

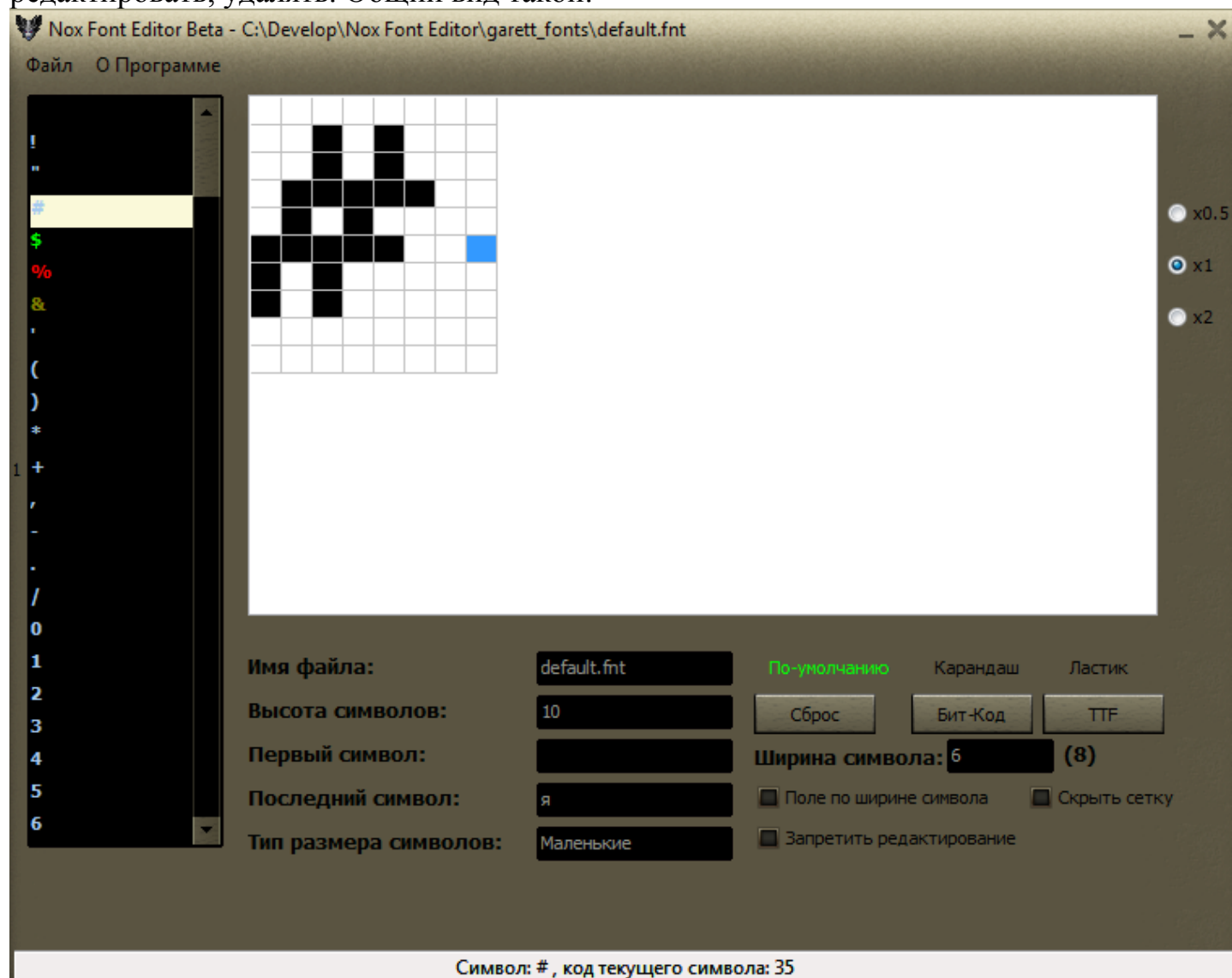
Nox Font Editor

С момента выхода Nox любители, фанаты этой игры закрыли много «белых пятен» в вопросах сюжета, игрового процесса, «механики» и моддинга. Однако, до сих пор было одно маленькое не закрытое «пятнышко» - возможность изменять шрифт в игре. Сам факт этой возможности исходил из того, что существовали разные сборки игры, в которых шрифты выглядели по-разному. Из этого можно было сделать вывод, что есть инструмент изменения шрифтов... правда в свободном доступе его не найти. Поэтому я решил попробовать написать свой редактор шрифтов, дабы дать возможность изменять их любому желающему пользователю.

Nox Font Editor - программа, посредством которой вы сможете просматривать и редактировать шрифты игры Nox. Они «физически» хранятся в файлах с расширением .fnt. Не смотря на то, что имя расширения совпадает со старым форматом шрифтов Microsoft открыть их, пользуясь известными и доступными приложениями, не получится. Эти файлы имеют свой особый формат.

К запуску программы нет каких-то особых требований системных и аппаратных. Если вы можете запустить игру – то и редактор тоже.

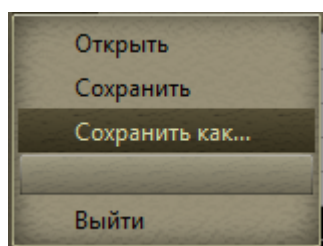
Ниже рассмотрим сам интерфейс программы и как в ней смотреть символы, редактировать, удалять. Общий вид такой:



Теперь рассмотрим каждую его часть, «что означает, что выполняет».

1. Меню «Файл». Имеет следующие пункты:

- Открыть. С нажатия этой кнопки начинается работа с программой. Открывает файл шрифтов, указанный пользователем на его жестком диске или ином носителе, доступном операционной системе.
- Сохранить. Соответственно сохраняет все изменения в файле шрифтов, который пользователь сделал при работе, сохраняет в тот же файл, перезаписывая его.
- Сохранить как... . Функционал отличается от предыдущей кнопки тем, что позволяет выбрать место и имя сохранения файла шрифтов.
- Выйти.



2. Список символов. Содержит список символов, хранящихся в файле шрифтов, а также показывает удаленные изображения и отсутствующие символы. Щелчком левой кнопки мыши выбирается символ для просмотра и редактирования. Изображение выбранного символа будет отображено в поле редактирования и просмотра. Щелчком правой кнопки мыши по выбранному символу можно открыть меню действий с символом. Оно состоит из следующих пунктов:

- Удалить символ из файла. Действие приводит к удалению символа из файла вместе с его изображением.
- Удалить изображение символа. Сам символ остается в файле, но становится пустым, без картинки.
- Вернуть в исходное состояние. Сбрасывает изменения над символом в состояние на момент открытия файла.
- Импортировать изображение символа. Открывает меню импорта символов.

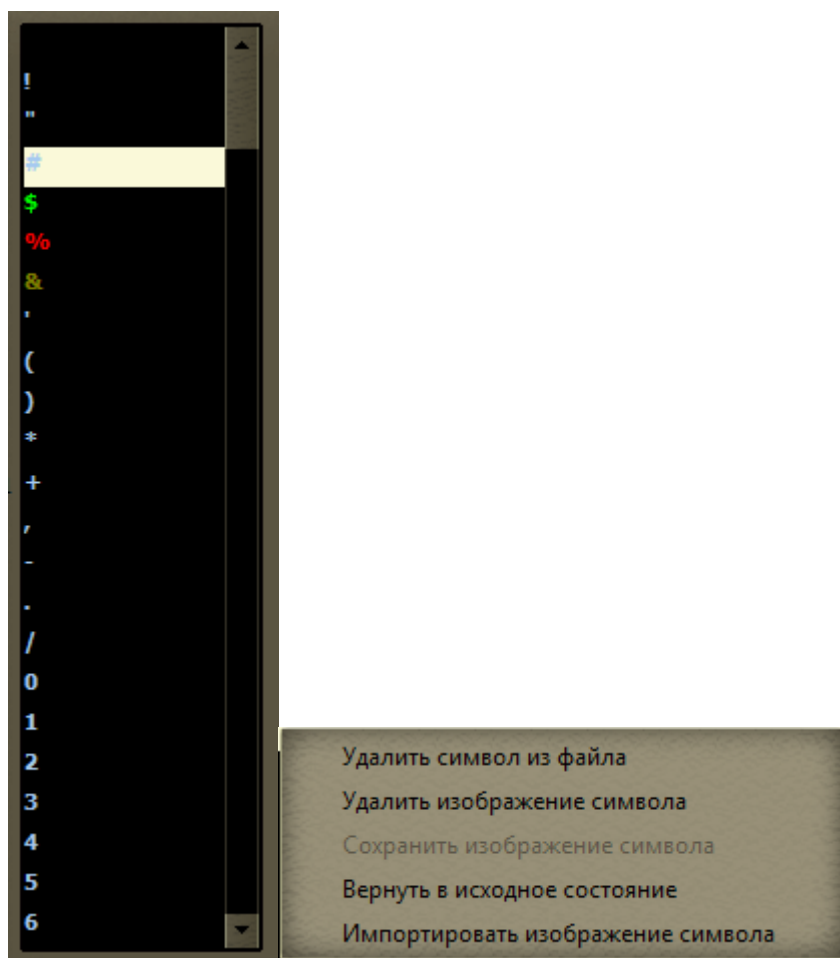
Сам список имеет условные цветовые обозначения:

Голубой – символ находится в файле шрифтов и имеет изображение.

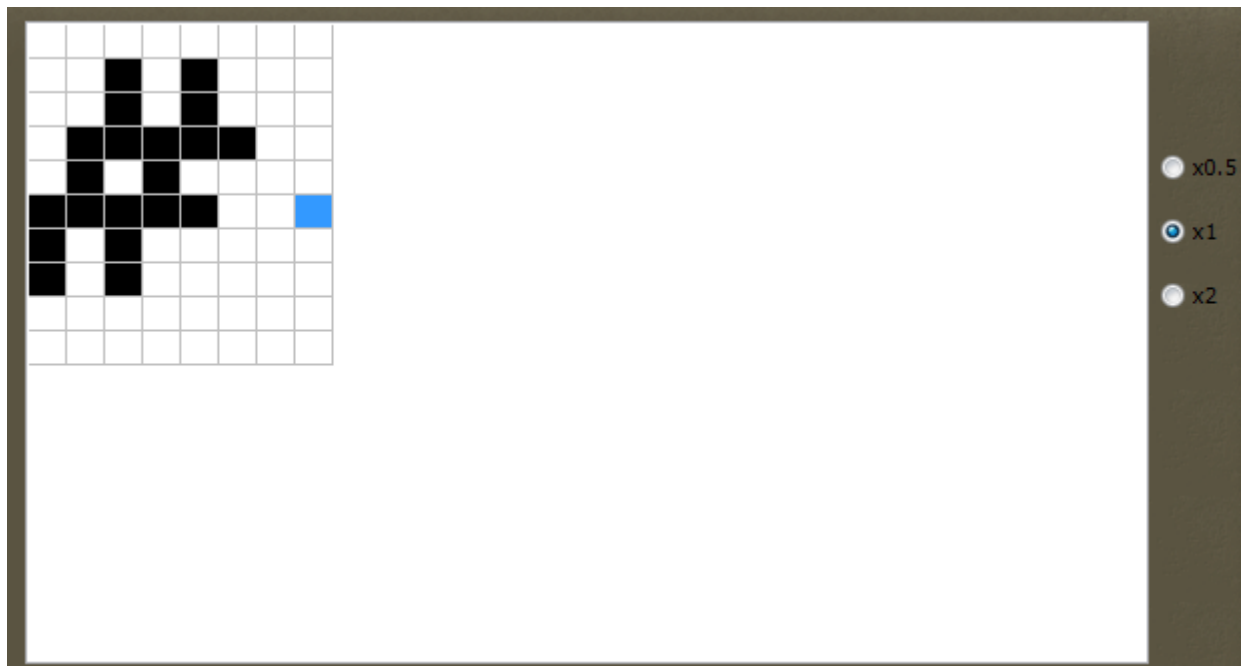
Зеленый – символ был изменен пользователем в рамках данного сеанса работы с файлом.

Красный – символ находится в файле, но не имеет изображения.

Оливка – символ отсутствует в файле шрифтов.



3. Поле редактирования. Выводит изображение символа. Одна клетка соответствует одному пикселю изображения. Количество клеток по горизонтали – ширина, по вертикали – высота. Изображение однобитное, т.е. имеет не больше двух цветов. В режиме редактирования «По-умолчанию» левый щелчок мыши по пустой клетке приведет к рисованию пикселя (не закрашенной черным), в ином случае, если клетка уже закрашена, пиксель будет удален (клетка станет белой). Голубая закрашка клетки показывает местоположение курсора в текущий момент времени. Правей поля есть меню масштабирования, имеет 3 типа масштаба, в названии типа указана степень увеличение/уменьшения.



4. Панель управления и данных. Рассмотрим каждый элемент подробнее. Первая часть это области интерфейса – данные о файле шрифтов:

- Имя файла. Отображает имя текущего открытого файла шрифтов.
- Высота символов. В файле шрифтов все символы имеют строго-одинаковую высоту выраженную в пикселях. Количество пикселей по вертикали.
- Первый символ. Отражает 1-й символ списка, поле может быть пустым, если символ служебный.
- Последний символ.
- Тип размера символов. Может быть трех типов: маленькие, средние и большие. Различие состоит в максимальной ширине символов: 8, 16, 24 соответственно пикселя.
- Ширина символа. Показывает количество пикселей по горизонтали. В скобках указывается максимально допустимая ширина символа.

Вторая часть представленной области интерфейса – панель управления:

- По-умолчанию. Режим редактирования, при котором левая кнопка мыши рисует пиксели, если клетка пустая и стирает, если клетка заполнена.
- Карандаш. Левая кнопка мыши только рисует пиксели.
- Ластик. Левая кнопка мыши только стирает пиксели.
- Сброс. Возвращает в исходное состояние элементы этой области интерфейса.
- TTF. Открывает панель импорта символа.
- Поле по ширине символа. Ширина поля редактирования становится равной ширине символа.
- Скрыть сетку. Скрывает сетку в поле редактирования.
- Запретить редактирование. Не позволяет изменять изображение.

The screenshot shows a control panel with the following elements:

- Имя файла:** A text input field.
- Высота символов:** A text input field.
- Первый символ:** A text input field.
- Последний символ:** A text input field.
- Тип размера символов:** A text input field.
- Ширина символа:** A text input field containing the value '0', followed by a pair of parentheses '()'.
- Buttons:** 'По-умолчанию' (highlighted in green), 'Карандаш', 'Ластик', 'Сброс', 'Бит-Код', and 'TTF'.
- Checkboxes:** 'Поле по ширине символа' (unchecked) and 'Скрыть сетку' (unchecked).
- Checked checkbox:** 'Запретить редактирование' (checked with a green checkmark).

5. Строка состояния. Служить для отражения выбранного символа и его кода в таблице ASCII.

Символ: + , код текущего символа: 43