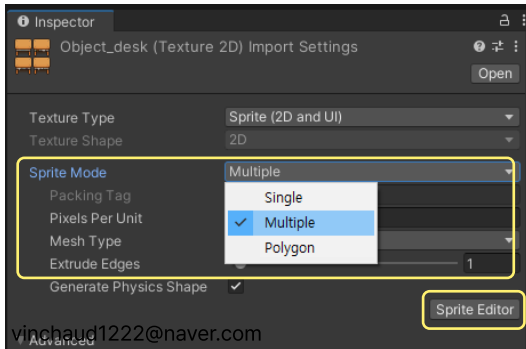


UNITY PIXEL SPRITE SHEET

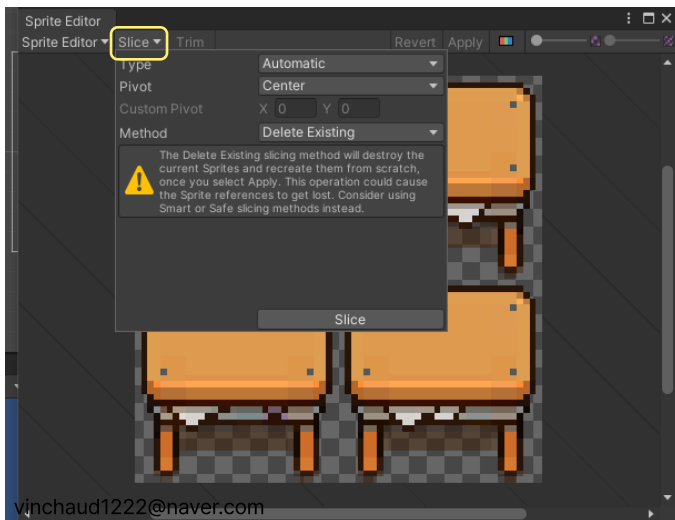
적용법

1. Project 창 안에 스프라이트 이미지 파일을 드래그-드롭합니다.
2. 추가된 이미지 파일을 클릭하면 Inspector 창이 뜹니다.

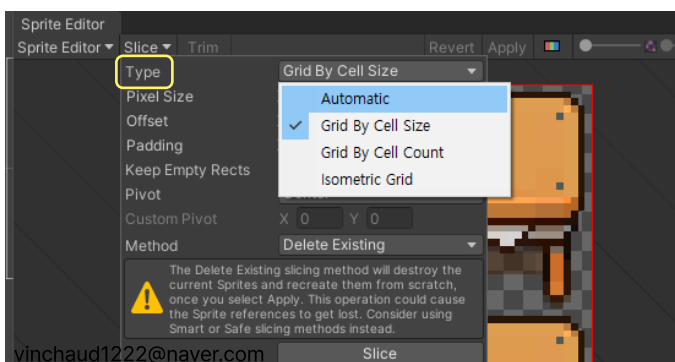
3. **Sprite Mode**의 **Single**을 **Multiple**로 바꾸어줍니다.
→ sprite를 slice 할 수 있게 됩니다



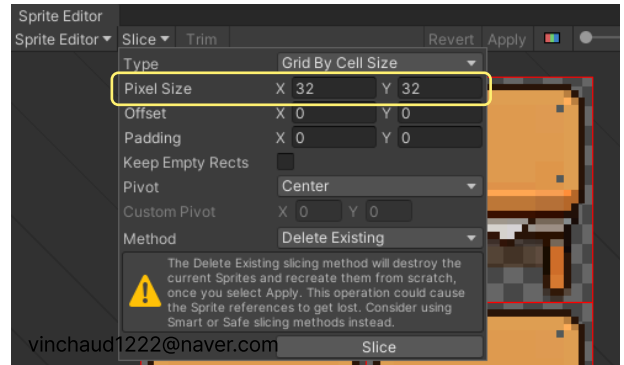
4. 오른쪽 밑의 **Sprite Editor**을 클릭하면 다음과 같은 창이 뜹니다.
왼쪽 위의 **Slice**를 눌러주세요.



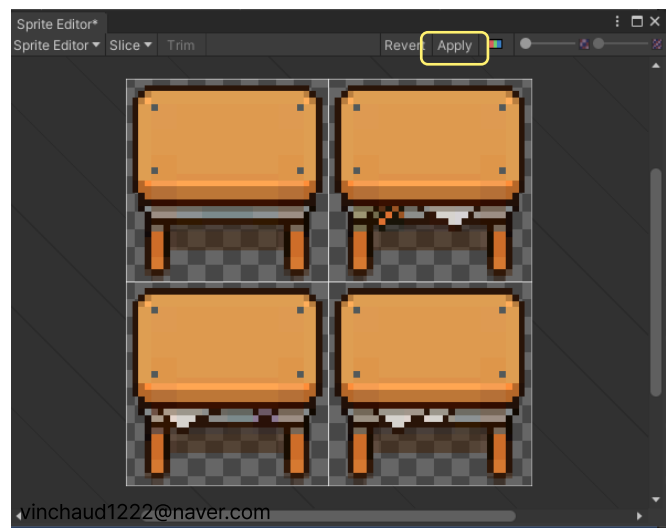
5. **Type**의 **Automatic**을 **Grid By Cell Size**로 바꿔주세요.
→ 사용자 지정 cell size로 sprite를 쪼갤 수 있습니다.



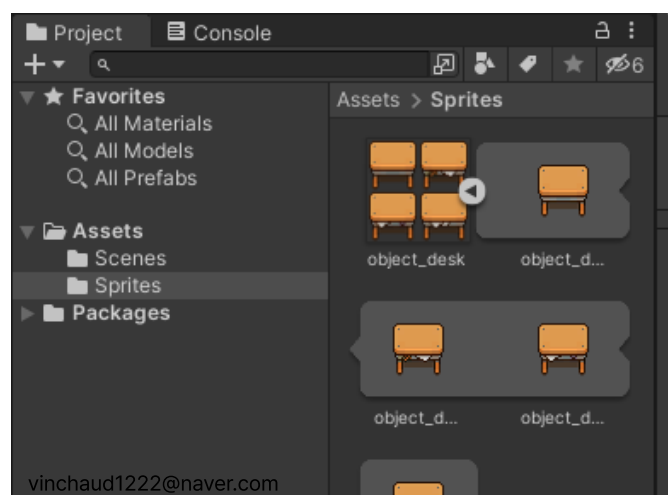
6. **Pixel Size** 설정 후 **Slice** 버튼을 눌러주세요.



7. 다음과 같이 절단선을 볼 수 있습니다.
오른쪽 위의 **Apply**를 눌러 적용시켜주세요.

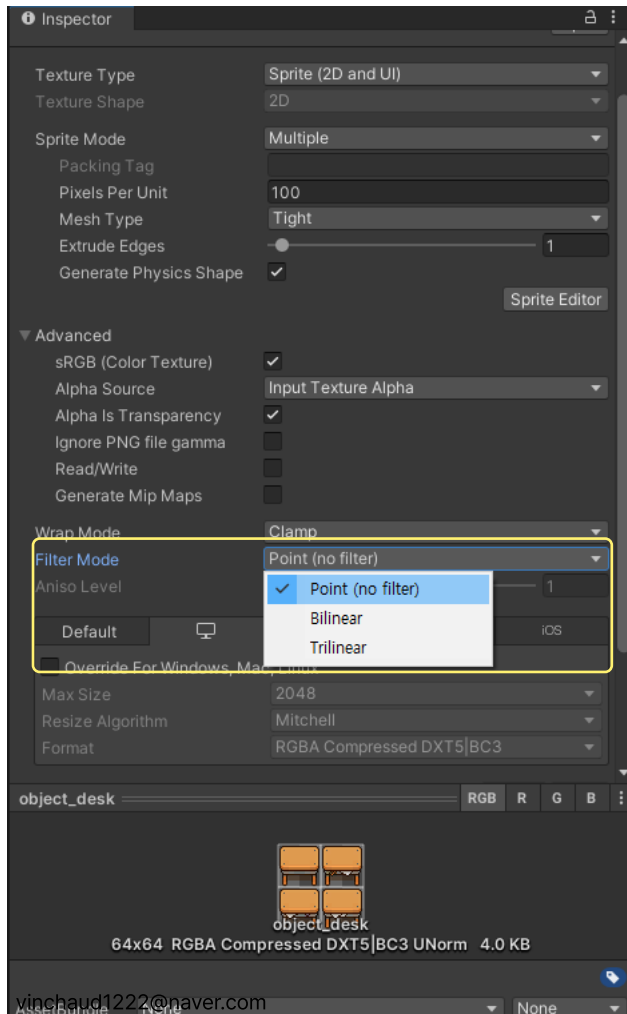


8. 다음과 같이 나뉘어진 sprite를 확인할 수 있습니다.

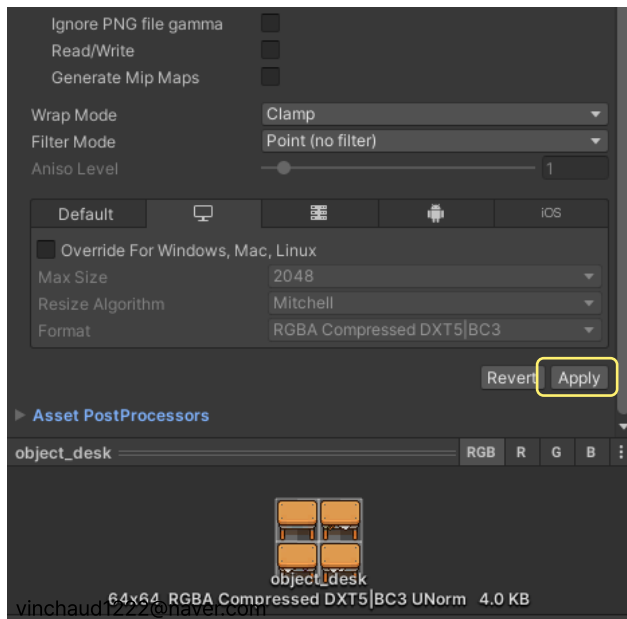


UNITY PIXEL SPRITE SHEET

9. **Inspector** 창으로 돌아와 **Filter Mode**의 **Bilinear**을 **Point**로 바꿔줍니다.
→ 흐렸던 픽셀이 선명해집니다.



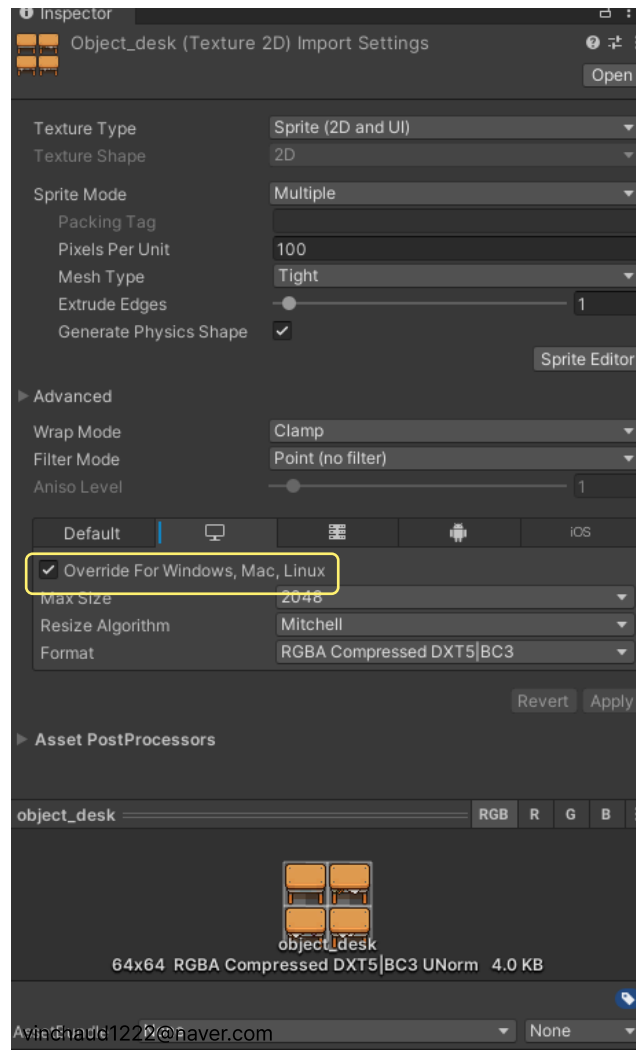
10. **Inspector** 최하단의 **Apply**를 누르면 변경사항이 적용됩니다.



11. Project의 이미지를 **Scene**에 드래그-드롭하여 확인합니다.
픽셀의 **컬러가 뭉개져 있는** 것을 확인 할 수 있습니다.

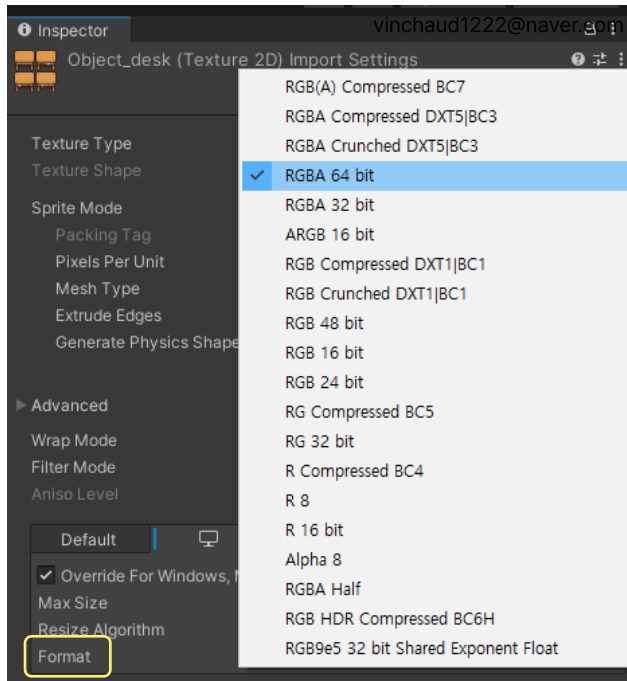


12. **Inspector** 하단의 **Advanced**로 이동합니다.
Override For Windows...를 **체크**합니다.
→ 하위의 Max Size, Resize Algorithm, Format을 변경할 수 있게 됩니다.

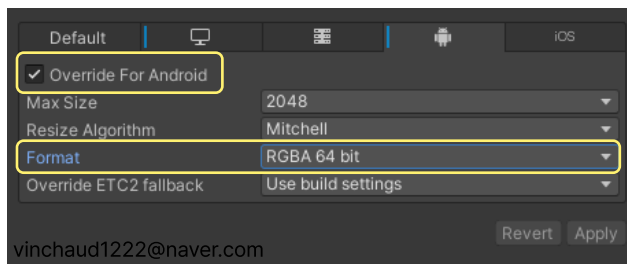


UNITY PIXEL SPRITE SHEET

13. **Format**의 **RGBA Compressed...**를 **RGBA 64bit** 로 바꿔줍니다.



안드로이드의 경우 아래와 같이 설정합니다.



14. **Apply**를 눌러 적용시키면 원본과 같은 스프라이트 이미지를 확인할 수 있습니다.

