

Подготовка окна “Tile Palette”

Теперь в верхнем меню нужно выбрать “Window” - “2D” - “Tile Palette”, как указано на рисунке 17, для удобства использования спрайтов.

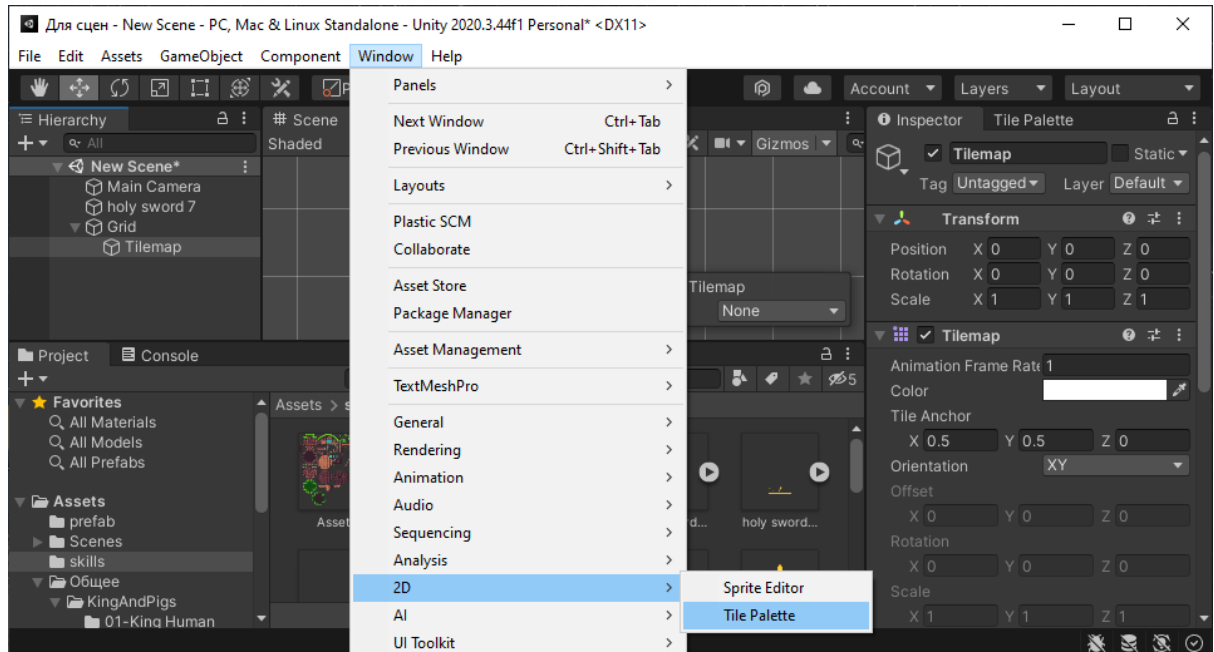


Рисунок 17. Создание “Tile Palette”

Открывшееся окно “Tile Palette”, продемонстрированное на рисунке 18, можно перенести к окну “Inspector”, чтобы было удобнее, для этого нужно нажать левой кнопкой мыши на название и переместить с зажатой кнопкой, как указано на рисунке 19.

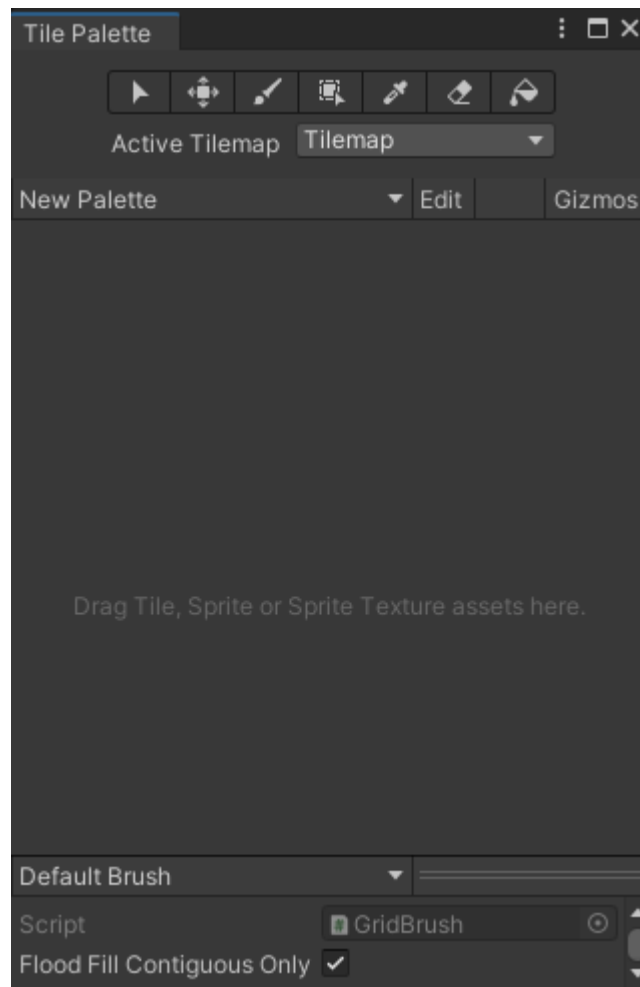


Рисунок 22. Окно “Tile Palette”

Теперь, необходимо создать новую область для переноса нарезанного спрайта, для этого в окне “Tile Palette” нужно нажать на “Create New Palette”, как указано на рисунке 23. Созданную палетту необходимо назвать “Ground”, как указано на рисунке 24, после чего нажать на кнопку “Create” как указано на рисунке 25. Далее необходимо выбрать папку для сохранения палетты и нажать “Выбор папки”, как указано на рисунке 26. Последним действием нужно перенести разрезанный спрайт в только что созданную палетту и в открывшемся проводнике указать тот же путь.

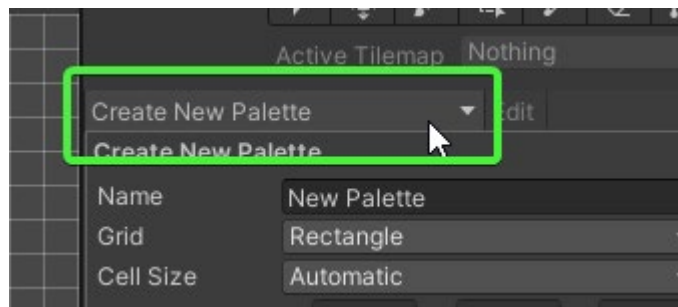


Рисунок 23. Создание новой области

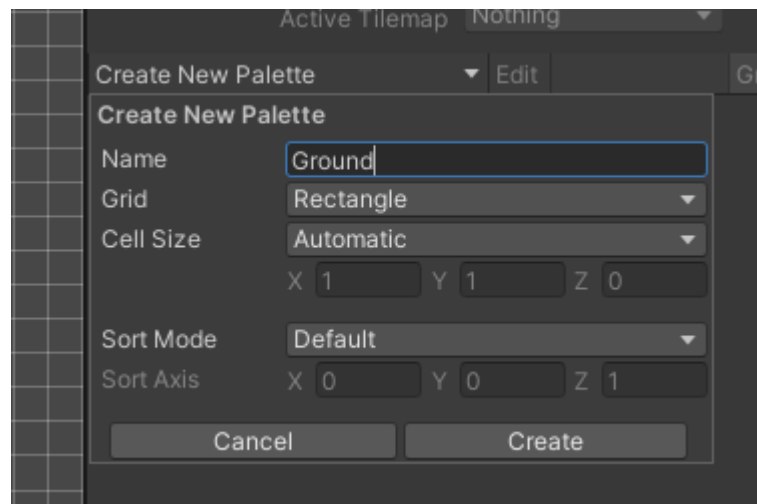


Рисунок 24. Настройка для новой области

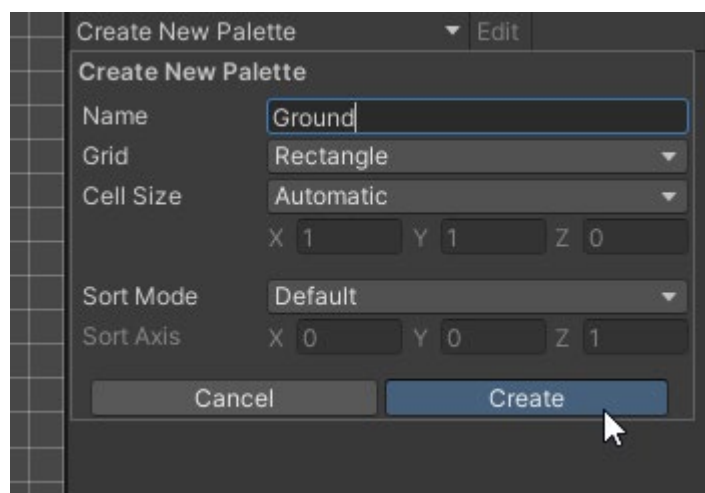


Рисунок 25. Сохранение настроек для новой области

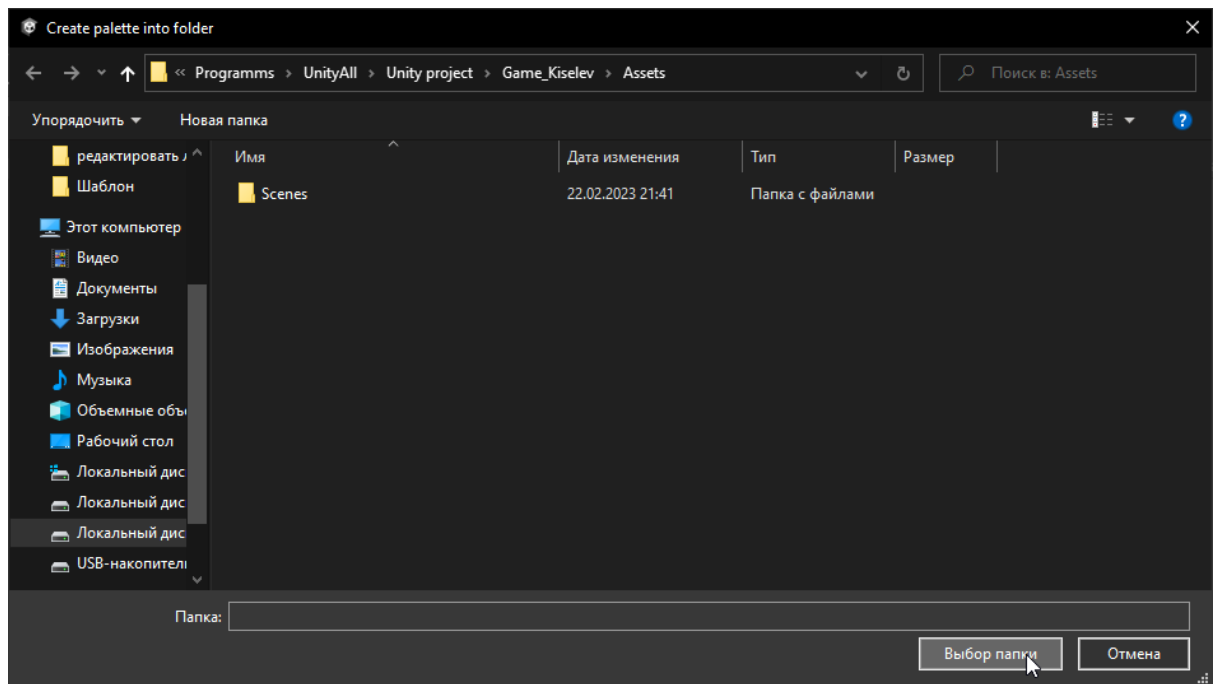


Рисунок 27. Выбор папки для сохранения палетты

После проделанных действий, в только что созданной палетте имеется сетка, указанная на рисунке 28, с разрезанными спрайтами, которые можно использовать.

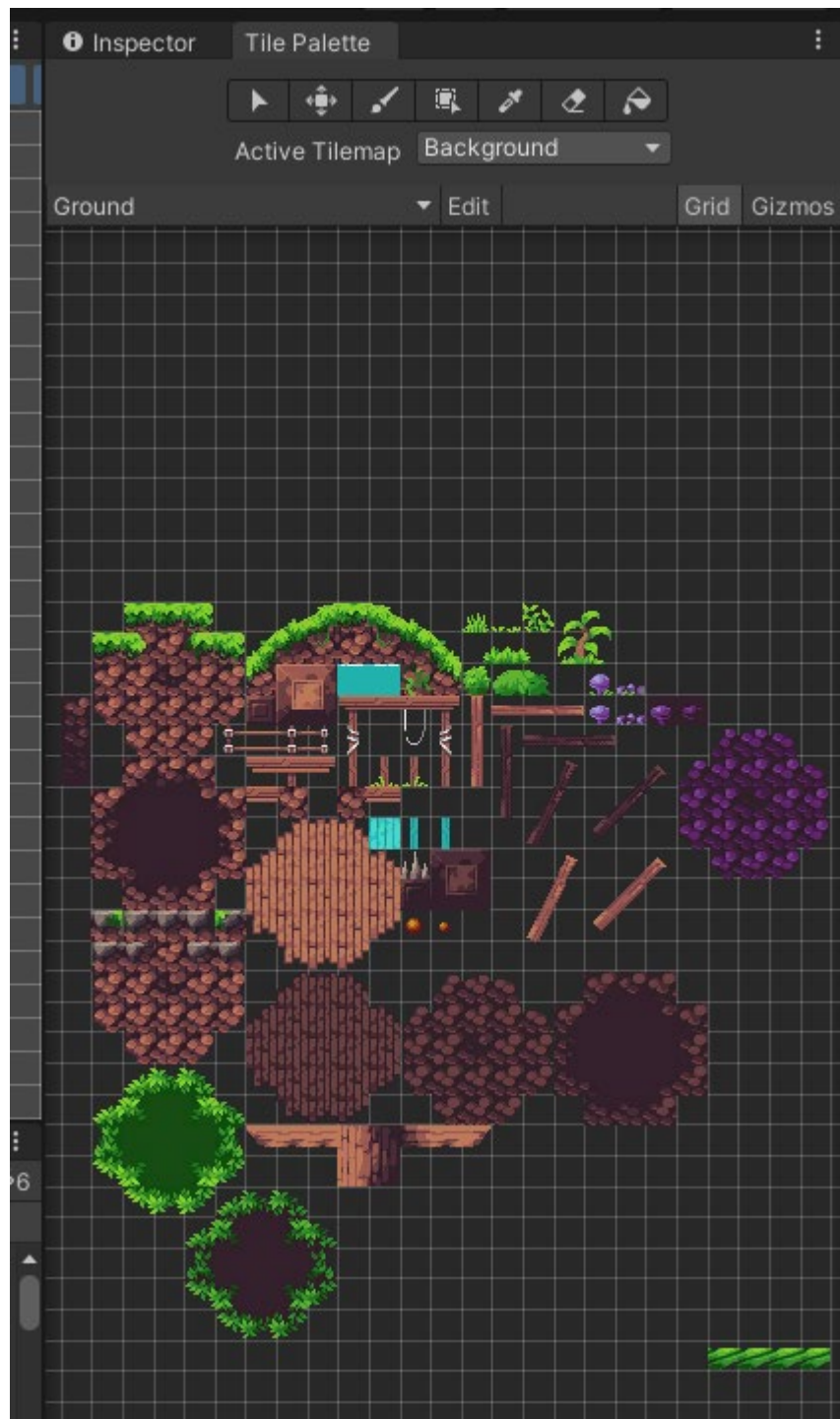


Рисунок 28. Готовая для использования палетта