

# sizes

**Тип:** [список](#)

В этом ноде определяются различные размеры, которые можно использовать внутри сценария и в других параметрах, принимающих размеры.

В основном размеры используются для масштабирования спрайтов персонажей.

Размеры задаются двумя параметрами: шириной и высотой, разделёнными пробелом:

```
# resources.yaml
---
sizes:
  normal: 1 1 # определение размера "normal"
```

Также каждый размер может содержать внутри себя список положений, которые будут использоваться спрайтом персонажа в игре, если у него будут совпадать название размера и название позиции:

```
# resources.yaml
---
positions:
  center: 0 -0.59 # определение позиции "center"

sizes:
  close:
    value: 1.95 1.95 # размер указывается в параметре "value"
    positions:
      center: 0 -1.57 # переопределение положения "center" для размера "close"
```

```
# также вместо X-координаты можно прописать точку:
```

```
# center: . -1.57
```

```
# в таком случае значение X будет взято из исходного положения (0 в данном случае)
```

*Значение размера указывается внутри параметра `value`, а позиции — внутри списка `positions`.*

На примере выше мы определили размер `close`, при котором спрайт персонажа становится почти в 2 раза больше. Т.к. размеры спрайта изменились, значение для положения `center` необходимо немного подкорректировать, чтобы спрайт корректно отображался в игре. Для этого мы переопределили значение `center` при размере `close`, немного сместив его вниз.

В итоге спрайт в игре при размере `close` и положении `center` будет выглядеть так:



А не так:



---

Revision #12

Created 10 July 2023 02:16:55 by Admin

Updated 12 August 2023 09:37:47 by Admin