

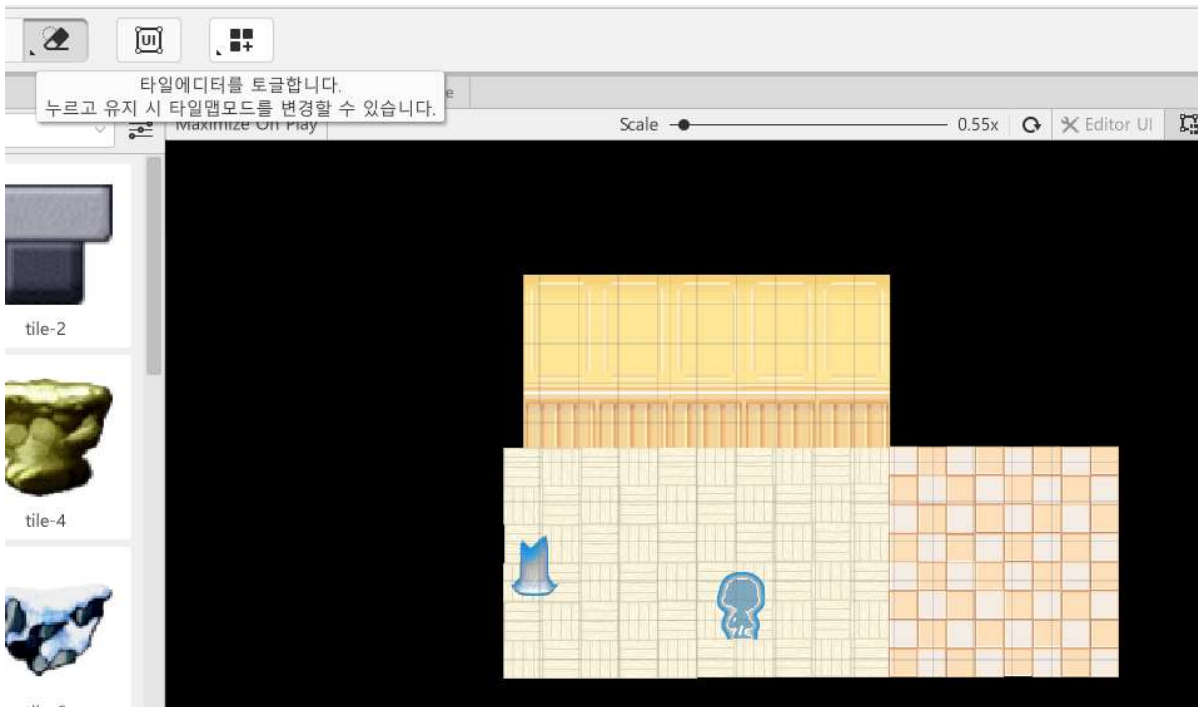
참고문서

<https://maplestoryworlds-developers.nexon.com/ko/docs/?postId=589>

<https://maplestoryworlds-developers.nexon.com/ko/resource/?postId=569> (영상 35:00~)

1. 타일에디터 활성화

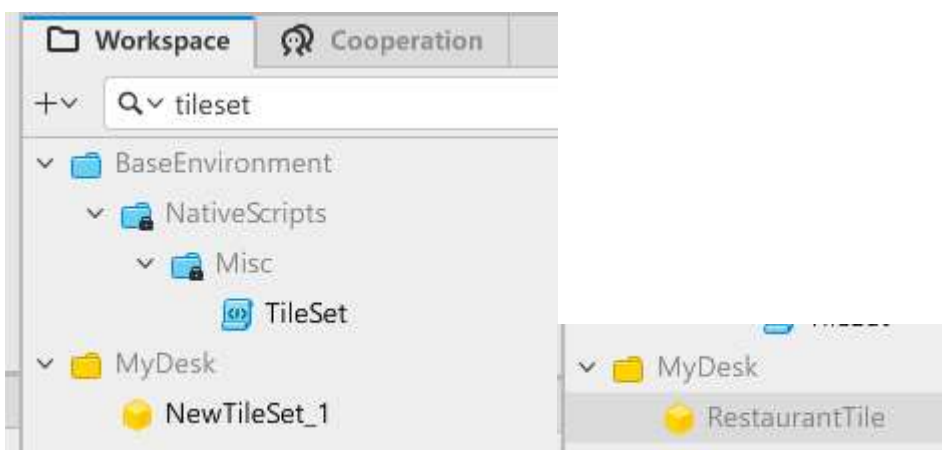
UI 버튼 옆에 타일에디터 클릭



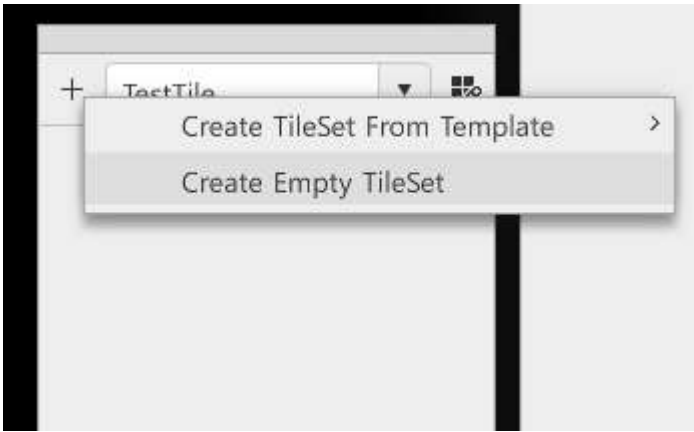
Workspace에 NewTileSet 생성됨

화장실 바닥 타일을 생각하면 이해가 쉬움, 이 타일들을 묶어서 관리하는 것이 NewTileSet

⇒ 타일의 용도나 컨셉에 따라 분류해서 관리



새로운 TileSet는 타일에디터에서 + 버튼 Create Empty TileSet으로 생성가능



2. TileSet에 원하는 타일을 추가하기

타일에디터 왼쪽 하단의 (사각형4개와 +모양의 아이콘)을 클릭 (사진 1참고)

Add ResourceStorage Image : MSW 리소스 탭에서 제공하는 기본 스프라이트 타일

Add Workspace Image : Workspace에 있는 Image를 타일로 가져오기 (지금 레스토랑 바닥에 깔려있는 타일 같은 외부에서 가져오는 이미지 종류)

Import Form Atlas Unpacker : 아틀라스를 잘라 추가 하기 (사진 2참고)

<https://maplestoryworlds-developers.nexon.com/ko/docs/?postId=687> (아틀라스 자르는 법)



[사진1 타일추가하기]

[사진2 Atlas 자르기]

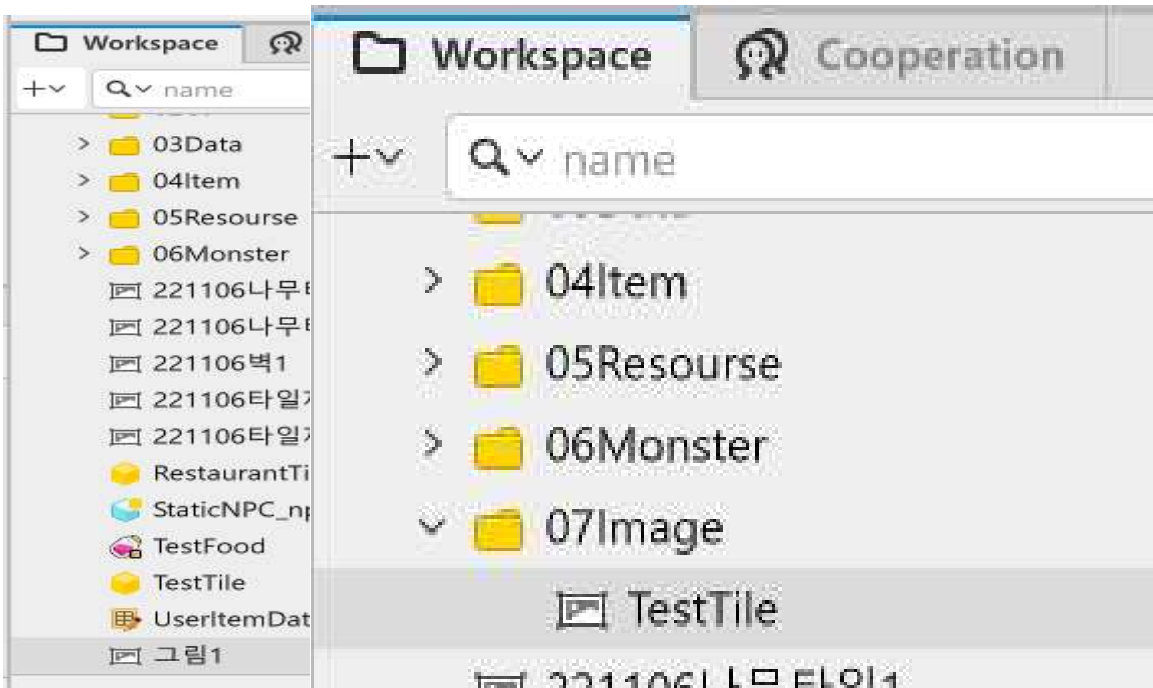
⇒ 타일 에셋이 있다면 Atlas로 잘라서 사용하는게 편하거 같아요

3. Add Workspace Image 방법

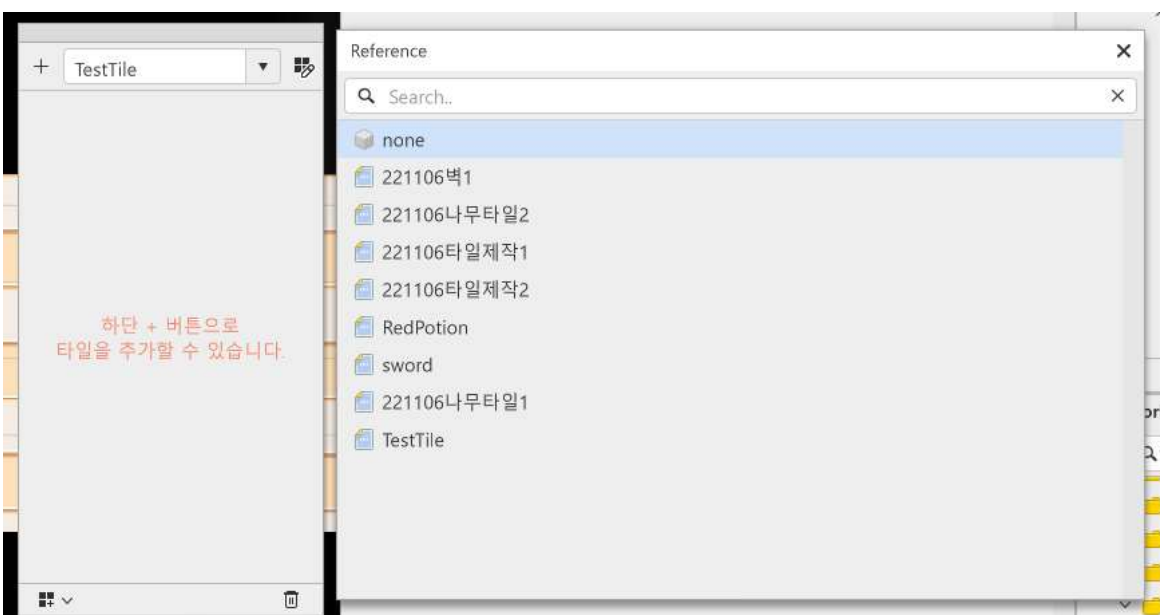
예시로 Test Image를 사용하겠습니다. (일반 png 이미지)



단순 드레그 드랍으로 Workspace에 추가 - 이름을 TestTile로 바꾸고 07Image 폴더 밑으로 위치 조정



앞서 [사진1]에서 했던 방법으로 Add Workspace Image 후 추가하고자 하는 이미지 파일 선택 (TestTile)



타일이 추가 된 것을 확인

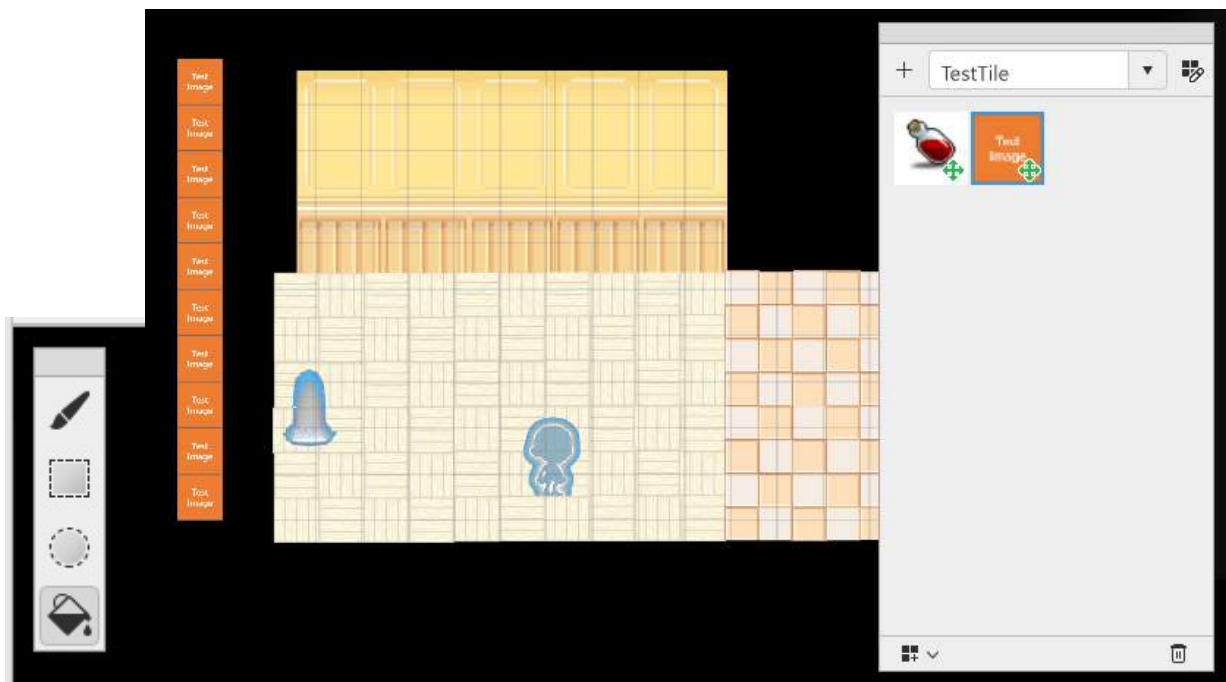


타일을 선택하고 Scene 창 화면을 찍으면 타일이 찍히는 것을 확인 할 수 있음

또한 왼쪽의 도구박스를 이용해서 쉽게 칠할수 있음

좌클릭 : 타일찍기



우클릭 : 타일제거



- 이동 불가능 타일 만들기 (벽)

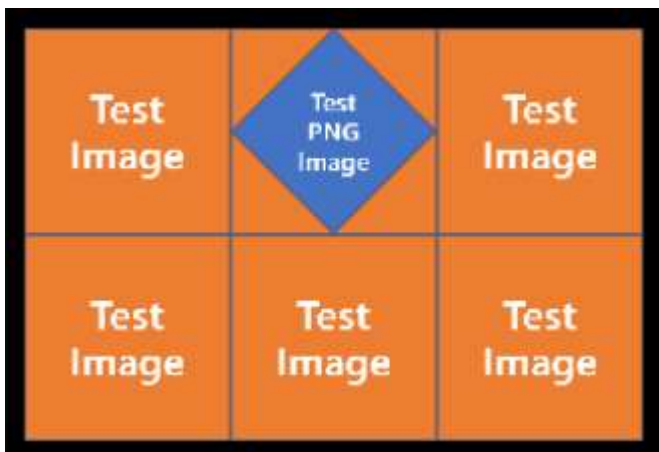
타일 에디터에서 십자 화살표 클릭

화살표 버튼을 클릭하면 이동 가능 속성이 변경됩니다.

-  : 플레이어가 이동할 수 있는 타일
-  : 플레이어가 이동할 수 없는 타일

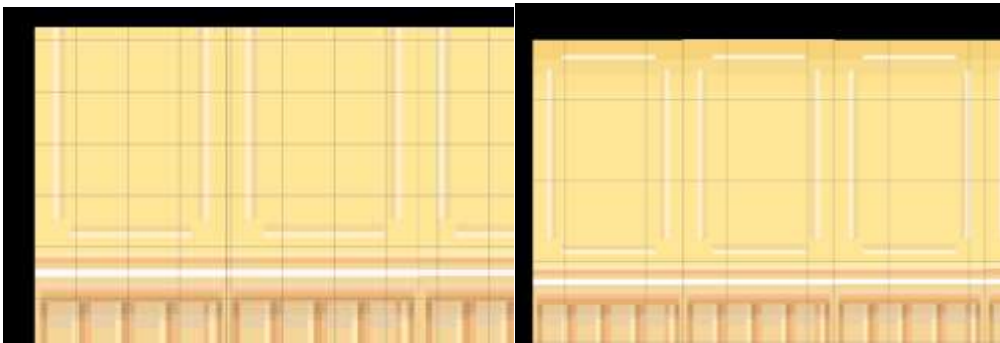
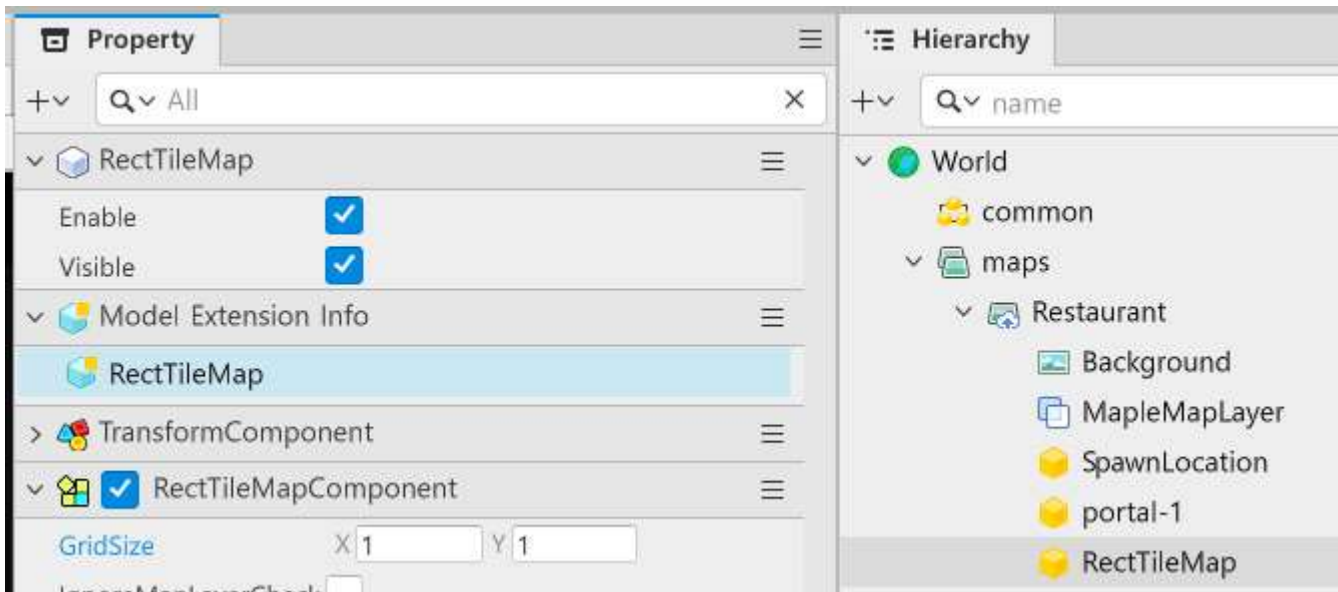


- Layer를 이용해서 타일끼리 겹쳐 사용할 수 있음



- 격자 크기 조정

현재 편집하고 있는 맵 아래의 RectTileMap 클릭 - RectTileMapComponent 하위 GridSize로 격자의 크기 조절 가능



왼쪽이 0.5,0.5 일때의 격자, 오른쪽이 1,1 일때 격자 (파란색 선으로 구별)