

Смена цвета:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Здесь указываем название цвета



Смена материала:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Здесь указываем название материала

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

Изменение положения в пространстве:

Задать новое положение:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - координата

Y - координата

Z - координата

Сдвинуть:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси X

Смена цвета:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Здесь указываем название цвета



Смена материала:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Здесь указываем название материала

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

Изменение положения в пространстве:

Задать новое положение:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - координата

Y - координата

Z - координата

Сдвинуть:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси X

Смена цвета:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Здесь указываем название цвета



Смена материала:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Здесь указываем название материала

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

Изменение положения в пространстве:

Задать новое положение:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - координата

Y - координата

Z - координата

Сдвинуть:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси X

Смена цвета:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Здесь указываем название цвета



Смена материала:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Здесь указываем название материала

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

Изменение положения в пространстве:

Задать новое положение:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - координата

Y - координата

Z - координата

Сдвинуть:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Положение объекта сдвигается на величину вектора. В данном случае на 1 по оси X