Смена цвета: Смена цвета: game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") "Tawny" Здесь указываем название цвета "Tawny" Здесь указываем название цвета Crimson Crimson New Yeller Eggplant New Yeller Eggplant Really red Really red Mauve Mauve Lime green Lime green Really black Really black Dark blue Dark blue ☐ Institutional white ☐ Deep orange Light blue ☐ Institutional white ☐ Deep orange Light blue Sea green Sea green Смена материала: Смена материала: game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood Wood Здесь указываем название материала Wood Здесь указываем название материала SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon Neon Изменение положения в пространстве: Изменение положения в пространстве: Задать новое положение: Задать новое положение: game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) Х - координата Х - координата Y - координата Y - координата Z - координата Z - координата Сдвинуть: Сдвинуть: game.Workspace.Panel5.Position = game.Workspace.Panel5.Position = game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0) game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0) Положение объекта сдвигается на величину вектора. В Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси Х данном случае на 1 по оси Х Смена цвета: Смена цвета: game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") "Tawny" Здесь указываем название цвета "Tawny" Здесь указываем название цвета Crimson Crimson Really red New Yeller Eggplant Really red New Yeller Eggplant Mauve Lime green Mauve Dark blue Really black Lime green Dark blue Really black ☐ Institutional white ☐ Deep orange Light blue Light blue ☐ Institutional white ☐ Deep orange Sea green Sea green Смена материала: Смена материала: game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood Wood Здесь указываем название материала Wood Здесь указываем название материала SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon Neon Изменение положения в пространстве: Изменение положения в пространстве: Задать новое положение: Задать новое положение: game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) Х - координата Х - координата Ү - координата Ү - координата Z - координата Z - координата Сдвинуть: Сдвинуть: game.Workspace.Panel5.Position = game.Workspace.Panel5.Position = game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0) game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0) Положение объекта сдвигается на величину вектора. В Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси Х данном случае на 1 по оси Х