

Добавление кастомных изображений в SA-MP 0.3.7

 vk.com/@escobarmap-dobavlenie-kastomnyh-izobrazhenii-v-sa-mp-037

Все добавляемые изображения основаны на функции Text SA-MP. Каждая буква это квадрат(пиксель) в специальном шрифте, каждый пиксель можно покрасить в свой цвет. В зависимости от размера изображение — будет меняться количество объектов, на одном объекте умещается изображение 15x15. К сожалению не поддерживается прозрачность, т.е у изображений должен быть фон, либо программа заменит его на черный цвет.

Для работы с изображениями и добавлением своих, нам понадобится специальная версия Texture Studio by Apes. Скачать можно по ссылке:
<https://drive.google.com/drive/folders/1SxINA8AZOnp66Zu6oSXQoTtTS8UqMGnD>

ВНИМАНИЕ! ПУТЬ К ПАПКЕ TS и Convert ДОЛЖЕН БЫТЬ БЕЗ РУССКИХ СИМВОЛОВ!

 Convert	23.09.2020 17:54	Папка с файлами
 Texture-Studio-master	13.09.2020 10:08	Папка с файлами

Далее необходимо подобрать размер и выбрать изображение.

TYPE 0, 1, 9 = 1.48 x 1.48

TYPE 2, 3 = 0.42 x 0.42 (the smallest one)

TYPE 4 = 1.98 x 1.98 (looks weird in daylight)

TYPE 5 = 0.995 x 0.995 (best colors)

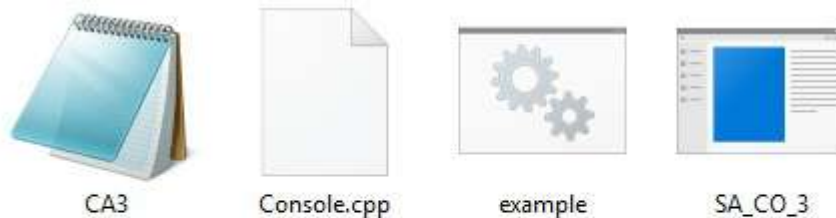
TYPE 6 = 5.875 x 5.075 (not square!)

TYPE 7 = 0.51 x 0.51

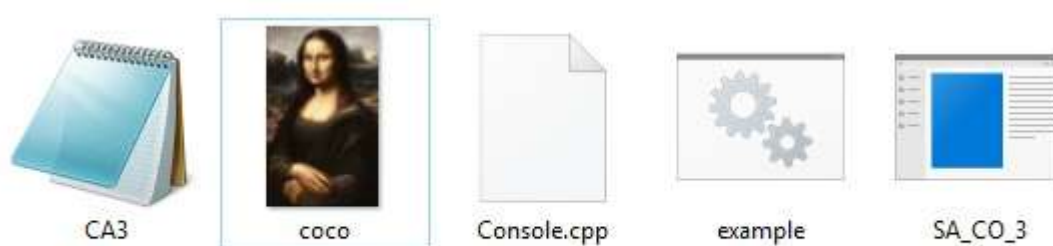
TYPE 8 = 3.18 x 3.48 (also not square!)

Новый тип который добавлен 10, лучшее качество, размер 0.2 x 0.2

Заходим в папку Convert, в ней будет файл СОСО, его мы и будем менять для подгрузки изображений. Для начала, нужно удалить изображение и файл coso.txt который лежат в этой папке, должно получиться так:



Далее мы добавляем наше изображение, в моем случае это портрет Моны Лизы (**файл должен быть в PNG формате без прозрачного фона и называться coco**) В итоге получаем такой вид:



Теперь нам необходимо преобразовать изображение в инклюд, для этого нажимаем на файл example, консоль которая откроется можно закрывать. Если вы все сделали правильно, то в папке появится файл coco:



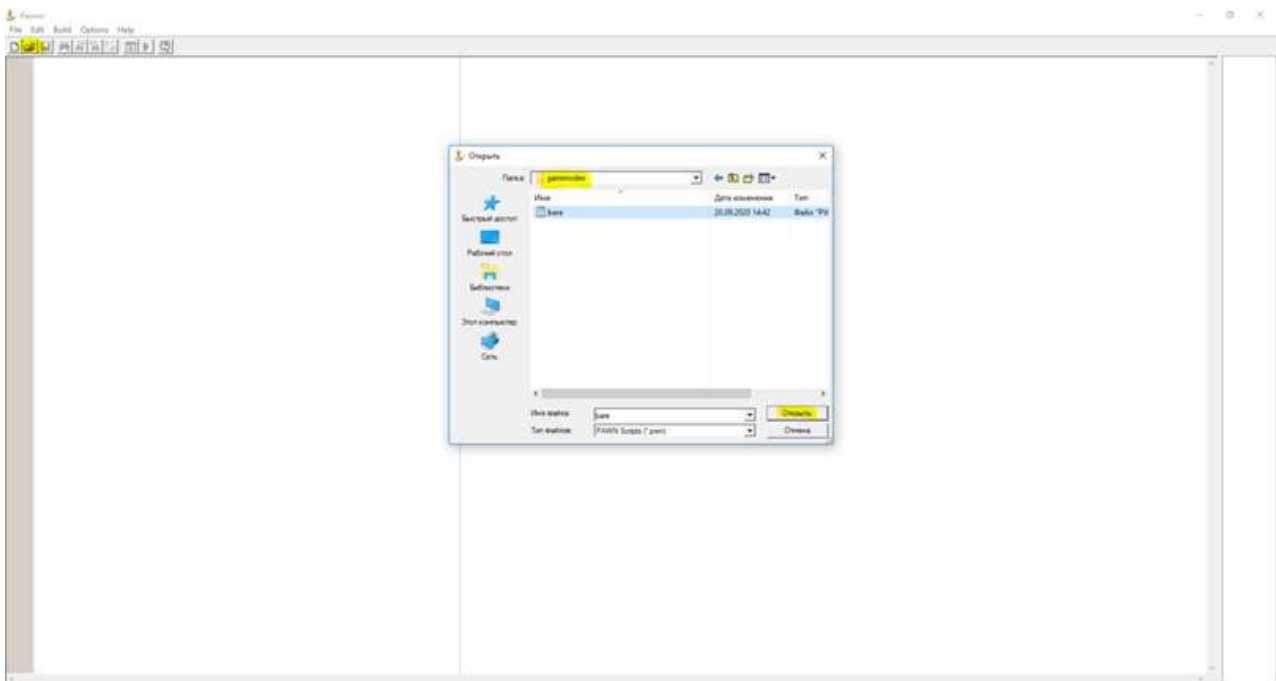
Полученный инклюд coco необходимо перенести в папку **Texture-Studio-Master/pawno/include** и подтвердить замену.

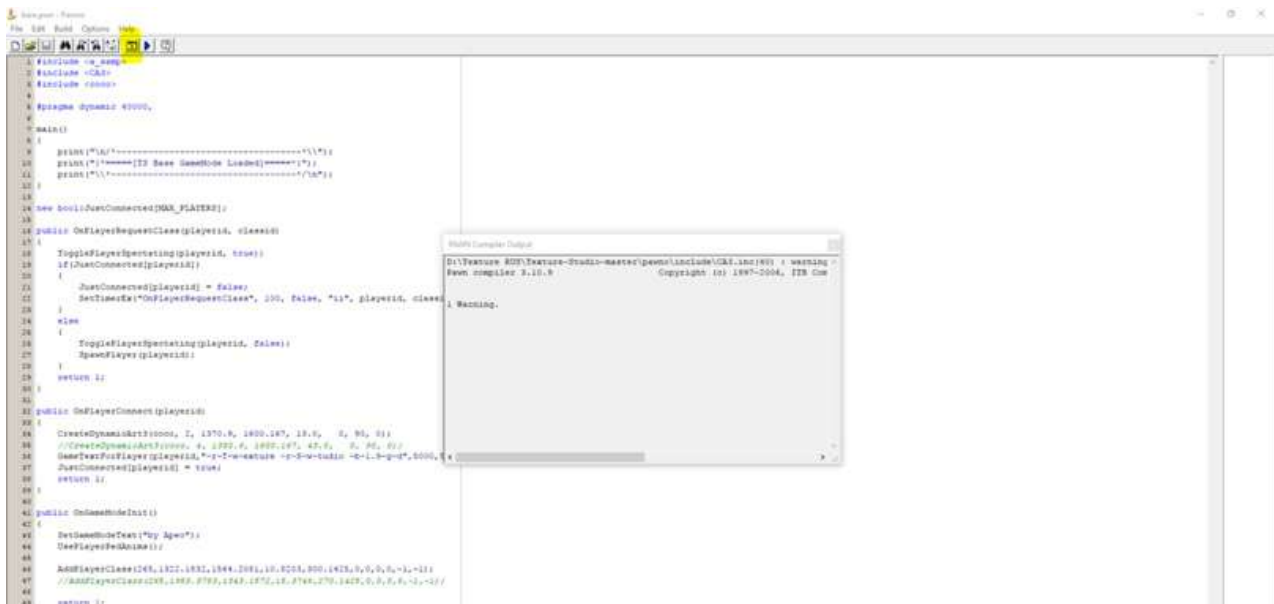
компьютер > Новый том (D:) > Texture RUS > Texture-Studio-master > rawno > include

Имя	Дата изменения	Тип	Размер
amx	13.09.2020 10:08	Папка с файлами	
Introspect	13.09.2020 10:08	Папка с файлами	
YSI	13.09.2020 10:08	Папка с файлами	
300px_full	28.04.2019 8:11	Файл "INC"	424 КБ
a_actor	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	1 КБ
a_http	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	1 КБ
a_npc	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	6 КБ
a_objects	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	4 КБ
a_players	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	12 КБ
a_samp	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	18 КБ
a_sampdb	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	2 КБ
a_vehicles	01.11.2018 6:18	Файл "INC"	4 КБ
CA3	28.04.2019 11:17	Файл "INC"	11 КБ
coco	23.09.2020 17:25	Файл "INC"	82 КБ

Теперь необходимо открыть и скомпилировать мод в программе rawno, ниже представлены шаги как это сделать. Если в конце вылезит warning это нормально. **Так же в коде rawno помечена строка нашего объекта, где можно менять тип (размер объекта для нанесения картинки).**

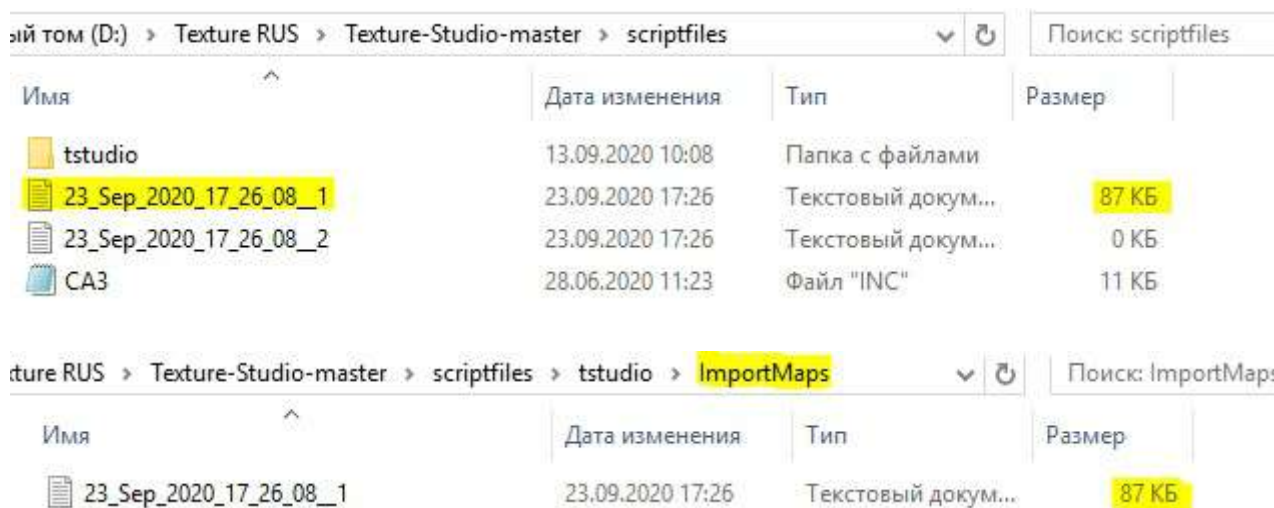
Имя	Дата изменения	Тип	Размер
include	15.09.2020 15:22	Папка с файлами	
.gitignore	01.11.2018 6:18	Файл "GITIGNORE"	1 КБ
libpawnc.dll	01.11.2018 6:18	Расширение при...	275 КБ
pawn	01.11.2018 6:18	Значок	9 КБ
pawnc.dll	29.09.2018 4:21	Расширение при...	218 КБ
pawnc.pdb	29.09.2018 4:21	Файл "PDB"	827 КБ
pawncc	29.09.2018 4:21	Приложение	28 КБ
pawncc.pdb	29.09.2018 4:21	Файл "PDB"	243 КБ
pawndisasm	29.09.2018 4:21	Приложение	31 КБ
pawndisasm.pdb	29.09.2018 4:21	Файл "PDB"	259 КБ
pawno	01.11.2018 6:18	Приложение	297 КБ
settings	23.09.2020 17:26	Параметры конф...	1 КБ





1 из 4

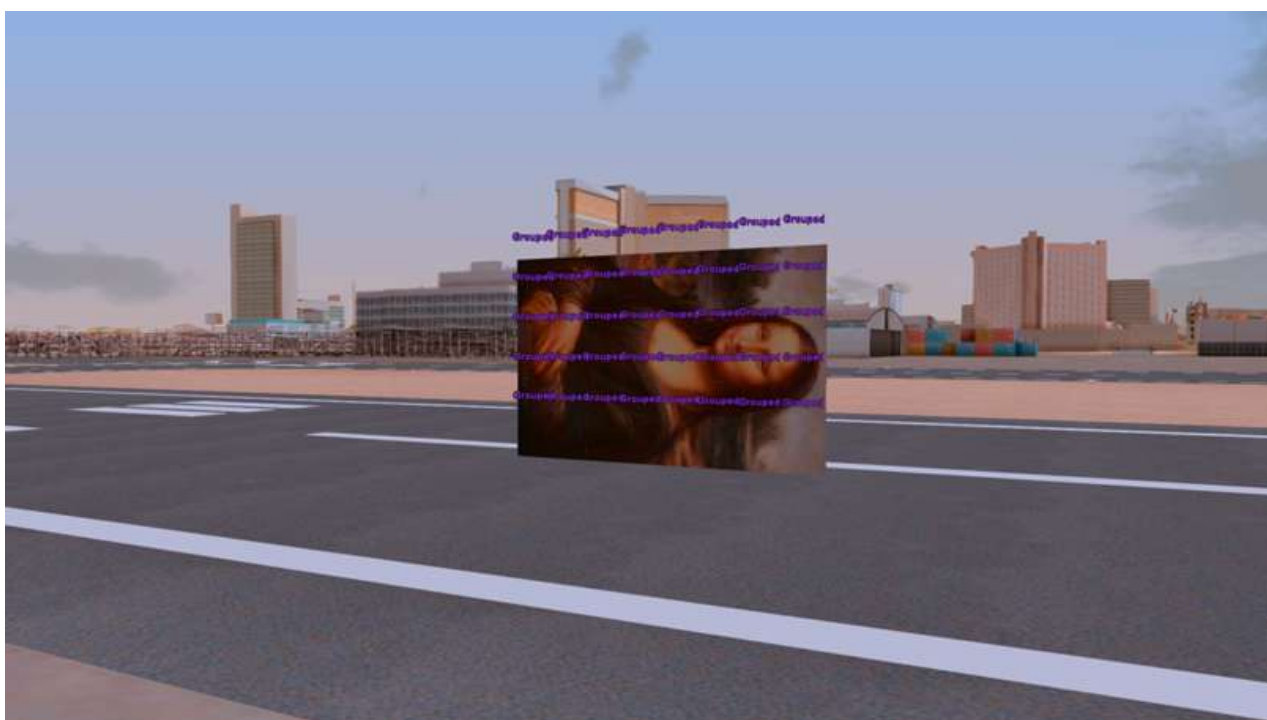
Теперь необходимо запустить Texture Studio и зайти в нее, после чего свернуть и направится в папку **scriptfiles**, там у вас появится файл с датой — это и есть наша картинка, этот файл мы переносим в папку **importmap**.



Далее возвращаемся на сервер в Texture Studio, где мы создаем любую карту и при помощи команды **/importmap** добавляем наши объекты на карту.



Если вы все сделали правильно у Вас появится ваше изображение, которое можно группировать и редактировать.



За предоставление спец. версии TS и Конвертора выражаем благодарность Арес.
https://vk.com/mapper_apex

Если у вас остались еще вопросы, можете обращаться в сообщения сообщества.

1016 просмотров