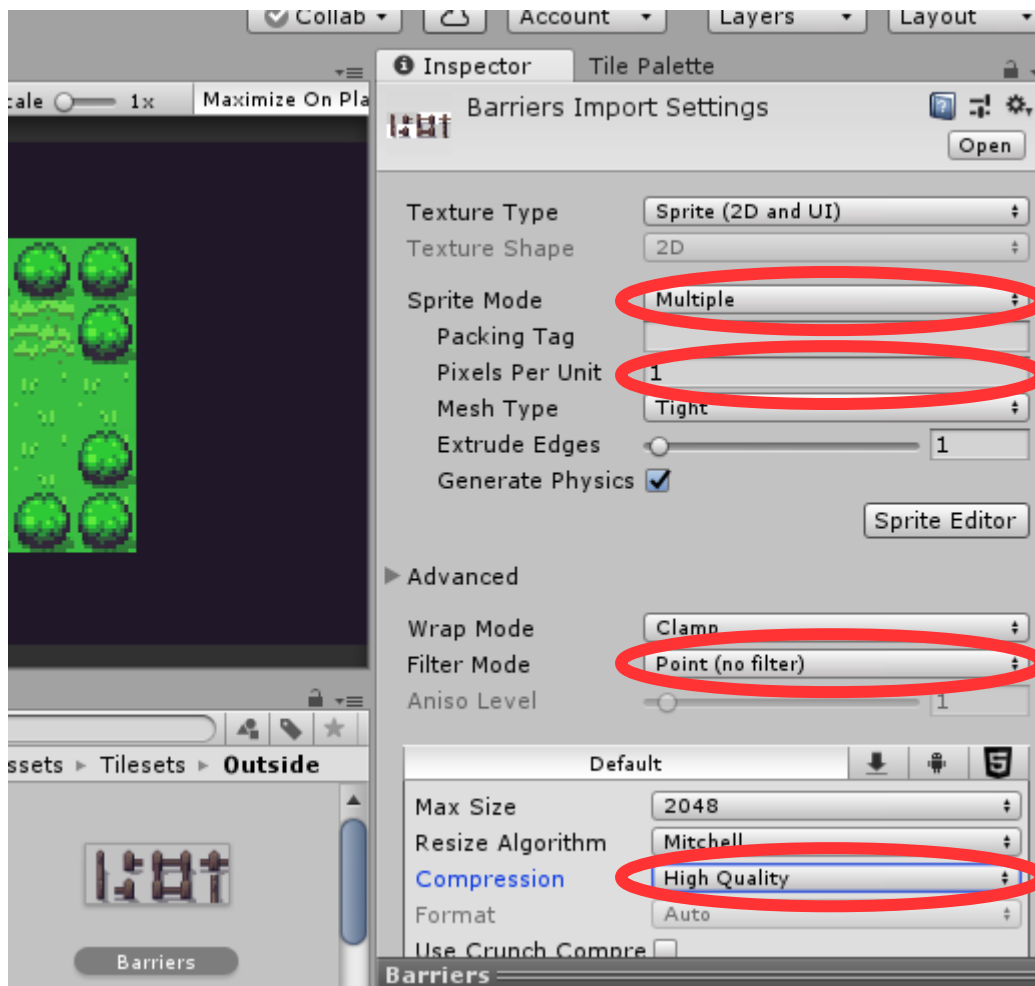


## Prix Label[i] 2019

### Créer ses propres *Tile Palettes*

- Voyons sur un exemple, pas à pas, comment créer ses propres tile palettes.
- Récupérez le fichier Barriers.png, puis copiez le dans le repertoire Assets/Tilesets/Outside de votre projet.
- Dans l'onglet *project* d'Unity, cliquez sur ce fichier. Puis modifiez les propriétés comme ceci :
  - Passez *sprite mode* à *multiple* (cela signifie que votre image contient en réalité plusieurs sprites à découper)
  - Passez *Pixel per unit* à 1 au lieu de 100 (cela signifie qu'un pixel de votre image sera représentée par un pixel sur la caméra) (une valeur plus grande permet d'avoir des images de plus haute résolution, ce qui n'est pas notre cas ici)
  - Passez *Filter Mode* à *Point (no Filter)* et *Compression* à *High quality*.

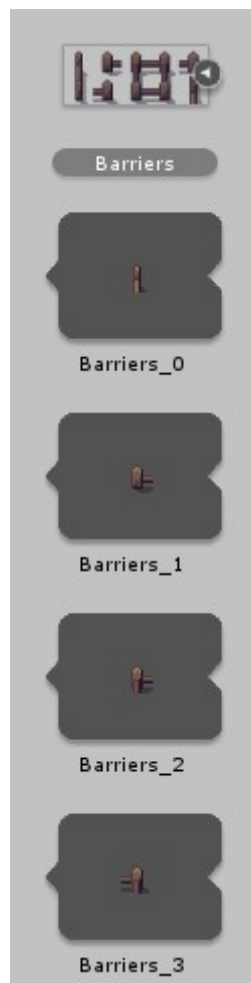


- Cliquez sur *Apply*.

- Ensuite cliquez sur *Sprite Editor*.
- Cliquez sur *Slice* et sélectionnez le type *Grid by cell size*.
- Mettez X à 16 et Y à 16, puis cliquez sur *Slice* (on utilise ces valeurs car chaque sprite dans cette image, ainsi que dans le reste du projet, font 16 pixels en largeur et 16 pixels en hauteur).



- Cliquez sur *Apply* et fermez la fenêtre.
- Maintenant, si vous cliquez sur la petite flèche à côté de votre image *Barriers* dans l'onglet *project*, vous devez voir l'ensemble des sous-sprites.



- Cliquez sur l'onglet *Tile Palette*, puis déroulez le menu des palettes existantes. Choisissez *Create New Palette*.
- Appelez la *Barriers*, et pour *Cell Size*, mettez *Manual*, puis X à 16 et Y à 16 (Z reste à 0).
- Choisissez le répertoire Assets/Palettes existant pour sauvegarder votre nouvelle palette.
- Enfin, glissez votre image *Barriers* dans votre nouvelle palette, et choisissez le répertoire Assets/Tiles/Outside pour la sauvegarde de vos *tiles*.
- Vous devez obtenir cela



- Vous pouvez maintenant utiliser ces tiles pour dessiner vos mondes.
- Libre à vous maintenant d'ajouter vos propres images.