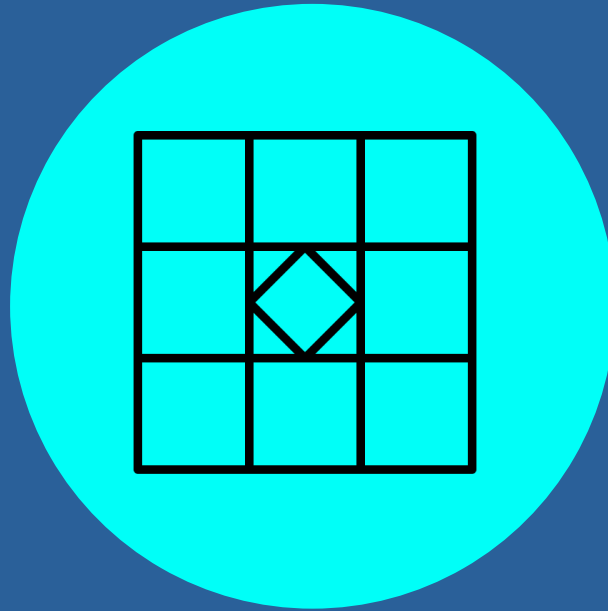


Design(s) du jeu vidéo



Ajouter une « tile palette »

Raphaël Marczak
03/11/2020

Voyons sur un exemple, pas à pas, comment créer vos propres *tile palette*.

Récupérez le fichier *Barriers.png*, puis copiez le dans le repertoire *Assets/Tilesets/Outside* de votre projet.

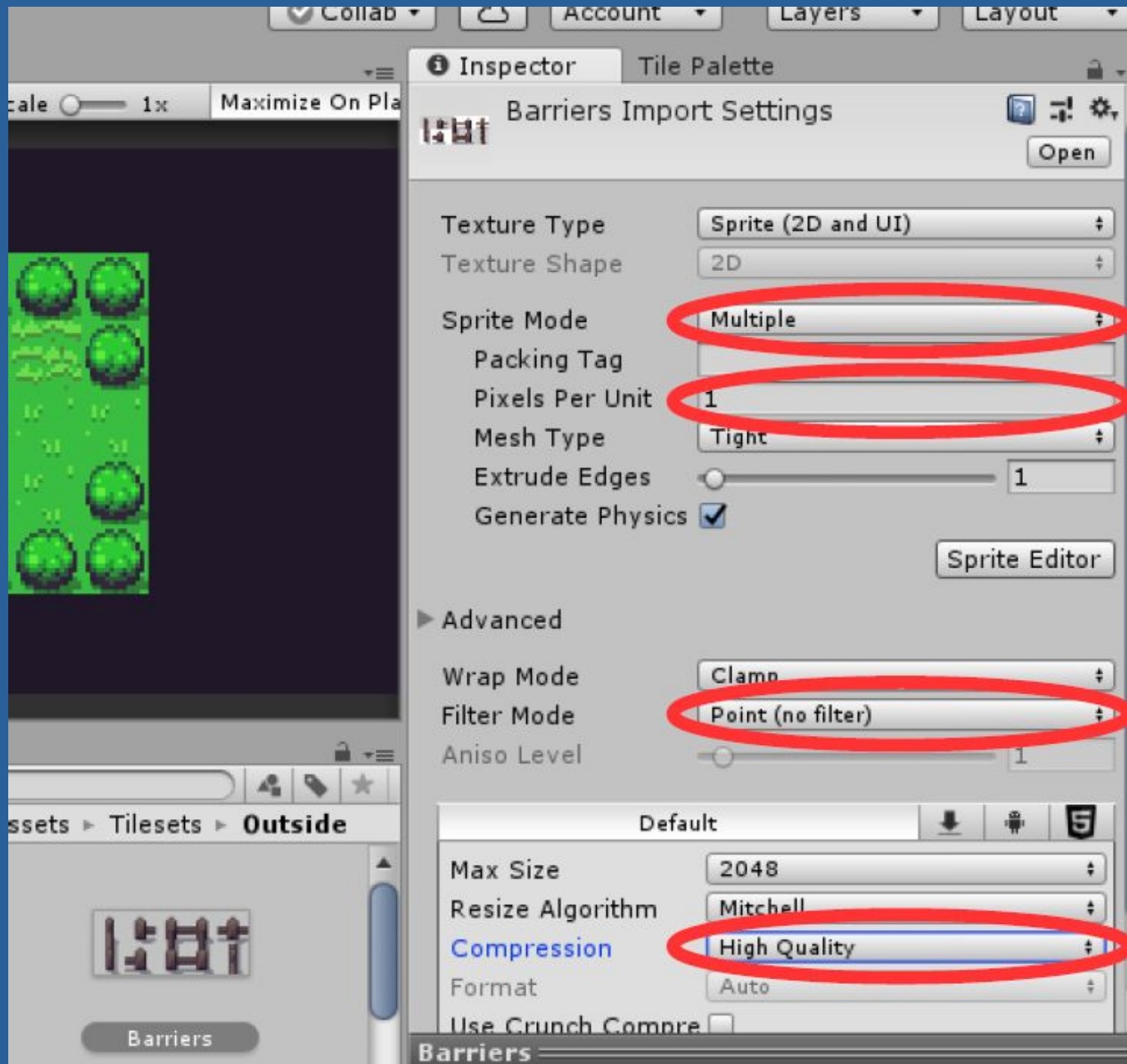
Dans l'onglet project d'Unity, cliquez sur ce fichier. Puis modifiez les propriétés comme ceci :

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*



Cliquez ensuite sur *Sprite Editor*

(Si Sprite Editor n'existe pas, allez dans « Windows/Package Manager », puis recherchez et installez « 2D Sprite »)

Cliquez ensuite sur *Sprite Editor*

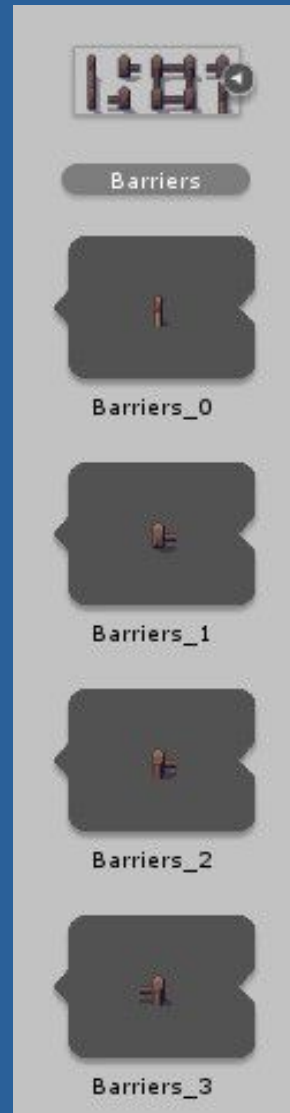
Cliquez sur Slice et sélectionnez le type Grid by cell size.

Mettez X à 16 et Y à 16, puis cliquez sur Slice (nous utilisons 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

En cliquant 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.

(Si Tile Palette n'existe pas, allez dans « Windows/Package Manager », puis recherchez et installez « 2D Tilemap Editor »)

Cliquez sur l'onglet Tile Palette, puis déroulez le menu des palettes existantes.

Choisissez Create New Palette.

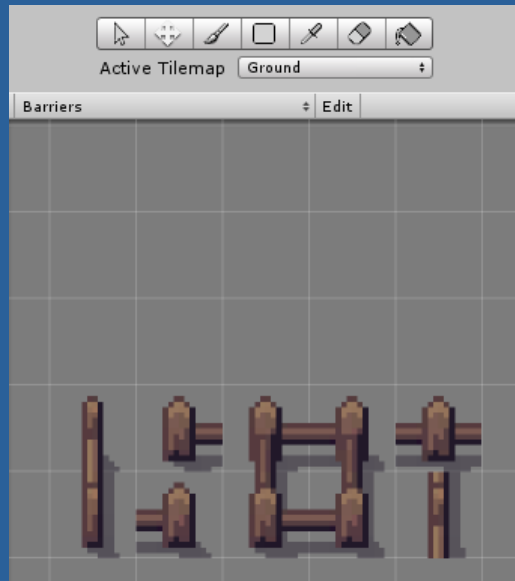
Appelez-la Barriers

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.

Glissez votre image Barriers dans votre nouvelle palette

Choisissez le répertoire Assets/Tiles/Outside pour la sauvegarde de vos tiles.



Vous pouvez maintenant utiliser ces tiles pour dessiner votre level-design.

Libre à vous maintenant d'ajouter vos propres images.

Credits Logo CC BY

tiles by Made by Made from the Noun Project