Zmiana koloru: Zmiana koloru: game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") "Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru. "Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru. New Yeller Crimson Crimson Eggplant New Yeller Eggplant Really red Really red Lime green Mauve Mauve Lime green Dark blue Really black Dark blue Really black ☐ Institutional white ☐ Deep orange Light blue ☐ Institutional white ☐ Deep orange Light blue Sea green Sea green Zmiana materiału: Zmiana materiału: game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood Wood Tutaj podajemy nazwę materiału. Wood Tutaj podajemy nazwę materiału. 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 Zmiana pozycji w przestrzeni: Zmiana pozycji w przestrzeni: Ustawić nową pozycję: Ustawić nową pozycję: game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) X - współrzędna X - współrzędna Y - współrzędna Y - współrzędna Z - współrzędna Z - współrzędna Przesunać: Przesunać: 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) Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X. przypadku o 1 wzdłuż osi X. Zmiana koloru: Zmiana koloru: game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") "Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru. "Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru. Crimson Eggplant Crimson Really red New Yeller Really red New Yeller Eggplant Mauve Mauve Lime green 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 Zmiana materiału: Zmiana materiału: game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood Wood Tutaj podajemy nazwę materiału. Wood Tutaj podajemy nazwę materiału. 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 Zmiana pozycji w przestrzeni: Zmiana pozycji w przestrzeni: Ustawić nową pozycję: Ustawić nową pozycję: game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0) X - współrzędna X - współrzędna Y - współrzędna Y - współrzędna Z - współrzędna Z - współrzędna Przesunąć: Przesunąć: 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) Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X. przypadku o 1 wzdłuż osi X.