5강 타일맵으로 플랫폼 만들기

5-1 타일 팔레트

window창에서 2d-tile palette 를 클릭하여 띄운 뒤에 create new palette 한다.

하고 나면 palette 창에 drag sprite or tile 이란 문구가 뜨는데 말그대로 타일맵으로 사용할 스프라이트를 다중 선택하여 드래그 한다.

그렇게 하면 타일이 팔레트에 등록 되어지고 팔레트의 배치를 적절하게 한 다음에 팔레트에서 찍을 타일을 선택후 브러쉬로 그리면 된다.

5-2 타일맵

타일맵 콜라이더 적용하면 타일맵이 찍힌곳은 전부 그림에 맞춰 콜라이더가 찍혀진다.

5-3 물리 적용

경사로를 그릴경우 의도와 달리 경사로를 오르질 못하는데 이는 타일맵 콜라이더가 콜라이더를 그려줄때 경사에 턱을 집어넣어 콜라이더를 그렸기 때문이다.

타일맵 콜라이더는 스프라이트 피직스 옵션에 맞춰서 콜라이더를 그리기 때문에 의도한대로 안된다면 스프라이터 에디터를 이용해서 예외가 생긴녀석을 건드려 줘야 된다.

5-4 물리 모양 설정

스프라이트 에디터로 들어와서 custom physics shape를 클릭한다.

이후 generate 버튼을 클릭하면 충돌체 모양을 어떻게 그리는지가 뜨는데 이것을 조정하면 된다.

이후에도 경사를 못넘으면 마찰력 때문이니 마찰력을 0로하는 피직스 머티리얼을 타일맵 콜라이더에 적용한다.