

# MAP MAKER V1.0 USER MANUAL

## MAP MAKER V1.0 사용자 메뉴얼

### [INSPECTOR PANEL]

#### 1. TILE WIDTH/ HIGHT

- 생성될 타일 갯수를 지정합니다.

#### 2. MAP SIZE

##### • ASPECT RATIO 적용

- 타일 맵 사이즈를 정비율로 조절 합니다.

##### • ASPECT RATIO 해제

- 타일맵의 X축 SCALE를 조절 합니다.

- 타일맵의 Z축 SCALE를 조절 합니다.

#### 3. MAP POSITION

- 맵 위치를 이동시킵니다.

#### 4. GET MAP DEPTH

- 생성된 프리팹의 MAP DEPTH 값을 가지고 옵니다.

#### 5. MAP DEPTH

- 생성된 맵의 DEPTH 값을 조정 합니다.

#### 6. PREFAB X,Y,Z - POS

- 생성될 프리팹의 위치를 조정 합니다.

#### 7. PREFAB X,Y,Z - ROT

- 생성될 프리팹의 회전값을 조정 합니다.

#### 8. RANDOM X,Y,Z - ROT

- 프리팹이 생성될때 마다 랜덤(슬라이드 지정값) 값으로 생성됩니다.

#### 9. REFERENCE ROT

- 체크 되어 있는 상태에서는 이미 생성되어 있는 프리팹의 회전값에 따라 생성됩니다.

#### 10. GET TRANSFORM

- 체크 되어 있는 상태에서는 선택된 프리팹의 트랜스폼 값을 가지고 옵니다.

#### 11. PREFAB DATA

##### • SAVE TRANSFORM DATA

- 입력한 TRANSFORM 정보를 지정한 이름으로 저장합니다.(데이터 영구 저장)

##### • LOAD

- 저장한 TRANSFORM 정보값을 불러 옵니다.

##### • DELETE ( “-” BUTTON )

- 저장한 정보값을 삭제 합니다. (데이터 영구 삭제)

#### 12. RANDOM PREFABS

- 등록된 프리팹이 랜덤하게 생성 됩니다.

#### 13. SHOW PREFABS

- RESOURCES\USER\_PREFABS 폴더 안의 프리팹이 새로운 창에서 표시됩니다(프리뷰 및 버튼 기능)

#### 14. DRAW FULL TILES

- 맵 전체에 프리팹을 생성 시킵니다.

#### 15. DRAW UNUSED TILES

- 맵 전체중 프리팹이 생성되지 않은(비어있는) 타일에만 프리팹을 생성 시킵니다.

#### 16. GENERATE MAP

- 지정된 MAP WIDTH / HEIGHT 값으로 맵을 생성 시킵니다.

#### 17. REMOVE MAP

- 생성된 맵을 지웁니다

#### 18. SAVE MAP DATA

- 저장된 이름으로 맵 데이터를 저장 합니다 ( 데이터 영구저장)

#### 19. LOAD MAP DATA

- 새로운 창이 뜨게 되며 저장한 맵 데이터 목록이 화면에 표시 됩니다.

- LODA 버튼을 누르면 저장한 맵 데이터가 로드 되며 - 버튼을 누르면 삭제 됩니다.

#### 20. COMPLETE

- 제작한 맵을 완성 시킵니다.

# MAP MAKER V1.0 USER MANUAL

## MAP MAKER V1.0 사용자 메뉴얼

### [ SCENE VIEW PANEL ]

#### 21. ERASER

- 선택한 프리팹을 지웁니다.

#### 22 RANDOM PREFAB

- 버튼을 누르면 지정한 프리팹이 랜덤으로 생성 됩니다

#### 22 SELECT PREFAB

- 선택된 프리팹이 보여집니다.

MAP MAKER V1.0  
NEXTI GAMES

- **WORKING PREVIEW** **YOU TUBE LINK** / [goo.gl/Qsiu69](https://goo.gl/Qsiu69)
- **TUTORIAL** **YOU TUBE LINK** / [goo.gl/HhXhPK](https://goo.gl/HhXhPK)
- **WEBSITE** / [goo.gl/3IfRWI](https://goo.gl/3IfRWI)