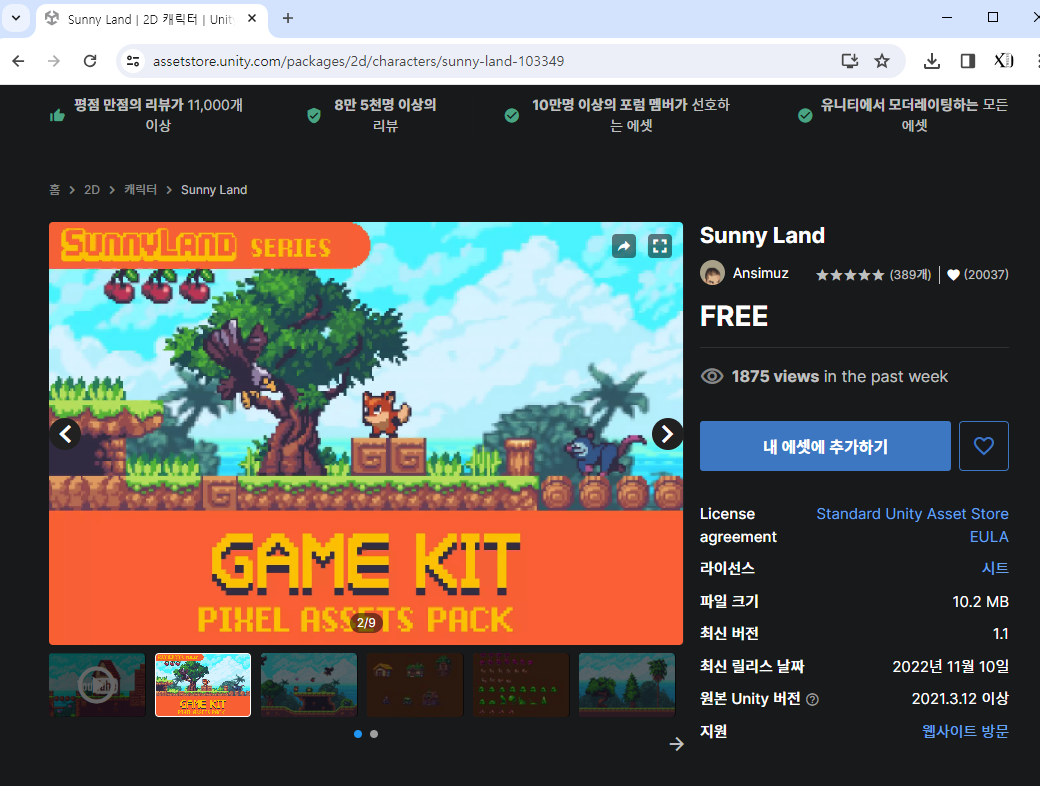
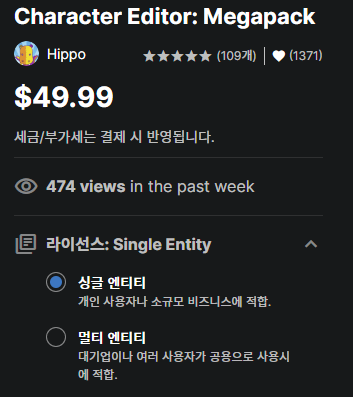
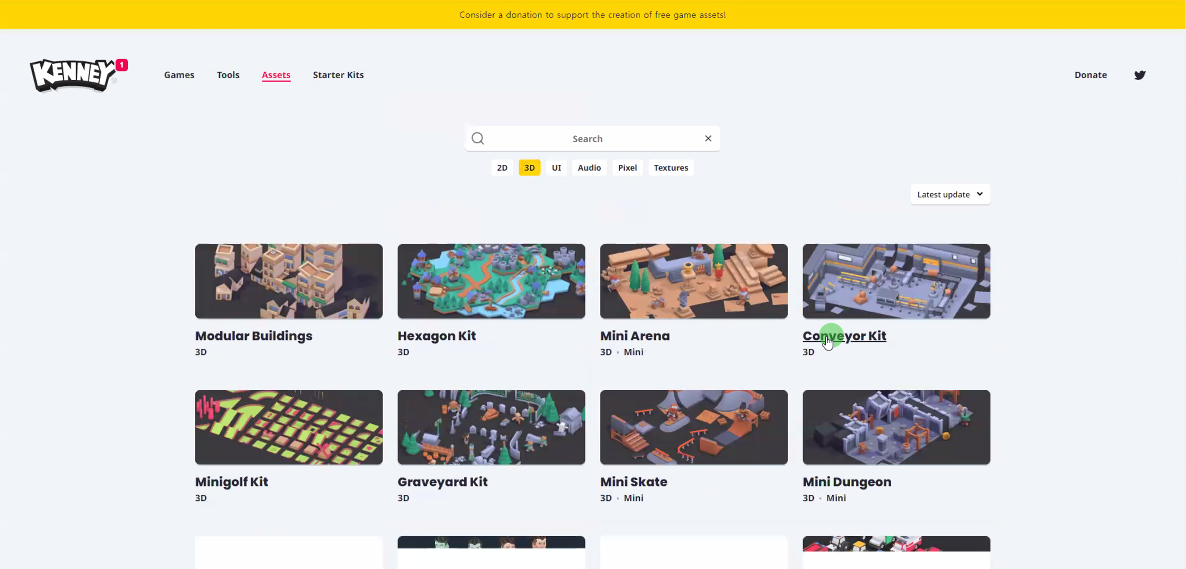


씬을 로딩하기 전에 바로 호출할 수 있도록 해주는 함수. 이를 통해 게임메니저 싱글톤을 바로 사용할 수 있도록 도와줄 수 있다.

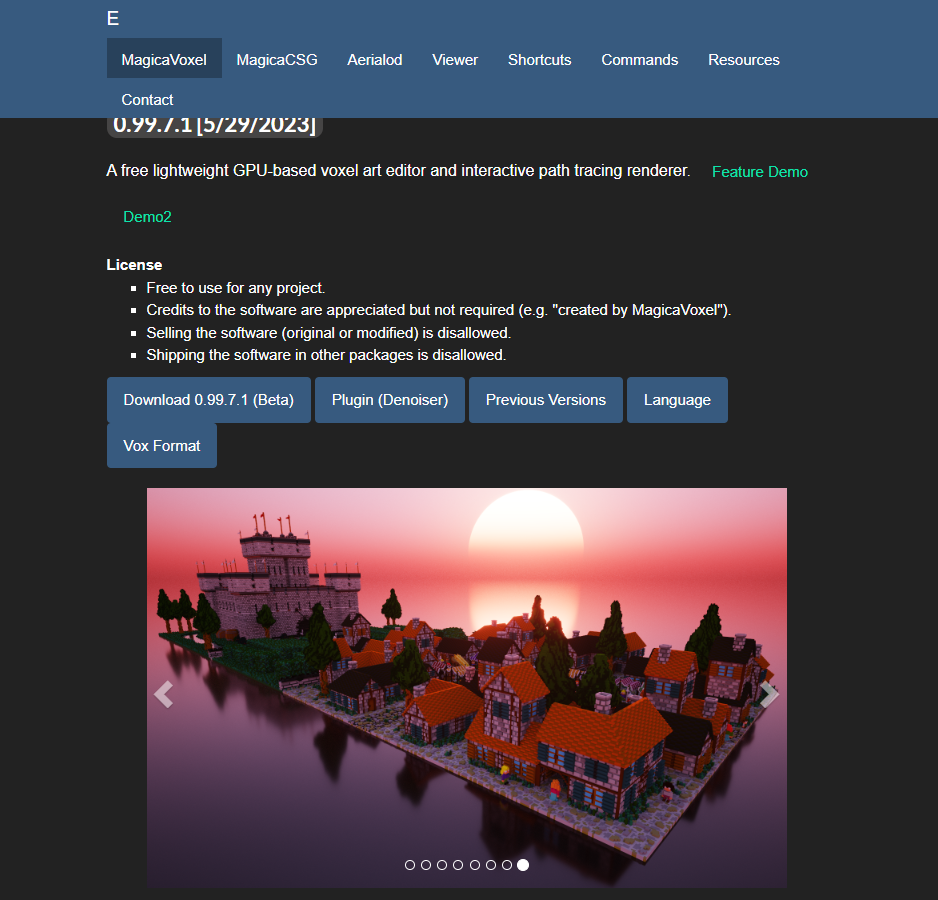


Asset구매시 License부분에 대하여 잘 숙지해야 되는 것이 중요하다.

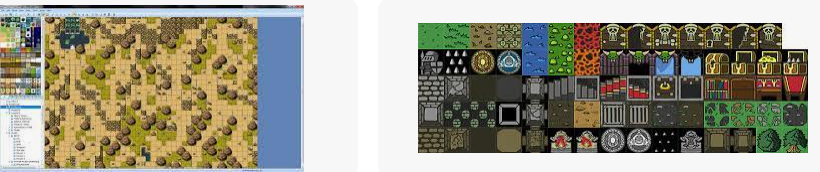
구매중 싱글 엔티티, 멀티 엔티티등 한명당 하나/ 한 에셋으로 여러명 공유가능으로 상품이 나누어져 있을 수도 있다.



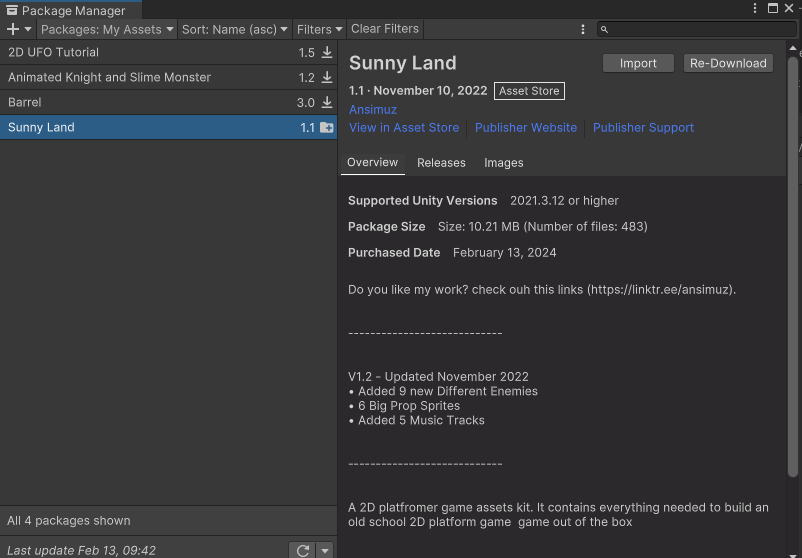
무료 에셋 베포 사이트도 많이 사용하면 좋다.



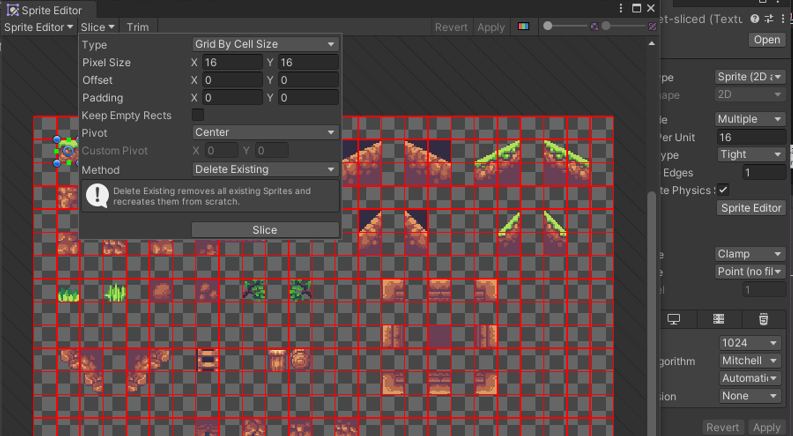
매직카 복셀 MagicaVoxel을 이용해 자신이 원하는 픽셀, 3D픽셀 스프라이트를 만들어 사용할 수도 있다.



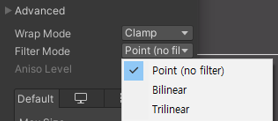
타일맵 : 맵구성이 타일의 종류만 있다면 여러 유형의 타일만 만들고 이를 조합하는 방식으로 맵을 만드는 방식



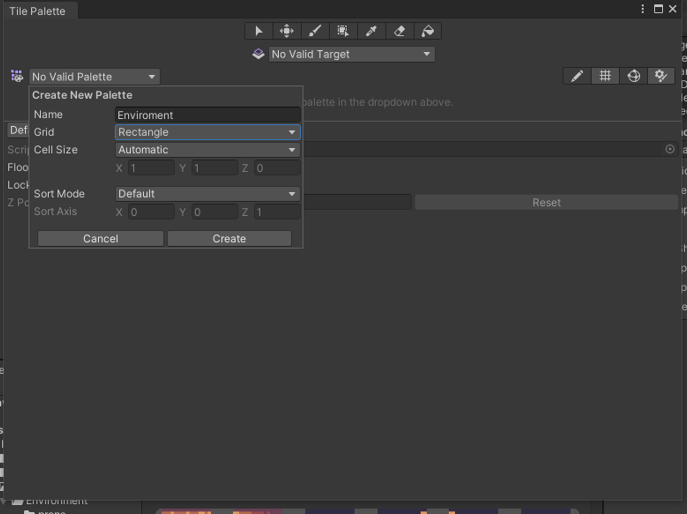
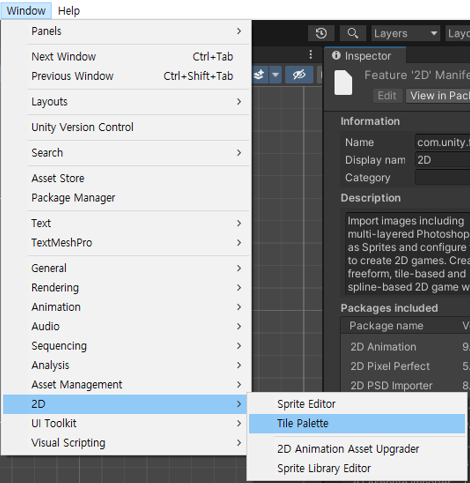
에셋을 다운로드 했다면 PackageManager에서 import할 수 있다.



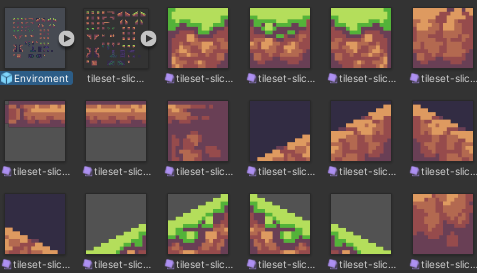
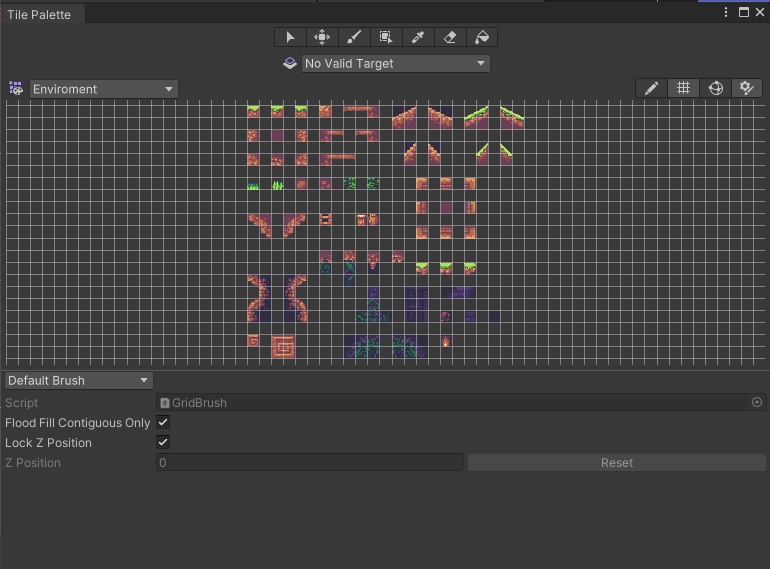
처음 타일맵을 받았다면 slice를 pixel size로 나누어 slice하면 된다. (이는 아트팀이 지정한 픽셀크기로 자른다.)



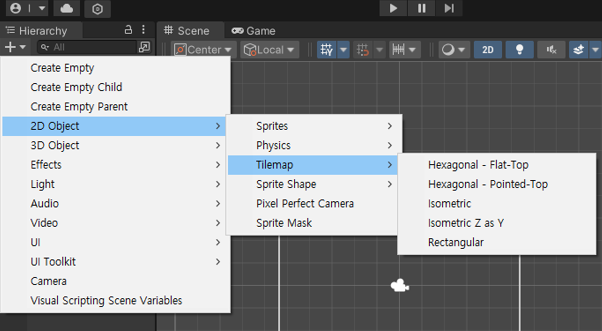
픽셀단위로 만들어져 있기에 point로 설정하는 것을 권장

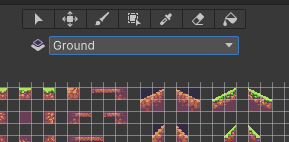


Tile Pallet에 slice한 타일 맵을 올리면

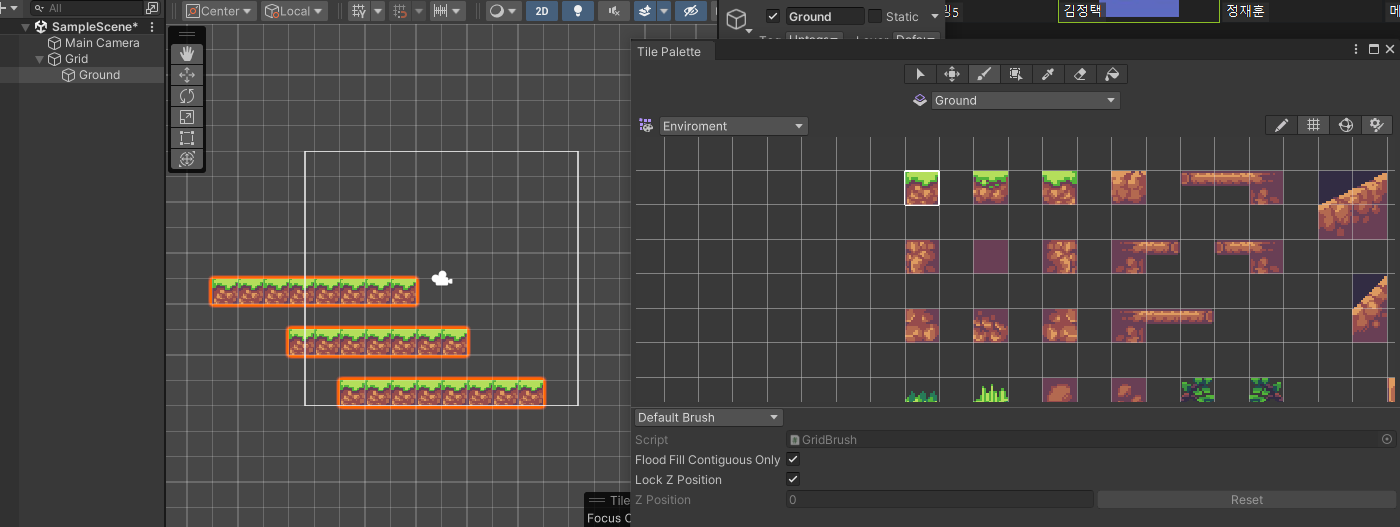


TileSet를 만들어준다.

이후 2D Object -> TileMap를 플랫폼을 만들 수 있다.



만들었다면 Tile Pallet에 이처럼 어디에 그릴지가 나온다.



원하는 타일을 선택후 마우스로 드래그해서 맵을 그릴 수 있으며, shift + 마우스로 지울 수도 있다.