

# Калькулятор HUD'ов

Материал из xrWiki

## Калькулятор координат и длин

**Разработчики** 7.9, Charsi

**Последняя версия** 1.02

**Обратная связь** XiaNi форум AMK форум

Утилита предназначена для переноса HUD'ов между экранами с разными соотношениями сторон без правки текстур.

## Содержание

- 1 Использование
  - 1.1 Подготовка
  - 1.2 Процесс
  - 1.3 "Дополнительно" и "Для ясности"
- 2 Демо
- 3 Разработчики

# Использование

## Подготовка

1. Выясняем параметры экрана оригинального оформления.
2. Выясняем параметры нового экрана.
3. Решаем, какой вид адаптации будет применён:

- с сохранением пиксельных размеров оригинала — **X Y**;
- подстройка изменения высоты под изменения ширины — **Y(x)**;
- подстройка изменения ширины под изменение высоты — **X(y)**.

4. Вводим значения разрешений "Исходного" и "Нового" экранов в калькулятор.

## Процесс

1. Выбираем значение в "файле настроек".
2. Определяем смысл этого значения: координата (**x, y**) или длина (**width, height**).
3. Вводим это значение в поле "Исходное значение".
4. В соответствии со "смыслом значения" и "видом адаптации" выбираем результат и заменяем им прежнее значение.

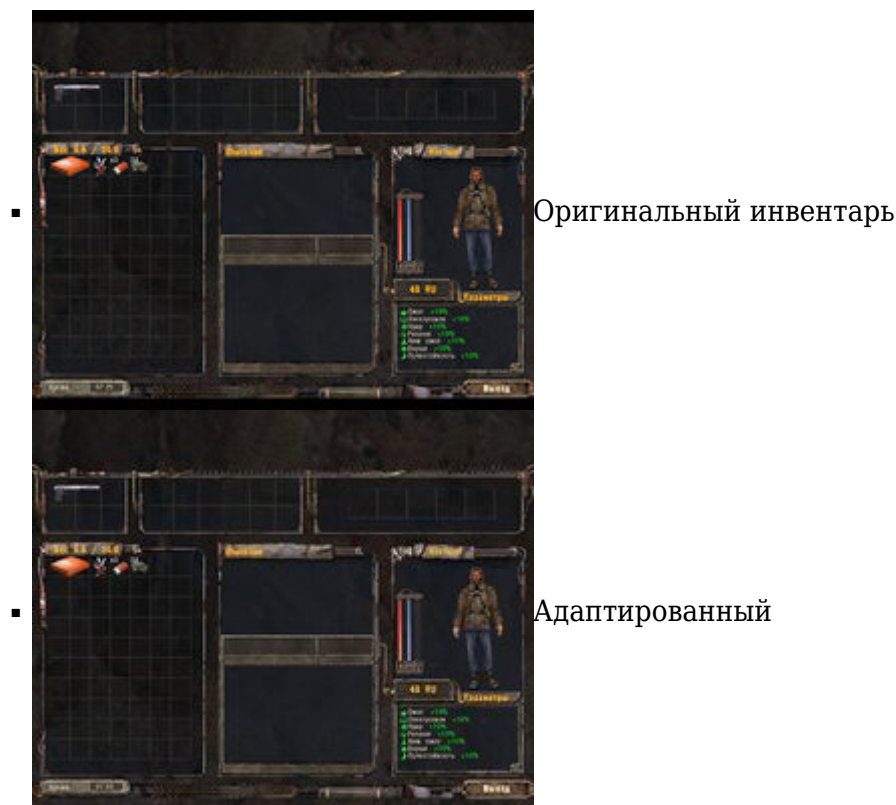
5. И так со всеми **x** и **width**, если правим **X(y)**; **y** и **height**, если правим **Y(x)**; и **x**, **y**, **width** и **height**, если правим **XY**.

## "Дополнительно" и "Для ясности"

1. Возможность адаптации без изменения текстур существует благодаря наличию у движка X-Ray способности "тянуть" текстуры. При адаптациях, везде, где описывается вывод текстуры, в тегах должны присутствовать параметры `x=""`, `y=""`, `width=""`, `height=""` `stretch="1"`.
2. Если соотношение сторон экрана 16:10 или 16:9 — имя xml-файла настроек (обычно) должно иметь окончание `_16`.
3. Если в исходном файле у параметра не указаны значения для ширины и высоты - т.е, `"stretch"` не применяется — в конечном файле их надо добавить. В этом случае значения для параметров `width` и `height` берутся из параметров текстуры, параметры дописываются в тег, и пересчитываются.
4. Иногда значения `x=""` и `y=""` имеют смысл длин, а не координат — это значит, что данный элемент выводится относительно положения другого элемента — понятно, что результат, в этом случае, надо брать для длин.
5. Иногда может встретиться значение, которое нет смысла или не нужно адаптировать — разберётесь.
6. Иногда бывают значения которые почему-то не изменяются, но их всё равно можно подстроить: или в параметрах текстуры, или попробовать заменить на `auto_static`.
7. Даже для "соседних" (5:4 и 4:3 или 16:10 и 16:9) пропорций имеет смысл делать отдельную адаптацию — разница в изображении слишком большая.

## Демо

Адаптация инвентаря из 4x3 в 5x4. Затрачено 45 минут времени для замены одних значений другими.





Неадаптированный

## Разработчики

Алгоритм:

▪ **7.9**

Программирование:

▪ **Charsi**

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Калькулятор\\_HUD%27ов&oldid=1098](https://xray-engine.org/index.php?title=Калькулятор_HUD%27ов&oldid=1098)»

Категория:

Редакторы конфигурационных файлов

- 
- Страница изменена 13 марта 2021 в 00:02.
  - К этой странице обращались 2474 раза.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

