



Střední průmyslová škola elektrotechnická
a Vyšší odborná škola Pardubice
Karla IV. 13, Pardubice 530 02
www.spse.cz reslova@spse.cz



Project Erasmus+ CIT

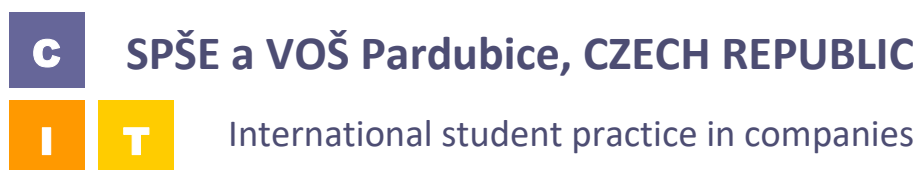
Community of Information Technology

2020-1-CZ01-KA102-077655

Granada – Španělsko 2020

11. 6. – 25. 6. 2022

Jméno účastníka	Jan Horák
Název firmy	Arcan Studios
Web firmy	www.arcanstudios.com
Velikost firmy	malá



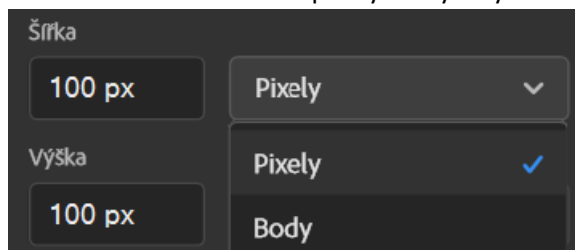
Tutoriál na vytvoření hracího pole (tile)

Požadavky

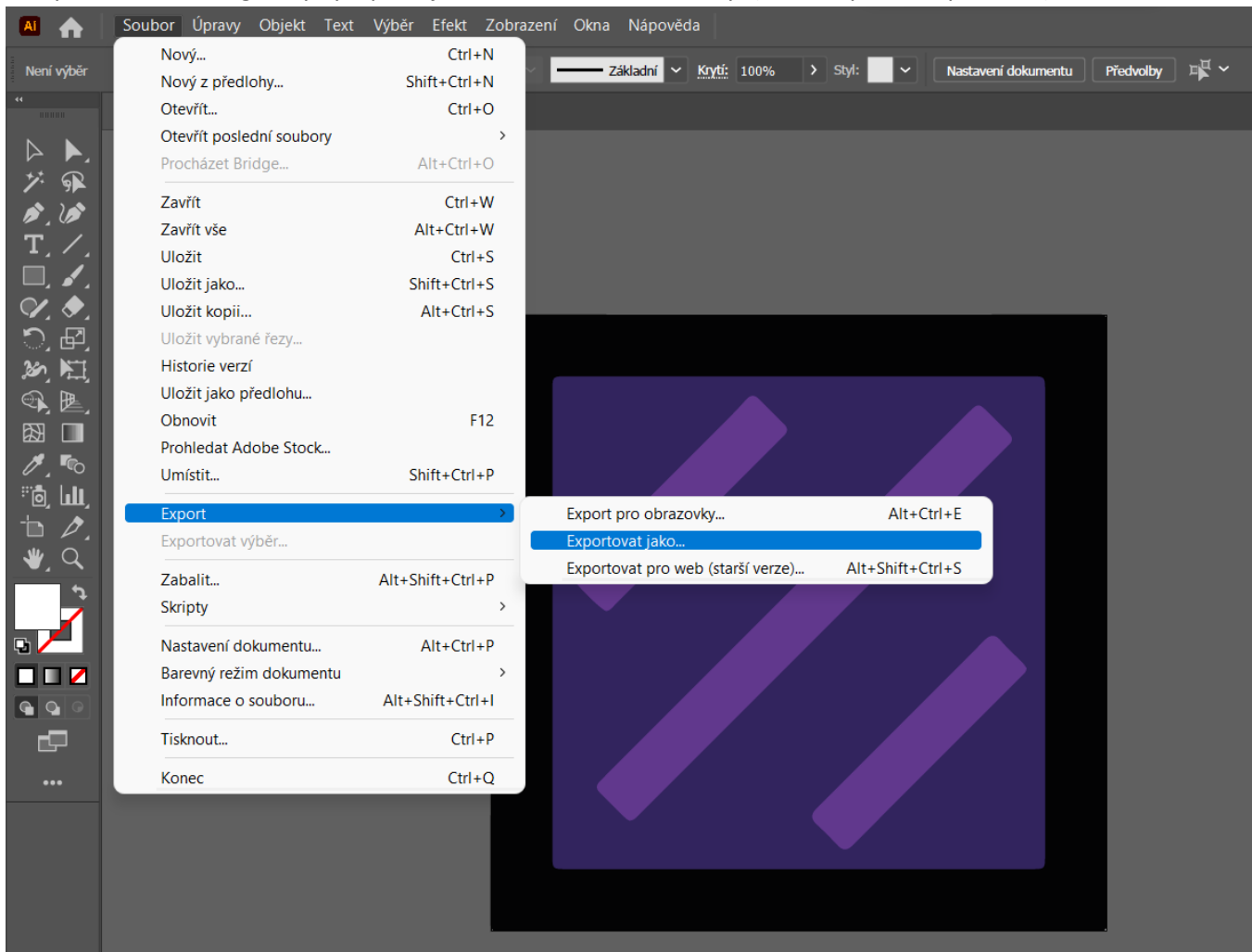
- ✚ Perfektní čtverec 100x100 pixelů
- ✚ Grafika vytvořena pomocí vektorového editoru ale konečný obrázek ve formátu PNG
- ✚ Více variací

Postup řešení

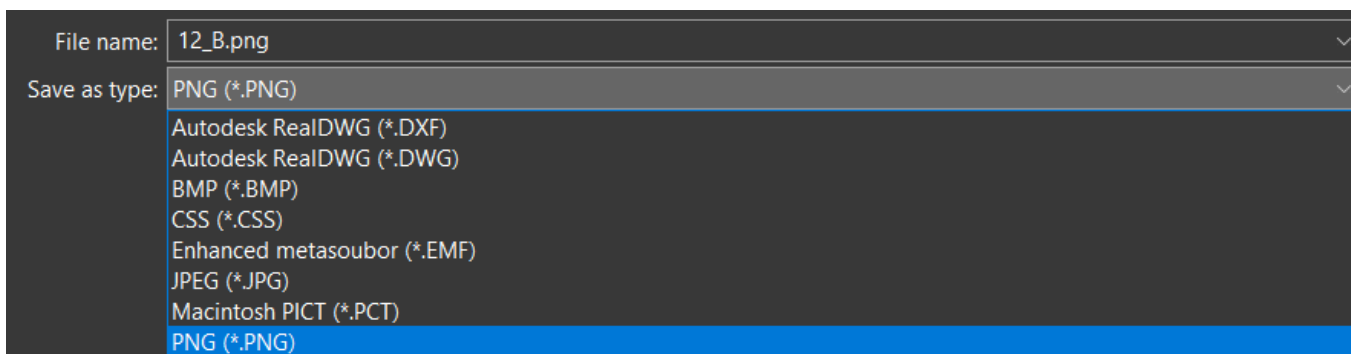
1. Při vytváření nového projektu ve vektorovém editoru definujeme jeho rozměry. Většina vektorových editorů ze základu používají centimetry, které nejsou zrovna vhodné pro export v PNG formátu. Lze však změnit toto nastavení na pixely. Šířky a výšku nastavíme na hodnotu 100.



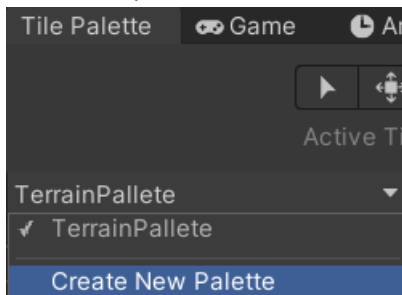
2. Po vytvoření vhodné grafiky vyexportujeme do námi určené složky. (File > Export > Export as...)



Nastavíme název souboru ve formátu pro lepší organizaci. Např: |pořadové číslo pole|_|typ| = 12_B.
Také zvolíme PNG formát.



3. Přesuneme se do programu Unity, kde si otevřeme okno Tile Palette (Window > 2D > Tile Palette). Pokud nemáme vytvořenou novou Tile Palette, vytvoříme jej přes tento dropdown.



4. Nalezneme kde se nachází uložený obrázek a přetáhneme ho do Tile Palette okna. Vložíme cestu pro .asset soubor. Pokud zmáčkneme tlačítko pro editaci můžeme zkopírovat, vyjmout či otočit (přes klávesové zkratky „CTRL + [“ nebo „CTRL +]“) pole

