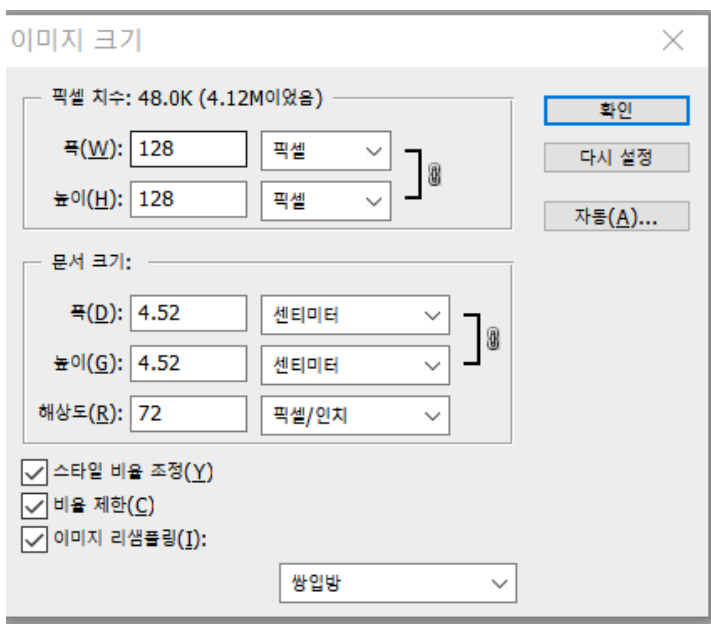


<input type="checkbox"/>	1.jpg	2021-11-27 오후 10:08	JPG 파일	480KB
<input checked="" type="checkbox"/>	1.scx	2021-11-27 오후 10:10	Starcraft Brood W...	102KB
<input type="checkbox"/>	Black.png	2021-10-31 오후 11:12	PNG 파일	184KB
<input type="checkbox"/>	CS_Minimap 사용법.txt	2021-11-02 오전 3:15	텍스트 문서	9KB
<input type="checkbox"/>	CS_Minimap.exe	2021-11-02 오전 5:00	응용 프로그램	467KB
<input type="checkbox"/>	P2.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
<input type="checkbox"/>	P12.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
<input type="checkbox"/>	P13.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
<input type="checkbox"/>	P16.ACT	2021-10-29 오전 5:58	ACT 파일	1KB
<input type="checkbox"/>	SFmpq.dll	2002-12-06 오후 9:32	응용 프로그램 확장	176KB

1. 폴더 안에 CS\_Minimap 파일과 맵, 사진 파일을 모두 넣는다

2. 포토샵으로 썸네일로 적용할 이미지를 불러온다 (여기선 1.jpg를 사용함)



3. 이미지 - 이미지크기 (Alt+Ctrl+I)를 눌러서 이미지 크기를 맵에 맞게 변경해준다. (1.scx 맵 크기는 256x256)

※ 이미지 사이즈 규칙

1) 미니맵 크기 (맵의 가로크기와 세로크기 중 큰것)를 확인한다

ex)  $112 \times 128 \rightarrow \text{미니맵크기} = 128 / 256 \times 64 \rightarrow \text{미니맵크기} = 256 / 192 \times 192 \rightarrow \text{미니맵크기} = 192$

(미니맵 크기가 64 96 128 192 256중 하나가 아닐경우 비정상 맵크기로 썸네일 사용불가)

2) 미니맵 크기가 64일경우 썸네일 이미지 크기는 맵의 크기의 2배다

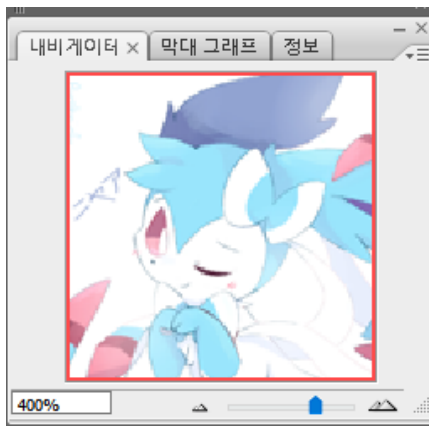
ex)  $32 \times 64 \rightarrow \text{이미지 크기} = 64 \times 128 / 64 \times 12 \rightarrow \text{이미지 크기} = 128 \times 24 / 64 \times 64 \rightarrow \text{이미지 크기} = 128 \times 128$

3) 미니맵 크기가 96, 128일 경우 썸네일 이미지 크기는 맵의 크기의 1배다

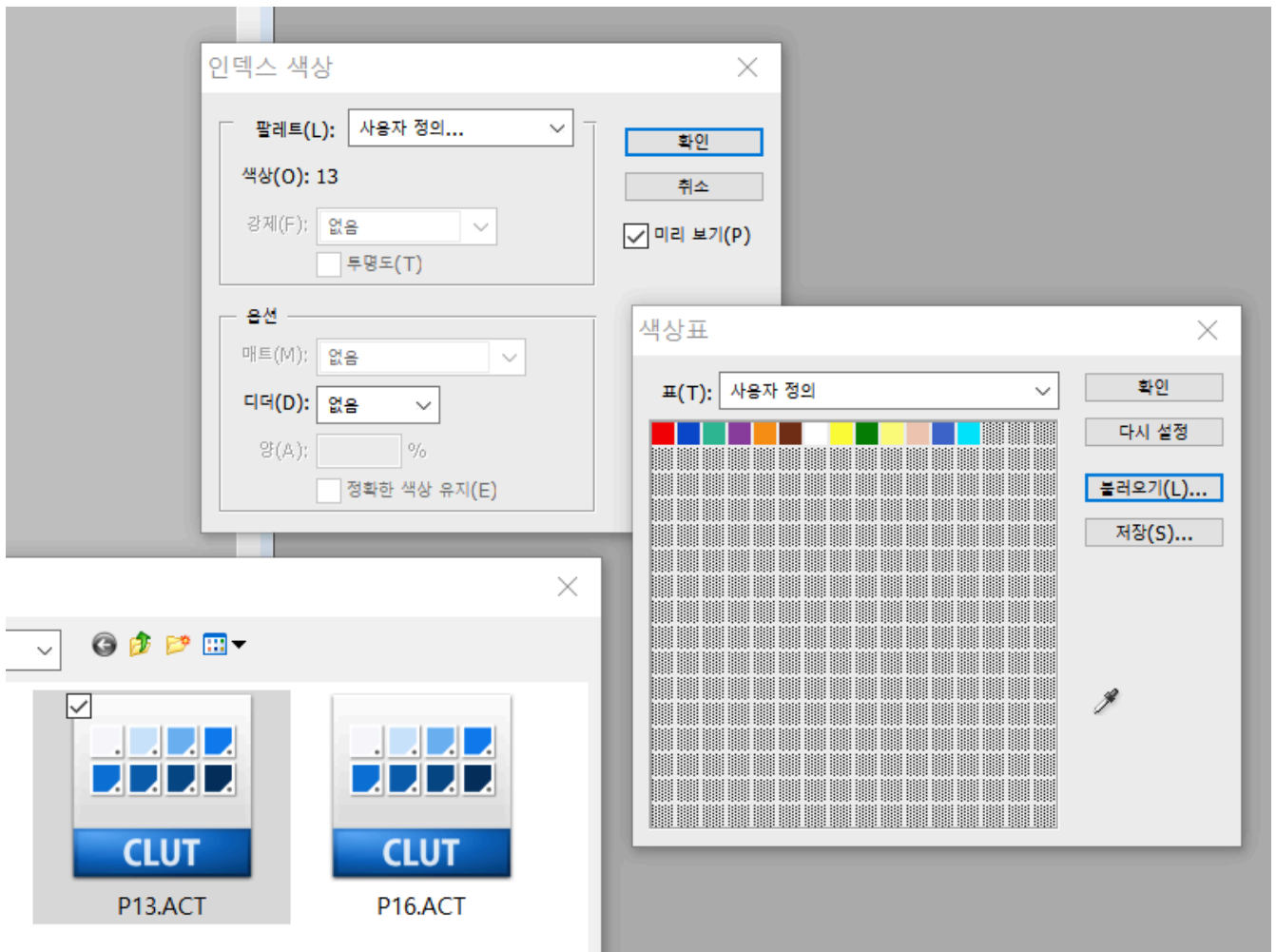
ex)  $112 \times 128 \rightarrow \text{이미지 크기} = 112 \times 128 / 96 \times 96 \rightarrow \text{이미지 크기} = 96 \times 96$

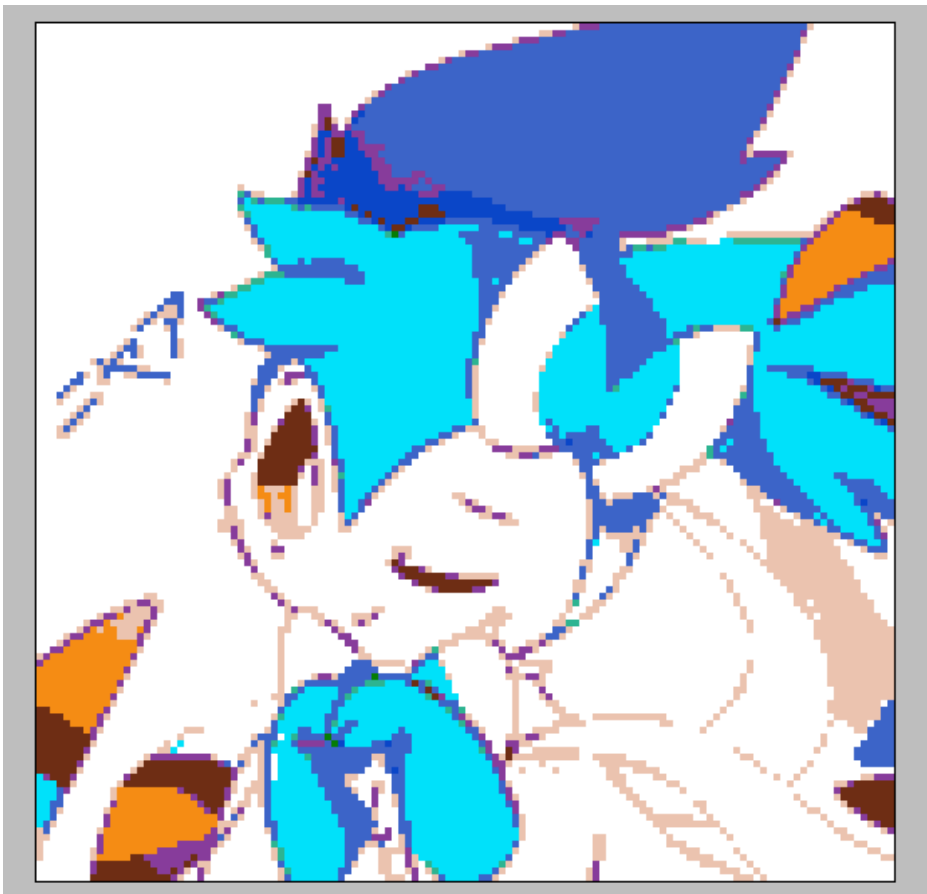
4) 미니맵 크기가 192, 256일 경우 썸네일 이미지 크기는 맵의 크기의 1/2배다

ex)  $256 \times 256 \rightarrow \text{이미지 크기} = 128 \times 128 / 128 \times 192 \rightarrow \text{이미지 크기} = 64 \times 96$

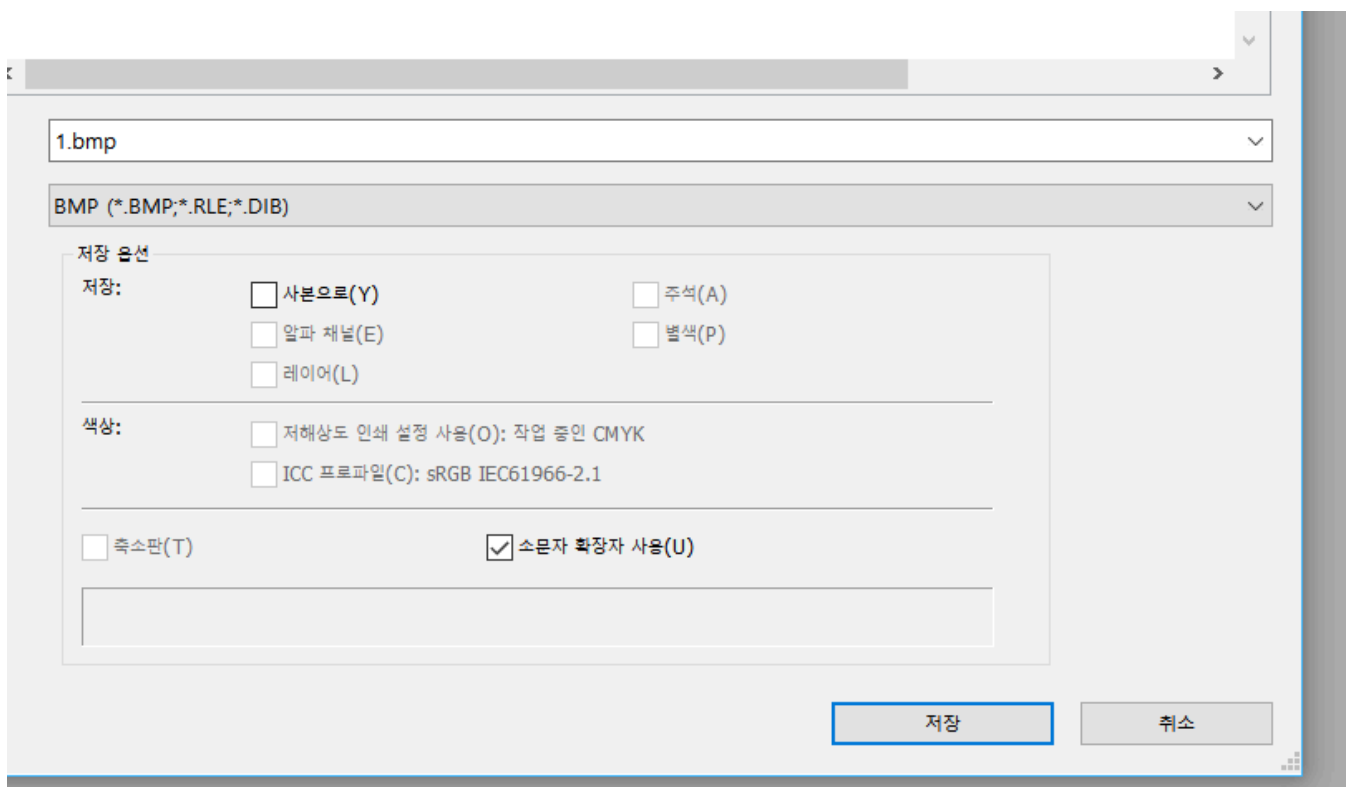


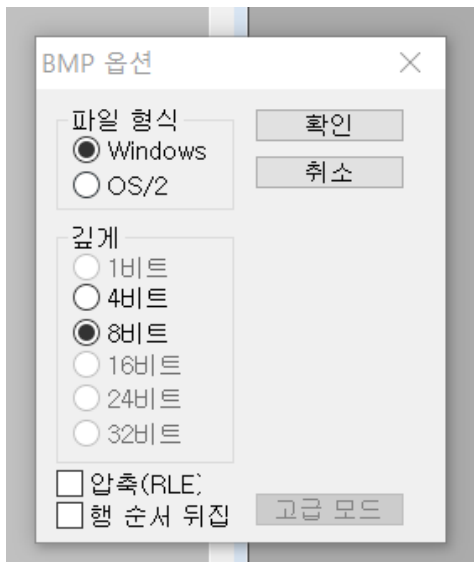
4. 이미지 사이즈를 변경한 뒤 네비게이터 왼쪽 아래의 배율을 늘려서 이미지를 확대한다





5. 이미지를 인덱스 색상에 맞게 적절하게 편집한 뒤 인덱스 컬러 (P13.ACT)를 씌운다.  
(예시에서는 레벨 - 색조/채도 변화 - 부분선택후 명도/대비 변화를 주었음)





6. 완성된 썸네일용 이미지를 다른이름으로 저장하고 확장자를 .BMP로 선택한다 (예시에서는 1.bmp로 저장함)  
BMP 옵션창에서는 파일형식 Windows / 깊게 8비트 / 압축 및 행 순서 뒤집기는 체크 해제된 상태로 확인을 누른다

2~6을 담은 동영상

재생 63

00:00 00:50

본편 2~6

```
-----
. `+ ° CS_Minimap v4.0 . +. °
-----
                          Made By Ninfia
C:\Users\tomij\Downloads\양진이\1.scx 의 MPQ 로드 완료
(listfile)을 불러와 맵 내부의 파일 목록을 읽는중
scenario.chk 635827 bytes, 사운드 0개 추출됨

맵 크기 256 x 256 (미니맵 크기 : 256)
P1의 스타트 로케이션 : X = 208, Y = 80 로드 완료
P2의 스타트 로케이션 : X = 256, Y = 112 로드 완료

썸네일 드로잉 모드를 선택하세요 (1 또는 2 입력)
1. 고화질 중첩 방식 (화질 2배, 배경색 불가, 16색 팔레트)
2. 저화질 배치 방식 (화질 1/0.5배, 배경색 가능, 단색/12색 팔레트)
1

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
1.bmp
1.bmp 로드 완료, 크기 128 x 128 (16색 팔레트)
```

7. 썸네일을 삽입할 맵을 exe위로 드래그 앤 드롭 시킨다

이후 드로잉모드에서 1(고화질) 입력후 엔터, 삽입할 이미지 파일이름을 입력후 엔터한다

```

사용할 베스핀 가스의 플레이어를 입력하세요 (1~12중 선택) : 1
P1의 베스핀 가스로 이미지를 그림니다 (시작후 해당유닛 RemoveUnit액션 필요)
이미지가 잘리는 모서리의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 아래 방향 (↘) [권장, 실제 화질 : 127x127]
2. 왼쪽 아래 방향 (↙) [실제 화질 : 127x127]
3. 오른쪽 위 방향 (↗) [실제 화질 : 127x127]
4. 왼쪽 위 방향 (↖) [실제 화질 : 127x127]
1
중첩시 생성되는 그림자의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 방향 (→)
2. 아래쪽 방향 (↓)
1
그림자 제거 옵션을 선택하세요
1. 그림자 완전 제거 (경우에 따라 일부 그림자는 남을수도 있음)
2. 그림자 마스크 적용 (단색 팔레트 이미지 사용)
3. 그림자 제거 안함
1
전체 1135개의 그림자 중 616개 완전제거 완료 (54.273128%)
Layer0 : 16745개의 유닛이 추가되었습니다
스타팅을 복구하려면 0을 입력하세요 (미 복구시 시작후 CenterView액션 필요) : 0
각 플레이어의 스타팅이 복구되었습니다 (Add 2 Units)
삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
0
UNIT Section : All 16749 Units / 0x93354 bytes
적용후 scenario.chk 의 크기 : 1238719bytes
C:\Users\tomij\Downloads\양진이\1_out.scx 로 저장됨
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .

```

8. 밝은 하늘색 색상 (미니맵에서 미네랄 또는 가스 표시 색상)을 그릴때 사용할 가스통 유닛의 플레이어를 입력 (1 ~ 12중 입력, 썸네일을 삽입하는 맵에 해당 컬러가 있을경우 시작시 그림 위치에 가스통이 그려지므로 반드시 맵 시작시 해당플레이어의 가스통을 지우는 트리거가 필요함)

9. 이미지가 잘리는 모서리의 방향을 설정 (1~4)

- 1(↘)선택시 ↘방향으로 모서리 일부가 잘림 (미니맵크기 64,96,128,192,256 1칸씩)
- 2(↙)선택시 ↙방향으로 모서리 일부가 잘림 (미니맵크기 64,96,128 : 왼쪽 3칸, 아래 1칸 / 192,256 1칸씩)
- 3(↗)선택시 ↗방향으로 모서리 일부가 잘림 (미니맵크기 64,96,128 : 오른쪽 1칸, 위쪽 3칸 / 192,256 1칸씩)
- 4(↖)선택시 ↖방향으로 모서리 일부가 잘림 (미니맵크기 64,96,128 : 3칸 / 192,256 3칸씩)

10. 다른색과 만나는 경계선에서 생성되는 그림자의 방향을 설정 (1~2)후 엔터

11. 그림자 제거 옵션을 선택 (1~3)













- 1) 그림자 완전 제거 : 그림을 유지하는 선에서 최대한 생성되는 그림자를 제거하는 옵션입니다
- 2) 그림자 마스크 적용 : 사용자가 원하는 부분만 그림자를 제거하는 옵션입니다 (부록A에서 설명함)
- 3) 그림자 제거 안함 : 생성되는 그림자를 건드리지 않습니다

12. 스타팅 복구 선택 (0 입력시 복구함)

: 복구를 선택하지 않을경우 사용자가 맵에 깔아둔 스타팅과 다른 위치에서 시작할 수 있습니다 (센터뷰등 액션 필요)

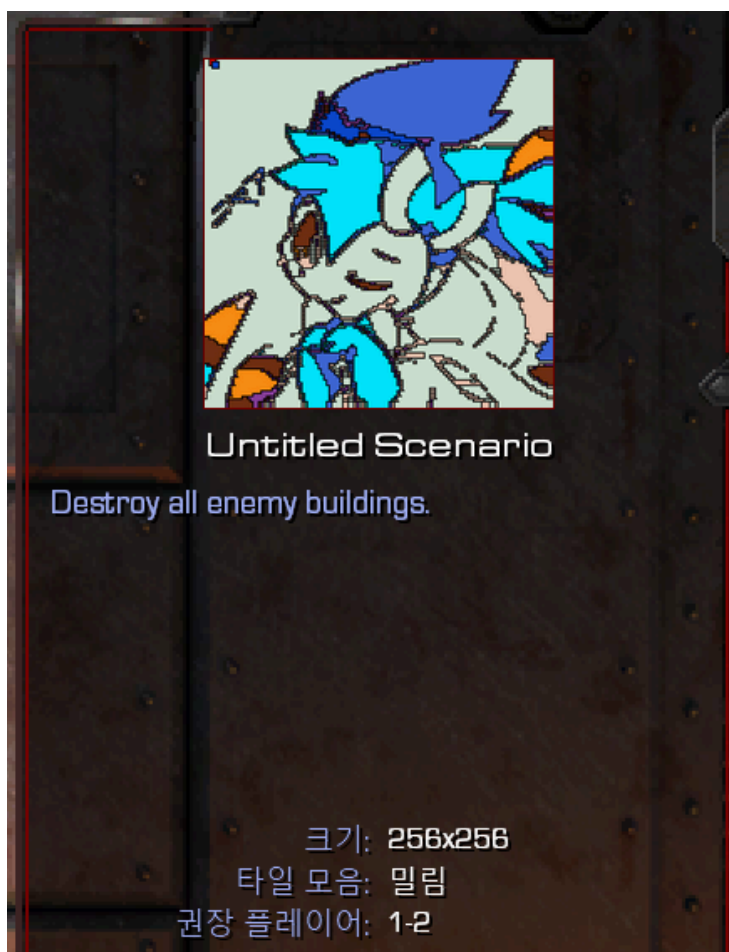
(복구 선택시 복구된 스타팅 위치가 썸네일 그림 위에 찍힘)

13. 추가로 삽입할 이미지가 없으면 0을 입력해 종료

	1.bmp	2021-11-27 오후 10:49	BMP 파일	17KB
	1.jpg	2021-11-27 오후 10:08	JPG 파일	480KB
	1.scx	2021-11-27 오후 10:10	Starcraft Brood W...	102KB
<input checked="" type="checkbox"/>	 1_out.scx	2021-11-27 오후 10:54	Starcraft Brood W...	153KB
	Black.png	2021-10-31 오후 11:12	PNG 파일	184KB
	CS_Minimap 사용법.txt	2021-11-02 오전 3:15	텍스트 문서	9KB
	CS_Minimap.exe	2021-11-02 오전 5:00	응용 프로그램	467KB
	P2.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
	P12.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
	P13.ACT	2021-10-18 오후 6:08	ACT 파일	1KB
	P16.ACT	2021-10-29 오전 5:58	ACT 파일	1KB
	SFmpq.dll	2002-12-06 오후 9:32	응용 프로그램 확장	176KB

14. 입력한 맵 이름\_out.scx로 썸네일이 삽입된 맵이 출력됨

(해당 맵을 EUDitor로 추가로 컴파일하거나 비유디 맵의 경우 맵폴더에 넣어서 바로 실행 가능)



## Untitled Scenario



확인 [O]

15. 맵에 썸네일이 적용된 모습 (맵 실행후 썸네일은 사라짐)

1.scx

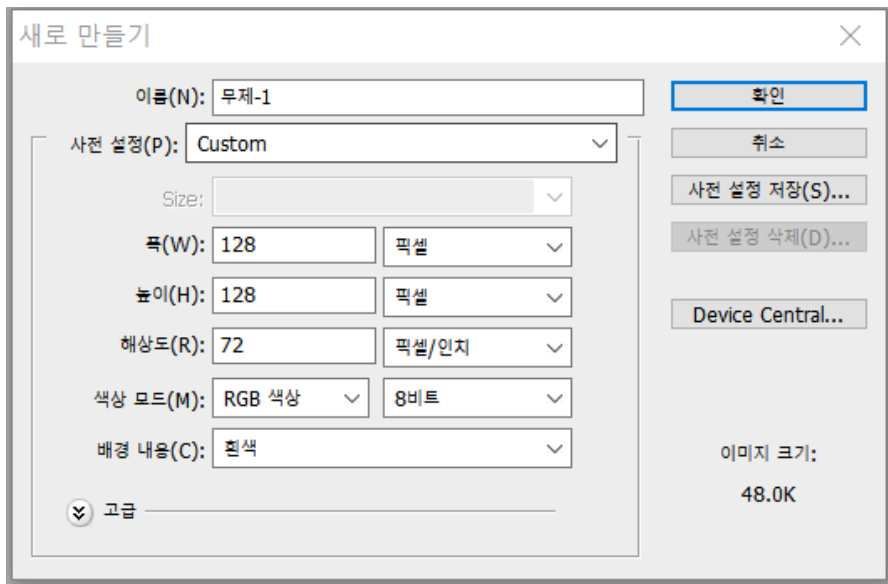
1\_out.scx



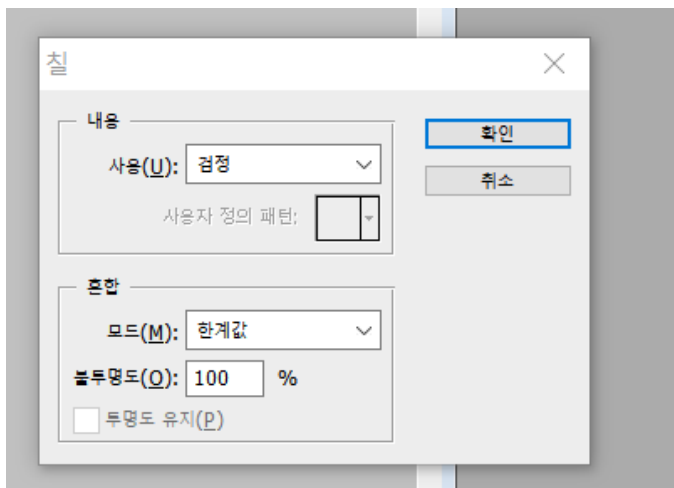
---

부록 A : 그림자 마스크 적용법

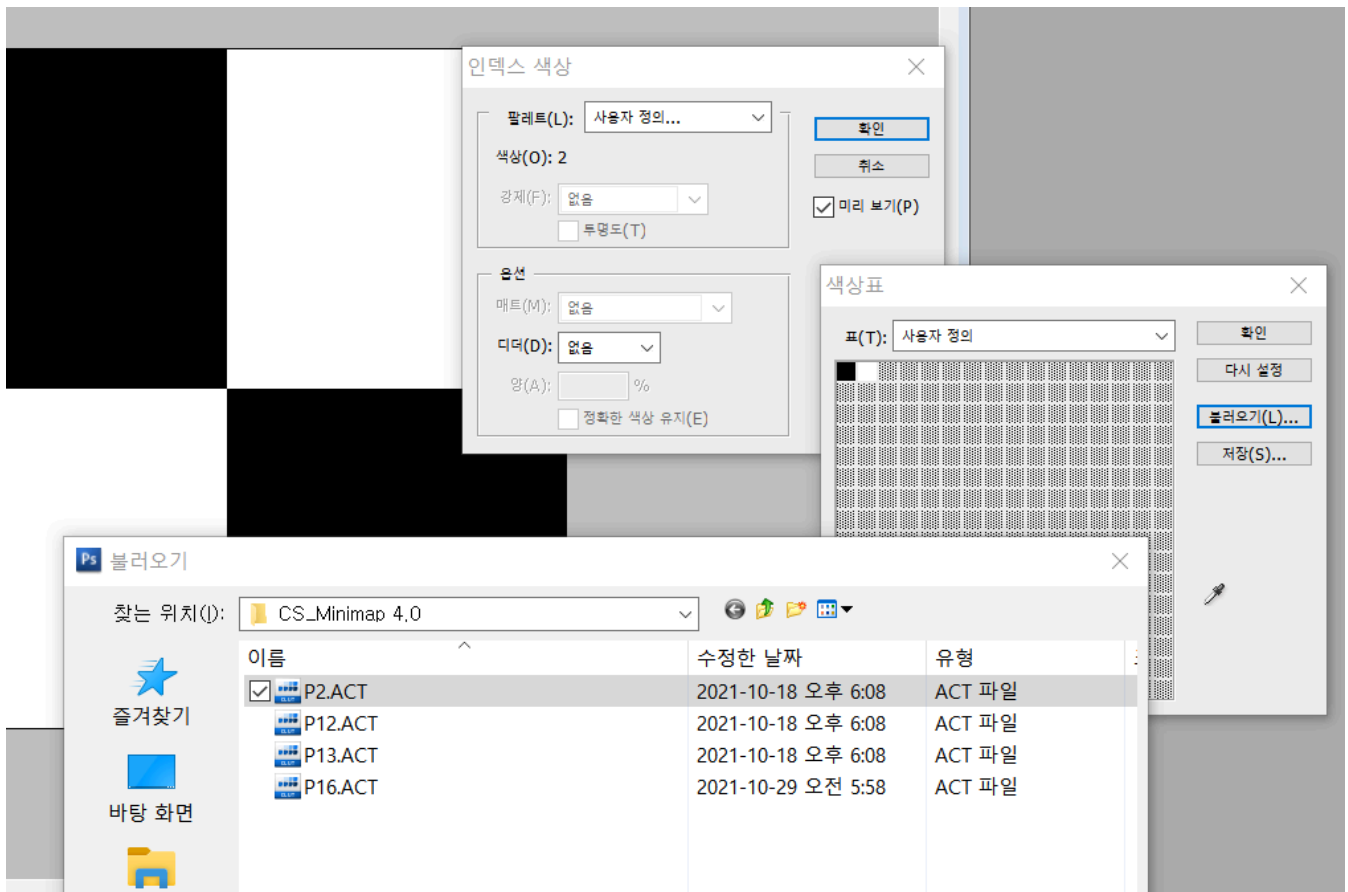




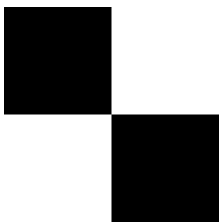
A-1. 그림자 마스크용 이미지를 생성하기 위해 썸네일용 이미지와 동일한 크기로 이미지를 생성한다  
(파일 - 새로만들기 (Ctrl + N)으로 빈 이미지 생성, 배경 내용은 흰색을 선택)



A-2. 흰색 배경에 그림자를 남길 부분에 검정색을 칠해준다. (예시에서는 선택도구 - 칠을 사용함)



A-3. 그림자 마스크 이미지에 인덱스 컬러 (P2.ACT)를 씌운다



A-4. 완성된 그림자 마스크 이미지를 다른이름으로 저장한뒤 확장자를 .BMP로 선택한다

(BMP 옵션창에서는 파일형식 Windows / 깊게 8비트 / 압축 및 행 순서 뒤집기는 체크 해제된 상태로 확인을 누른다)

A-1~A-4를 담은 동영상

00:00 01:17

부록A-1~4

```

썸네일 드로잉 모드를 선택하세요 (1 또는 2 입력)
1. 고품질 중첩 방식 (화질 2배, 배경색 불가, 16색 팔레트)
2. 저화질 배치 방식 (화질 1/0.5배, 배경색 가능, 단색/12색 팔레트)
1

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
1.bmp
1.bmp 로드 완료, 크기 128 x 128 (16색 팔레트)

사용할 베스핀 가스의 플레이어를 입력하세요 (1~12중 선택) : 1

P1의 베스핀 가스로 이미지를 그립니다 (시작후 해당유닛 RemoveUnit액션 필요)

이미지가 잘리는 모서리의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 아래 방향 (↘) [권장, 실제 화질 : 127x127]
2. 왼쪽 아래 방향 (↙) [실제 화질 : 127x127]
3. 오른쪽 위 방향 (↗) [실제 화질 : 127x127]
4. 왼쪽 위 방향 (↖) [실제 화질 : 127x127]
1

중첩시 생성되는 그림자의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 방향 (→)
2. 아래쪽 방향 (↓)
1

그림자 제거 옵션을 선택하세요
1. 그림자 완전 제거 (경우에 따라 일부 그림자는 남을수도 있음)
2. 그림자 마스크 적용 (단색 팔레트 이미지 사용)
3. 그림자 제거 안함
2

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 취소)
1`.bmp
1`.bmp 로드 완료, 크기 128 x 128 (단색 팔레트)

전체 596개의 그림자 중 316개 완전제거 완료 (53.020134%)

Layer0 : 16445개의 유닛이 추가되었습니다

```

A-5. 위에서 7번(썸네일 삽입할 맵을 드래그 앤 드롭)부터 순서대로 진행하되, 그림자 제거 옵션에서 2를 입력한다

A-6. 만든 그림자 마스크 이미지 파일의 이름을 입력한다 (예시에서는 1`.bmp)

A-7. 위에서 12번(스타팅 복구 옵션 선택)부터 순서대로 진행해서 썸네일이 적용된 맵을 맵폴더에 넣는다.

## Untitled Scenario



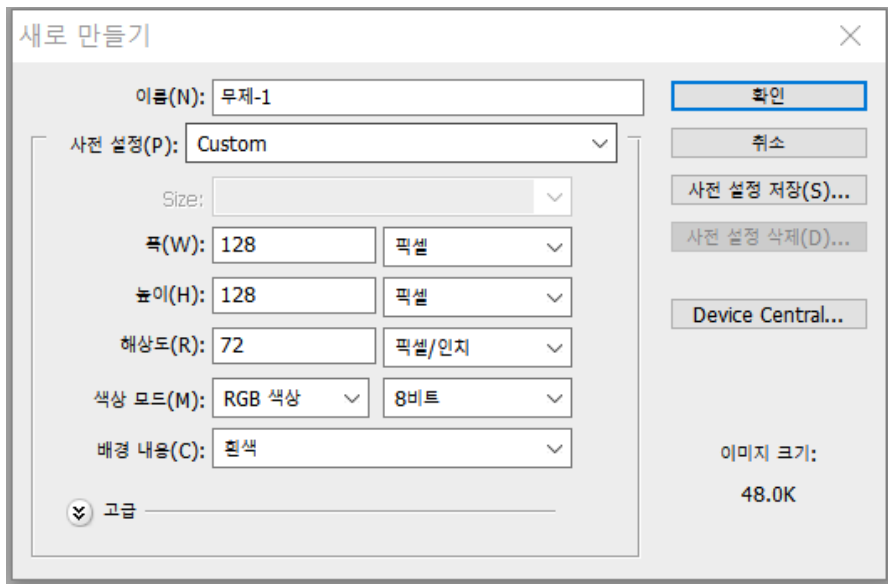
확인 [O]

A-8. 그림자 마스크가 적용된 모습 (↵ ↘ 쪽만 그림자가 남는것을 확인할 수 있다)

1\_outA.scx

---

부록 B : 검정색 사용법 (Black.png & P16.ACT)



B-1. 검정색 포함 이미지를 생성하기 위해 썸네일용 이미지와 동일한 크기로 이미지를 생성한다  
(파일 - 새로만들기 (Ctrl + N)으로 빈 이미지 생성, 배경 내용은 흰색을 선택)  
(편집할 이미지를 불러와도 됨)

## 썸네일 검정색 배치 규칙

- : 세로 검정색(14)      ■ : 세로 검정색을 이어붙일 수 있는 영역
- : 가로 검정색(15)      ■ : 가로 검정색을 이어붙일 수 있는 영역
- : 꼭짓점 검정색(16)      ■ : 자동으로 검정색이 칠해지는 영역  
(1~13중 아무 색으로 색칠)
- : 주변 색상 영역      ■ : 배경색 영역      ■ : 검정 또는 배경색 삽입 가능 영역

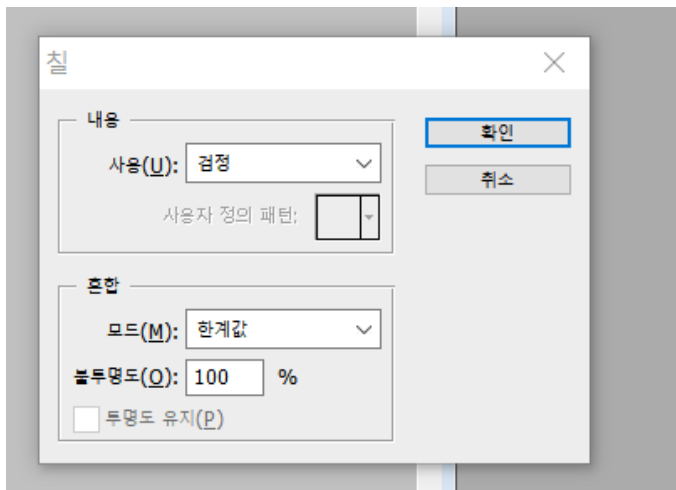
※ 순서대로 이미지가 잘리는 모서리의 방향 - 그림자의 방향 순으로 방향을 표시함

# [미니맵 크기 = 256

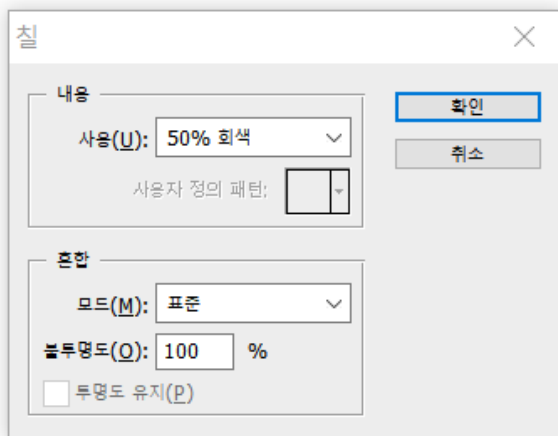
↘ → :



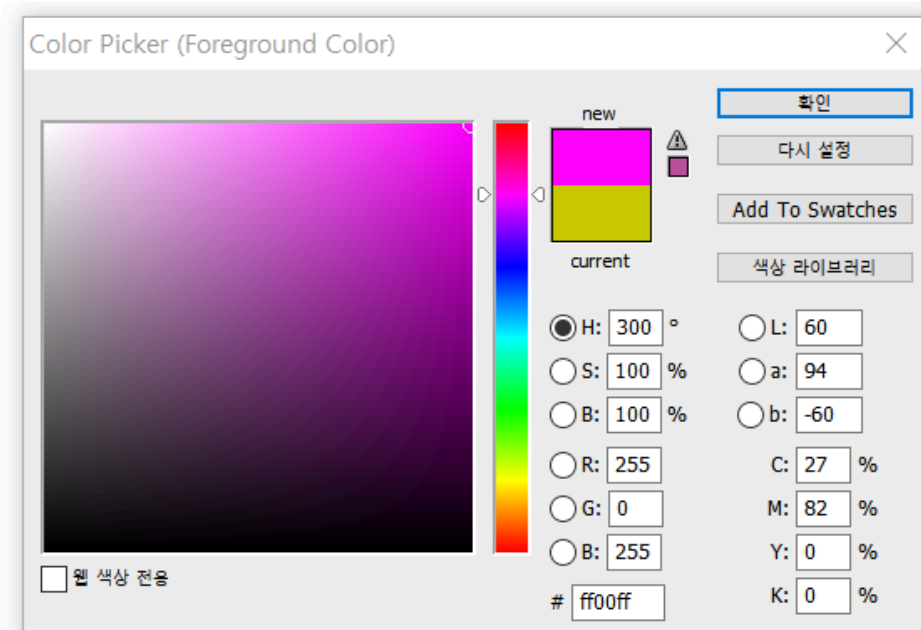
B-2. Black.png를 열어서 규칙에 맞게 검정(검정 세로선), 50%회색 (검정 가로선), 자주(검정 꼭짓점)을 칠한다  
(예시에서는 맵크기 256x256, 이미지가 잘리는 모서리 방향 ↘, 그림자 생성 방향 →을 선택함)



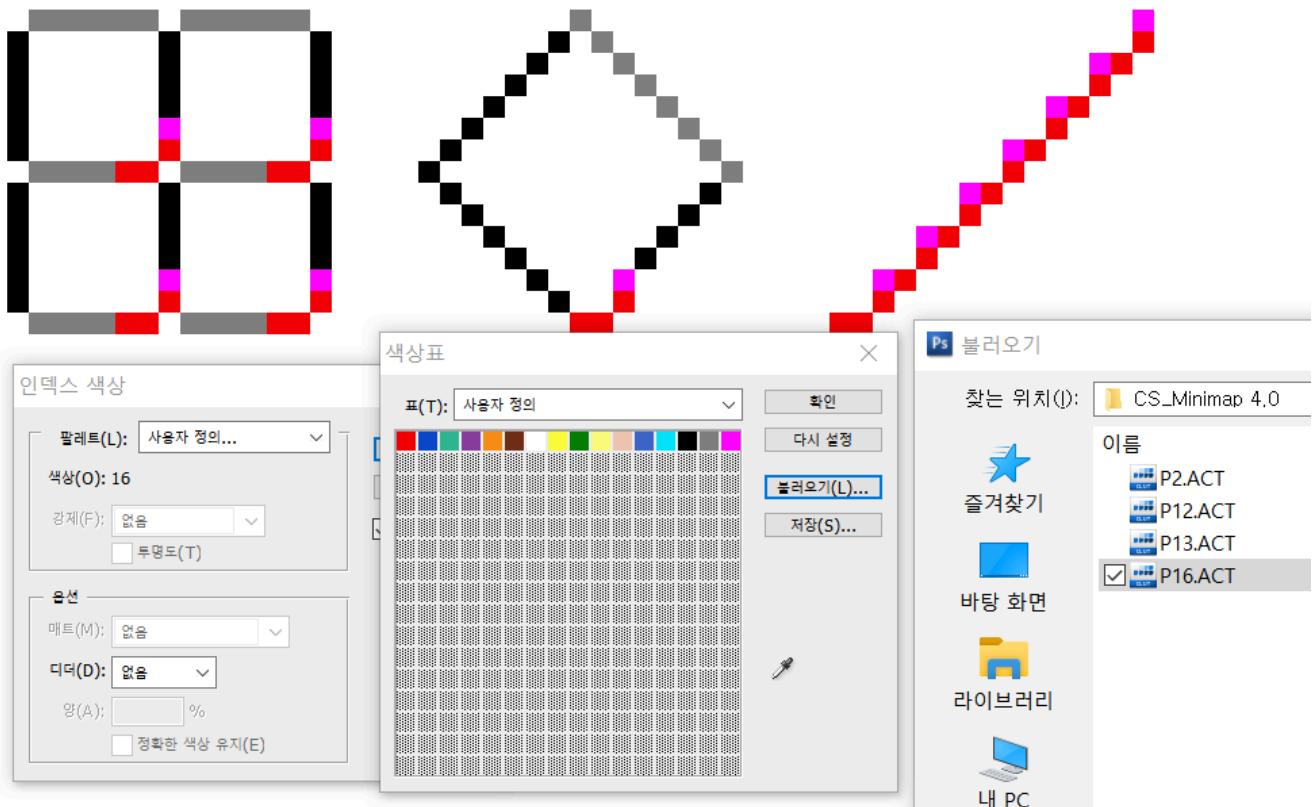
검정색 (세로 검정색 - 표에서 검정색 타일에 해당)



50% 회색 (가로 검정색 - 표에서 회색 타일에 해당)



자주색 (#FF00FF : 꼭짓점 검정색 - 표에서 자주색 타일에 해당 (빨간색 타일이 자동으로 칠해짐))



B-4. 이미지를 검정색 규칙에 맞게 적절하게 편집한 후 인덱스 컬러(P16.ACT)를 씌운다

B-5. 완성된 썸네일용 이미지를 다른이름으로 저장하고 확장자를 .BMP로 선택한다 (예시에서는 -1.bmp로 저장함)  
BMP 옵션창에서는 파일형식 Windows / 깊게 8비트 / 압축 및 행 순서 뒤집기는 체크 해제된 상태로 확인을 누른다

B-1~B-5를 담은 동영상

재생 10



```

썸네일 드로잉 모드를 선택하세요 (1 또는 2 입력)
1. 고품질 중첩 방식 (화질 2배, 배경색 불가, 16색 팔레트)
2. 저화질 배치 방식 (화질 1/0.5배, 배경색 가능, 단색/12색 팔레트)
1

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
-1.BMP
-1.BMP 로드 완료, 크기 128 x 128 (16색 팔레트)
]

사용할 베스핀 가스의 플레이어를 입력하세요 (1~12중 선택) : 1

P1의 베스핀 가스로 이미지를 그림니다 (시작후 해당유닛 RemoveUnit액션 필요)

이미지가 잘리는 모서리의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 아래 방향 (↘) [권장, 실제 화질 : 127x127]
2. 왼쪽 아래 방향 (↙) [실제 화질 : 127x127]
3. 오른쪽 위 방향 (↗) [실제 화질 : 127x127]
4. 왼쪽 위 방향 (↖) [실제 화질 : 127x127]
1

중첩시 생성되는 그림자의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 방향 (→)
2. 아래쪽 방향 (↓)
1

그림자 제거 옵션을 선택하세요
1. 그림자 완전 제거 (경우에 따라 일부 그림자는 남을수도 있음)
2. 그림자 마스크 적용 (단색 팔레트 이미지 사용)
3. 그림자 제거 안함
1

전체 63개의 그림자 중 49개 완전제거 완료 (77.777778%)

Layer0 : 16178개의 유닛이 추가되었습니다

스타팅을 복구하려면 0을 입력하세요 (미 복구시 시작후 CenterView액션 필요) : 1

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
0

UNIT Section : All 16245 Units / 0x8EC74 bytes

```

B-6. 위에서 7번(썸네일 삽입할 맵을 드래그 앤 드롭)부터 순서대로 진행하되,  
검정색 작성 규칙에 선택했던 것과 동일한 모서리의 방향과 그림자의 방향을 선택한다 (예시에서는 ↘-→)



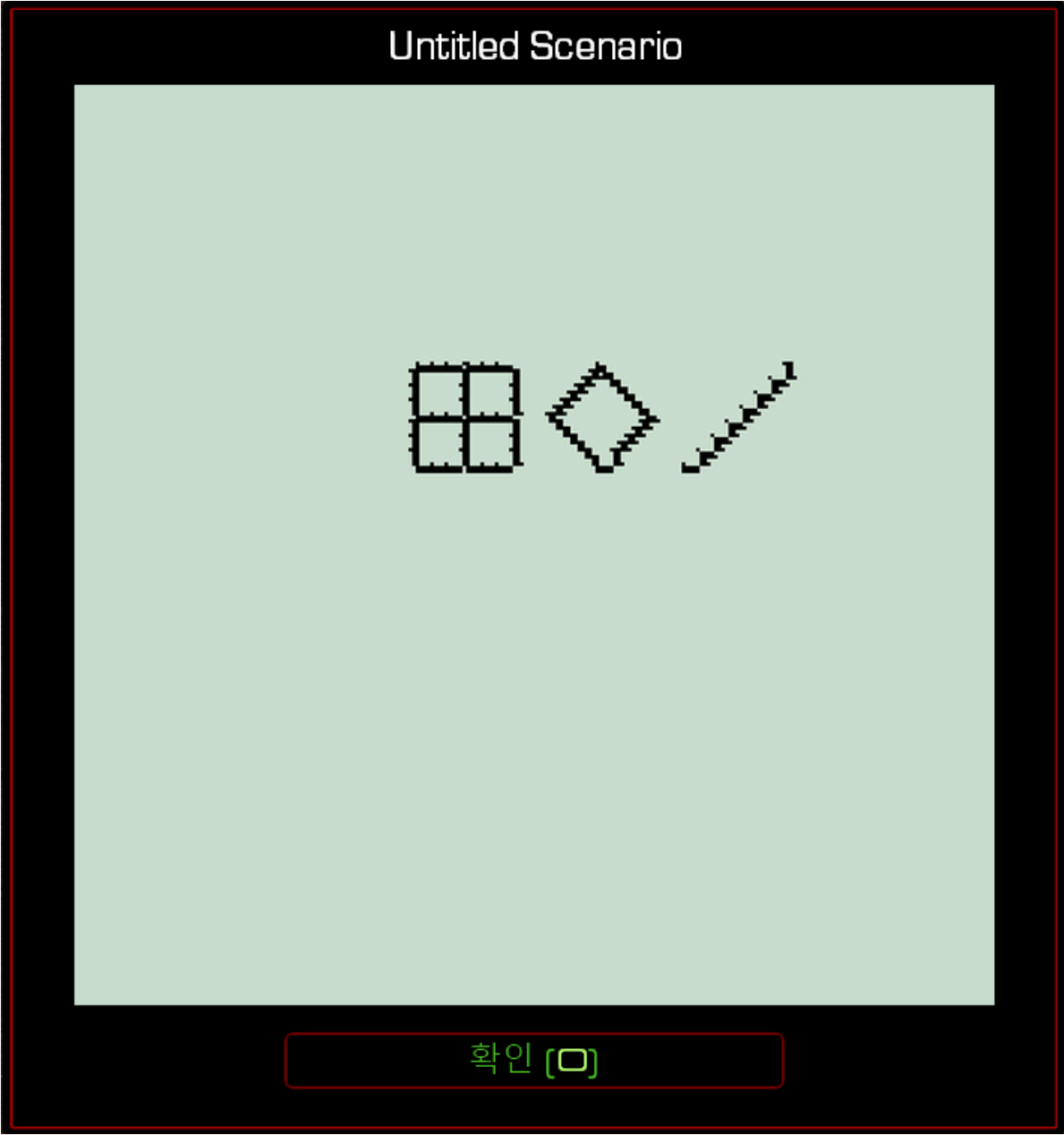
## Untitled Scenario

Destroy all enemy buildings.

크기: 256x256

타일 모음: 밀림

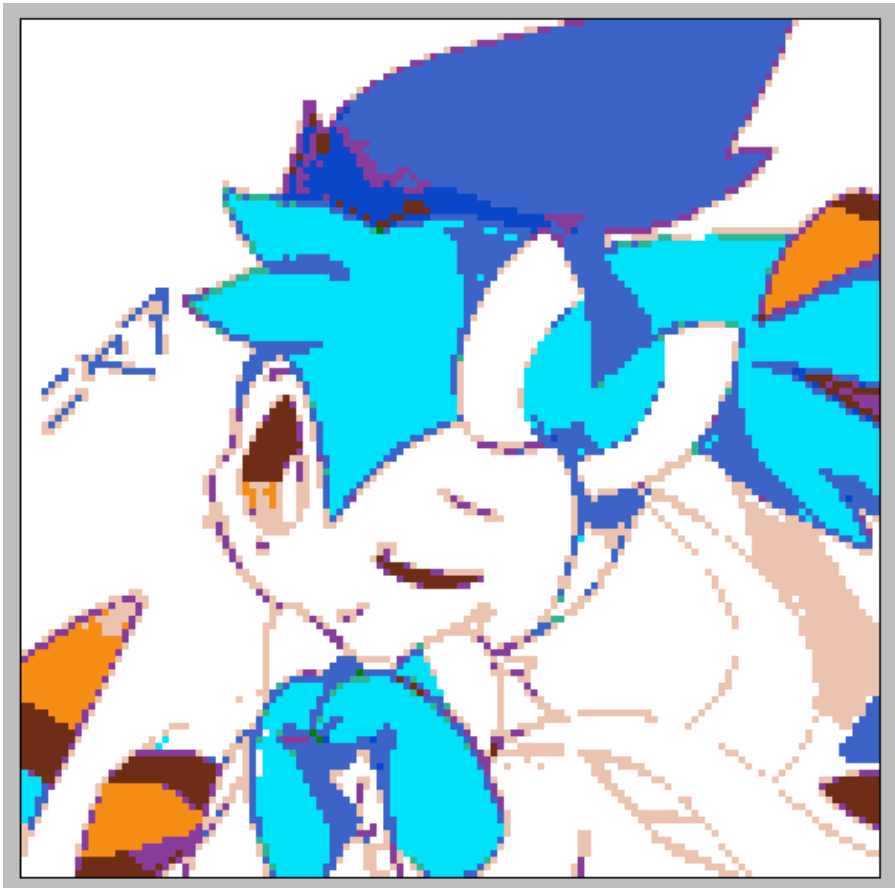
권장 플레이어: 1-2



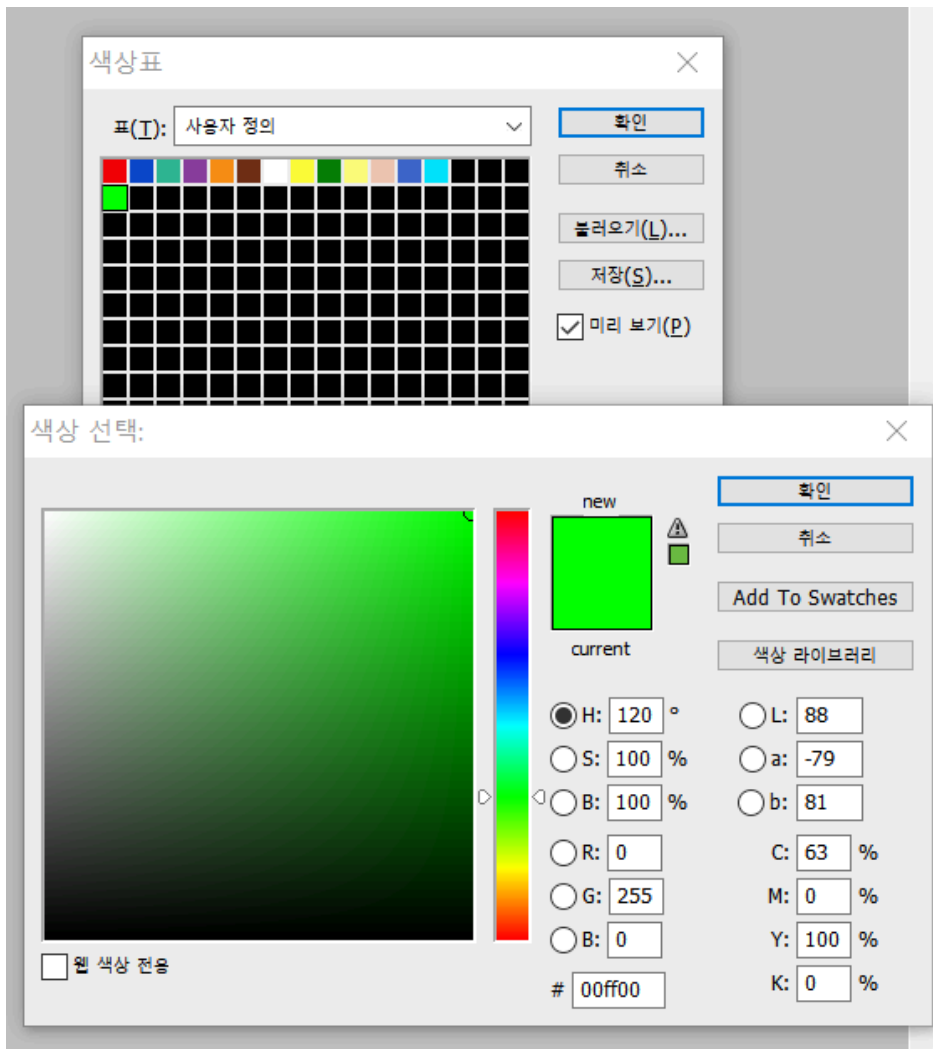
B-7. 검정색이 포함된 썸네일이 적용된 모습



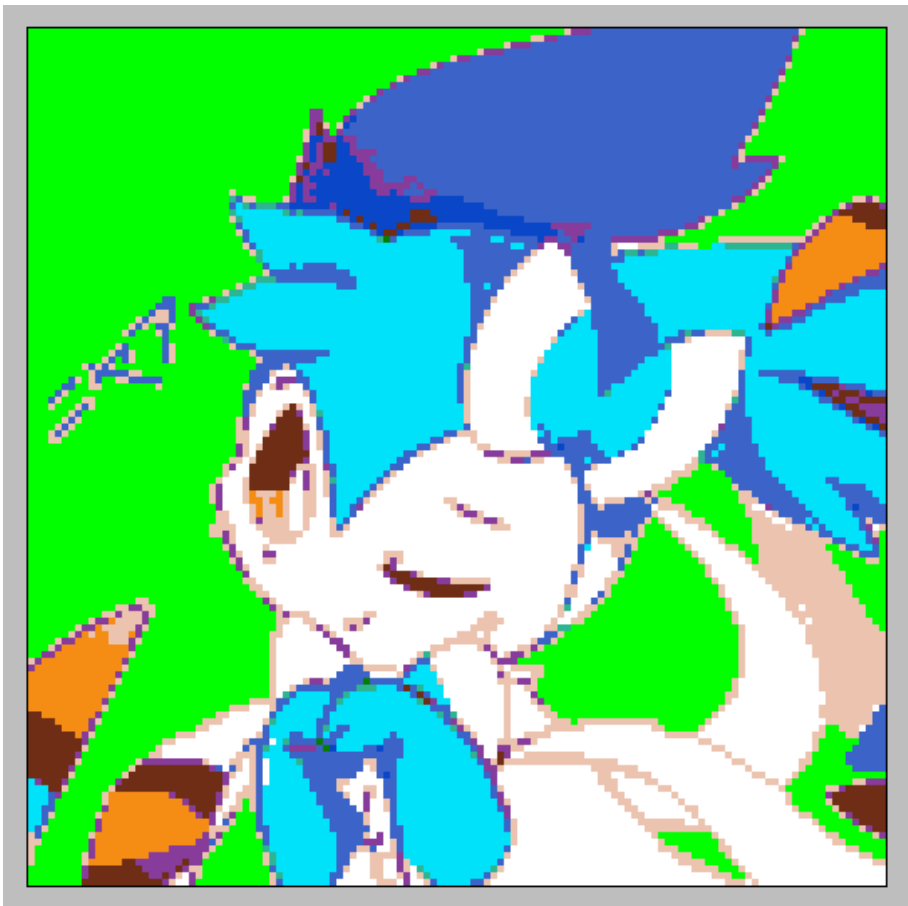
1\_outB.scx



C-1. 편집할 이미지를 불러옵니다 (예시에서는 위의 1.bmp를 불러옴)



C-2. 이미지 - 모드 - 색상표에서 인덱스 컬러 팔레트를 불러온 뒤 2번째줄 첫번째 컬러를 클릭해 #00FF00를 넣고 확인을 눌러 팔레트 17번째 색에 연두색을 추가한다 (연두색이 아니더라도 기존 색상과 구분되는 컬러면 가능함) (이제부터 17번째색인 연두색으로 색칠된 부분은 모두 투명으로 처리됨)



C-3. 투명으로 칠하고 싶은 부분을 연두색으로 칠한다

C-4. 완성된 썸네일용 이미지를 다른이름으로 저장하고 확장자를 .BMP로 선택한다 (예시에서는 ~1.bmp로 저장함)  
BMP 옵션창에서는 파일형식 Windows / 깊게 8비트 / 압축 및 행 순서 뒤집기는 체크 해제된 상태로 확인을 누른다

C-1~C-4를 담은 동영상 (빨jitmany)

재생 5

00:00 09:04

```

썸네일 드로잉 모드를 선택하세요 (1 또는 2 입력)
1. 고품질 중첩 방식 (화질 2배, 배경색 불가, 16색 팔레트)
2. 저화질 배치 방식 (화질 1/0.5배, 배경색 가능, 단색/12색 팔레트)
1

삽입할 이미지 파일이름을 입력하세요 (0 입력시 종료)
~1.bmp
~1.bmp 로드 완료, 크기 128 x 128 (16색 팔레트)

사용할 베스핀 가스의 플레이어를 입력하세요 (1~12중 선택) : 1

P1의 베스핀 가스로 이미지를 그림니다 (시작후 해당유닛 RemoveUnit액션 필요)

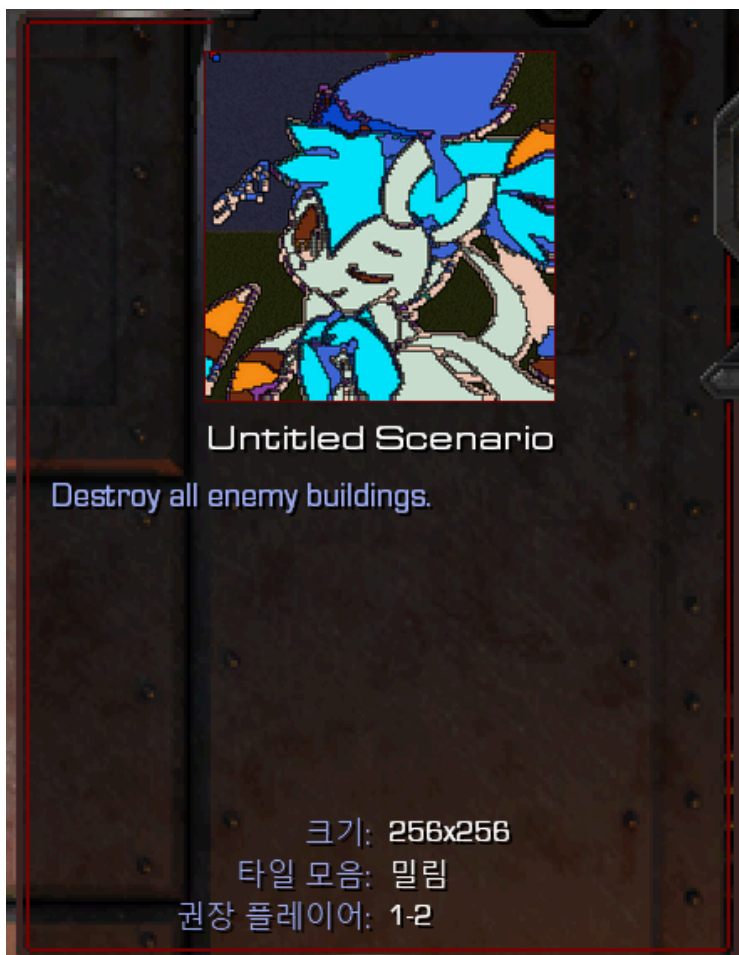
이미지가 잘리는 모서리의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 아래 방향 (↘) [권장, 실제 화질 : 127x127]
2. 왼쪽 아래 방향 (↙) [실제 화질 : 127x127]
3. 오른쪽 위 방향 (↗) [실제 화질 : 127x127]
4. 왼쪽 위 방향 (↖) [실제 화질 : 127x127]
1

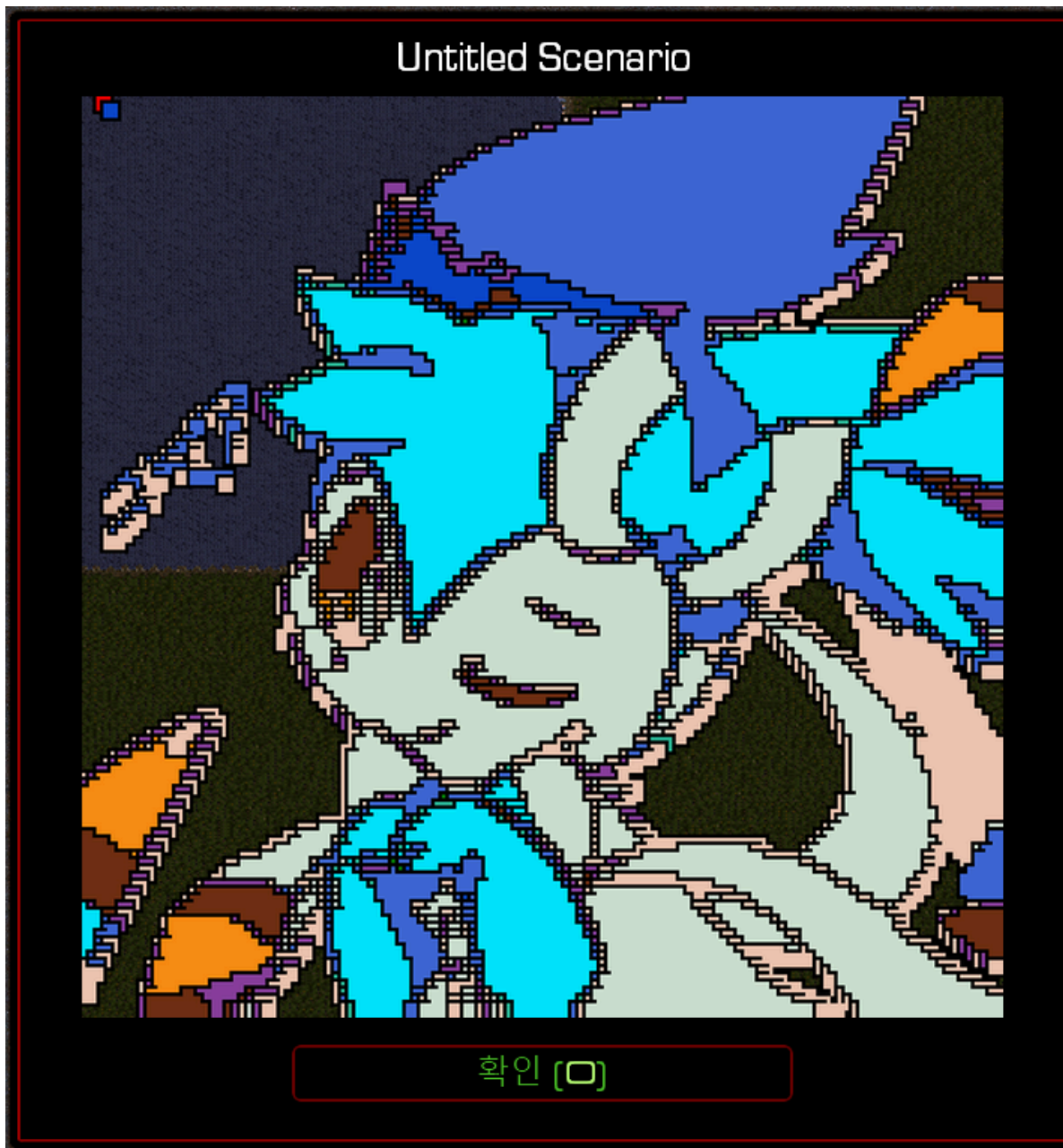
중첩시 생성되는 그림자의 방향을 설정하세요
1. 오른쪽 방향 (→)
2. 아래쪽 방향 (↓)
1

그림자 제거 옵션을 선택하세요
1. 그림자 완전 제거 (경우에 따라 일부 그림자는 남을수도 있음)
2. 그림자 마스크 적용 (단색 팔레트 이미지 사용)
3. 그림자 제거 안함
1

```

C-5. 위에서 7번(썸네일 삽입할 맵을 드래그 앤 드롭)부터 순서대로 진행한다





C-6. 투명색이 포함된 썸네일이 적용된 모습 (투명색을 적용한 부분에는 맵 지형이 보인다)

※ 주의) 투명색 사용시 모서리방향과 그림자 방향에 따라서 투명색과 일반색의 경계부분에 일반색이 덧칠되는 방향이 결정됩니다 (예시에서는 ↘→를 적용함)



1\_outC.scx

---

부록 D : [euddraft맵 전용] CopyUNIT.py 적용법 (※ v5.0~ 부터 추가된 기능입니다)

D-1. CS\_Minimap 폴더에 있는 CopyUNIT.py를 euddraft폴더의 plugins폴더에 넣는다.



D-2.

13. 추가로 삽입할 이미지가 없으면 0을 입력해 종료

↑ 다음에 출력할 썸네일 유닛파일 데이터의 이름을 입력가능함 (출력을 안하고 싶으면 0을 입력하면됨)

```
출력할 썸네일 유닛파일 데이터의 이름을 입력하세요 (0 입력시 출력안함) : asdf
asdf_UNIT.chk로 유닛파일 데이터가 출력됨 (0x43CA4 bytes)
```

출력된 유닛파일 데이터는 CS\_Minimap.exe가 있는 폴더에 해당 (입력한 파일이름)\_UNIT.chk로 출력된다.

이 파일을 euddraft가 있는 폴더에 넣는다.

```
[CopyUNIT]
UNIT : asdf_UNIT.chk
```

플러그인 설정(.eds 파일)에

[CopyUNIT]

UNIT : 삽입할 유닛데이터 파일이름  
을 입력한다.

이후 맵을 euddraft(EUDEditor2, 3등)으로 컴파일시 .eds에 입력한 썸네일 유닛파일 데이터가 맵에 적용된다.

---