

1. Viewport (Obszar roboczy): centralna strefa w Roblox Studio, gdzie deweloperzy wizualizują i interaktywnie pracują z obiektami i scenami.

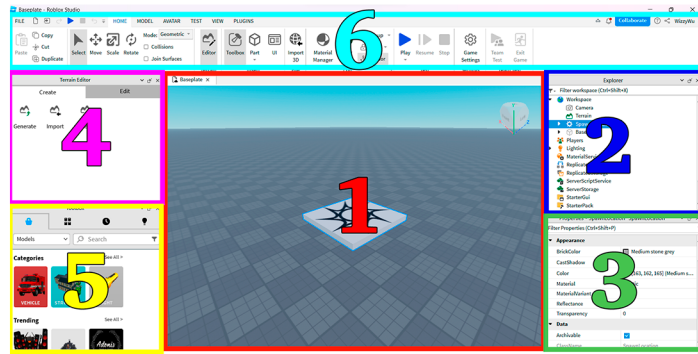
2. Explorer (Eksplorator): udostępnia hierarchiczny widok wszystkich obiektów i komponentów obecnych w twoim świecie gry, w tym modeli, części, skryptów i nawet najdrobniejszych elementów, takich jak ogień czy efekty.

3. Properties (Właściwości): miejsce, w którym można szczegółowo skonfigurować każdy obiekt w twoim projekcie.

4. Terrain Editor (Edytor terenu): przeznaczony do tworzenia i edycji krajobrazów i naturalnych obiektów w twojej grze.

5. Toolbox (Pasek narzędzi): udostępnia obszerną bibliotekę obiektów.

6. Ribbon Menu (Menu wstążkowe): jest centrum zarządzania dla całego twojego projektu. Zawiera szereg zakładek, z których każda oferuje różne narzędzia i funkcje.



1. Viewport (Obszar roboczy): centralna strefa w Roblox Studio, gdzie deweloperzy wizualizują i interaktywnie pracują z obiektami i scenami.

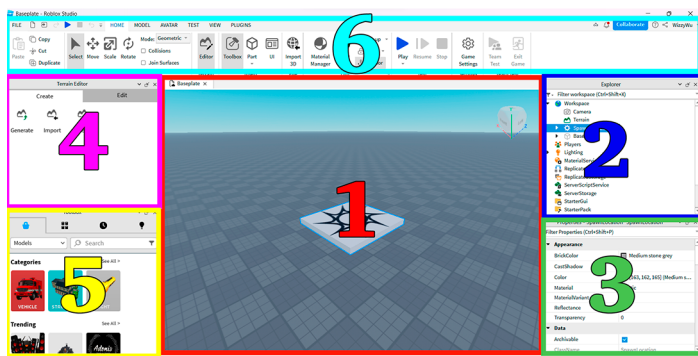
2. Explorer (Eksplorator): udostępnia hierarchiczny widok wszystkich obiektów i komponentów obecnych w twoim świecie gry, w tym modeli, części, skryptów i nawet najdrobniejszych elementów, takich jak ogień czy efekty.

3. Properties (Właściwości): miejsce, w którym można szczegółowo skonfigurować każdy obiekt w twoim projekcie.

4. Terrain Editor (Edytor terenu): przeznaczony do tworzenia i edycji krajobrazów i naturalnych obiektów w twojej grze.

5. Toolbox (Pasek narzędzi): udostępnia obszerną bibliotekę obiektów.

6. Ribbon Menu (Menu wstążkowe): jest centrum zarządzania dla całego twojego projektu. Zawiera szereg zakładek, z których każda oferuje różne narzędzia i funkcje.



1. Viewport (Obszar roboczy): centralna strefa w Roblox Studio, gdzie deweloperzy wizualizują i interaktywnie pracują z obiektami i scenami.

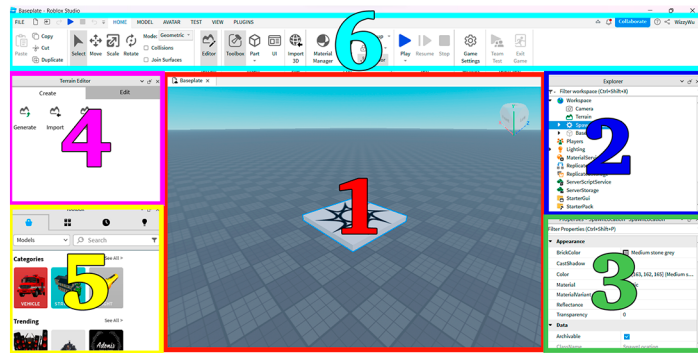
2. Explorer (Eksplorator): udostępnia hierarchiczny widok wszystkich obiektów i komponentów obecnych w twoim świecie gry, w tym modeli, części, skryptów i nawet najdrobniejszych elementów, takich jak ogień czy efekty.

3. Properties (Właściwości): miejsce, w którym można szczegółowo skonfigurować każdy obiekt w twoim projekcie.

4. Terrain Editor (Edytor terenu): przeznaczony do tworzenia i edycji krajobrazów i naturalnych obiektów w twojej grze.

5. Toolbox (Pasek narzędzi): udostępnia obszerną bibliotekę obiektów.

6. Ribbon Menu (Menu wstążkowe): jest centrum zarządzania dla całego twojego projektu. Zawiera szereg zakładek, z których każda oferuje różne narzędzia i funkcje.



1. Viewport (Obszar roboczy): centralna strefa w Roblox Studio, gdzie deweloperzy wizualizują i interaktywnie pracują z obiektami i scenami.

2. Explorer (Eksplorator): udostępnia hierarchiczny widok wszystkich obiektów i komponentów obecnych w twoim świecie gry, w tym modeli, części, skryptów i nawet najdrobniejszych elementów, takich jak ogień czy efekty.

3. Properties (Właściwości): miejsce, w którym można szczegółowo skonfigurować każdy obiekt w twoim projekcie.

4. Terrain Editor (Edytor terenu): przeznaczony do tworzenia i edycji krajobrazów i naturalnych obiektów w twojej grze.

5. Toolbox (Pasek narzędzi): udostępnia obszerną bibliotekę obiektów.

6. Ribbon Menu (Menu wstążkowe): jest centrum zarządzania dla całego twojego projektu. Zawiera szereg zakładek, z których każda oferuje różne narzędzia i funkcje.