

How To Use Gyunity Map Tool (1.0)



주의 점:

1. Ground와 Map의 구별
→ 바닥인 Ground와 오브젝트가 배치될 Map은 분리해서 만듭니다.
2. Tile Brush를 미리 불러옵니다.
→ 미리 불러오지 않고 Map 또는 Ground를 선택할 경우 프로그램이 꺼집니다.

사용 방법 (프로그래머)

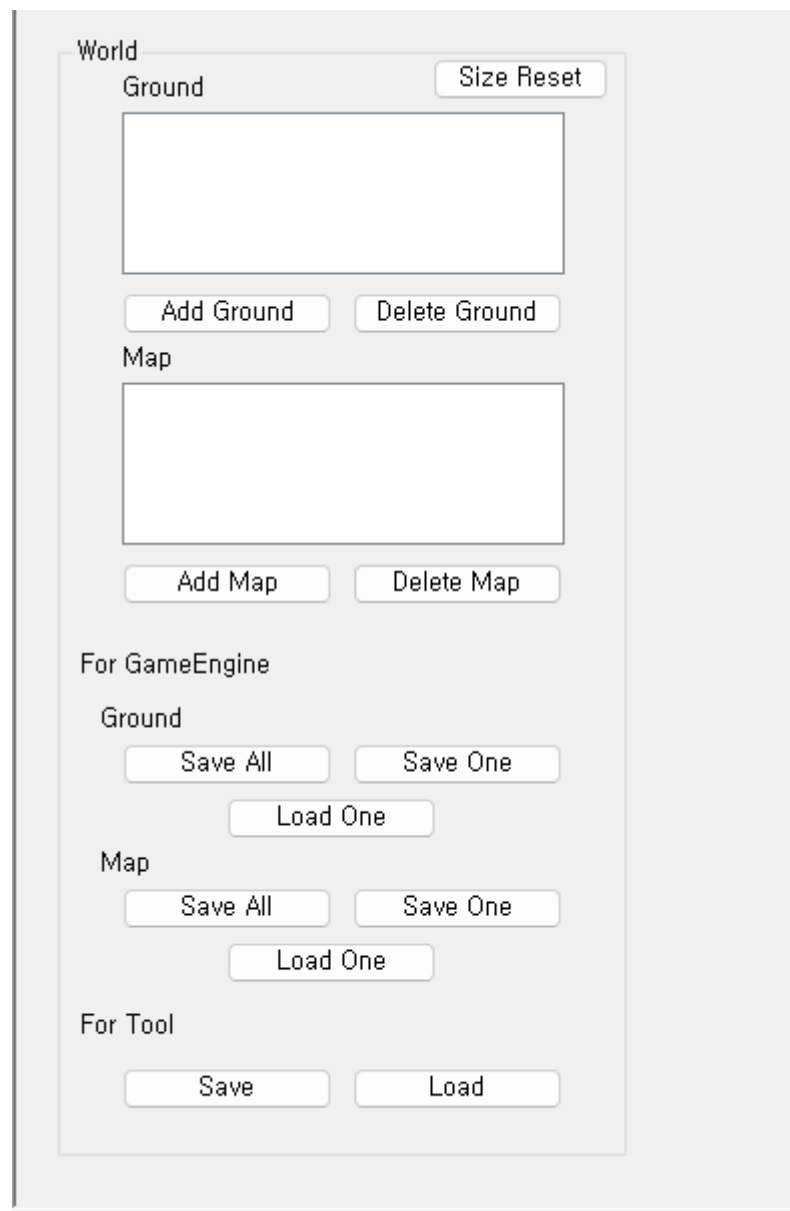
미리 모든 타일을 불러올 수 있는 데이터를 만듭니다. (게임 엔진과의 연동 때문)

기획자가 타일을 불러올 순서를 정해줘서 각자의 컴퓨터에 타일 브러쉬 경로를 만듭니다.

사용 방법(기획자)

프로그래머가 알려준 순서대로 Tile 데이터를 불러옵니다. (한 번만 해주고 저장한 다음 나중에 쓸 때 데이터를 불러와서 사용하면 됨.)

프로그램 설명:

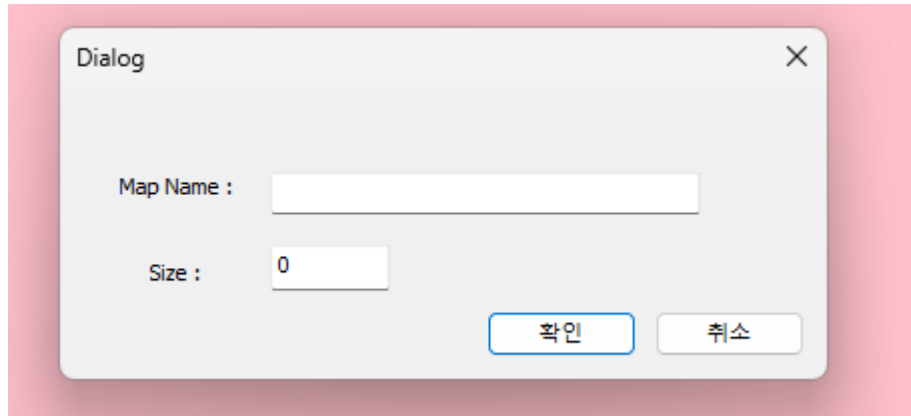


Size Reset : 마우스로 확대 및 축소 한 메인 뷰의 사이즈를 1로 리셋합니다.

→ 확대 및 축소 할 경우 마우스의 위치와 타일 브러쉬의 위치가 일치하지 않음.

Ground

- Add Ground : 바닥 그리드를 만듭니다.



→ 이름과 사이즈를 지정해줍니다. 가로 세로 비율이 동일한 사이즈의 정사각형의 그리드를 만듭니다.

바닥 그리드는 지정한 타일만 사용합니다.

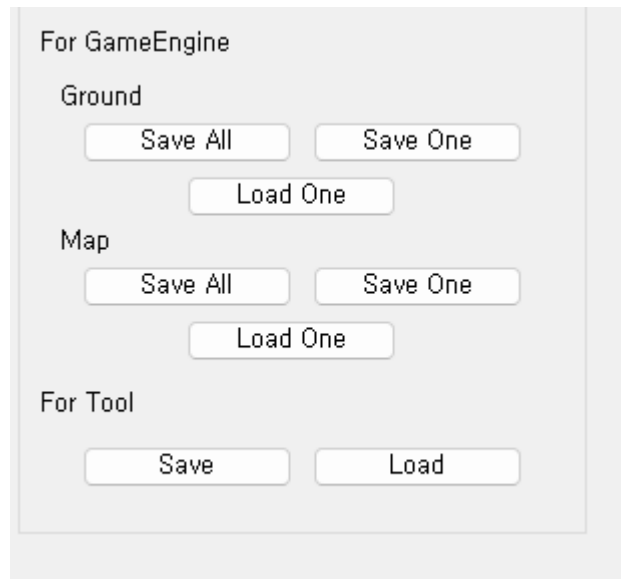
→ 프로그래머가 지정해 줄 예정

- Delete Ground : 선택한 바닥 그리드를 지웁니다.

Map

→ 기본적인 사용방법은 Ground와 같습니다.

→ Map 그리드는 바닥 타일을 제외한 타일을 사용합니다.



Ground

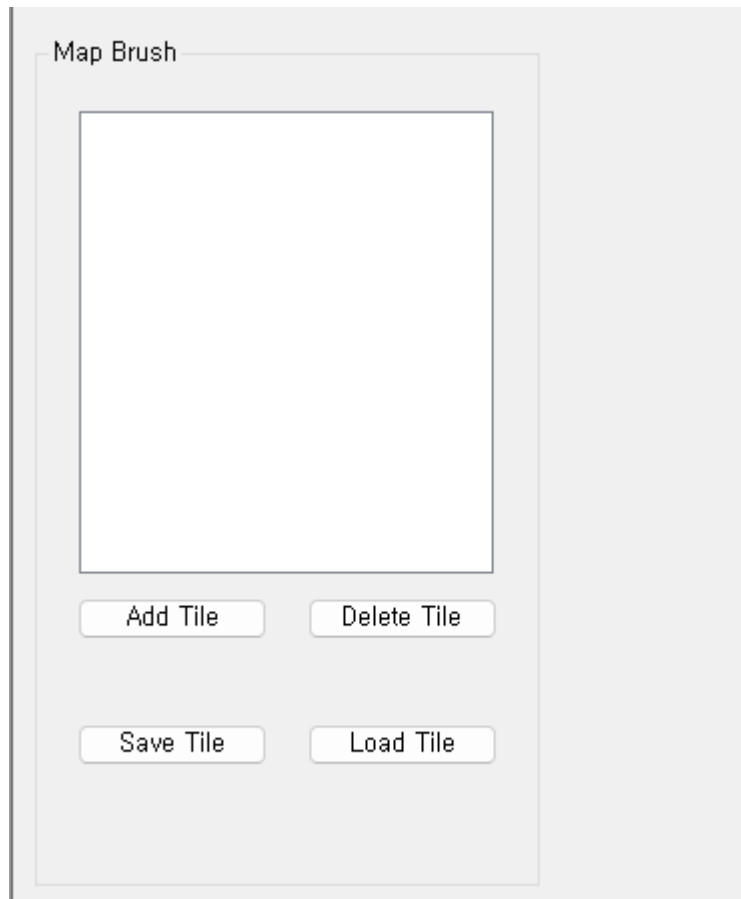
- Save All : 모든 바닥 그리드를 저장합니다. 지정한 폴더를 정해두면 알아서 저장합니다. 이름을 지정할 필요가 없습니다.
- Save One : 선택한 바닥 그리드를 저장합니다. 이름을 지정해야 합니다.
- Load One : 위에서 저장한 그리드를 불러올 수 있습니다.

Map

- Ground와 사용 방법이 동일합니다.

For Tool

미구현



Map Brush

Add Tile: 지정한 타일을 불러옵니다. (.png)

→ 72* n x ? 의 형태여야 합니다.

→ 프로그래머가 지정한 순서를 지켜서 추가합니다.

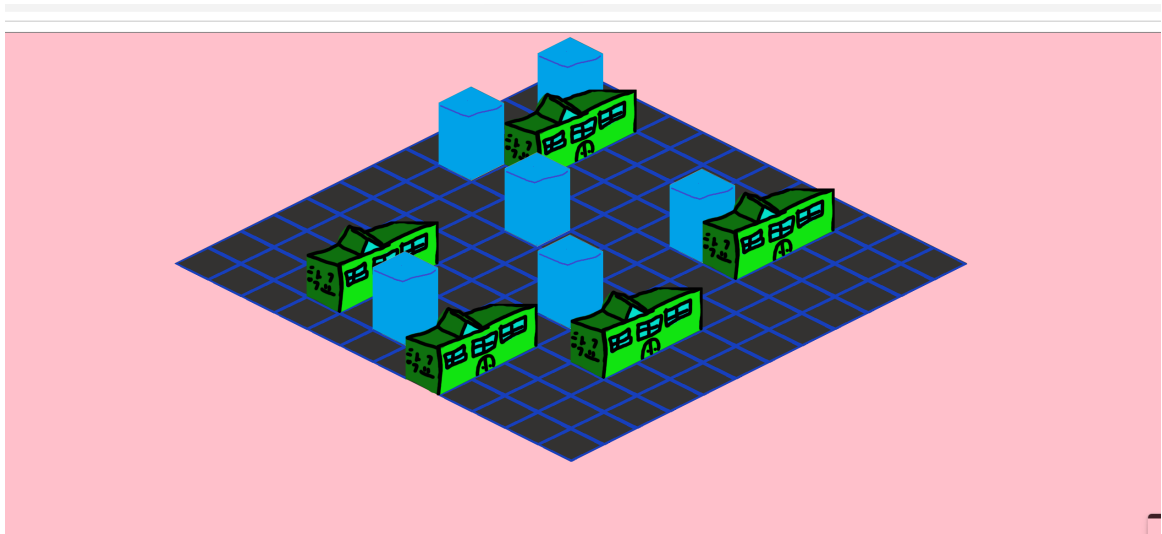
Delete Tile : 미구현

Save Tile : 모든 타일을 저장합니다.

→ 지정한 순서대로 타일을 추가한 다음 저장합니다.

Load Tile: 저장했던 타일을 순서대로 불러옵니다.

→ Save Tile해두면 앞으로 Load Tile만 하면 사용 가능합니다.



메인 뷰

마우스 우클릭으로 이동, 좌클릭으로 타일을 칠합니다.

마우스 휠로 확대 및 축소할 수 있습니다.

World view에 Size Reset으로 확대 및 축소한 뷰를 리셋할 수 있습니다.

바닥을 그리고 싶으면 왼쪽 뷰에서 바닥을 선택한 후 그리고,
건물을 그리고 싶으면 왼쪽 뷰에서 건물을 선택한 후 그립니다.

파란색 그리드는 추출되지 않습니다.