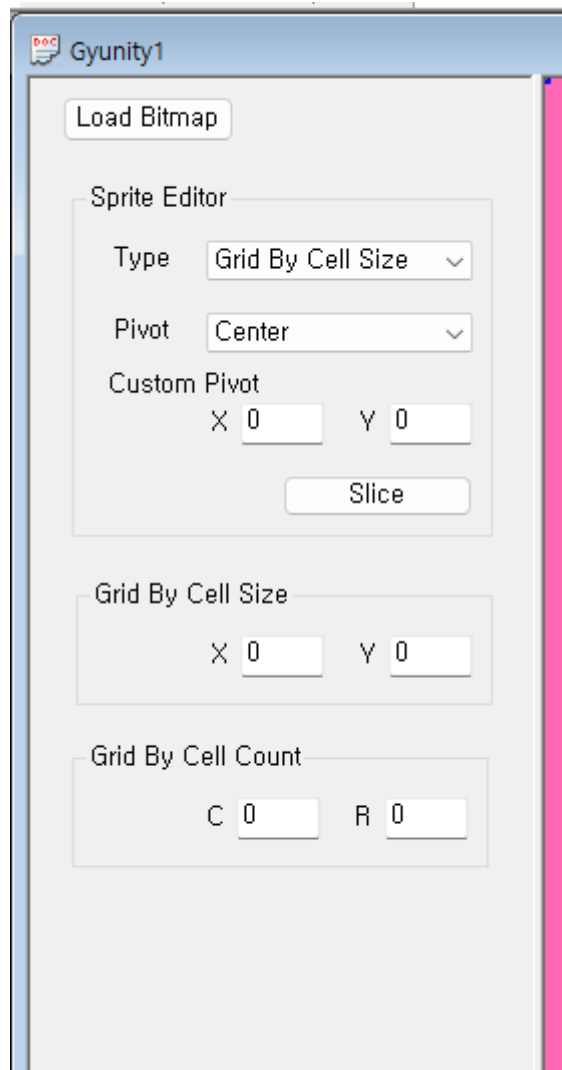


How To Use Gyunity SpriteEditor





좌 상단 Load Bitmap : 이미지 파일 불러오기

Type : 이미지를 자를 방식

{

Automatic : 자동으로 이미지를 잘라줍니다 (시간이 꽤 걸림 기다릴것...)

→ 이미지 전체가 화면에 보여야 사용가능

Grid By Cell Size : 원하는 크기로 잘라줍니다

Grid By Cell Count : 원하는 개수로 잘라줍니다

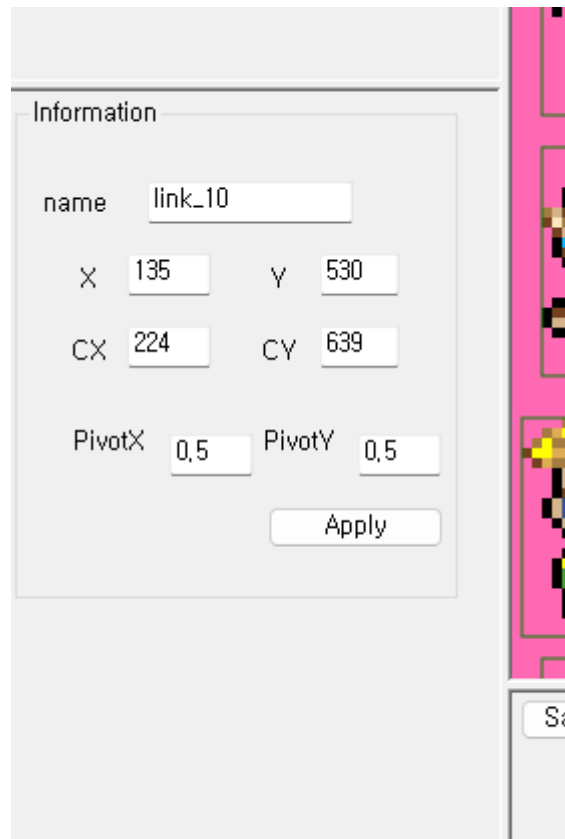
→ 이 방식으로 자를 경우 파일의 이름 + _Index로 스프라이트들의 이름이 결정됩니다.

}

Pivot : 이미지의 기준점 입니다. custom으로 설정할 경우 Custom Pivot에 있는 값으로 설정됩니다.

→ Pivot은 좌 상단 0,0 을 기준 우 하단 1,1까지의 비율로 결정됩니다.

Grid By Cell Size , Grid By Cell Count는 Sprite Editor 밑에 있는 X, Y 또는 C, R로 세부 설정할 수 있습니다.



좌 하단 : Information

추출된 스프라이트(Extracted Sprite)의 정보를 표시합니다. 원하는 값을 넣고 Apply를 누르면 적용이 됩니다.

X : Left

Y : Top

CX : Right

CY : Bottom 입니다.

Pivot X, Pivot Y는 이미지가 렌더 될 기준점입니다.

중앙 Main View

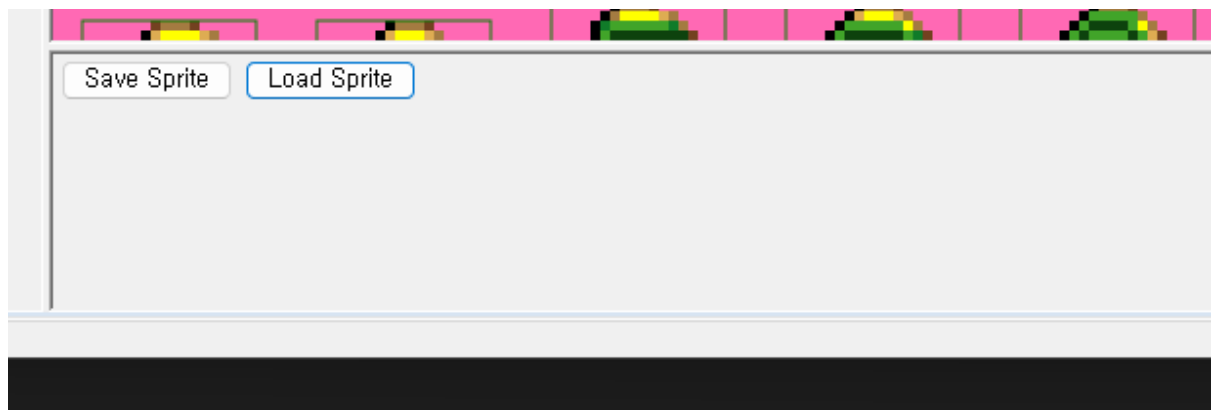


추출할 스프라이트 또는 추출할 애니메이션을 관리합니다.

좌 상단에서 우 하단으로 마우스 클릭 앤 드래그 하면 Extracted Sprite를 만들 수 있습니다 ~!

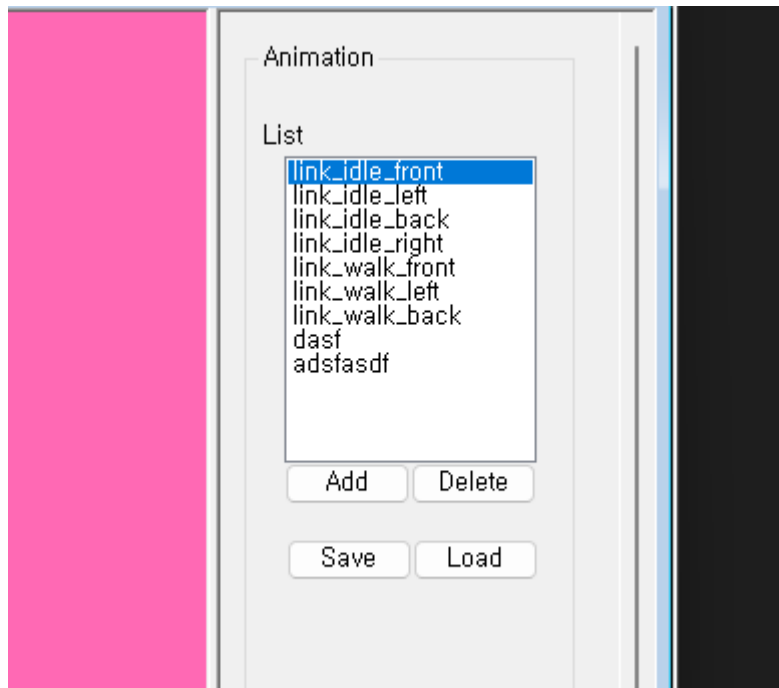
만든 스프라이트를 클릭해서 delete를 눌러 삭제 할 수 있습니다.

만든 스프라이트를 shift 클릭하여 다중 선택할 수 있습니다. 다중 선택은 Animation을 만들 때 활용됩니다.



Save Sprite는 Main View의 Extracted Sprite를 저장할 수 있습니다

Load Sprite는 불러올 수 있습니다



Animation List.

Add를 누르면 다중 선택한 스프라이트들을 애니메이션으로 추가할 수 있습니다.

Delete를 누르면 현재 선택한 애니메이션을 삭제합니다.

Save : 현재 애니메이션 리스트를 저장합니다.

Load : 현재 애니메이션 리스트를 불러옵니다.



Animation List에서 선택한 애니메이션은 하단에서 미리 볼 수 있습니다. 다만 주의 점은 메인 뷰에 재생시킬 이미지의 원본이 Load Bitmap을 통해 미리 로드해야 합니다.