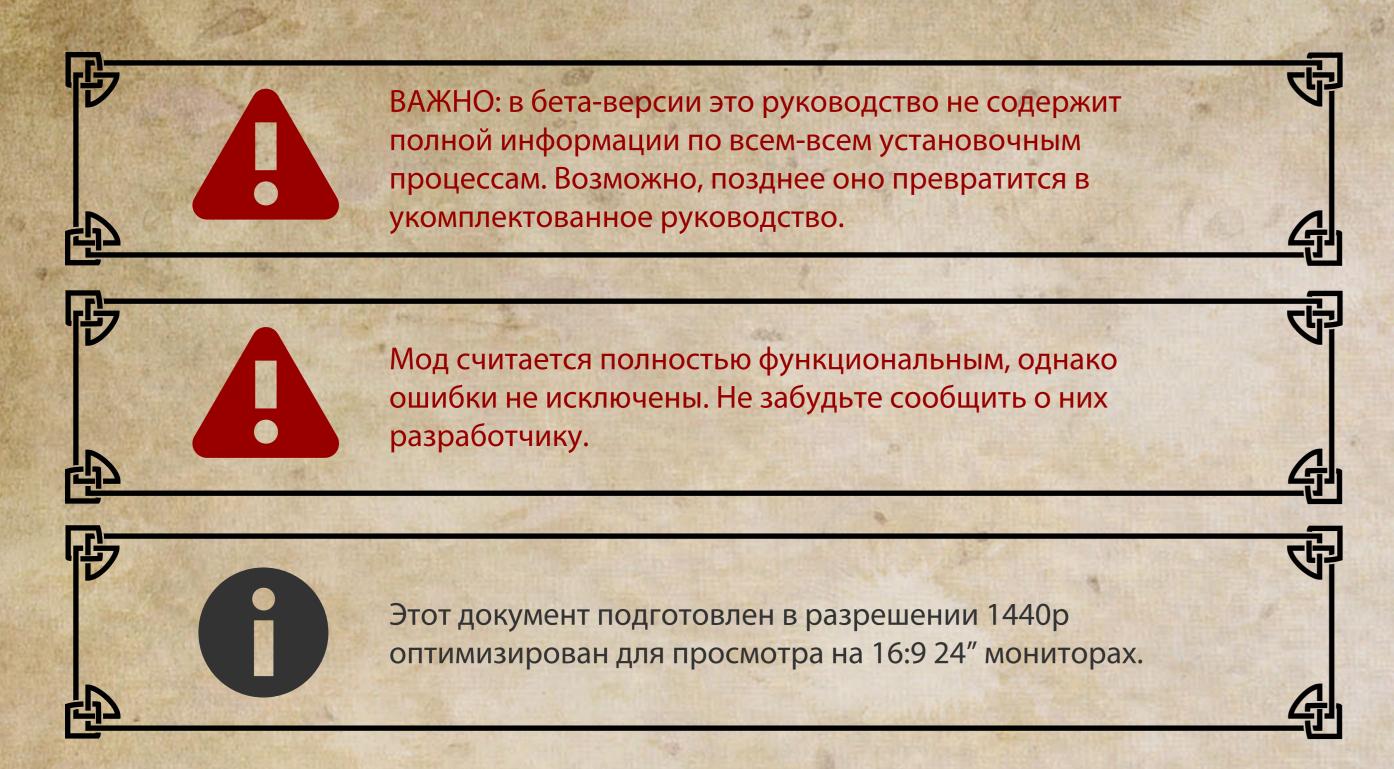
SkyHUD РУКОВОДСТВО ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ Бета версия 0.208

Спасибо за использование SkyHUD.

Эта инструкция являет собой обзор особенностей SkyHUD и поможет настроить вашу игру.

Перевод файла осуществлен сайтом TBMods.ru. Мы не могли об этом не упомянуть. Вы же похвалите админа на странице мода на этом сайте?



Аббревиатуры

Skyrim

Skyrim SE

%SkyrimSE%

SIM

- The Elder Scrolls V: Skyrim
- The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition
- каталог с Skyrim SE
- Skyrim Interface Makeover mod

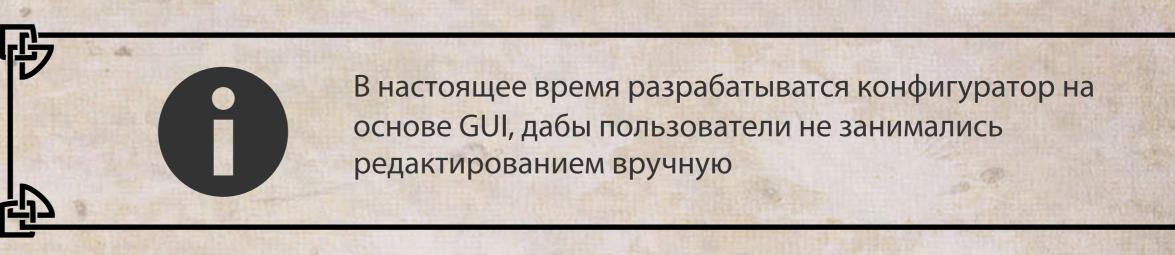
ВСТУПЛЕНИЕ

Что такое S kyHUD?

Это - кастомизатор интерфейса для Skyrim SE, отличающийся от Less Intrusive HUD и MinimalHUD в обычном Skyrim.

SkyHUD позволяет включать или отключать элементы HUD, а также менять их местоположение. Полный список этих элементов смотрите на странице [КАСТОМИЗИРУЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ]. Пока что сюда включены не все элементы Skyrim HUD.

Кастомизация выполняется посредством редактирования skyhud.ini файла, расположенного в "%SkyrimSE%\Data\Interface\skyhud". INI файл сделан так, чтобы сойти за обычный Skyrim INI файл вроде Skyrim.ini и SkyrimPrefs.ini.



Дополнительные функции

SkyHUD поставляется с парой сделанных мной версий элементов вроде компаса, прицела и счетчика боеприпасов. Также есть возможность отображения часов с реальным временем в HUD. См. [ДОП. ВОЗМОЖНОСТИ] . Как потомок SIM, мой мод поддерживает любые "инородные" шрифты из различных модов.

Текущий план

SkyHUD Configuration Tool - Конфигуратор на основе GUI для skyhud.ini с менеджером предустановок и, вполне вероятно, возможностью предпросмотра настроек.

Кастомизация часов - различные стили для системных часов. Может, выйдет как отдельное дополнение опцион. файлом или модом.

Съемный маркер компаса - отсоединение маркера от компаса для более удобного управления.

пока что проверяется техническая возможность

Переведено TBMods.ru



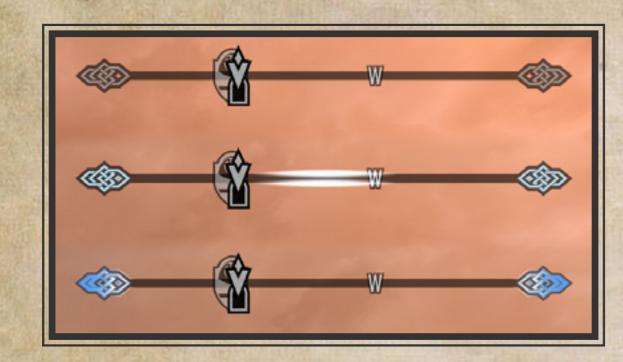
	Элементы	Видимость	Масштаб	Позиция	Альт. режимы
1	Полоска здоровья			-	
2	Полоска выносливости			-	
3	Полоска маны	-		~	
4	Полоса перезарядки	-	*		
5	Компас	*			ZHE HYMEROL
6	Маркер компаса			-	×
7	Здоровье врага	×	-	*	×
8	Боеприпасы		~	•	
9	Прицел	*	-		
10	Маркер скрытности	-		*	
11	Кнопка действия	-	×		×
12	Подказка действия	×	-	-	×
13	Субтитры действия	*		*	*
14	Текущее местоположение	×	-		*
15	Инф. сообщение	×	*	*	×
16	Анимированные буквы	×	d e	•	×
17	Аним. драконьи слова	×	•	40	×
18	Квестовые сообщения	×	Q t	•	×

 ✓ - Доступно 💎 - В плане × - Недоступно > - Игровые настройки

19 Системные часы

доп. возможности

Тонкий компас



Сделано под вдохновением менее проработанного мода *lavigne77*'s. Теперь у компаса есть различные вариации.

Альт. интерфейс боеприпасов



Неплохая альтернатива оригинальному HUD боеприпасов.

Прицел в форме точки



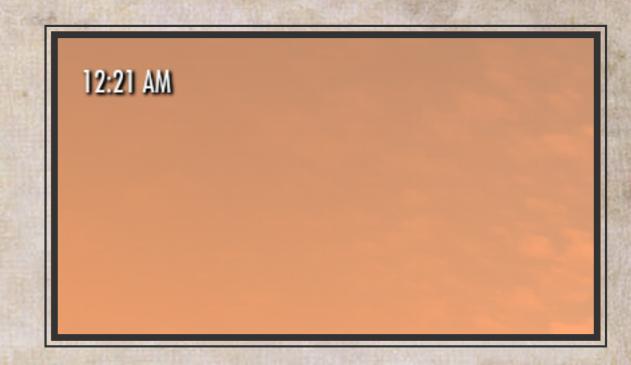
Самая важная часть для игроков-пользователей *SkyHUD*. Мы предлагаем динамичный прицел-точку.

Полоски здоровья и выносливости слева



Подобные решения используются во многих играх из-за универсальности. Опция поможет вам пробовать различные варианты расположения полосок без опасности их дисгармонии.

Часы в игре



Следите за реальным временем не выходя из игры. "Маам, ну еще одно подземелье".

Исправление междустр. интервала в аним. буквах



Моя головная боль. Подходящий XKCD - https:// xkcd.com/1015/

ИНСТРУКЦИЯ ПО SKYHUD.INI

[Геймплей]

Этот раздел содержит параметры, которые регулируют различные компоненты.

bBottomStealth=(0,1)

Включить индикатор скрытности снизу. Нужно подключить эту опцию, если хотите переносить счетчик.

Стандартно: 0

bHideActivateButton=(0,1)

Выключить кнопку действия. Стандартно: 0

bHideStealthText=(0,1)

Выключить текст индикатора скрытности. Стандартно: 0

bHideStealthMeter=(0,1)

Выключить индикатор скрытности. Перекрывает bHideStealthText при значении 1. Стандартно: 0

bHideEnemyMarker=(0,1)

Выключить маркер врага на компасе. Стандартно: 0

bHideLocations=(0,1)

Отключить открытые локации на компасе. Стандартно: 0

bHideUndiscoveredLocations=(0,1)

Отключить неоткрытые локации на компасе. Стандартно: 0.

uPersistentMeter=(0,1,2)

Полоски здоровья, выносливости, маны и перезарядки.

0 - Автоисчезновение | 1 - Всегда показывать | 2 - Всегда прятать. Стандартно: 0

[Интерфейс]

Этот раздел позволит вам использовать альт.режимы

bShowClock=(0,1)

Подключить системные часы в интерфейс. Стандартно: 0

bAltArrow=(0,1)

Включить альт. интерфейс боеприпасов. Стандартно: О

bAltCompass=(0,1)

Подключить тонкий компас. Стандартно: О

bDotCrosshair=(0,1)

Подключить прицел-точку. Стандартно: 0

bAltHealth=(0,1)

Включить полоску здоровья слева. Стандартно: О

bAltStamina=(0,1)

Включить полоску выносл. слева. Стандартно: 0

[Масштаб]

Этот раздел поможет вам менять размеры элементов интерфейса. Эти параметры принимают только положит. значения (напр. -1.00 принимается как 1.00). Установка значения на 0 равна исчезновению элемета.

fHealth=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Полоска здоровья игрока. Стандартно: 1

fMagica=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Полоска маны игрока. Стандартно: 1

fStamina=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Полоска выносливости игрока. Стандартно: 1

fChargeMeter=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Полоска перезарядки оружия. Стандартно: 1

fCrosshair=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Прицел. Стандартно: 1

fCompass=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Компас. Стандартно: 1

fCompassMarker=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Маркеры компаса. Стандартно: 1

fSubtitle=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Общие положения. Стандартно: 1

fEnemyHealth=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Имя и полоска здоровья врага. Стандартно: 1

fStealthMeter=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Индикатор скрытности. Стандартно: 1

fLocationInfo=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Сообщение о текущем местонахождении. Стандартно: 1.

fMessageInfo=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Информационные сообщения. Стандартно: 1

fArrowInfo=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Отображение боеприпасов. Стандартно: 1

fActivatePrompt=(...,-0.0001,0,0.0001,...)

Активировать подсказки. Стандартно: 1

[Расположение]

Этот раздел содержит продвинутые настройки для перемещения элементов интерфейса. Разделен на две части - закрепление элементов и перемещение элементов.

Настройки закрепления элементов отвечают за их закрепление на занимаемых позициях, игнорируя любое значение передвижения.

Изначально все элементы закреплены на своих местах, и если вы что-то хотите переместить, для начала вам придется открепить их, указав значение 0.

Стандартно: 1

bLockHealthMeter=(0,1)

bLockMagickaMeter=(0,1)

bLockStaminaMeter=(0,1)

bLockLeftChargeMeter=(0,1)

bLockRightChargeMeter=(0,1)

bLockArrowInfo=(0,1)

bLockCompass=(0,1)

bLockSubtitle=(0,1)

bLockEnemyHealth=(0,1)

bLockCrosshair=(0,1)

bLockActivatePrompt=(0,1)

Переключить блокировку на кнопку действия, полоску и информацию о действии

bLockStealthMeter=(0,1)

bLockLocationInfo=(0,1)

bLockMessageInfo=(0,1)

bLockClock=(0,1)

Перенос элементов и установки их на якорь осуществляется по осям X и У.

Ось X варьируется в пределах 0-1280, а Y - 0-720, где (0,0) - положение слева сверху на экране. Значения вне этих промежутков отправят их за пределы экрана.

При размещении элемента, его положение якоря, а также ее ширина и высота должны быть приняты во внимание.



6

Для того, чтобы определить нужное вам место, сделайте скриншот экрана и в простом Paint сожмите картинку до 1280x720.

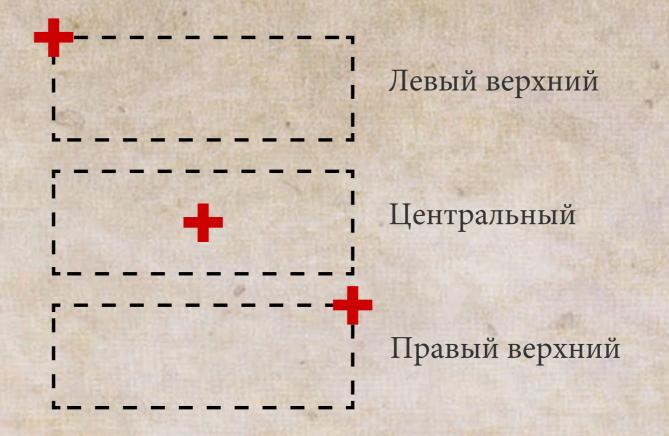
Например: Разрешение - 2560х1440 Значит, сжать картинку следует в два раза.

Длина элемента равна - 200px Снова делим на два= 200px/2 = 100px

При размещении элемента вам придется учитывать его длину.

4計

На данный момент есть три позиции якорей:



Так как в этой версии нет функции предварительного просмотра, вам придется запускать/закрывать игру, пока не найдете свое нужное значение.

Если вы открепите элемент и не укажите ему значение, то элемент будет помещен в открытое значение по умолчанию (не путать с закрытым).

Стандартно: Не определено

Верхний левый якорь

```
fHealthPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fHealthPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fMagicaPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fMagicaPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fStaminaPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fStaminaPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fLeftChargeMeterPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fRightChargeMeterPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fRightChargeMeterPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fRightChargeMeterPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
```

```
fLocationInfoPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fMessageInfoPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fMessageInfoPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)

fClockPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
```

Центральный якорь

```
fActivateButtonPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateButtonPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateNamePosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateNamePosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateInfoPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateInfoPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateBarPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fActivateBarPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fCompassPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fCompassPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fCrosshairPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fCrosshairPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fStealthMeterPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fStealthMeterPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fEnemyHealthPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fEnemyHealthPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
fSubtitlePosX=(...,-0.1,0,0.1,...)
fSubtitlePosY=(\ldots,-0.1,0,0.1,\ldots)
```

Верхний правый якорь

```
fArrowInfoPosX=(...,-0.1,0,0.1,...)

fArrowInfoPosY=(...,-0.1,0,0.1,...)
```