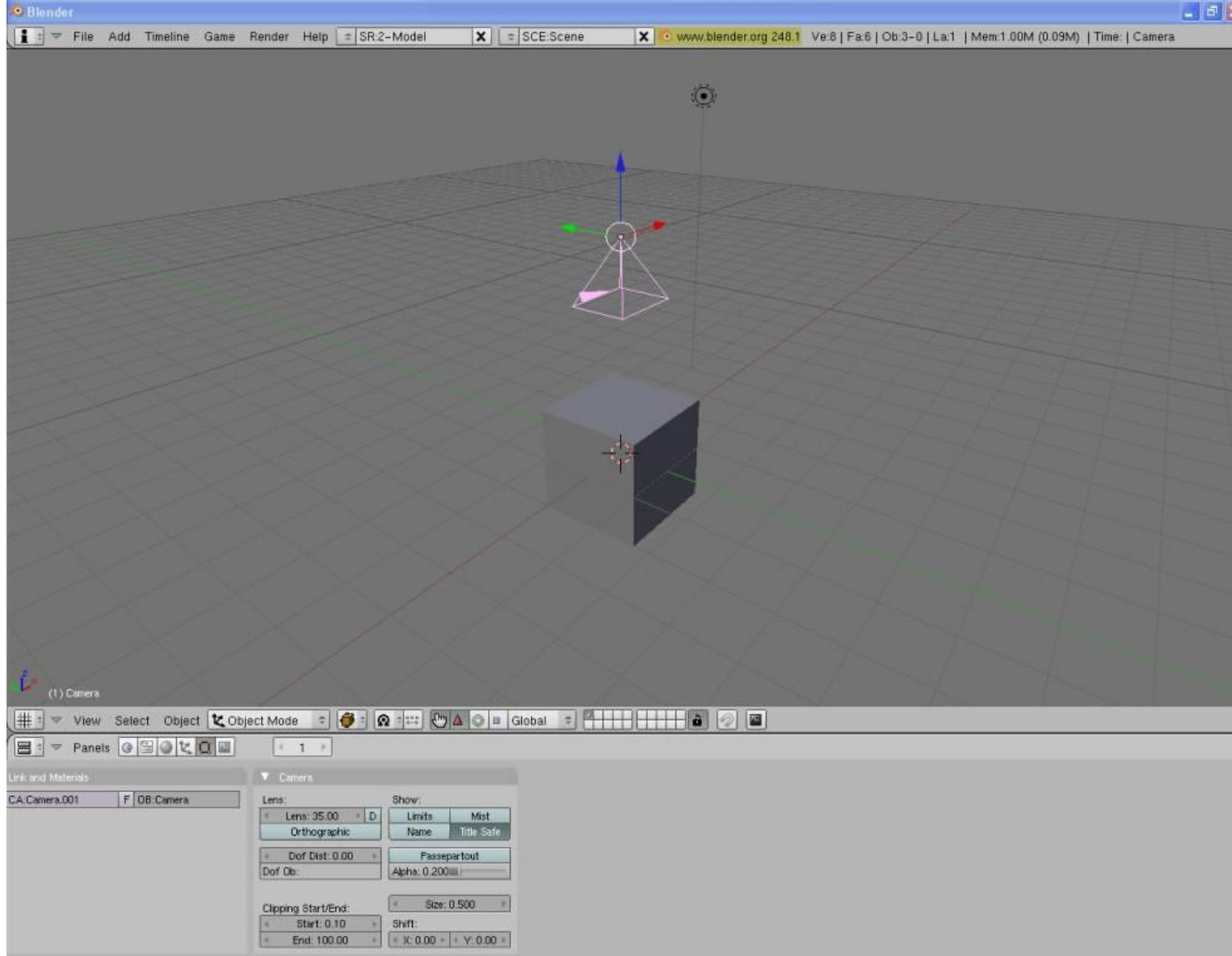
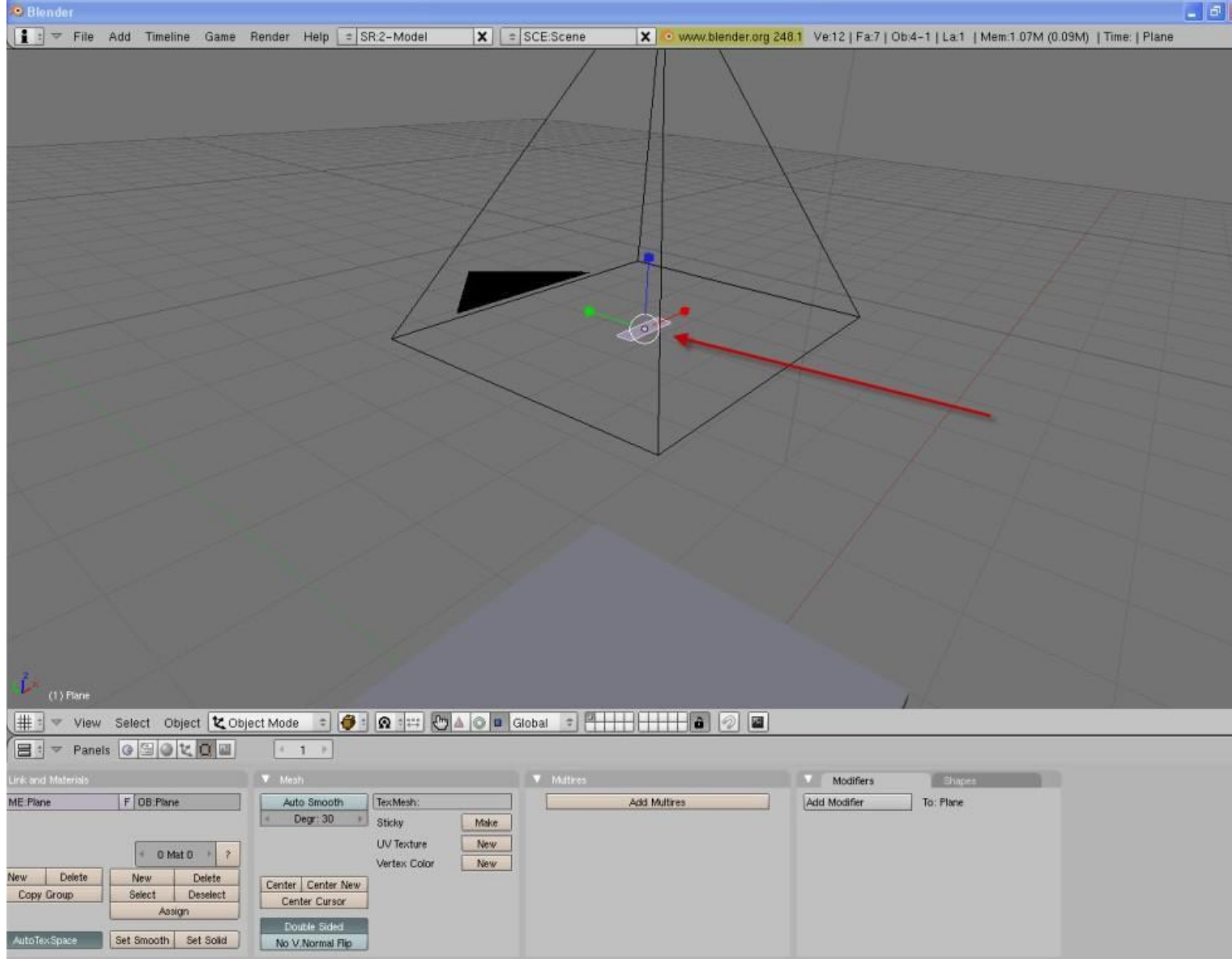
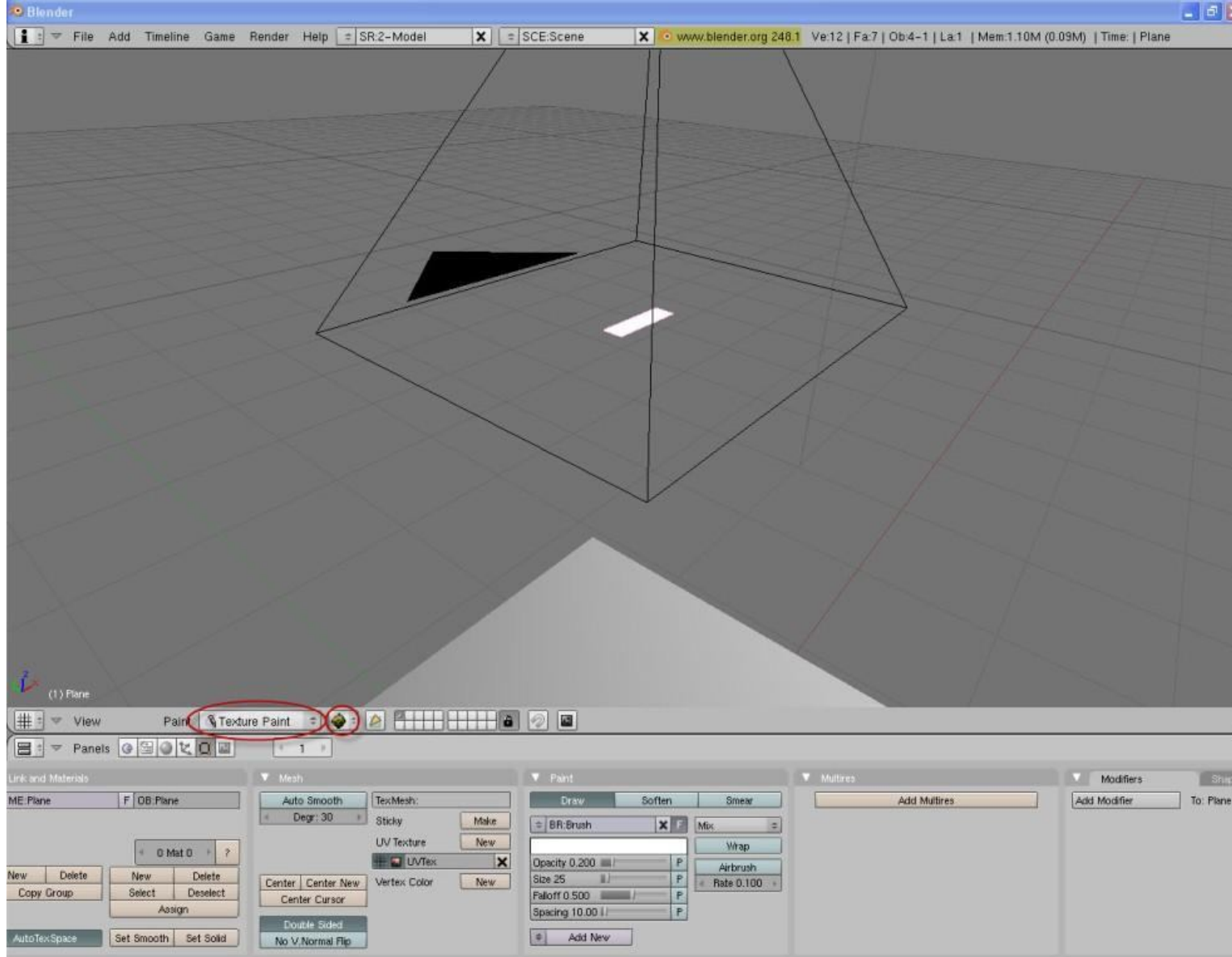




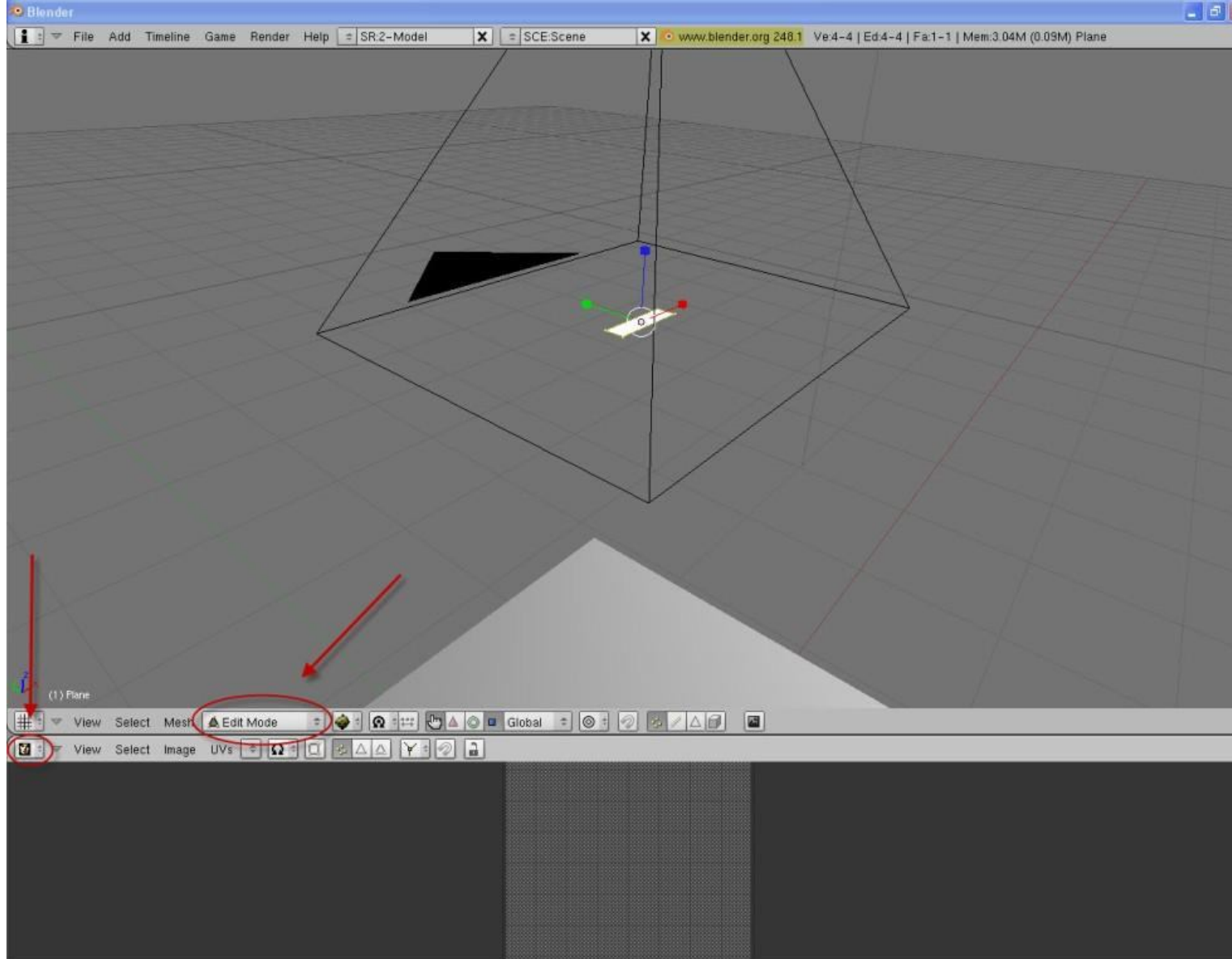
Что ж приступим для начала поставим камеру в ровное положение. Просто удалите текущую(выделяем, нажимаем delete), добавляем новую (Пробел\Add\Camera).



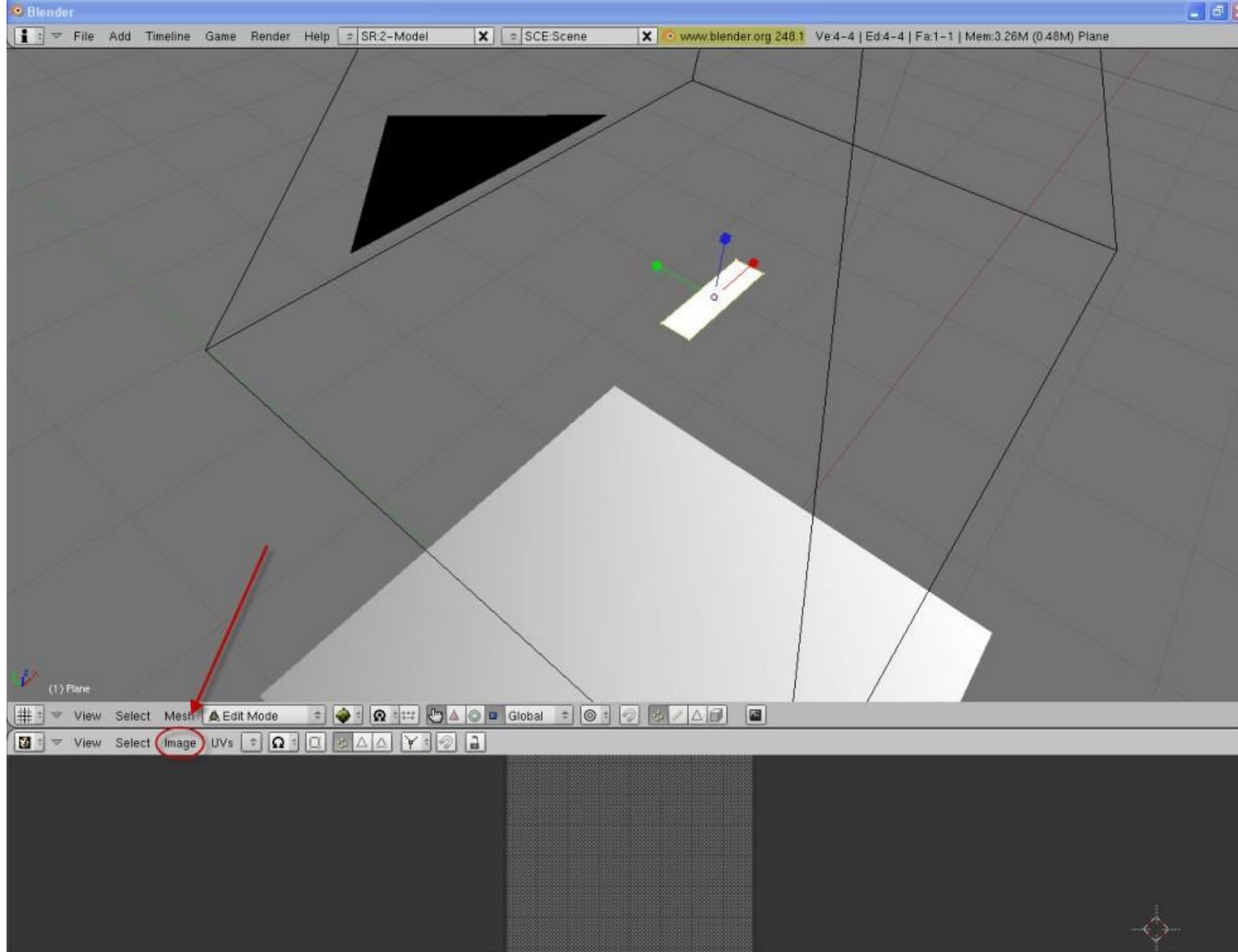
Добавим плоскость (Пробел\add\mesh\plane). Изменим размер плоскости примерно как на рисунке (как вы наверно догадались это будет кнопка). Поставим ее на уровне камеры.



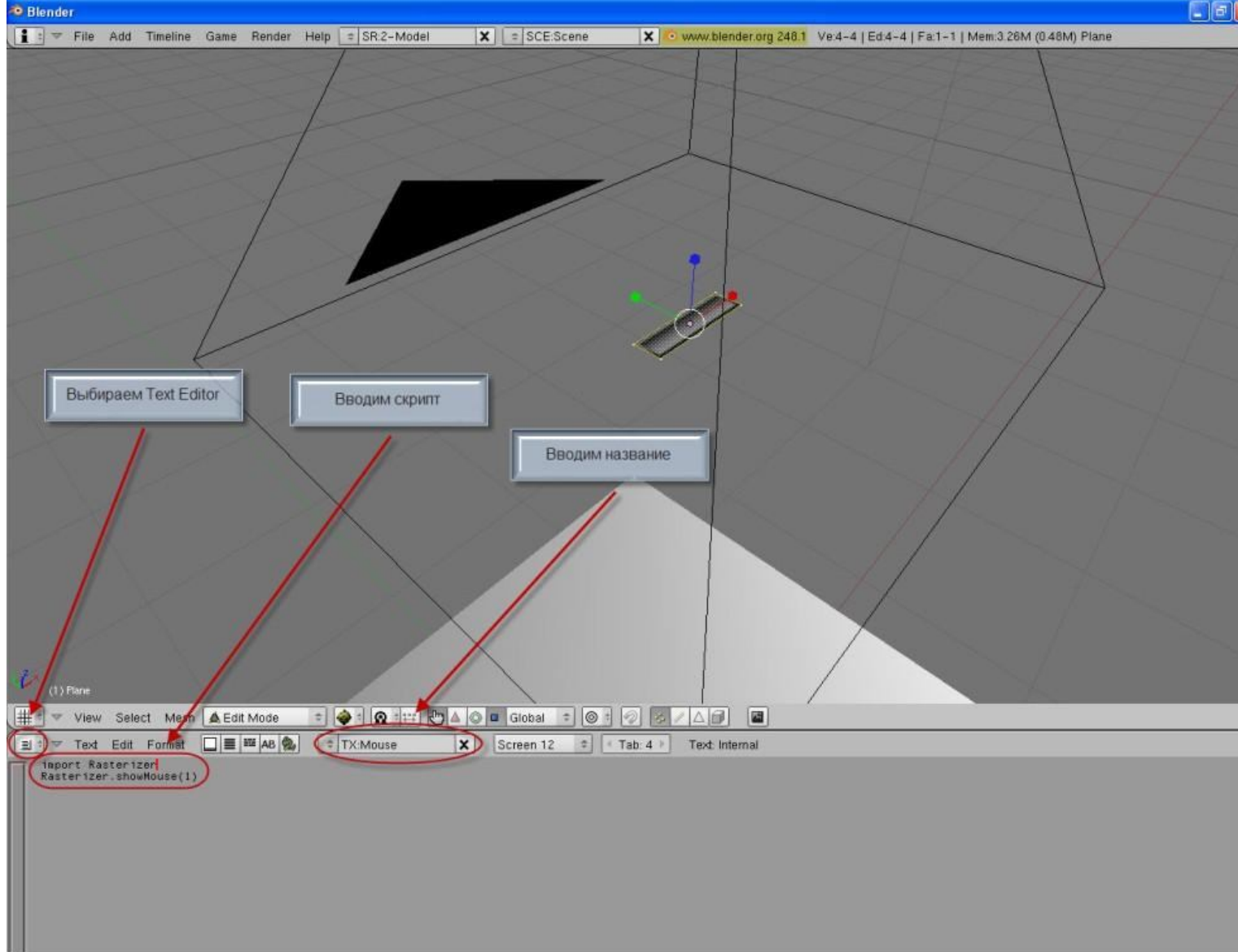
Перейдем в режим «Texture Paint» и выберем «Textured» (это все для того чтоб можно было затекстурить объект).



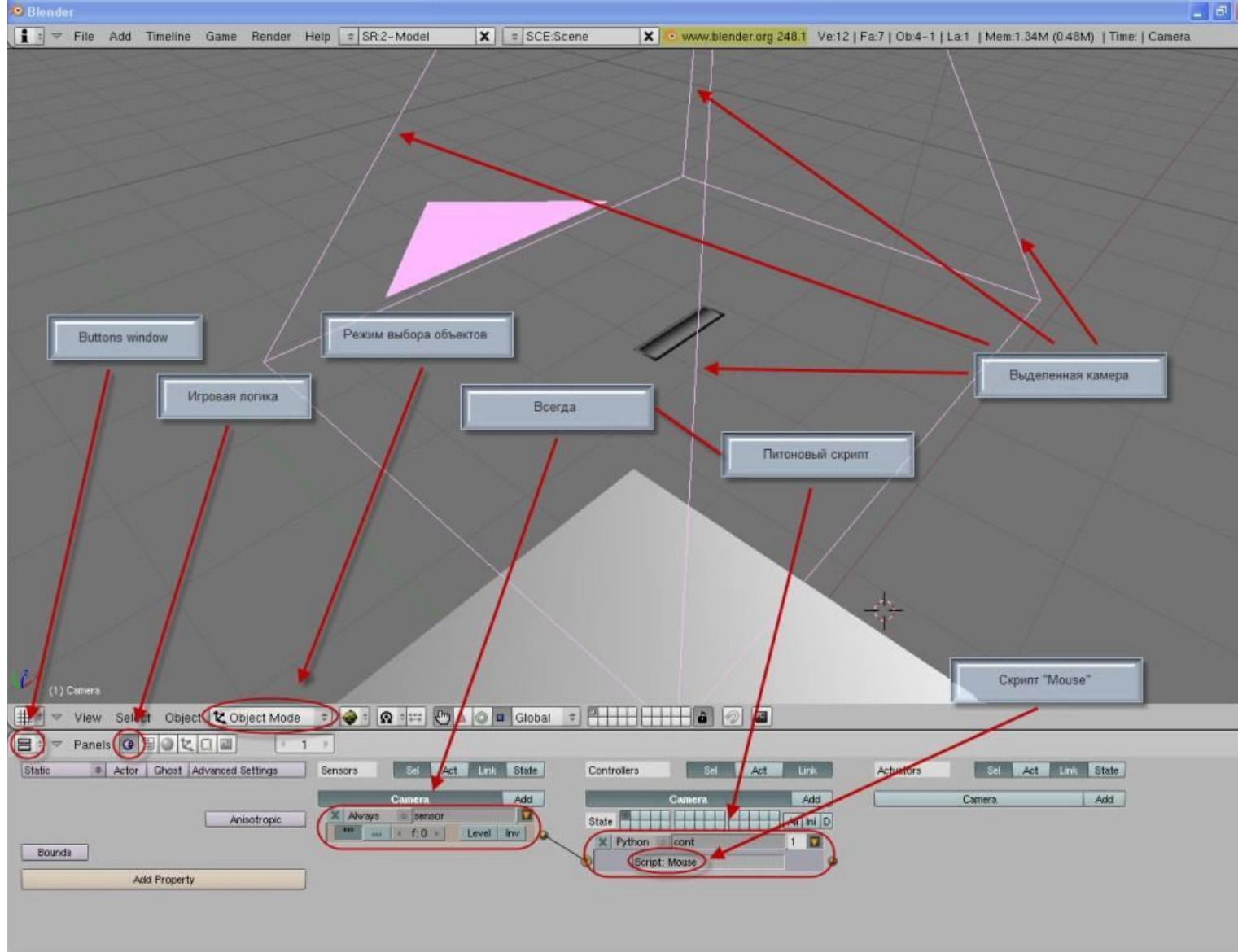
Перейдем в режим «Edit Mode» и выберем «UV/Image Editor». Теперь нужны картинки кнопки и когда кнопка активна (нажата, выделена). Можете загрузить картинки по следующим ссылкам «http://img-fotki.yandex.ru/get/3002/phvd.3/0_27765_39058634_L» «http://img-fotki.yandex.ru/get/3003/phvd.3/0_2776d_bae63bf9_L» Если требуется к ним пароль то он: 88002600 (хорошо звучит и быстро запоминается 😊)



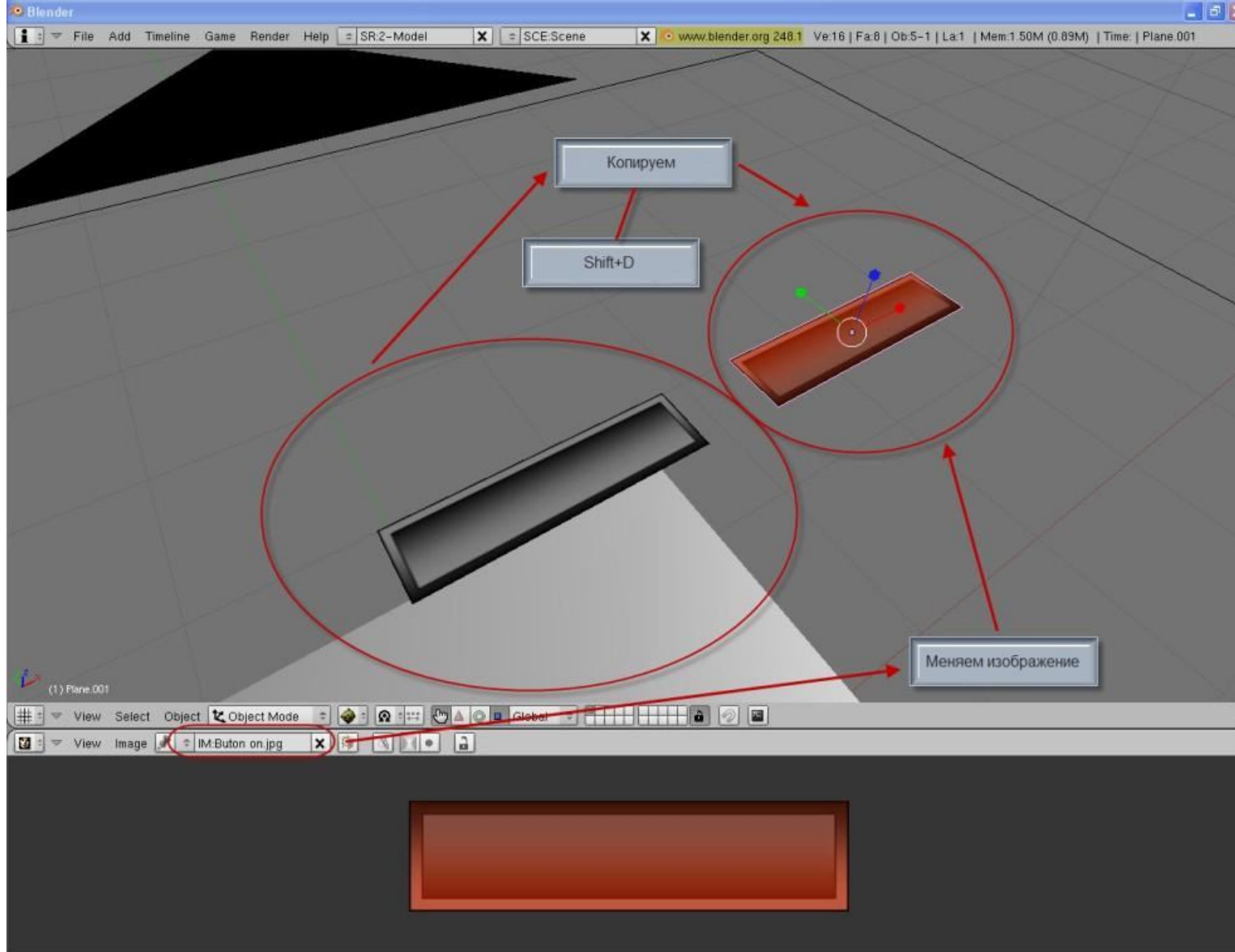
Теперь нажимаем на «Image» и выбираем «Орен...» дальше выбираем нужные картинки.



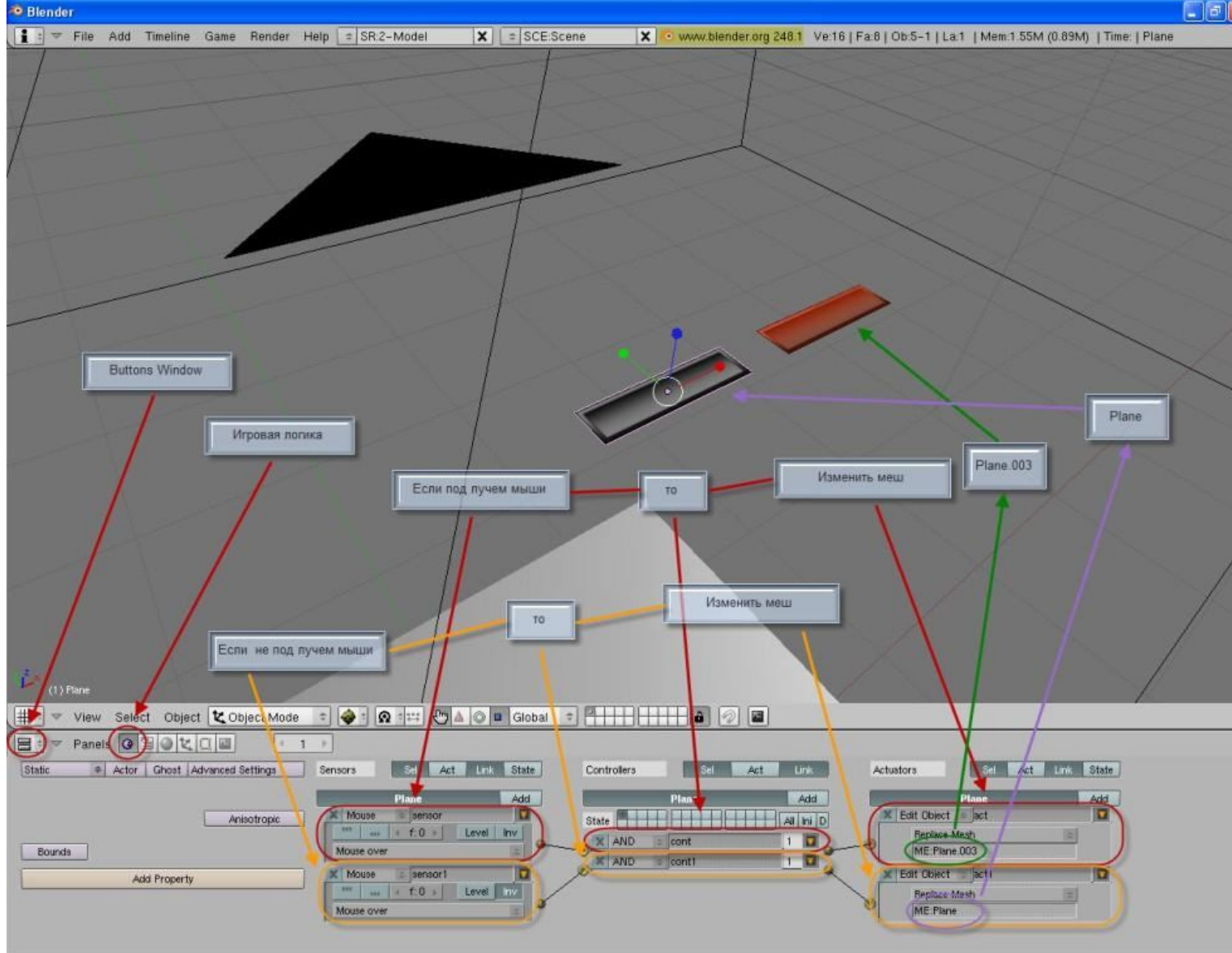
Теперь перейдем в «Text Editor», в поле введем скрипт:
`import Rasterizer`
`Rasterizer.showMouse(1)`
(импортирует мышь с реестра)
Введем название скрипту «Mouse».



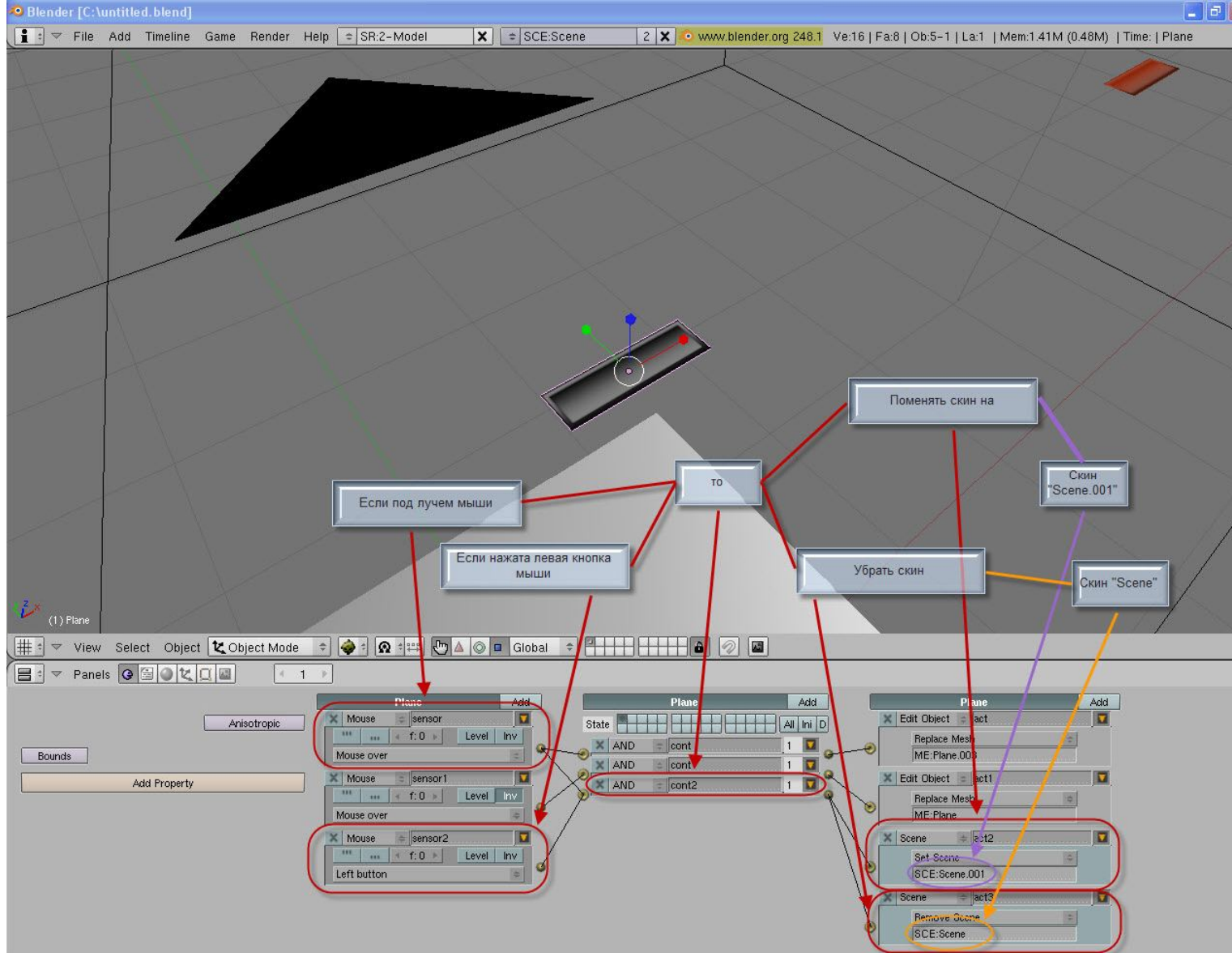
Теперь переходим в «Buttons Window» и выбираем «Logic» (F4). Выделяем камеру. Создаем сенсор «Always»(всегда) и создаем контролер «Python»(питоновый скрипт), соединяем их. В контролере, в поле «Script» вводим «Mouse». Теперь во время игры отображается мышь(как я сказал она импортируется с реестра)



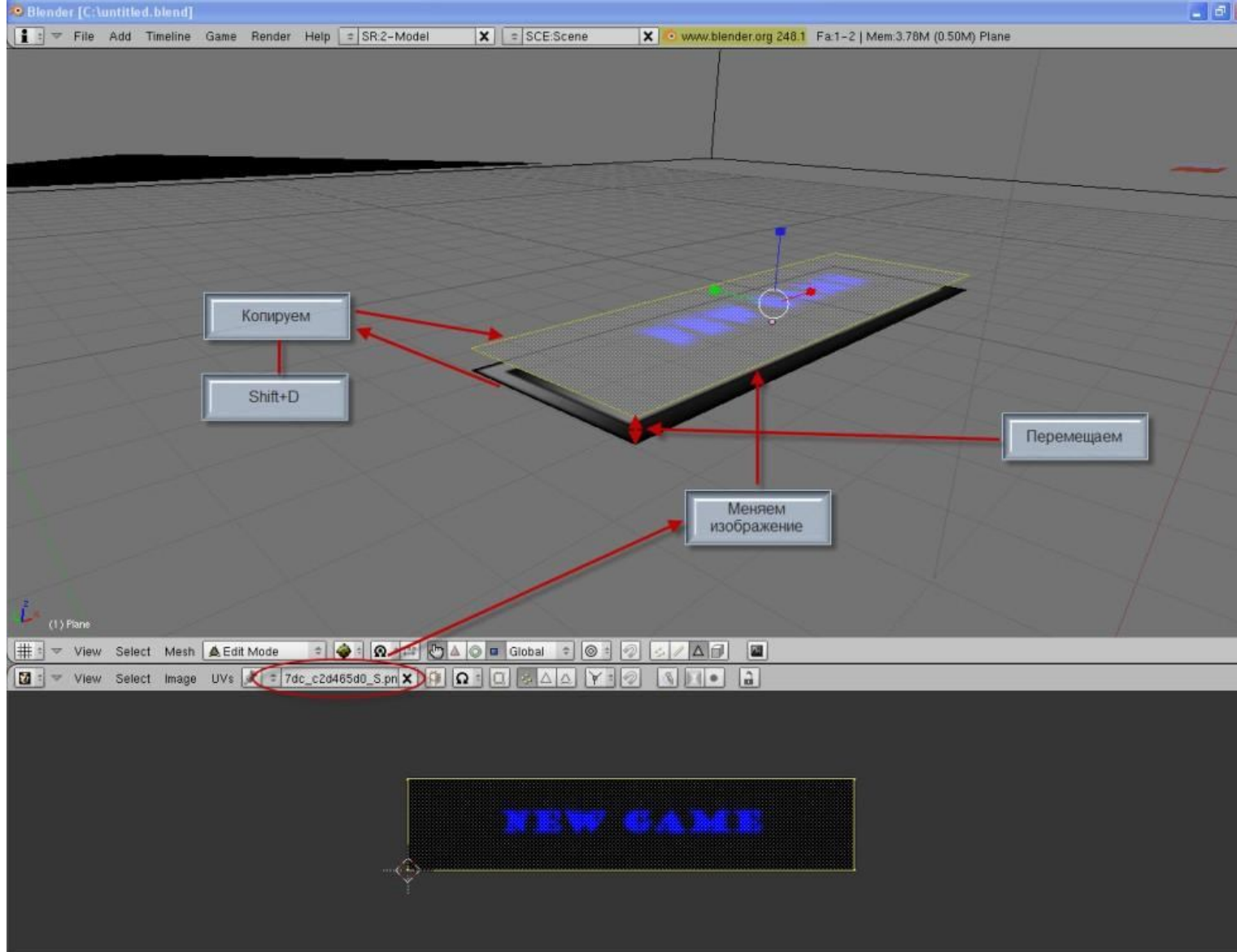
Теперь скопируем текущую кнопку (Shift+D). Поменяем изображение новой кнопке.



Переходим в «Buttons Window» и заходим в «Logic»(F4). Выбираем первую кнопку. Добавляем сенсор «Mouse» выбираем «Mouse over» (Если под лучем мыши). Добавляем еще один точно такой же сенсор, ставим ему кнопку «Inv» (Если не под лучем мыши). Добавляем да контролера «And»(то). Добавляем аккуатор «Edit object» выбираем «Replace Mesh»(Изменить меш). В поле «МЕ» вводим меш второй (зажатой, активной, выделенной кнопки). Добавляем точно такой же аккуатор. В поле «МЕ» вводим меш первой кнопки(неактивной). Соединяем первые сенсор, аккуатор, и контролер друг с другом. Повторяем эту же функцию со вторыми.(Все как на рисунке). Таким образом теперь кнопка будет изменяться при наведении на нее.



Добавляем сенсор «Mouse», выбираем «Left Button»(если зажата левая кнопка мыши). Добавляем контроллер «And»(то). Добавляем два актуатора «Scene». Первый выставляем «Set scene»(установить скин), второй выставляем «Remove scene»(убрать скин). В первом в поле «SCE» вставляем иной скин(это второе меню). Во втором выставляем в «SCE» название текущего скина(для того чтоб он исчез а не оставался при открытии нового). Теперь соединим сенсоры, контроллер и актуаторы как на рисунке. Теперь при нажатии на кнопку выполняется переход в другое меню.



Входим в режим редактирования мешей неактивной кнопки. Дублируем плоскость(Shift+D) изменяем изображение на изображение с текстом. Перемещаем полученный текст немного вверх. **ВНИМАНИЕ** сделайте такую же функцию и с активной кнопкой. Теперь каждая кнопка будет иметь текст. Но каждая кнопка теперь отдельная мини система ☺ Теперь нужно указывать название меша этой же кнопки при касании луча мыши и название меша активной кнопки предназначенной **ИМЕННО** для этой неактивной кнопки. Что ж теперь можно расположить снизу фоновый рисунок и расположить кнопки в красивом порядке и работоспособное меню готово. -----КОНЕЦ ТУТОРИАЛА-----