MapExport

진행 순서 :

1. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   Art에 있는 데이터 중 사용할 것을 Resources폴더 안에 넣는다.
2. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   클릭 Inspector이동, Sprite Mode를 Multiple로 변경.
3. 텍스트, 스크린샷, 그래픽 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   Sprite Editor 클릭(이때 알림창 뜨면 apply선택 – 이전 Multiple로 바꾼 것 저장할 것이냐는 알림이다.) -> Slice 클릭 -> type을 Grid By Cell Size로 선택 -> Pixel Size를 변경(이 크기는 Art와 상의를 해야한다.) -> Slice 클릭 -> 2번 Slice 오른쪽 Apply 클릭.
4. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   Window -> Tile Palette클릭.
5. 스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   Create New Palette 클릭.
6. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   원하는 폴더 선택.
7. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   드레그 앤 드랍.
   * 만일  
       
     위와 같은 오류가 떴다면
     1. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 웹 페이지이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        Hierarchy 내부 우클릭 -> 2D Object ->Tilemap -> Rectangular 클릭.
     2. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        생성된 Grid를 Create Palette할 때 생성한 폴더 내부 Palette에 드래그 앤 드랍.
     3. 텍스트, 스크린샷, 폰트, 로고이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        Replace Anyway 선택.
     4. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        생성 됐음을 확인.
     5. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        생성 했으면 Grid는 제거해도 된다.
     6. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

        자동 생성된 설명  
        다시 드래그 앤 드랍.
8. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   저장할 위치 선택(보통 Palette 생성한 폴더를 같이 사용함.)
9. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명  
   기다리면 생성 완료.
10. 텍스트, 스크린샷, 전자제품이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    타일앱 생성을 위해 Grid다시 생성.
11. 텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    필요에 따라 생성 – 가장 아래 WallTilemap은 필수.(WallTilemap에 따라 맵의 크기를 정한다.)
12. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    Order in Layer를 정해줍니다.  
    숫자가 낮으면 그림을 먼저 그립니다. 즉, 가장 위에 그려질 것을 가장 크게 설정한다.  
    때문에 이곳에서 백그라운드를 -3, 데코를 -2, 벽을 -1로 설정했다.
13. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    WallTilemap은 Layer를 Wall로 설정한다.  
    기존에 Wall이 없기 때문에 Add Layer를 한다.  
    숫자, 대소문자 반드시 구분해줘야 한다.(본인 컴퓨터에선 상관 없지만 다른 사람이 데이터를 받아 사용할 때 문제의 소지가 있다.)
14. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    WallTilemap(Layer가 Wall인 타일맵)에만 Tilemap Collider 2D를 추가해준다.  
    텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    Inspector 가장 아래 Add Commponet 클릭 -> Tilemap Collider 2D.
15. 스크린샷, 직사각형, 사각형, 마조렐 블루이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    Palette를 이용해 맵 그리기.
16. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    프리팹으로 만든 object는 제거해도 되고 안해도 된다.
17. 텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    클릭.
18. 텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    Export 클릭.
19. 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

    자동 생성된 설명  
    위 폴더에 생성 됐는지 확인한다
20. 끝.