

1. Porozmawiamy o Robloxie:
2. Stwórzmy nowy projekt Flat Terrain
3. Ustawmy kolor programu File > Studio Settings
4. Porozmawiamy o okienkach: Explorer, Properties, Workspace, przesuwanie okien
5. Sprawdźmy ustawienia przyciągania - snap to grid w Home
6. Nauka latania
7. View selector
8. Zadanie 1: Wyłączmy trawę Terrain
9. Zadanie 2: Dodaj części Model > Part
10. Move Scale Rotate
11. Materials
12. Zadanie 3: Samodzielnie spróbuj dodać kilka brył oraz mieć ich wygląd
13. Zadanie 4: Zbuduj drabinę dla trybu jailbreak
14. Zadanie 5: Porządki w Explorerze
15. Zadanie 6: Generujemy teren
16. Zadanie 7: Dodajemy spawn
17. Zadanie 8: Stwórzmy schron przy pomocy modelowania (Negate, Union)
18. Zadanie 9: Rzeźbimy teren

1. Jak zakotwiczyć element?
2. Co to jest Spawn Location?
3. Za co odpowiada opcja Union?
4. Co widzimy w okienku Explorer?
5. Jak zmodyfikować materiał danej części?