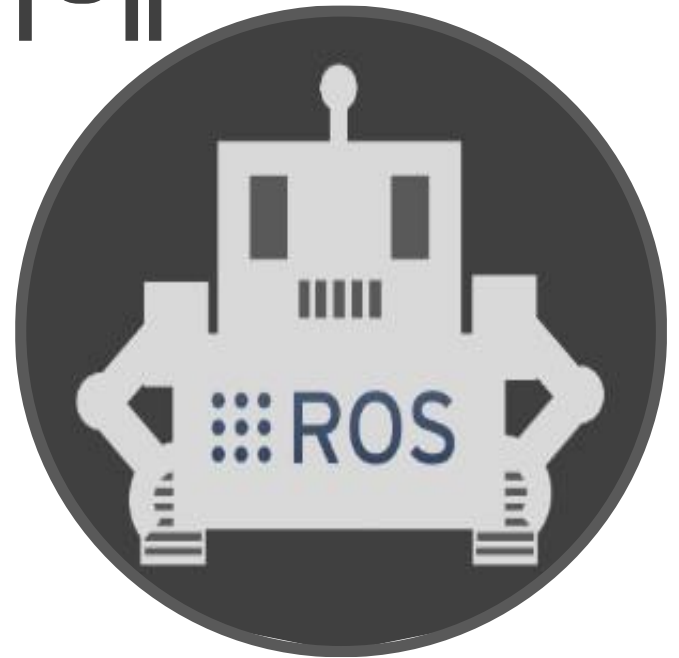


# 메이플 월드 게임 제작

## Chapter 2. 지형과 레이어의 이해

구선생 로보틱스



# 강의 자료 다운로드

---



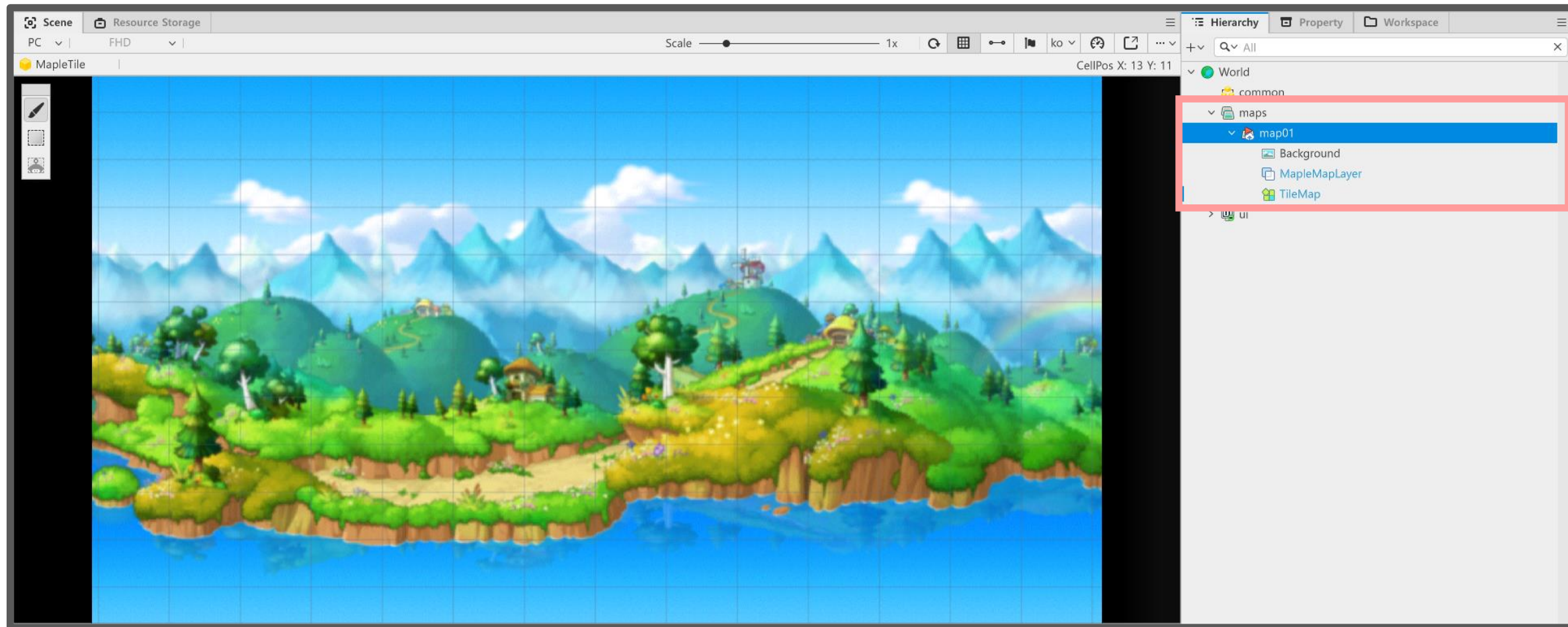
메이플 월드 게임 제작 강의 노트

<https://github.com/PigeonSensei/MapleWorld>

1. 맵 기본 구성
2. 배경 변경
3. 배경 음악 변경
4. 지형 배치
5. 맵 레이어

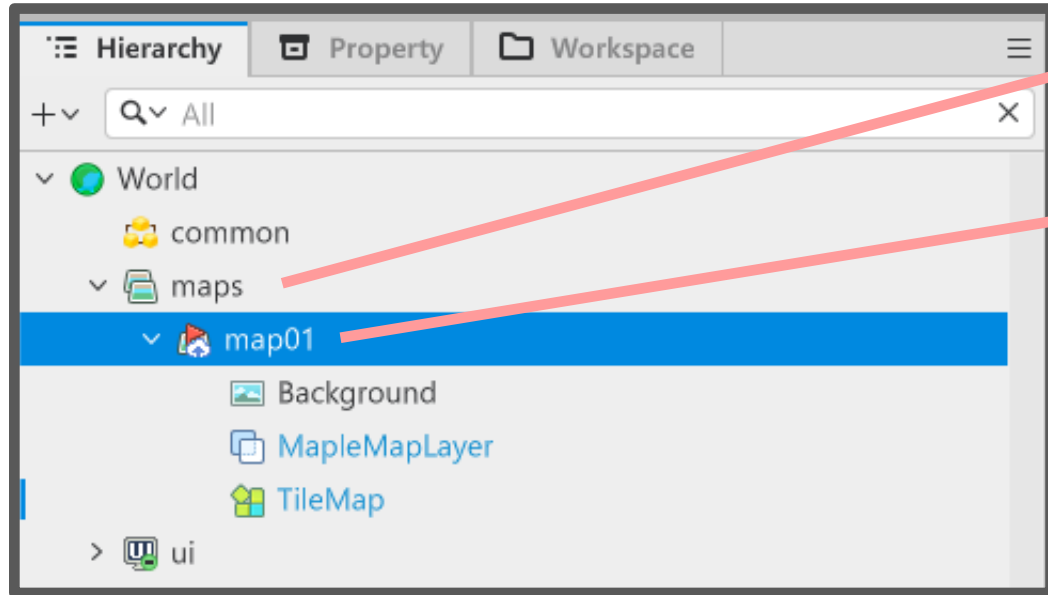
# 맵 기본 구성

## 개요



# 맵 기본 구성

## 개요



월드에서 생성된 맵들이 있는 상위 디렉토리

맵 항목 중 하나

Background - 배경에 대한 설정

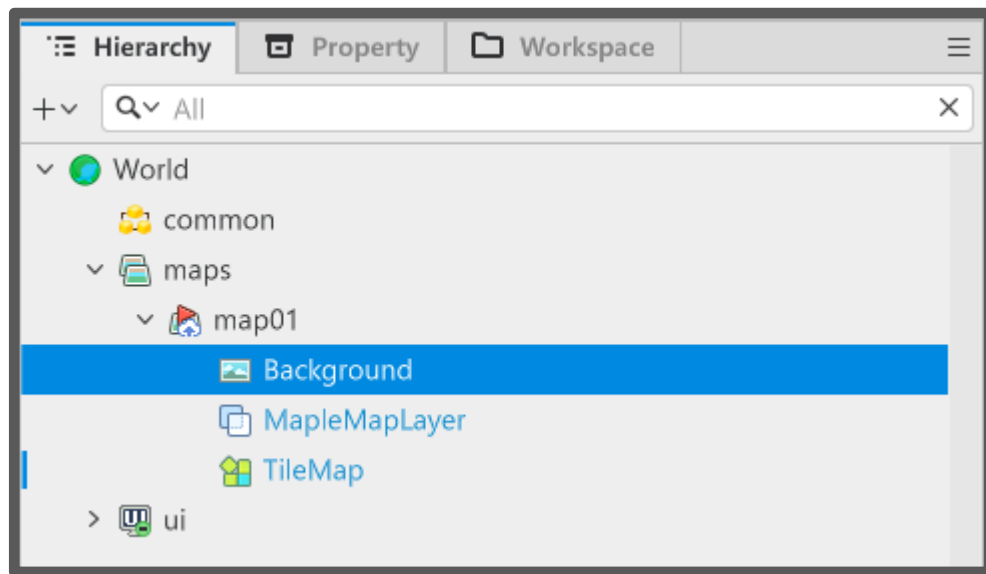
MapleMapLayer - 맵 레이어에 대한 설정

TileMap - 현재 맵 형태가 무엇인지 알려줌

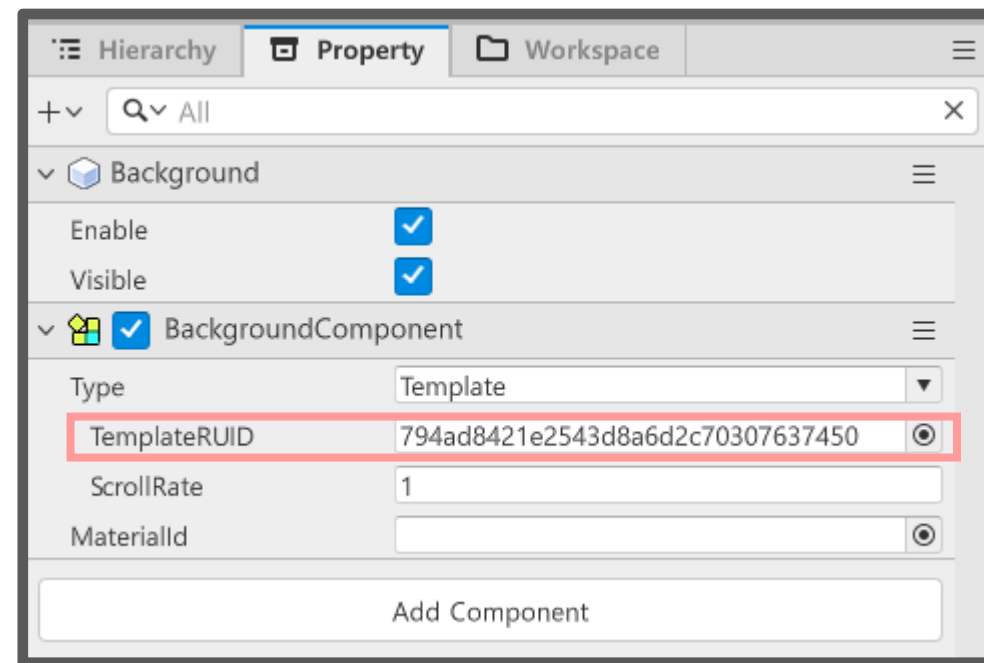
1. 맵 기본 구성
2. 배경 변경
3. 배경 음악 변경
4. 지형 배치
5. 맵 레이어

# 배경 변경

## 개요



현재 맵의 Background에서 Property 클릭



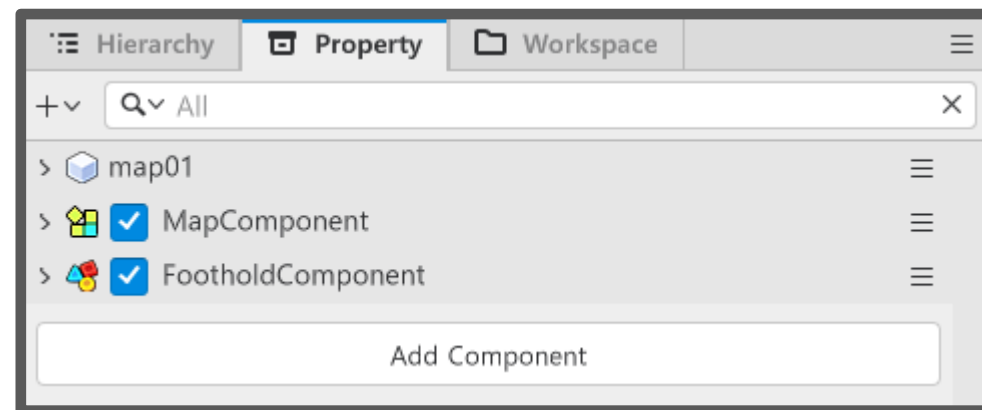
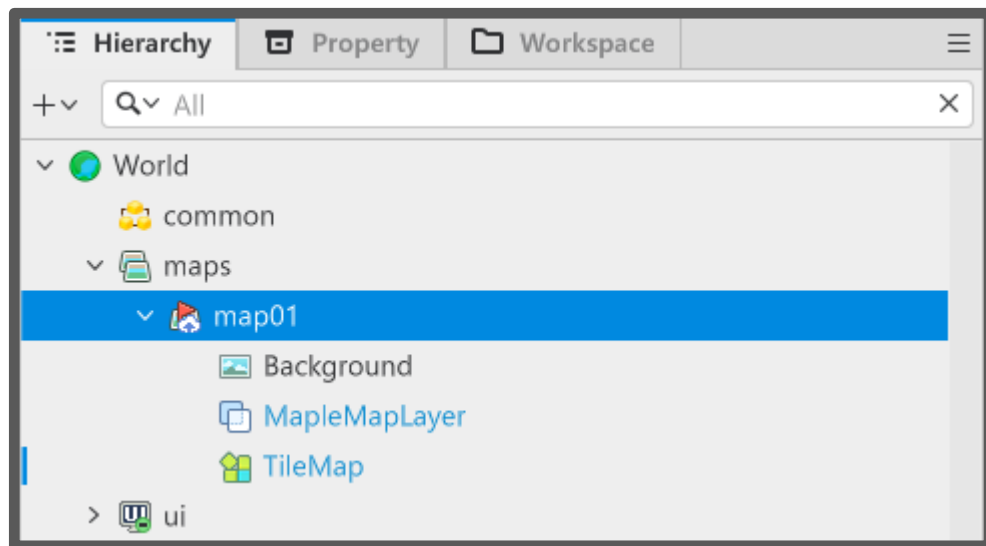
BackgroundComponent의  
TemplateRUID를 통해 변경

1. 맵 기본 구성
2. 배경 변경
3. 배경 음악 변경
4. 지형 배치
5. 맵 레이어



# 배경 음악 변경

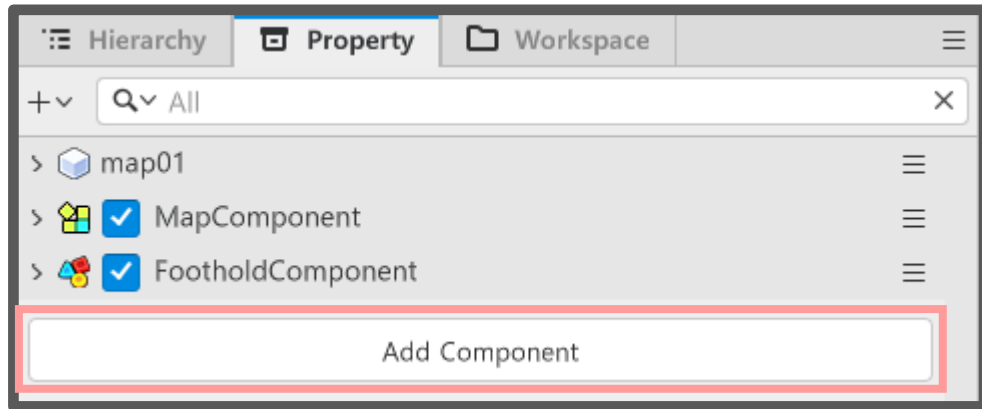
## 개요



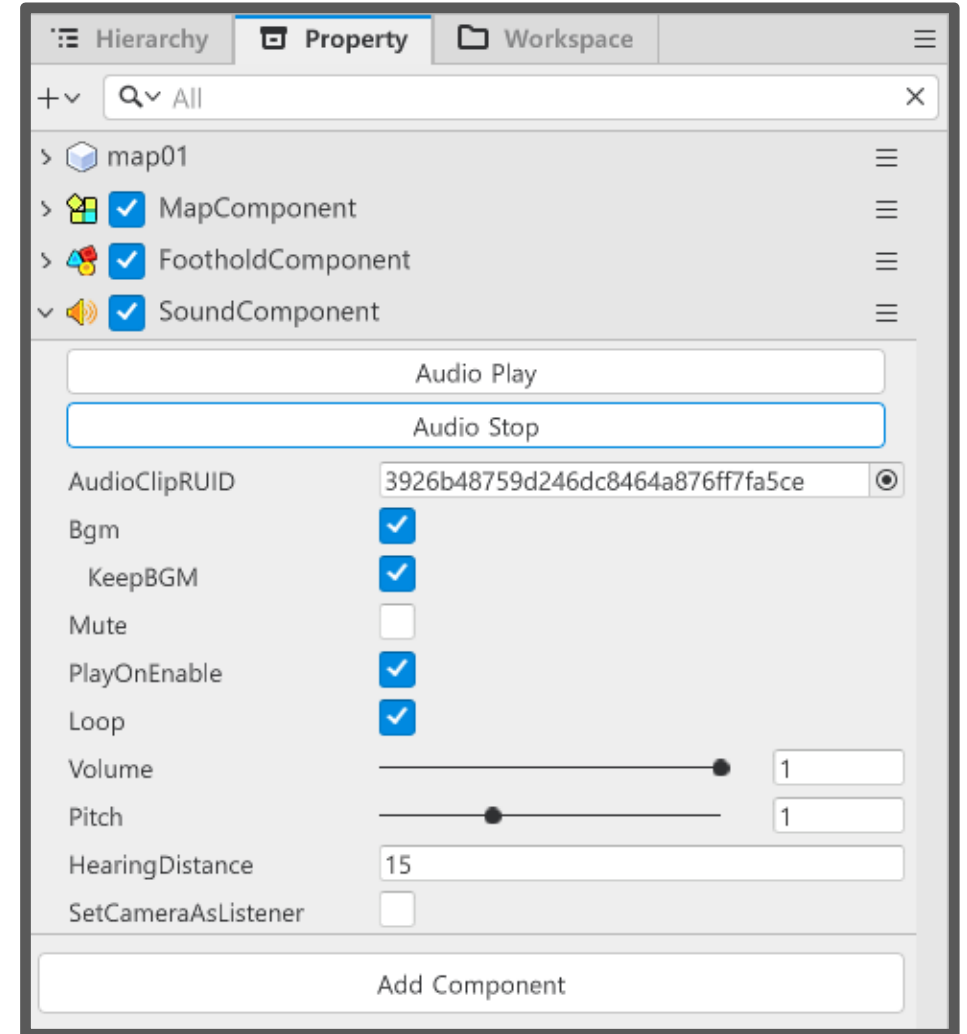
변경하고자 하는 맵의 Property 클릭

# 배경음악 변경

## 개요



Add Component 클릭 후 SoundComponent 추가



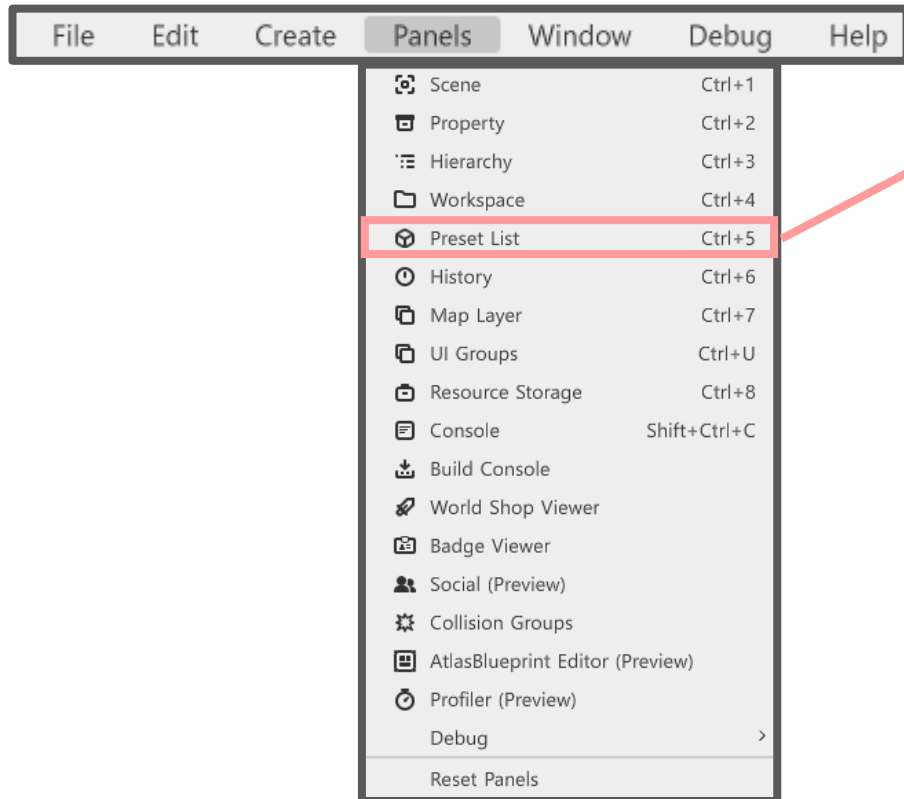
원하는 배경음악의 RUID 추가 후, 컴포넌트 설정

1. 맵 기본 구성
2. 배경 변경
3. 배경 음악 변경
4. 지형 배치
5. 맵 레이어

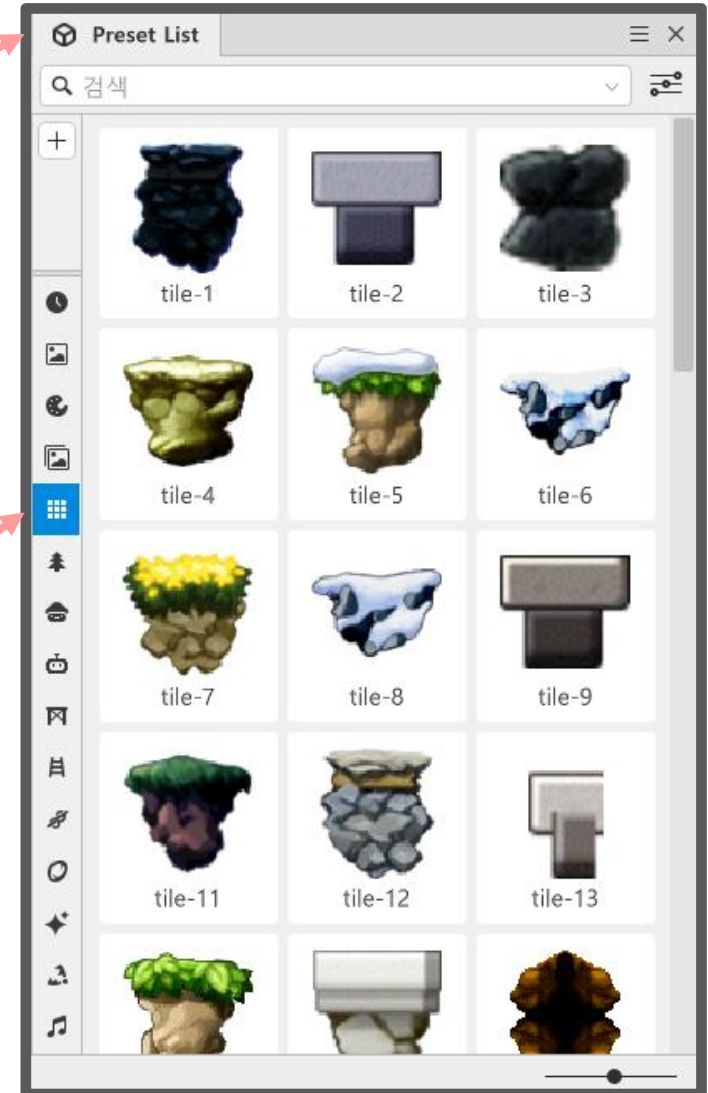
# 지형 배치

## Tile 메뉴 불러오기

메뉴의 Panels -> Preset List 클릭

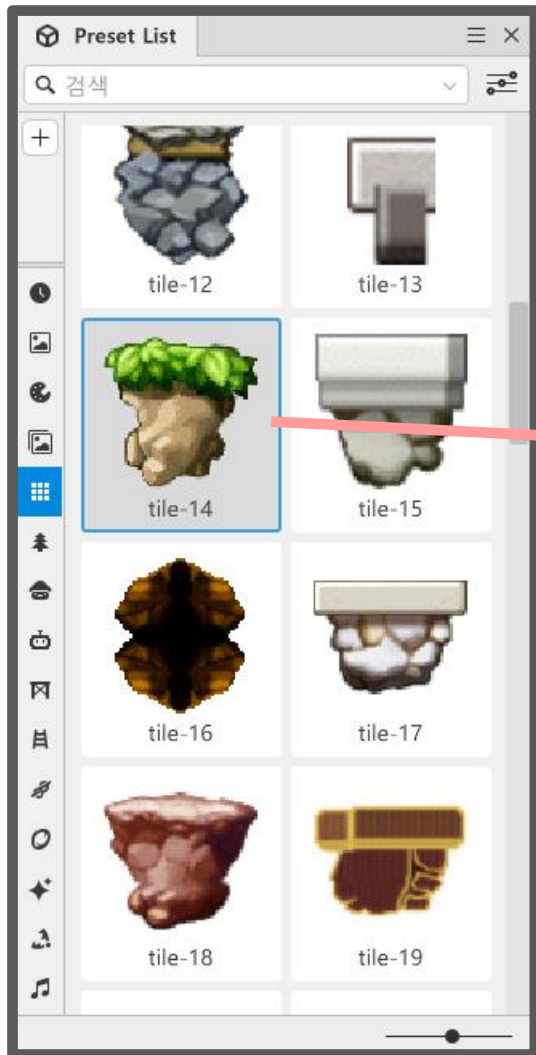


Preset List의 Tile 항목에서  
지형 배치 도구 사용 가능



# 지형 배치

## Tile 배치

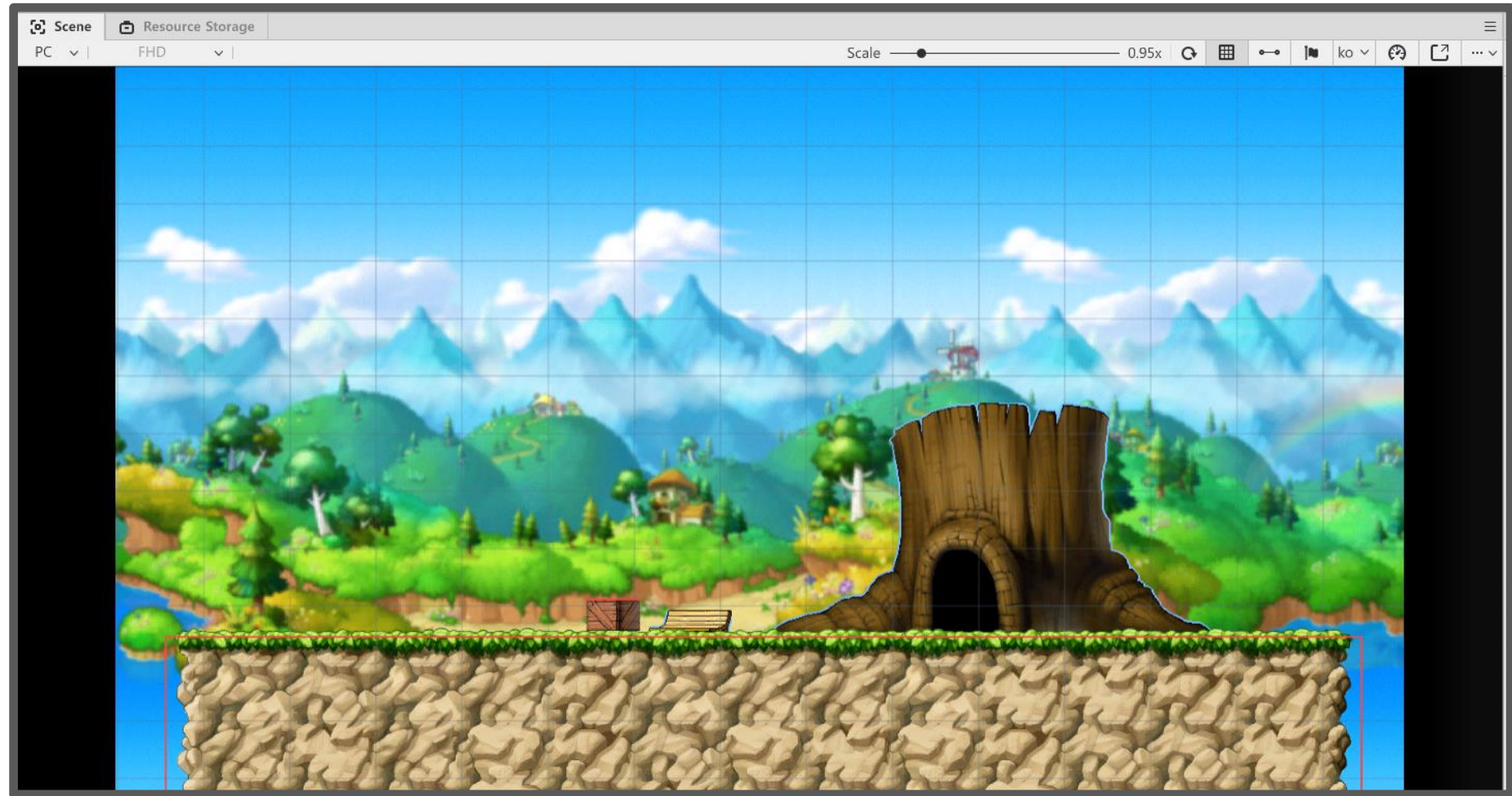
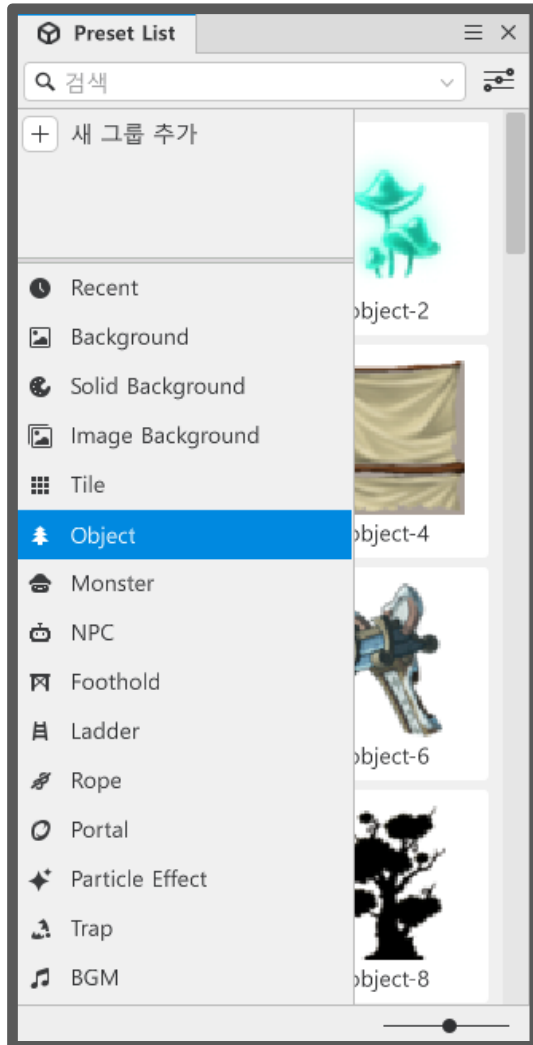


Tile 선택 후 Scene에 클릭 및 드래그 하여 지형 배치



# 지형 배치

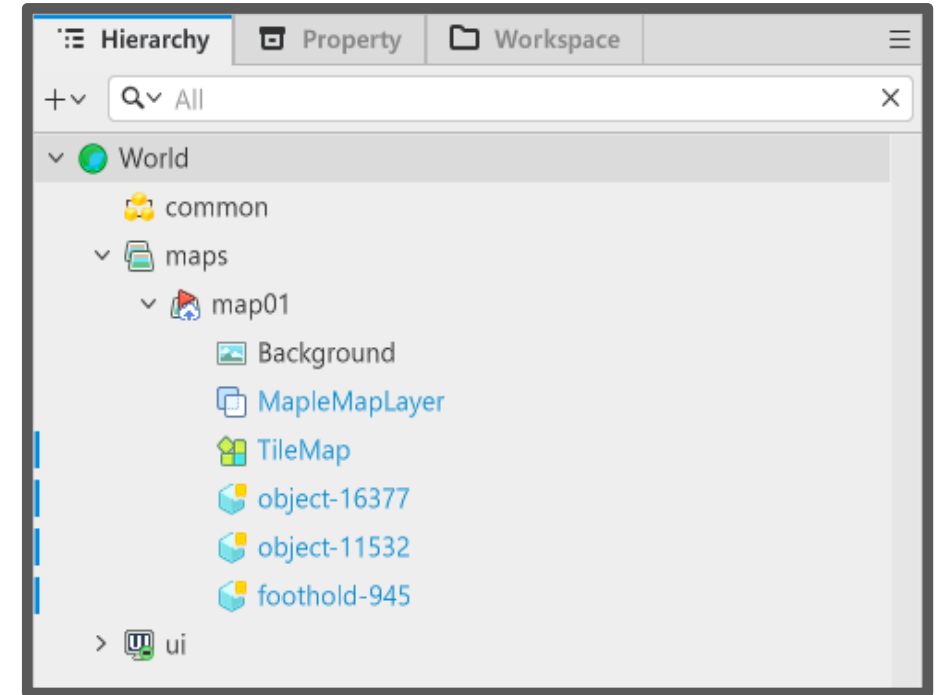
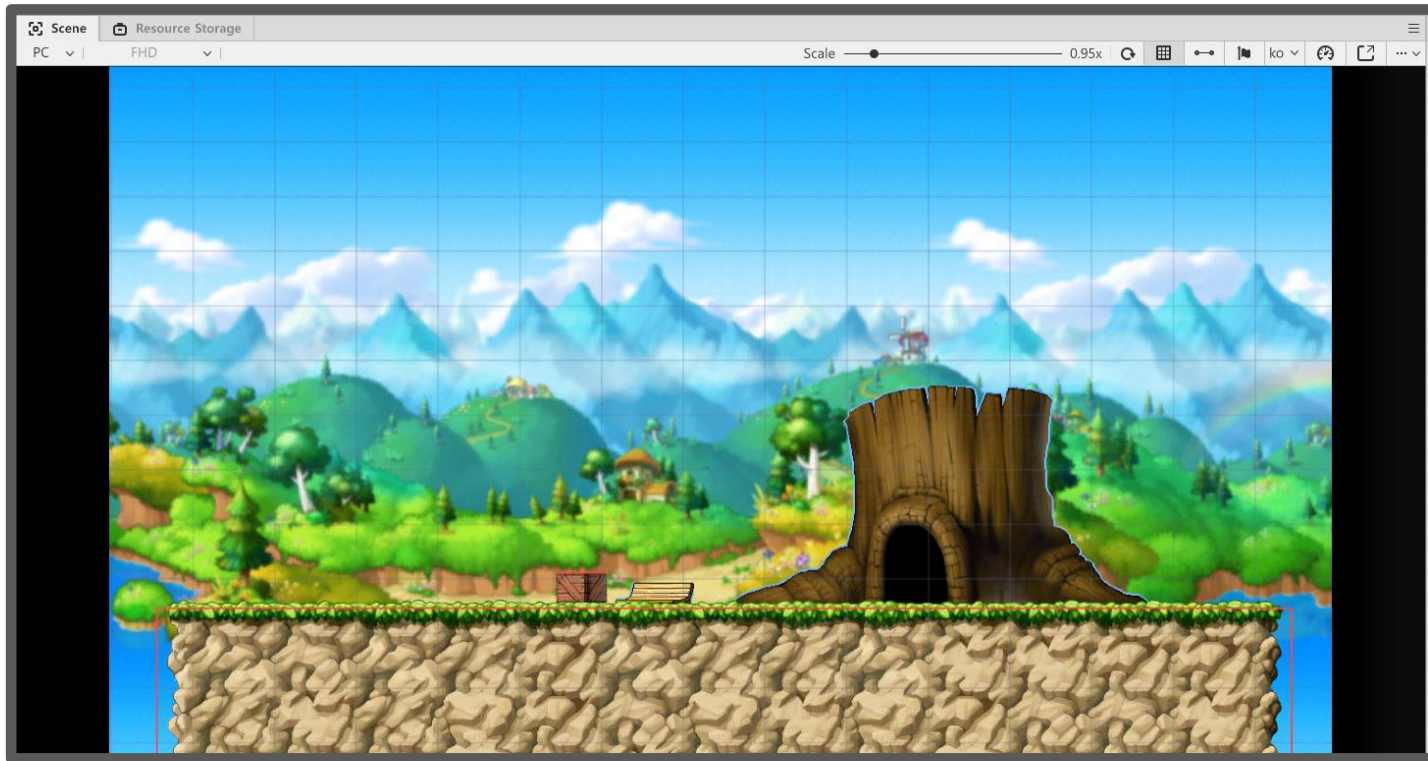
## 오브젝트 배치



Object, Foothold, Ladder, Rope등을 이용하여  
오브젝트를 배치할 수 있다.

# 지형 배치

## 오브젝트 배치



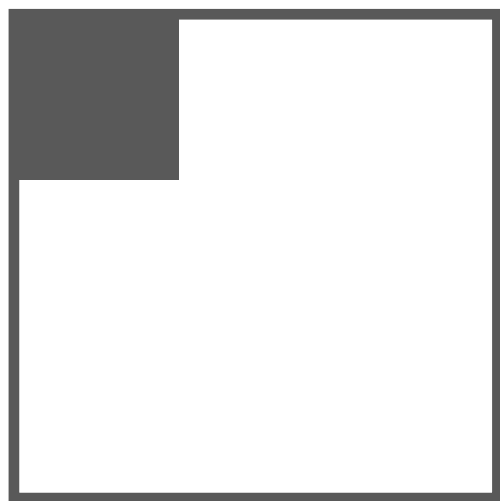
배치된 오브젝트는  
맵의 자식 엔티티로 종속 된다.

1. 맵 기본 구성
2. 배경 변경
3. 배경 음악 변경
4. 지형 배치
5. 맵 레이어



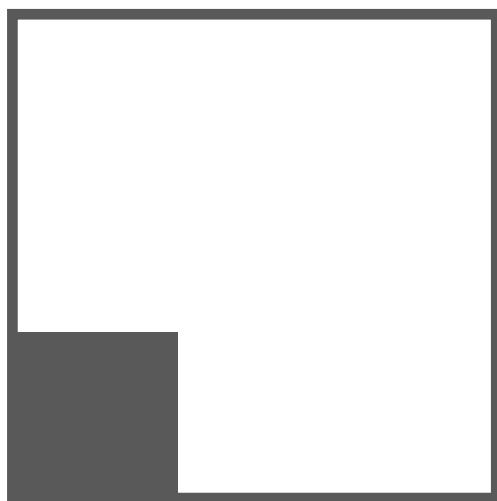
# 맵 레이어

## 맵 레이어란?



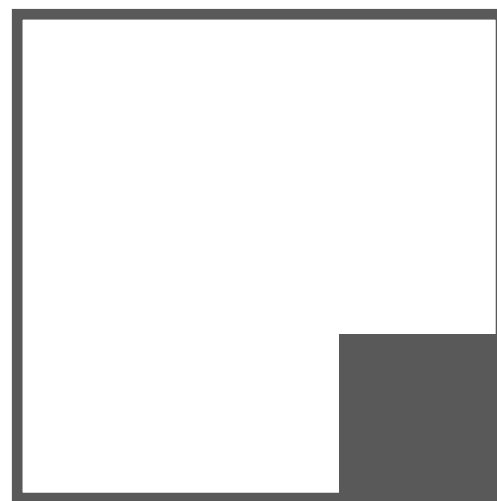
맵 레이어 1

+



맵 레이어 2

+



맵 레이어 3

=



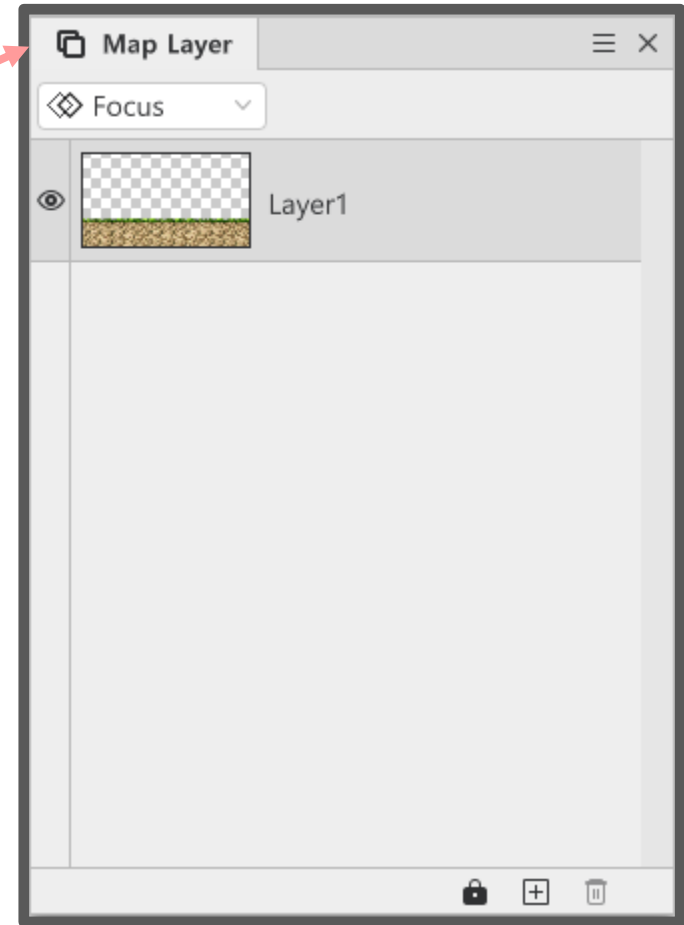
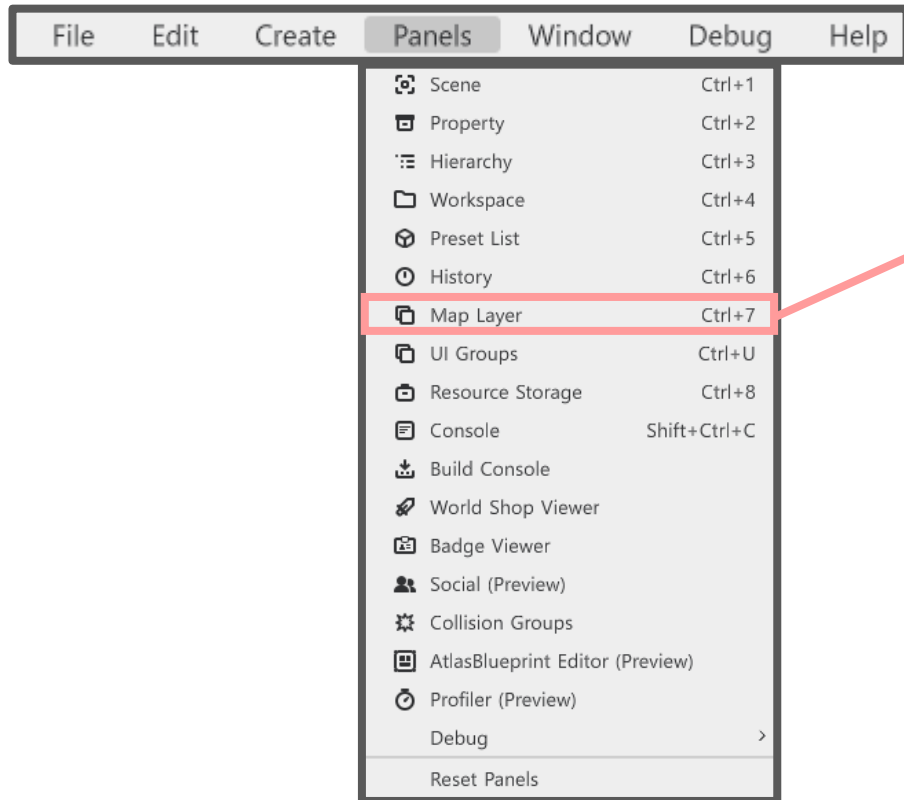
최종 맵

맵 레이어를 이용하면  
맵을 객체화 시켜 작업할 수 있다.

# 맵 레이어

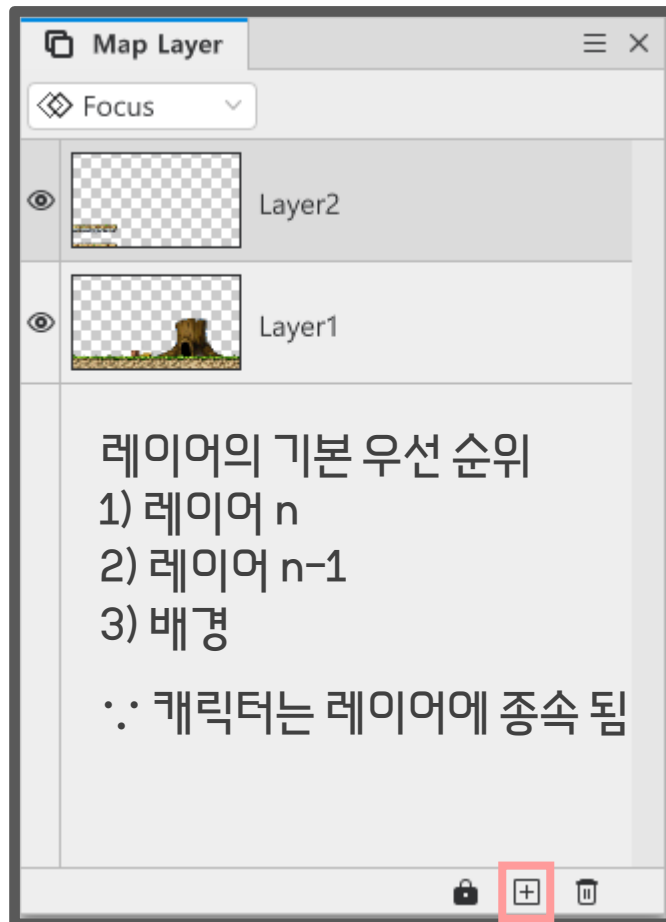
## 맵 레이어 메뉴 불러오기

메뉴의 Panels -> Map Layer 클릭

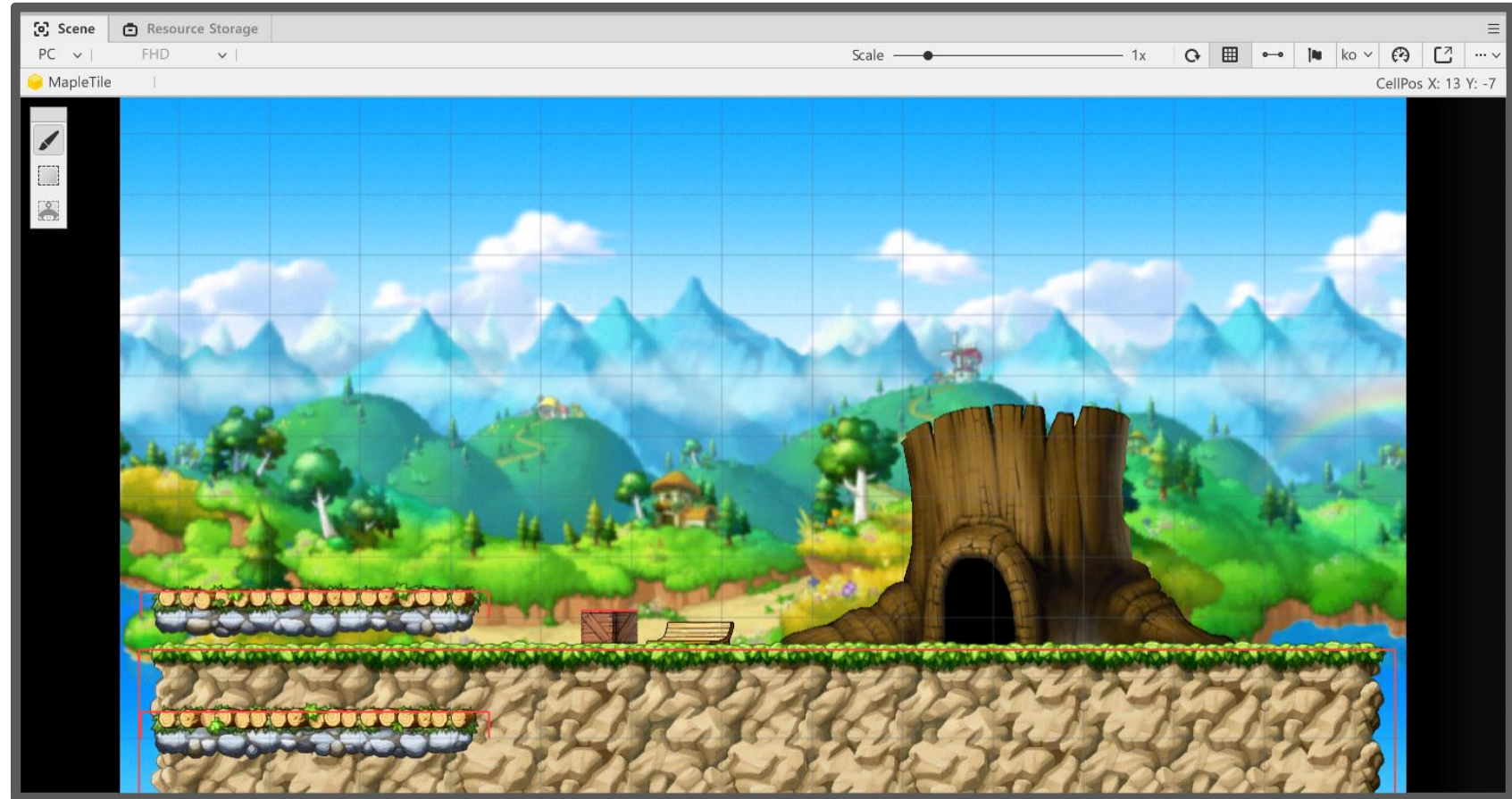


# 맵 레이어

## 맵 레이어 추가



버튼 클릭 시 레이어 추가



# 감사합니다

구선생 로보틱스

