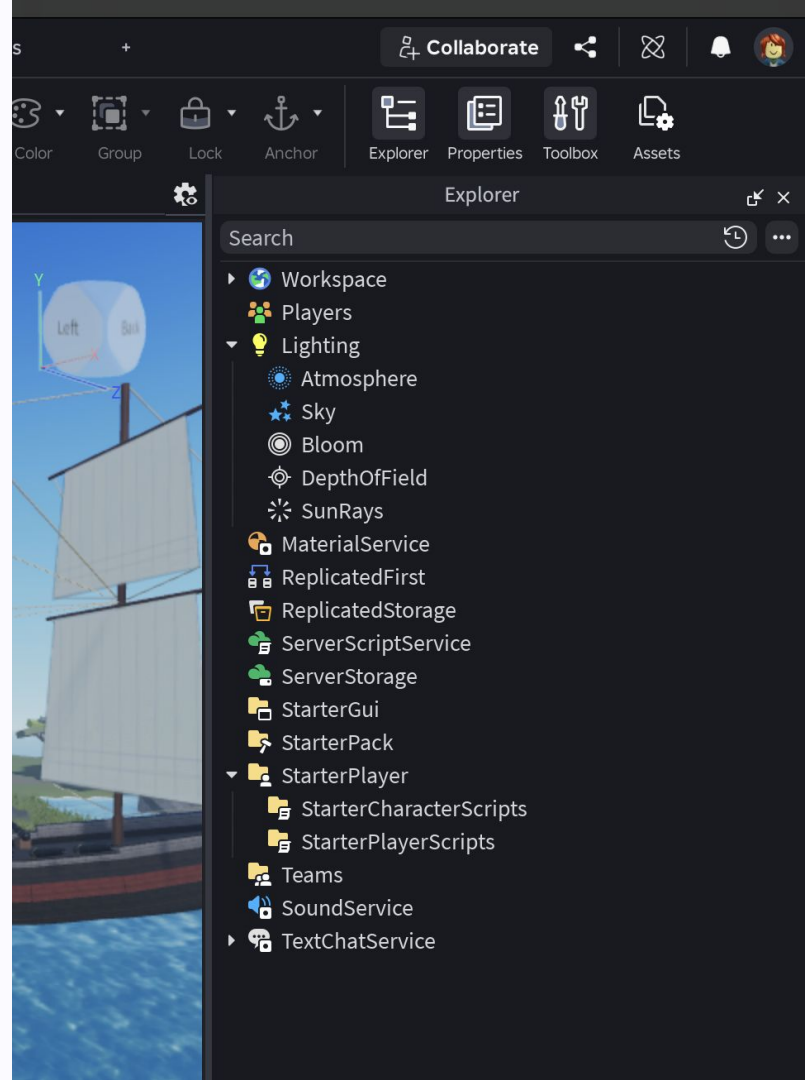
Игровая валюта, монеты, инвентарь и предметы

Прогресс

Лидерборды, очки, контрольные точки

Атмосфера

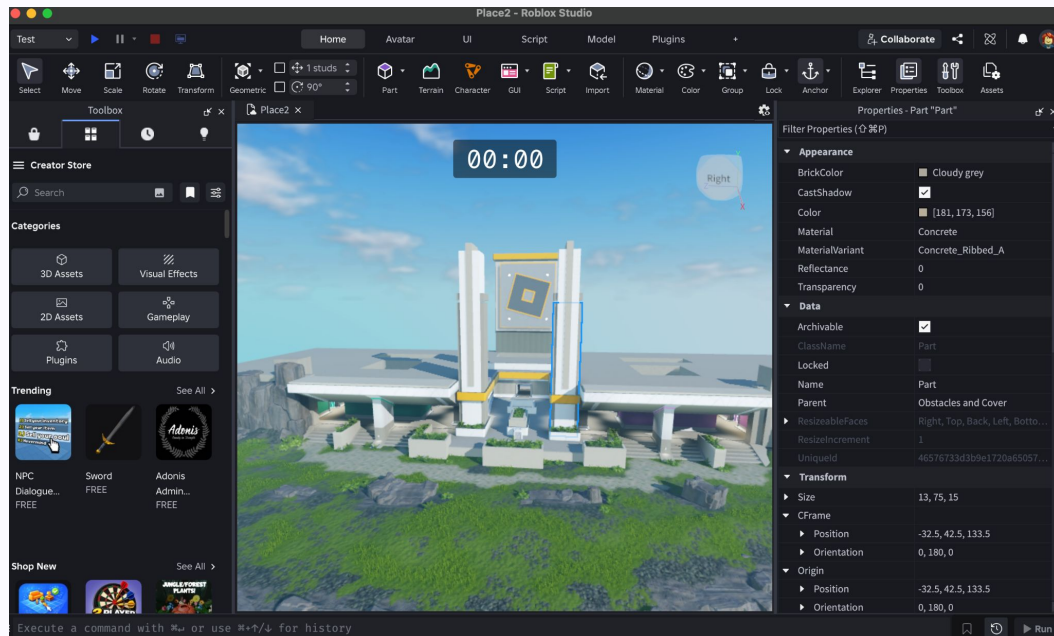
Звуки, музыка, NPC, ловушки и триггеры



От идей — к готовым игровым проектам

Что создают ученики

В ходе модуля дети разрабатывают полноценные игровые проекты, применяя все изученные механики на практике.



1 Паркур-карты

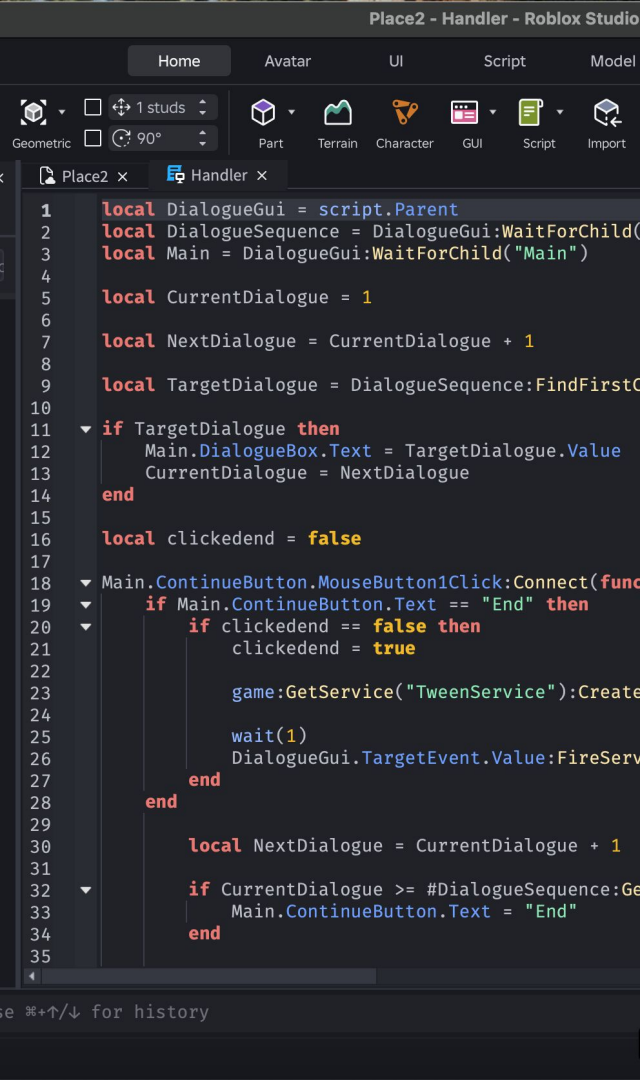
Уровни с препятствиями, контрольными точками и системой очков

2 Приключенческие игры

Сюжетные проекты с NPC, триггерами и интерактивными объектами

3 Игры с механиками

Проекты с собственной экономикой, инвентарём и лидербордами



Продвинутая разработка игр

Финальный модуль превращает учеников в настоящих разработчиков — с вниманием к деталям, оптимизации и качеству кода.



Визуальная глубина

Освещение, тени, атмосфера, текстуры и визуальные эффекты



Анимации

Работа с анимациями персонажей и инструментами для ускорения разработки



Сохранение прогресса

Системы сохранения данных игрока и оптимизация производительности



Чистый код

Организация структуры проекта, отладка и поиск ошибок

Собственная игра — от идеи до публикации



Каждый ученик создаёт полноценную игру с авторской картой, уникальным интерфейсом, игровыми механиками и системой прогресса. Финал курса — защита проекта.

Что умеет ребенок после курса



Roblox Studio

Уверенная работа в профессиональной среде разработки



Lua

Понимание основ программирования и написание скриптов



3D-локации

Самостоятельное создание карт и игровых миров



Игровые системы

Валюта, инвентарь, лидерборды, сохранение прогресса



Портфолио

Собственные проекты, подготовленные к публикации



Готовы начать путь разработчика?

25 занятий, которые превратят увлечение играми в реальный навык программирования и создания проектов.

25

Занятий

Практических уроков с реальными проектами

3

Модуля

От основ до продвинутой разработки

20

Готовых проектов

Авторская игра к концу курса

- ☐ Каждый ученик уходит с готовым игровыми проектами и навыками, которые можно развивать дальше!