

※ 모든 예시는 옵션 All 0, 배경맵 없음으로 출력되었음

※ 맵의 좌표는 칸수이며, 128x128맵의 경우 X : 0~127, Y : 0~127의 좌표를 가짐 (왼쪽위가 0,0)

----- Linear Transform List (변형적용시 반드시 Apply를 사용해야함) -----

Move X Y : 지형을 평행이동시킴 (X:가로이동, Y:세로이동)
Scale X Y : 지형의 크기를 변경함 (X:가로배율, Y:세로배율)
setScale X Y : 지형의 크기를 입력값으로 변경함 (X:가로크기, Y:세로크기)
Reflect X Y : 지형을 축방향으로 뒤집음 (X:1입력시 X축으로 뒤집음, Y:1입력시 Y축으로 뒤집음 | 미사용시 0입력)
Rotate Θ X Y : 지형을 반시계방향으로 돌림 (Θ:회전각도 | 선택) X:회전중심 X좌표, Y:회전중심 Y좌표)
Shear X Y : 지형을 축방향으로 기울임 (X:X축으로 기울일정도, Y:Y축으로 기울일정도)
Project LUX LUY LDX LDY RUX RUY RDX RDY : 지형을 선형으로 왜곡함 (각각 4꼭짓점(↖↙↗↘)의 좌표입력)

A. Linear Transform List [선형변환 필터]

※ 변형을 적용하려면 반드시 마지막에 Apply를 사용해야함

Linear Transform Example.zip

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

Move -64 64

→Move X:-64.000 Y:64.000 (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

apply

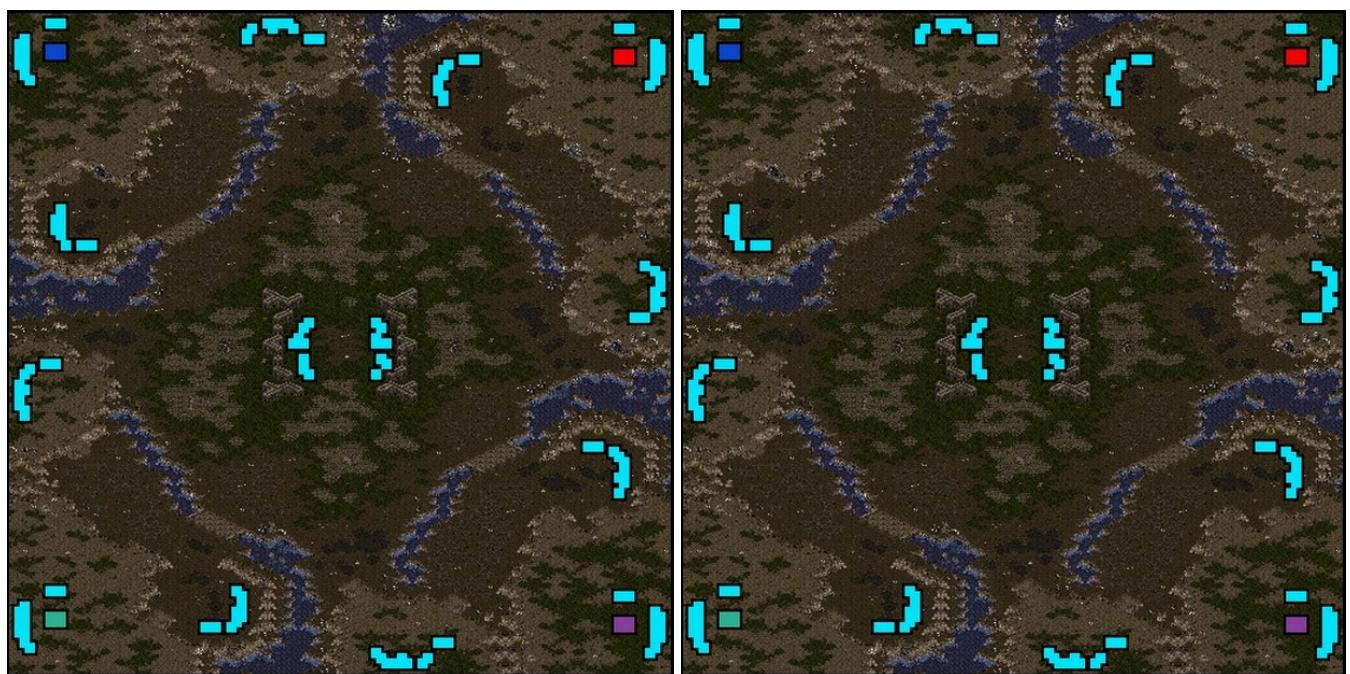
→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

A-1) Move X Y : 평행이동

X : X축으로 이동할 거리

Y : Y축으로 이동할 거리

※ Move 하나만 사용시 변화 없음



지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

range 1

→Range 1 : 변형 적용시 맵크기를 경계선으로 설정합니다. (0~<Size>)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

scale 1.5 1.5

→Scale X:x1.500 Y:y1.500 (적용후 맵크기 192x192)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

apply

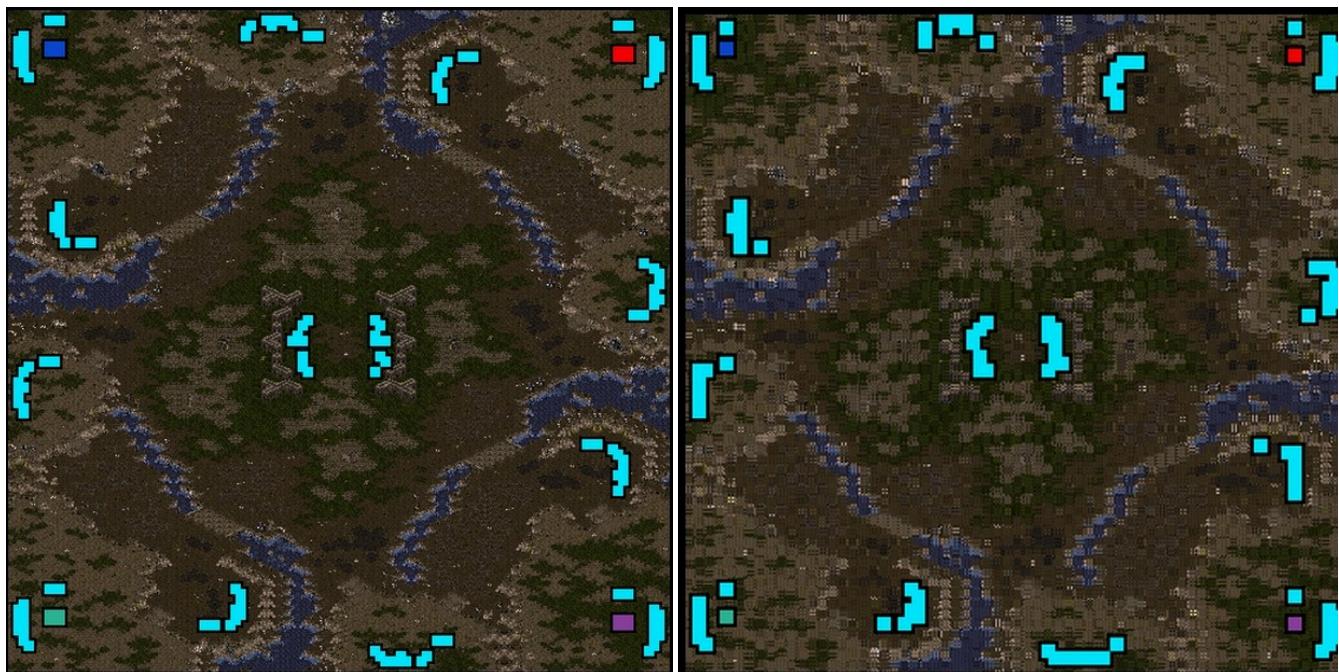
→Apply Linear Transform [1] : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 192x192)

A-2) Scale X Y : 크기조절 (배율)

X : X축으로 확대할 배율

Y : Y축으로 확대할 배율

※ X와 Y의 절대값은 1/256 ~ 256 이여야함



지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

setscale 64 64

→setScale X:64 Y:64 (적용후 맵크기 64x64)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

apply

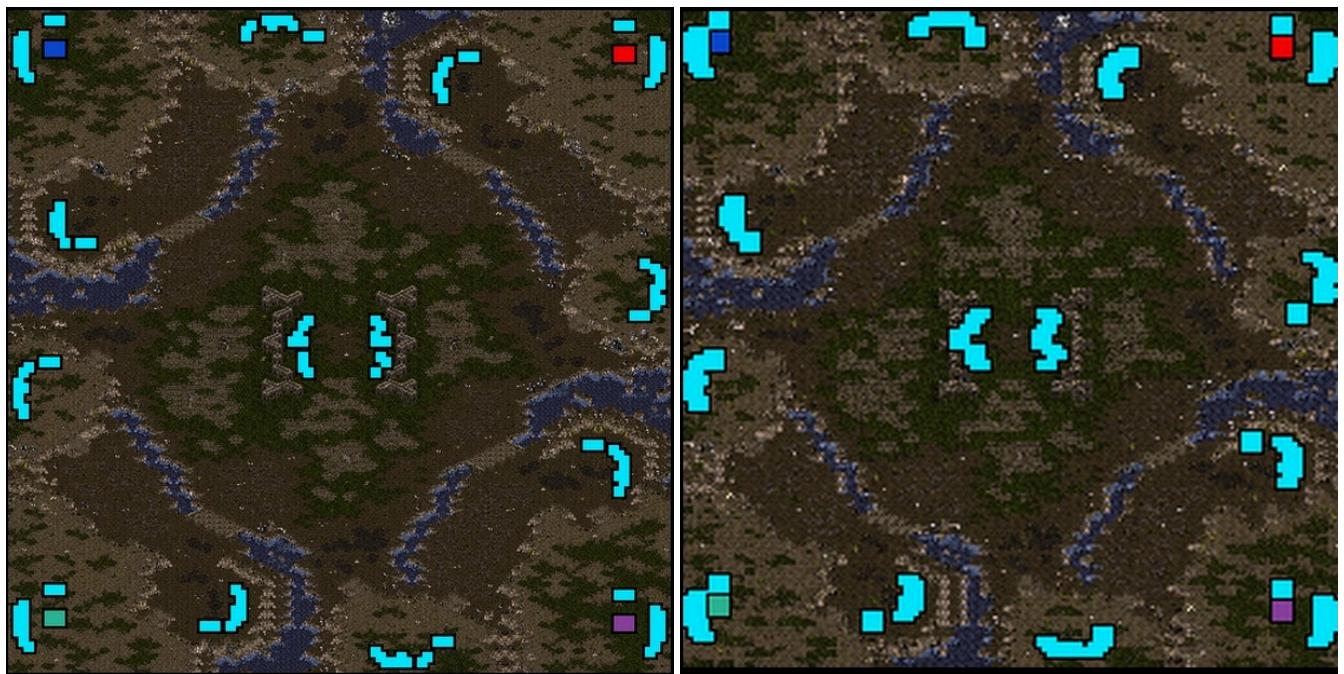
→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 64x64)

A-3) setScale X Y : 크기조절 (값)

X : 설정할 X축 크기

Y : 설정할 Y축 크기

※ X와 Y는 0초과 ~ 65536이하만 가능함



지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Range 0

→Range 0 : 변형 적용시 꼭짓점을 경계선으로 설정합니다. (0~≤Size-1)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

reflect 0 1

→Reflect X:FALSE Y:TRUE (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

apply

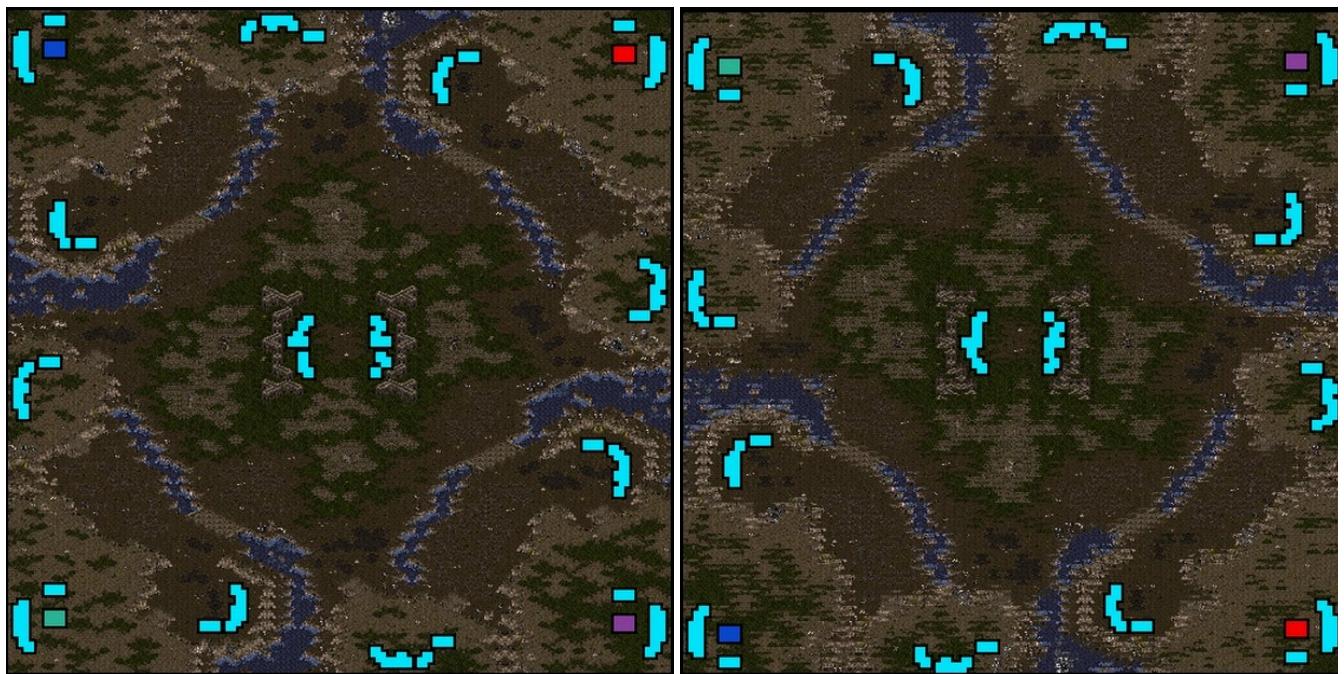
→Apply Linear Transform [0] : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

A-4) Reflect X Y : 좌우/상하 대칭

X : 가로로 뒤집기 (1 : 뒤집음, 0 : 뒤집지 않음)

Y : 세로로 뒤집기 (1 : 뒤집음, 0 : 뒤집지 않음)



지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
rotate 90
→Rotate Angle:90.000 ° (Center) (적용후 맵크기 128x128)

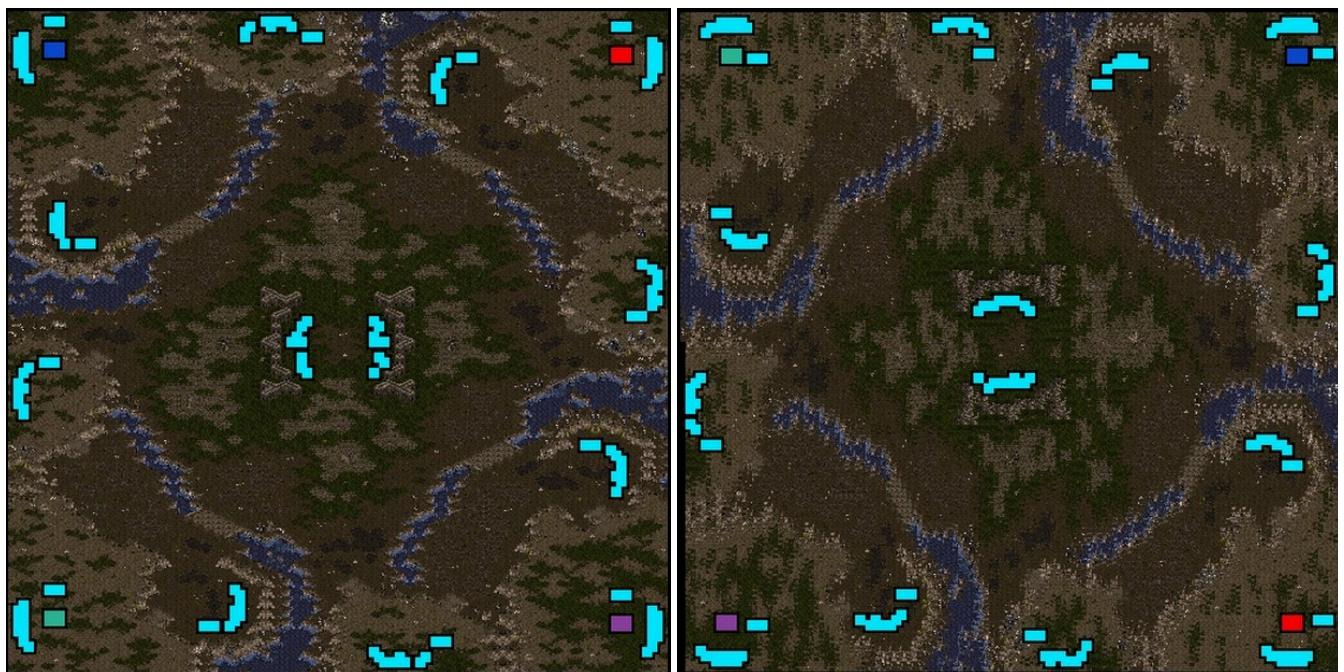
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
apply
→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

A-5) Rotate Θ X Y : 회전

Θ : 회전할 각도 (+:시계방향, -:반시계방향)

(선택) X : 회전 중심 X좌표

(선택) Y : 회전 중심 Y좌표

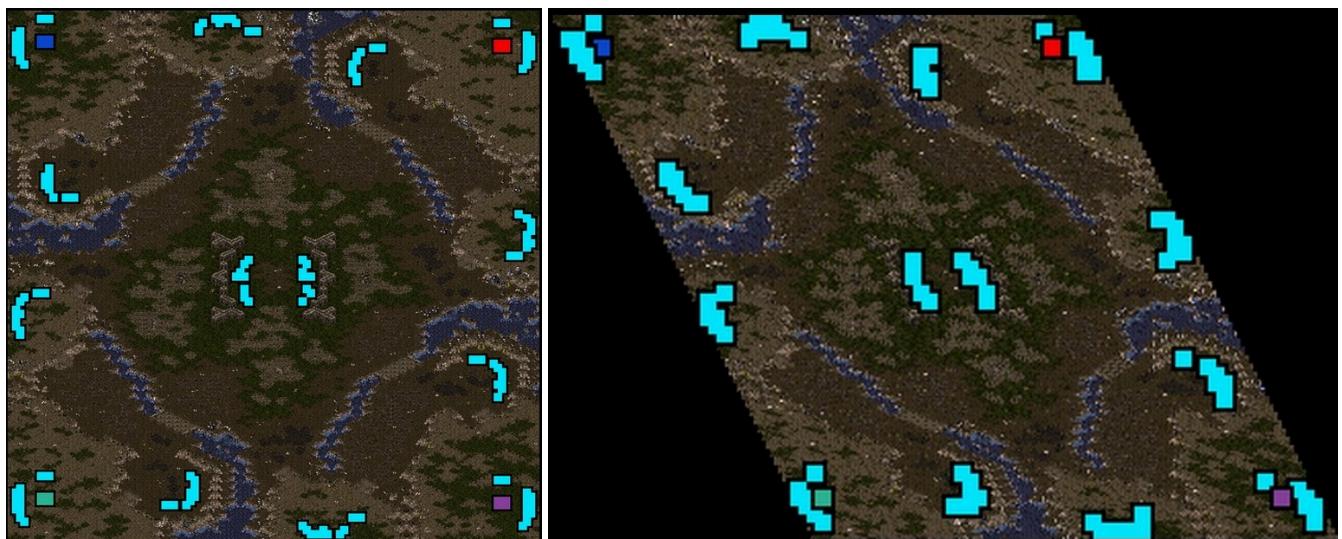


```
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Shear 0.5 0
→Shear X: →x0.500 Y: ↑x0.000 (적용후 맵크기 192x128)
```

```
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
apply
→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 192x128)
```

A-6) Shear X Y : 축방향으로 기울이기

X : X축으로 기울일 비율 (Y축 좌표에 비례)
Y : Y축으로 기울일 비율 (X축 좌표에 비례)



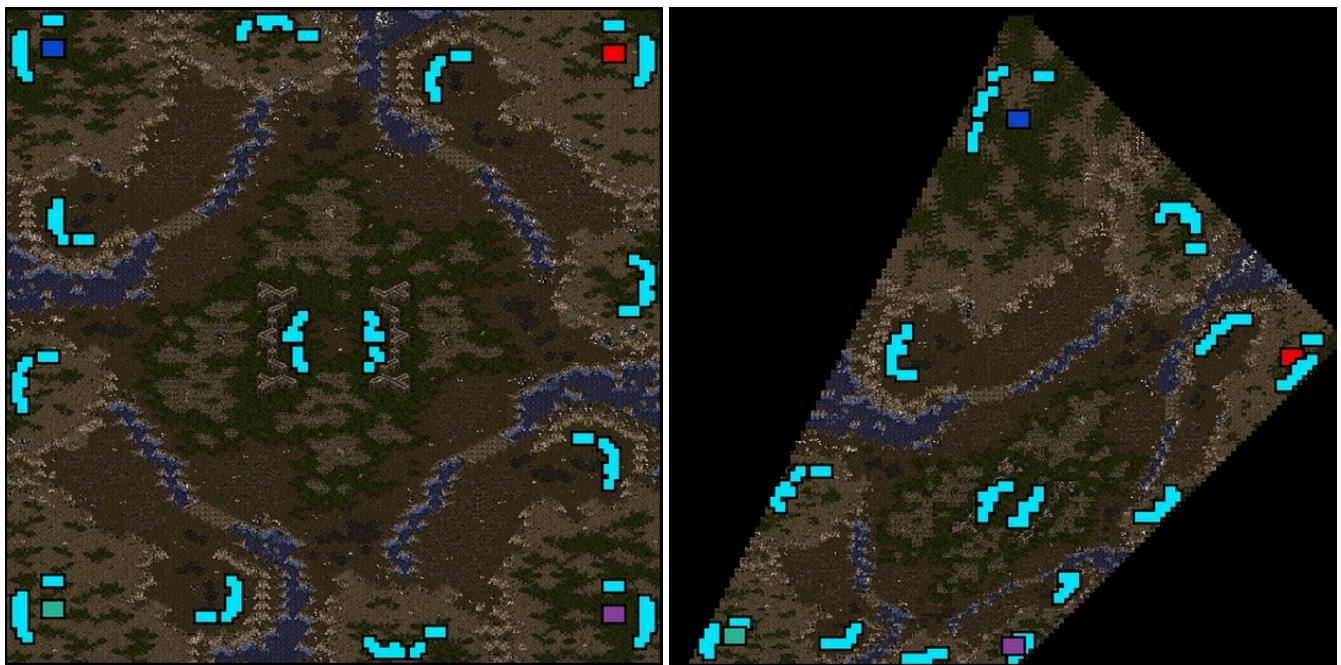
```
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
project 63.5 0 0 127 127 63.5 63.5 127
→Project LU:(63.50,0.00), LD:(0.00,127.00), RU:(127.00,63.50), RD:(63.50,127.00) (적용후 맵크기 127x127)
```

```
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
setscale 128 128
→setScale X:128 Y:128 (적용후 맵크기 128x128)
```

```
지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
apply
→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)
```

A-7) Project LUX LUY LDX LDY RUX RUY RDX RDY : 투영변환 (좌표)

LUX : 변환 후 왼쪽 위 꼭짓점의 X좌표 / LUY : 변환 후 왼쪽 위 꼭짓점의 Y좌표
LDX : 변환 후 왼쪽 아래 꼭짓점의 X좌표 / LDY : 변환 후 왼쪽 아래 꼭짓점의 Y좌표
RUX : 변환 후 오른쪽 위 꼭짓점의 X좌표 / RUY : 변환 후 오른쪽 위 꼭짓점의 Y좌표
RDX : 변환 후 오른쪽 아래 꼭짓점의 X좌표 / RDY : 변환 후 오른쪽 아래 꼭짓점의 Y좌표



----- NonLinear Transform List (사용시 즉시 변형적용됨) -----	
Wave k1 k2 t1 t2	: $X' = X + k1 * \sin(2\pi(Y - Cx)/t1)$, $Y' = Y + k2 * \cos(2\pi(X - Cy)/t2)$ t1, t2: 삼각함수의 주기, k1, k2: 삼각함수의 진폭 ($2\pi k < t$ 를 권장함)
Lens kx ky tx ty	: $Z' = Z + k * (Z - C) * \exp(-1/t * (\text{abs}(Z - C)^2))$ k: 렌즈의 세기 (-: 오목, +: 볼록), t: 렌즈의 크기 ($t \geq 0$, 32이상 권장)
Gravity kx ky tx ty	: $Z = Z' + k * (Z' - C) * \exp(-1/t * (\text{abs}(Z' - C)^2))$ k: 중력의 세기 (-: 반중력, +: 중력), t: 중력범위의 크기 ($t \geq 0$, 32이상 권장)
Window kx ky tx ty	: $X = kx * \tan(\pi * (X' - Cx) / tx)$, $Y = ky * \tan(\pi * (Y' - Cy) / ty)$ kx: x축배율, ky: y축배율, tx: x축블럭크기, ty: y축블럭크기 (배율이 음수면 반사효과)
Pinch i sx sy kx ky tx ty	: $Z(') = Z(') * (1 + k * \exp(-1/t * (\text{abs}(Z(') - C)^2)))$ i:(0:오목, 1:볼록), s: 왜곡방향원점, k: 왜곡의 세기 ($k \geq 0$ 권장), t: 왜곡범위의 크기 ($t \geq 0$, 32이상 권장)
Squish i nx ny kx ky tx ty	: 입력한 각도 방향으로 왜곡을 적용함 i:(0:볼록, 1:오목) n: 왜곡방향 (-90~90), k: 왜곡의 세기 ($k \geq 0$ 권장), t: 왜곡범위의 크기 ($t \geq 0$, 크기가 클수록 작아짐)
Swirl kx ky tx ty	: $R' = R$, $\Theta' = \Theta + k * \exp(-R/t)$ k: 소용돌이의 세기 (-: 반시계, +: 시계), t: 소용돌이 범위 ($t \geq 0$, 8이상 권장)
Sphere Θ rx ry	: 평면에 구면왜곡 효과를 적용함 (반지름은 효과적용X) Θ: 내부영역 회전각도, rx: x축 반지름, ry: y축 반지름 ($r \geq 0$ 필수)
Saddle Θ rx ry	: 평면에 쌍곡면왜곡 효과를 적용함 (반지름 바깥은 효과적용X) Θ: 내부영역 회전각도, rx: x축 반지름, ry: y축 반지름 ($r \geq 0$ 필수)
Cylinder i k r	: 평면에 원통왜곡 효과를 적용함 (반지름 바깥은 효과적용X) i: 원통의 방향 (0:세로, 1:가로), k: 왜곡의 세기 r: 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

B. NonLinear Transform List [비선형변환 필터]

* 사용 즉시 변형이 적용되며, Apply로 적용되지 않은 선형변환은 모두 취소됨

* Cntr로 변형 필터의 원점을 설정 가능, Size로 변형후의 맵 크기를 설정 가능함

NonLinear Transform Example.zip

[지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)]

Wave 8 -8 64 64

→Wave : x:64.00 y:64.00 k1:8.00 k2:-8.00 t1:64.00 t2:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

WaveA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Wave -12 16 64 64

→Wave : x:64.00 y:64.00 k1:-12.00 k2:16.00 t1:64.00 t2:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

WaveB

B-1) Wave k1 k2 t1 t2 : 물결효과

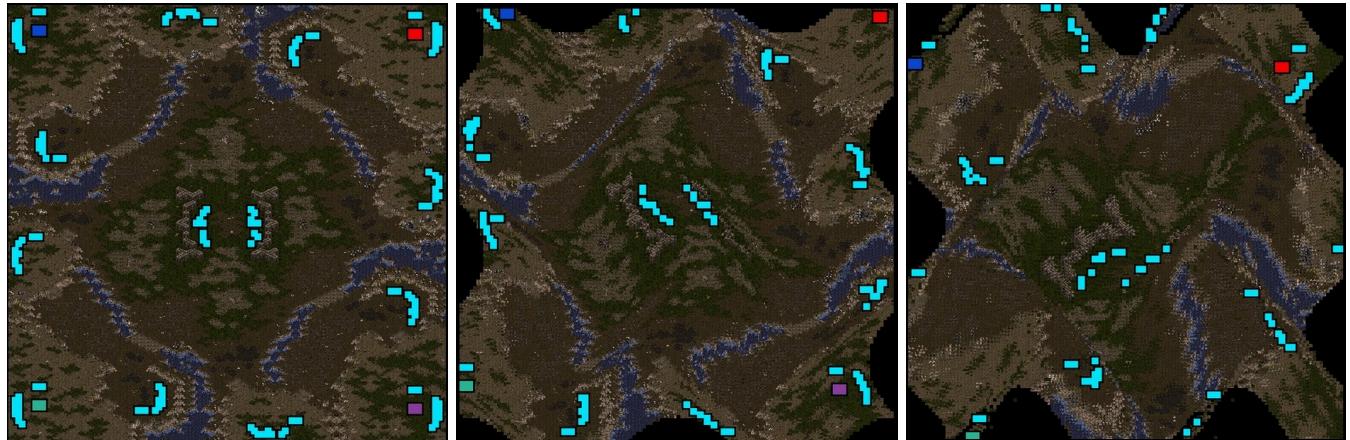
k1 : X축 물결의 세기

k2 : Y축 물결의 세기

t1 : X축 물결의 주기

t2 : Y축 물결의 주기

※ $2\pi k < t$ 를 권장함 (주기가 충분히 크지 않을 경우 심하게 뒤틀림)



원본/WaveA/WaveB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Lens -4 -4 64 64

→Lens : x:64.00 y:64.00 kx:-4.00 ky:-4.00 tx:64.00 ty:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

LensA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Lens 2 2 256 256

→Lens : x:64.00 y:64.00 kx:2.00 ky:2.00 tx:256.00 ty:256.00 (적용후 맵크기 128x128)

LensB

B-2) Lens kx ky tx ty : 렌즈효과

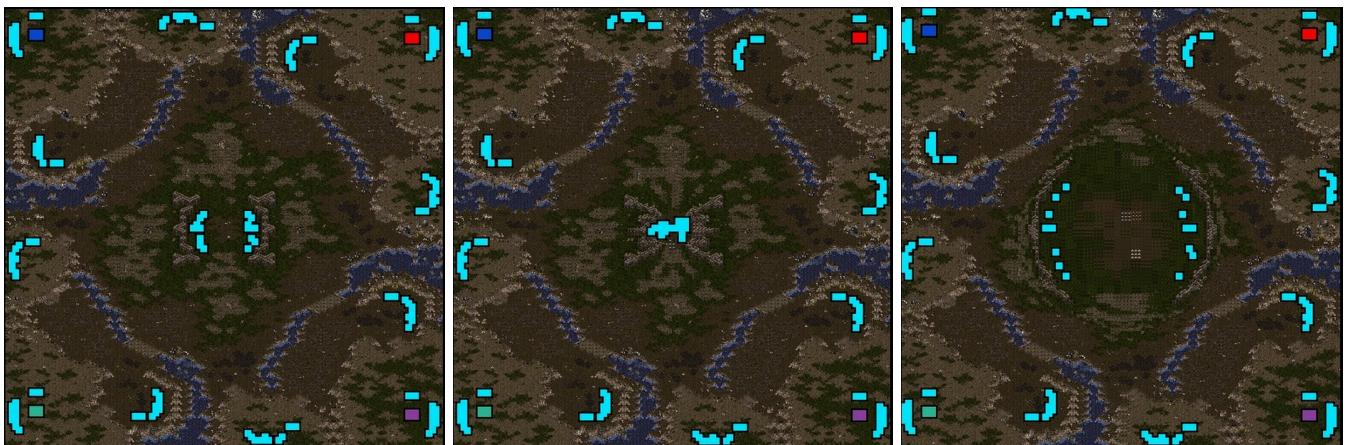
kx : X축 렌즈의 세기 (-:오목, +:볼록)

ky : Y축 렌즈의 세기 (-:오목, +:볼록)

tx : X축 렌즈의 크기

ty : Y축 렌즈의 크기

※ $t \geq 0$ 필수, $t > 32$ 권장 ($t < 0$ 면 렌즈효과를 벗어남)



원본/LensA/LensB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

gravity 8 8 256 256

→Gravity : x:63.50 y:63.50 kx:8.00 ky:8.00 tx:256.00 ty:256.00 (적용후 맵크기 128x128)

GravityA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

cntr 32 96

→Cntr X:32.000 Y:96.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

gravity -8 -8 128 128

→Gravity : x:32.00 y:96.00 kx:-8.00 ky:-8.00 tx:128.00 ty:128.00 (적용후 맵크기 128x128)

GravityB

B-3) Gravity kx ky tx ty : 중력렌즈효과

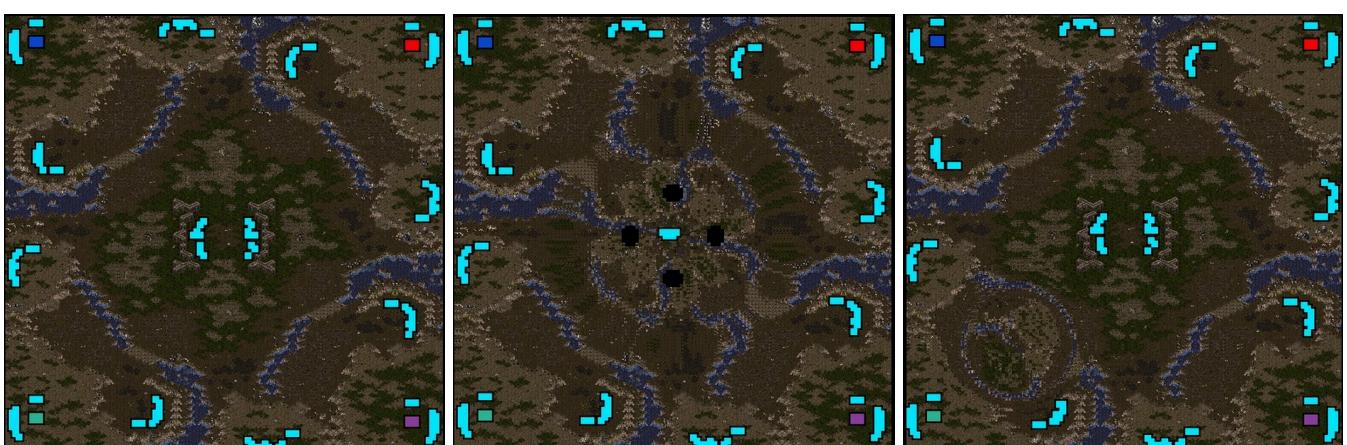
kx : X축 중력렌즈의 세기 (-:반중력, +:중력)

ky : Y축 중력렌즈의 세기(-:반중력, +:중력)

tx : X축 중력렌즈의 크기

ty : Y축 중력렌즈의 크기

* t≥0 필수, t>32권장 (t<0면 렌즈효과를 벗어남)



원본(GravityA(GravityB)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Window 8 8 64 64

→Window : x:64.00 y:64.00 kx:8.00 ky:8.00 tx:64.00 ty:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

WindowA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Window -1 -1 64 64

→Window : x:64.00 y:64.00 kx:-1.00 ky:-1.00 tx:64.00 ty:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

WindowB

B-4) Window kx ky tx ty : 창문 왜곡효과

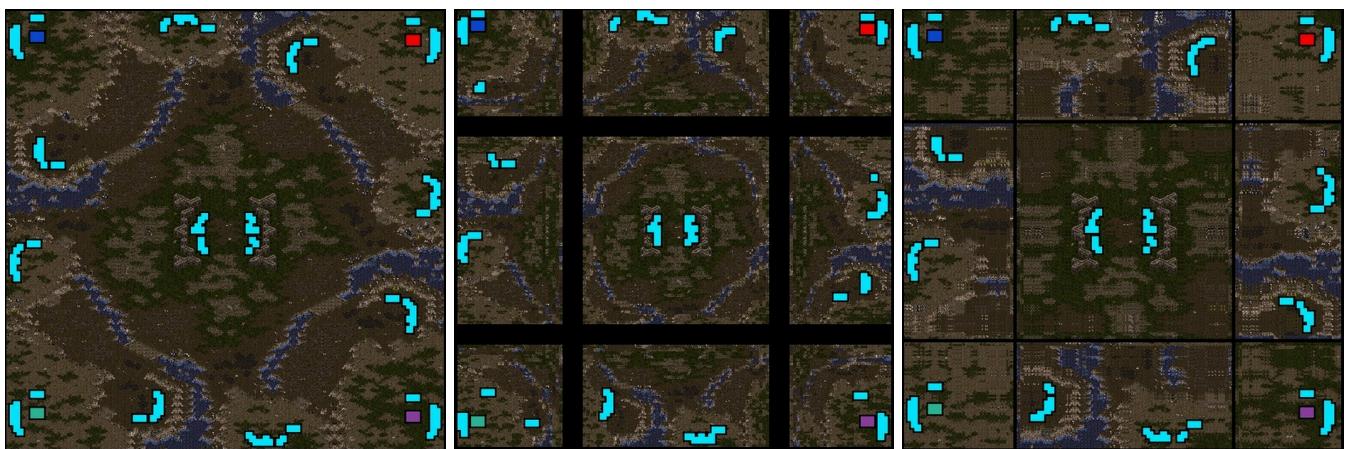
kx : X축 창문 경계에서 왜곡의 세기 (-:경계에서 반사, +:경계에서 왜곡만)

ky : Y축 창문 경계에서 왜곡의 세기 (-:경계에서 반사, +:경계에서 왜곡만)

tx : X축 블록의 크기 (창문 가로크기)

ty : Y축 블록의 크기 (창문 세로크기)

* t≥0 필수, t>32권장 (t가 너무 작으면 왜곡범위 > 창문크기가 됨)



원본/WindowA/WindowB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

cntr 32 32

→Cntr X:32.000 Y:32.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

pinch 0 32 96 6 6 64 64

→Pinch : x:32.00 y:32.00 i:0 sx:32.00 sy:96.00 kx:6.00 ky:6.00 tx:64.00 ty:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

PinchA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Cntr 96 96

→Cntr X:96.000 Y:96.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Pinch 1 96 32 0.5 0.5 96 96

→Pinch : x:96.00 y:96.00 i:1 sx:96.00 sy:32.00 kx:0.50 ky:0.50 tx:96.00 ty:96.00 (적용후 맵크기 128x128)

PinchB

B-5) Pinch i sx sy kx ky tx ty : 방향이 있는 오목/블록 효과 (Cntr->s 방향을 향함)

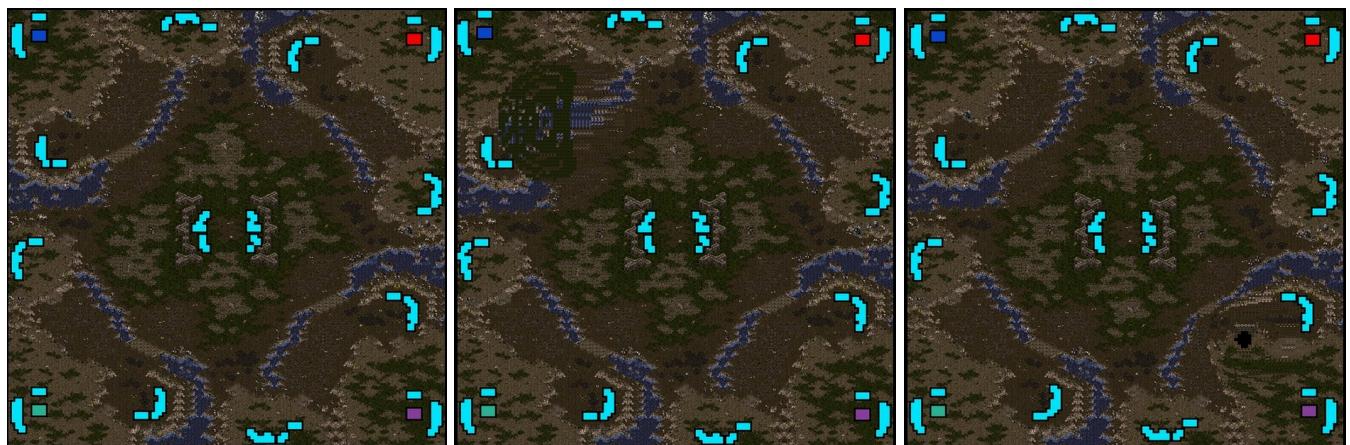
i : 왜곡 방향 (0:오목, 1:블록)

sx : 왜곡방향 원점 X좌표 / sy : 왜곡방향 원점 Y좌표

kx : X축 왜곡의 세기 / ky : Y축 왜곡의 세기

tx : X축 왜곡의 범위 / ty : Y축 왜곡의 범위

※ $t \geq 0$ 필수, $t > 32$ 권장 (t 가 너무 작으면 왜곡효과X)



원본/PinchA/PinchB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Squish 0 -30 -30 2 2 64 64

→Squish : x:64.00 y:64.00 i:0 nx:-30.00 ny:-30.00 kx:2.00 ky:2.00 tx:64.00 ty:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

SquishA

Reflect 1 0

→Reflect X:TRUE Y:FALSE (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

apply

→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Squish 1 60 60 0.5 0.5 48 48

→Squish : x:64.00 y:64.00 i:1 nx:60.00 ny:60.00 kx:0.50 ky:0.50 tx:48.00 ty:48.00 (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Reflect 1 0

→Reflect X:TRUE Y:FALSE (적용후 맵크기 128x128)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Apply

→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

SquishB

B-6) Squish i nx ny kx ky tx ty : (각도방향) 찌그러짐 효과

i : 왜곡 방향 (0:블록, 1:오목)

nx : X축 왜곡의 방향 / ny : Y축 왜곡의 방향 (-90°(↓)~90°(↑))

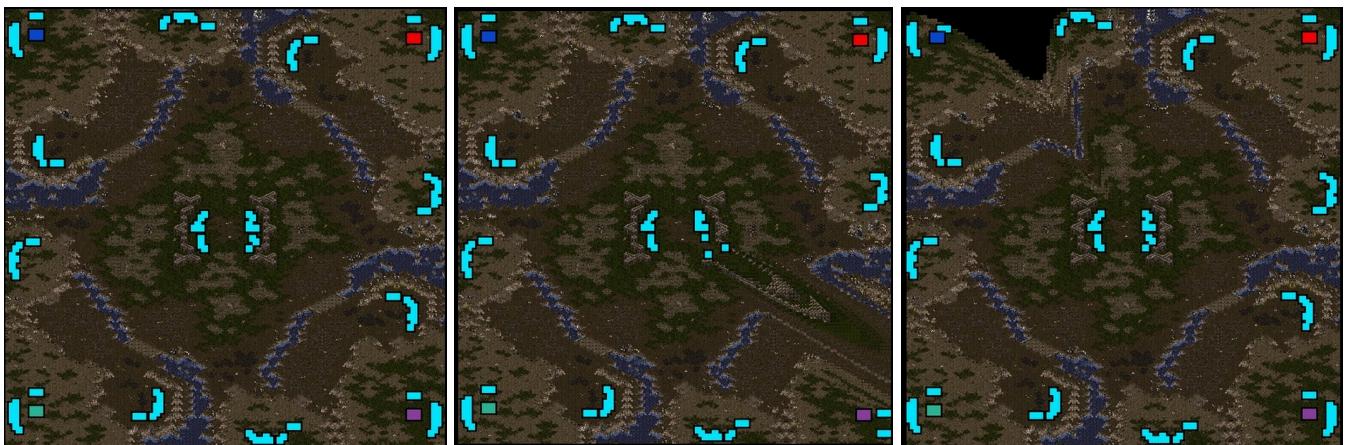
kx : X축 왜곡의 세기 / ky : Y축 왜곡의 세기

tx : X축 왜곡의 범위 / ty : Y축 왜곡의 범위

※ k,t ≥ 0 필수 (t 가 작아질수록 범위가 늘어남)

※ 중심(Cntr)을 기준으로 오른쪽 영역만 각도 방향으로 찌그러짐

※ Reflect랑 함께 사용해서 왼쪽 방향 왜곡효과 적용가능



원본/SquishA/SquishB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Cntr 40 40

→Cntr X:40.000 Y:40.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Swirl 4 4 16 16

→Swirl : x:40.00 y:40.00 kx:4.00 ky:4.00 tx:16.00 ty:16.00 (적용후 맵크기 128x128)

SwirlA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Cntr 88 88

→Cntr X:88.000 Y:88.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)

Swirl -8 -8 8 8

→Swirl : x:88.00 y:88.00 kx:-8.00 ky:-8.00 tx:8.00 ty:8.00 (적용후 맵크기 128x128)

SwirlB

B-7) Swirl kx ky tx ty : 뒤틀기 효과

kx : X축 소용돌이의 세기 (-:반시계, +:시계)

ky : Y축 소용돌이의 세기(-:반시계, +:시계)

tx : X축 소용돌이의 크기

ty : Y축 소용돌이의 크기

※ t≥0 필수, t>8권장 (t<0면 소용돌이 효과를 벗어남)



원본/SwirlA/SwirlB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Sphere 0 64 64
→Sphere : x:63.50 y:63.50 Θ:0.00° rx:64.00 ry:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

SphereA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Cntr 96 96
→Cntr X:96.000 Y:96.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Sphere 180 32 32
→Sphere : x:96.00 y:96.00 Θ:180.00° rx:32.00 ry:32.00 (적용후 맵크기 128x128)

SphereB

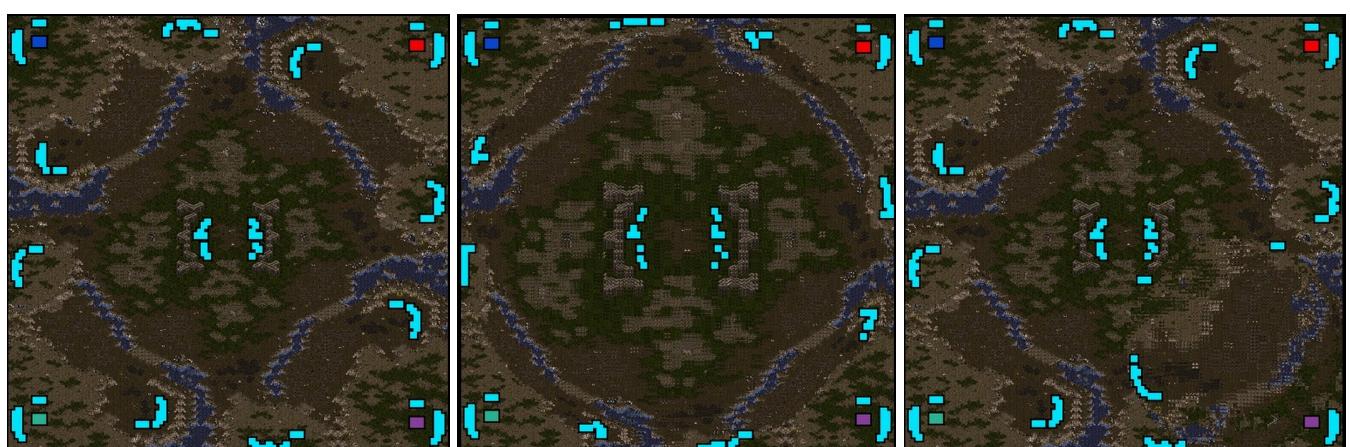
B-8) Sphere Θ rx ry : 구면 왜곡 효과

Θ : 구면 왜곡 영역에서 회전할 각도(-:반시계, +:시계)

rx : 왜곡 영역의 가로 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

ry : 왜곡 영역의 세로 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

※ 왜곡 영역 바깥은 변형이 적용되지않음



원본/SphereA/SphereB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Saddle 0 64 64
→Saddle : x:63.50 y:63.50 Θ:0.00° rx:64.00 ry:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

SaddleA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Cntr 96 96
→Cntr X:96.000 Y:96.000 : 비선형변환의 중심좌표가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Saddle 180 32 32
→Saddle : x:96.00 y:96.00 Θ:180.00° rx:32.00 ry:32.00 (적용후 맵크기 128x128)

SaddleB

B-9) Saddle Θ rx ry : 쌍곡면 왜곡 효과

Θ : 쌍곡면 왜곡 영역에서 회전할 각도(-:반시계, +:시계)

rx : 왜곡 영역의 가로 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

ry : 왜곡 영역의 세로 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

※ 왜곡 영역 바깥은 변형이 적용되지않음



원본/SaddleA/SaddleB

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

Scale 1 0.5

→Scale X:x1.000 Y:y0.500 (적용후 맵크기 128x64)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

apply

→Apply Linear Transform : 입력된 수식으로 지형이 변환되었습니다. (적용후 맵크기 128x64)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

size 128 192

→Size X:128 Y:192 : 비선형변환 적용후 맵크기가 설정되었습니다.

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

Cylinder 0 2 64

→Cylinder : x:63.50 y:31.50 i:0 k:2.00 r:64.00 (적용후 맵크기 128x192)

CylinderA

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0:종료)

Cylinder 1 0 64

→Cylinder : x:63.50 y:63.50 i:1 k:0.00 r:64.00 (적용후 맵크기 128x128)

CylinderB

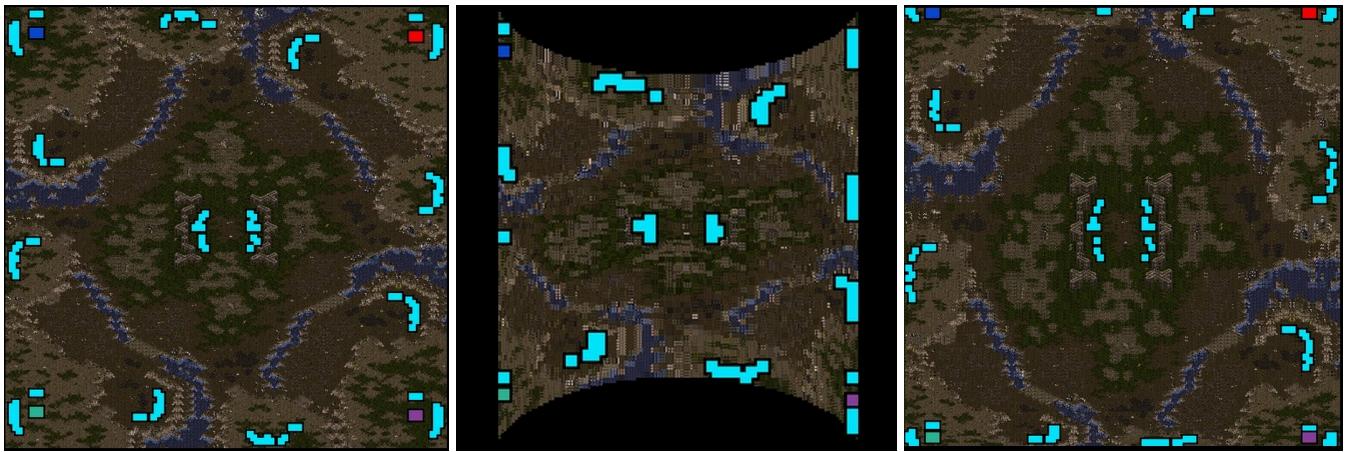
B-10) Cylinder i k r : 원통 왜곡 효과

i : 원통의 방향 (0:세로, 1:가로)

k : 왜곡의 세기 (원통 축의 양방향으로 왜곡됨)

r : 원통의 반지름 ($r \geq 0$ 필수)

※ 왜곡 영역 바깥은 변형이 적용되지않음



원본/CylinderA/CylinderB

Map Edit Tool List	
Range	: [Linear Transform 적용] 변형 적용시 경계선 설정방식 설정 (0:0~<Size>, 1:0~<Size)
Apply	: [Linear Transform 적용] 입력한 변형을 적용함
Cancel	: [Linear Transform 적용] 입력한 변형을 취소함 (Apply 적용전 까지 취소됨)
Cntr Cx Cy	: [NonLinear Transform 적용] 비선형변환시 변형의 중심좌표를 설정함 (Cx: 중심 X좌표, Cy: 중심 Y좌표)
Size X Y	: [NonLinear Transform 적용] 비선형변환시 변형 후의 지형크기를 설정함 (X: 가로크기, Y: 세로크기)
setSize X Y	: 배경지형의 크기를 설정함 (X: 가로크기, Y: 세로크기 현재 지형크기보다 작게 설정 불가)
Trim	: 상하좌우 공백지형을 삭제함
Help	: 도움말을 출력함
Movemap X Y	: 맵 지형을 평행이동시킴 (X: 가로이동, Y: 세로이동) ※ 맵 바깥으로 나간 지형은 잘려나감
0	: [편집종료] 입력을 종료하고 변형된 지형으로 맵파일을 생성함

C. Map Edit Tool List [맵 편집 도구]

※ 사용 즉시 변형이 적용되며, Apply로 적용되지 않은 선형변환은 모두 취소됨

C-1) Range : 선형 변형을 적용할때 경계선 설정방식을 변경함 (기본값:0)

0 : $0 \leq X \leq \text{MapX}-1, 0 \leq Y \leq \text{MapY}-1$ (Reflect, Project에 권장)

1 : $0 \leq X < \text{MapX}, 0 \leq Y < \text{MapY}$ (Scale에 권장)

※ 선형변환 명령어 입력시 Cancel 또는 Apply로 해당 변환을 취소 또는 적용할때까지 변경 불가

C-2) Apply : 입력한 Linear Transform 변형을 적용함

※ 선형변환 필터 입력후 Apply를 반드시 사용해야 실제로 해당 변형이 적용됨

C-3) Cancle : 입력한 Linear Transform 변형을 취소함

※ Apply 입력전까지 모든 선형변환 필터 입력을 취소함

C-4) Cntr X Y : 비선형 변환의 왜곡 중심좌표를 설정함

X : 왜곡 중심 X좌표

Y : 왜곡 중심 Y좌표

※ Apply 또는 비선형 변환등이 적용되면 Cntr은 맵의 중앙으로 자동설정됨

C-5) Size X Y : 비선형 변환 후의 맵 크기를 설정함

X : 변환 후의 맵 가로크기

Y : 변환 후의 맵 세로크기

※ Apply 또는 비선형 변환등이 적용되면 Size는 현재 맵크기와 동일하게 자동설정됨

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
setSize 192 192
→setSize X:192 Y:192 : 배경지형의 크기가 변경되었습니다. (적용후 맵크기 192x192)

setSize

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
setSize 192 192
→setSize X:192 Y:192 : 배경지형의 크기가 변경되었습니다. (적용후 맵크기 192x192)

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
trim
→Trim : 지형의 여백이 모두 제거되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

trim

C-6) setSize X Y : 배경 지형의 크기를 설정함

X : 가로 여백의 크기

Y : 세로 여백의 크기

※ X,Y는 현재 지형 크기보다 작게 설정 불가능함

C-7) trim : 여백을 삭제함

setSize.scx

Trim.scx



원본/setSize/trim

C-8) Help : 도움말을 출력함

지형에 적용할 효과를 입력 (Help: 도움말, 0: 종료)
Movemap 32 32
→Movemap X:32 Y:32 : 배경지형의 위치가 변경되었습니다. (적용후 맵크기 128x128)

Movemap

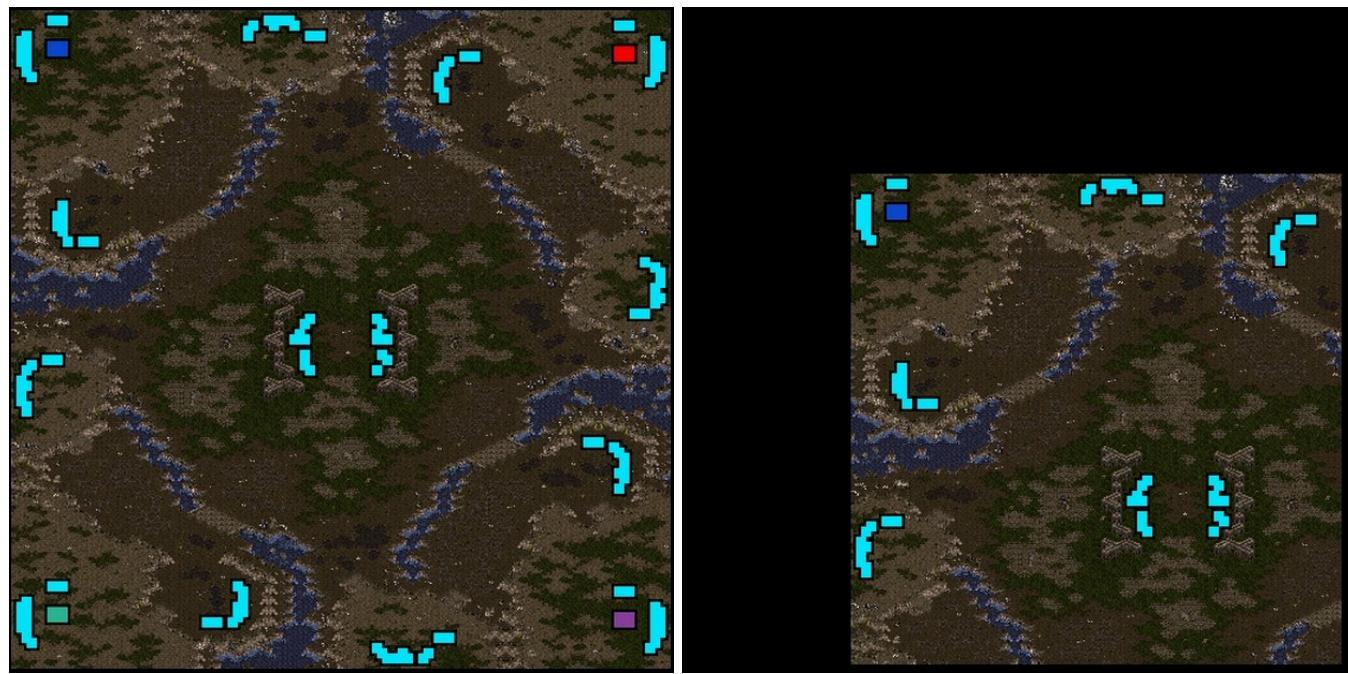
C-9) Movemap X Y : 지형의 위치를 변경함

X : X축으로 이동할 거리

Y : Y축으로 이동할 거리

※ 맵 바깥으로 나간 유닛/스프라이트/지형은 모두 삭제됨 (로케이션은 맵 바깥으로 넘어감)

Movemap.scx



C-10) 0 : 지형 변형 필터 입력을 종료함