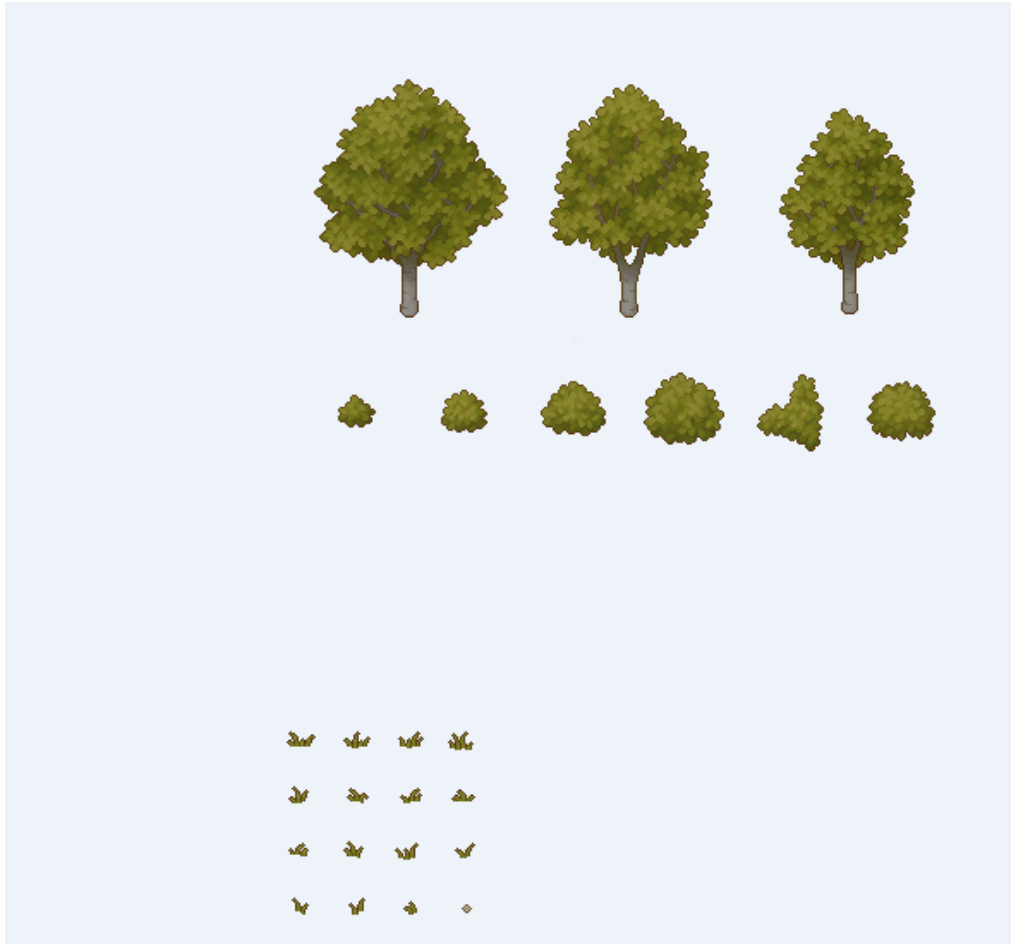


Лабораторная работа 6

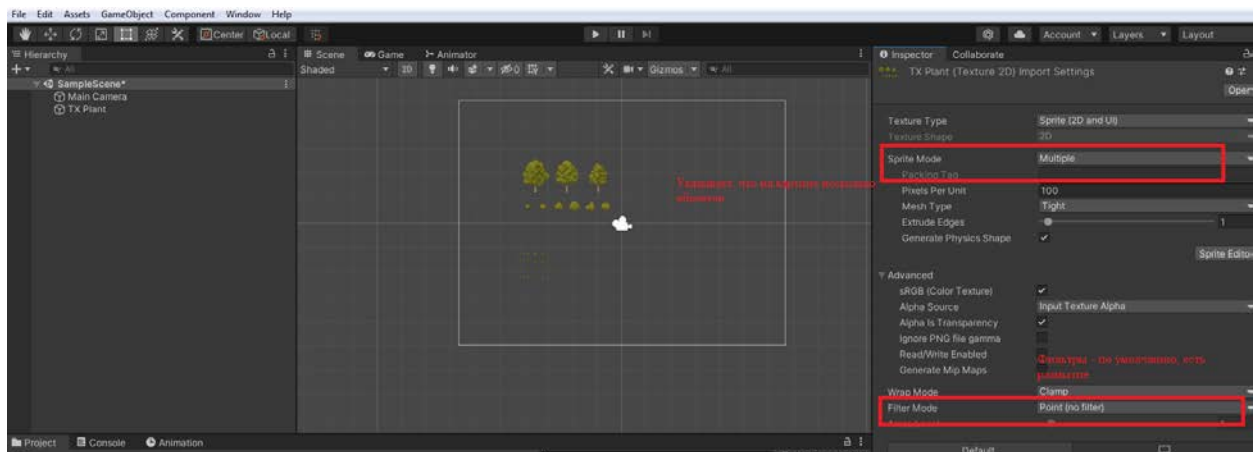
Создание уровней игры

1. Создание с помощью инструмента – TileMaps . Общая последовательность процесса создания будет выглядеть следующим образом:

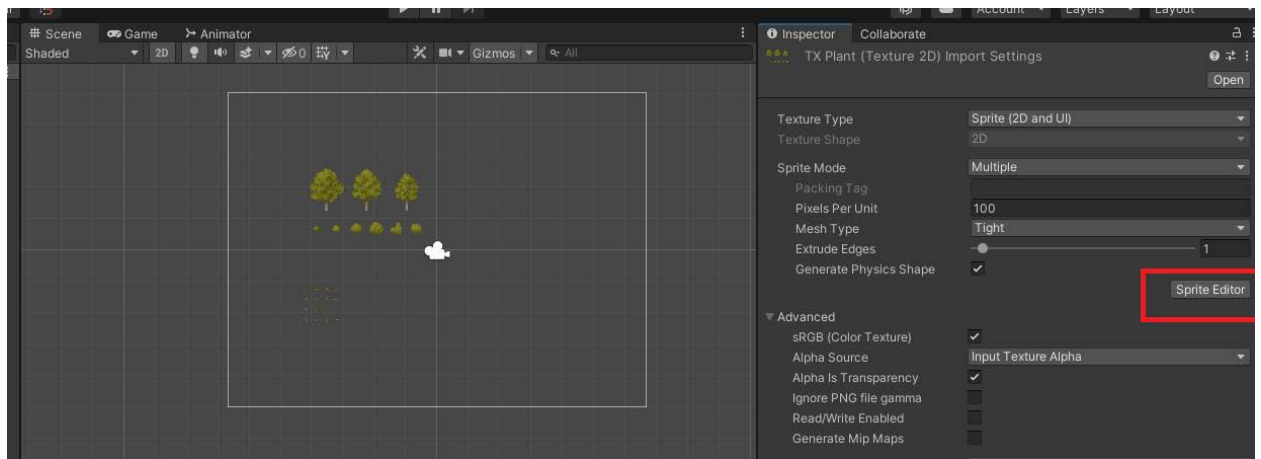
1. Находим подходящий TileSet



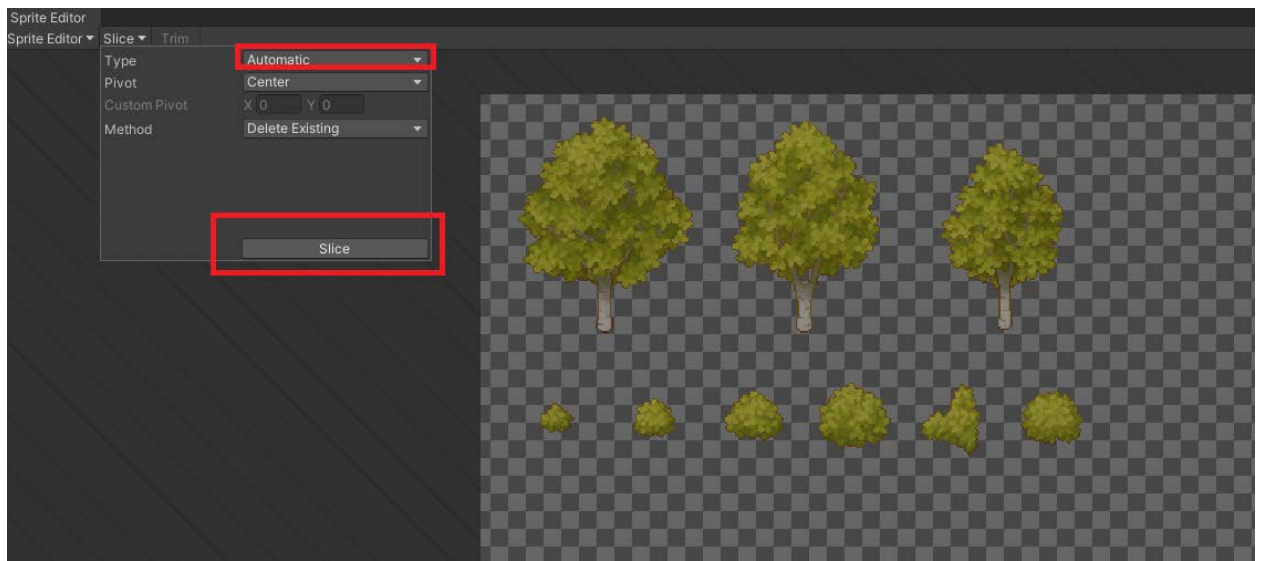
2. Размещаем на сцене. В инспекторе объекта, внимательно изучаем настройки.



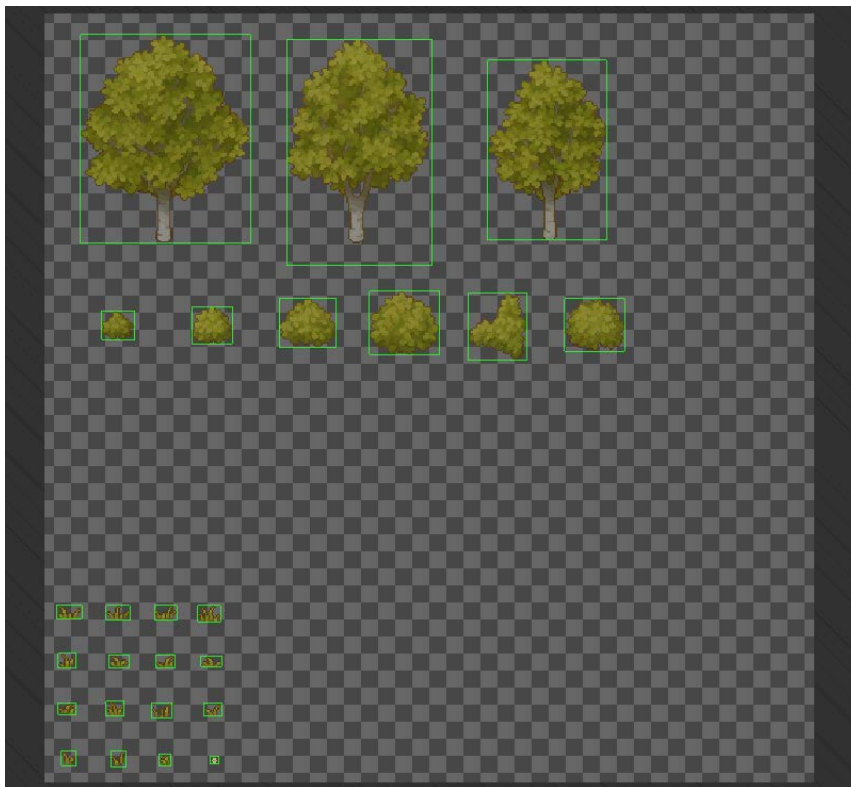
3. Редактируем спрайт



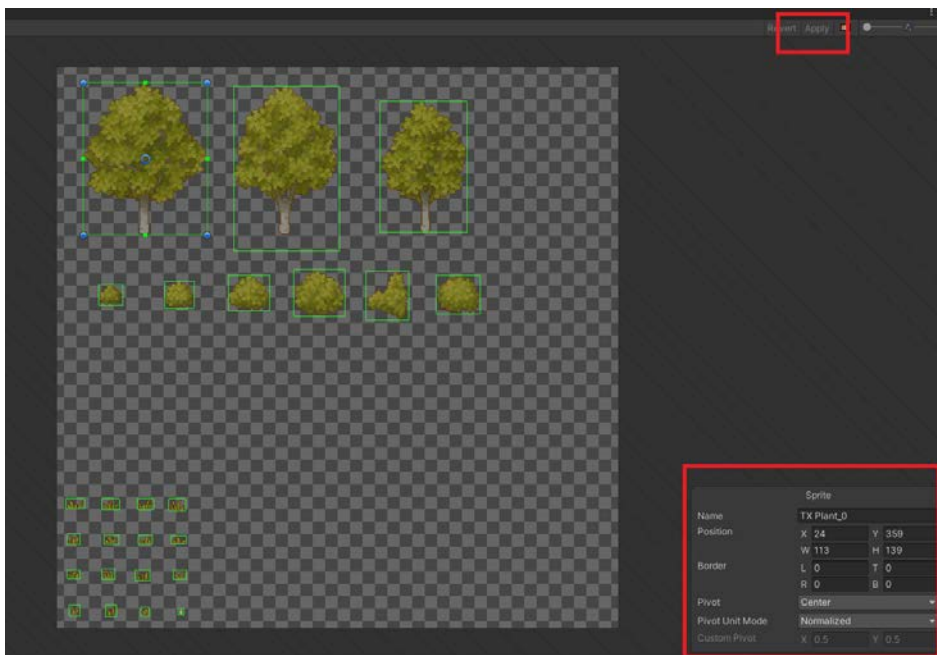
4. Переходим в редактор



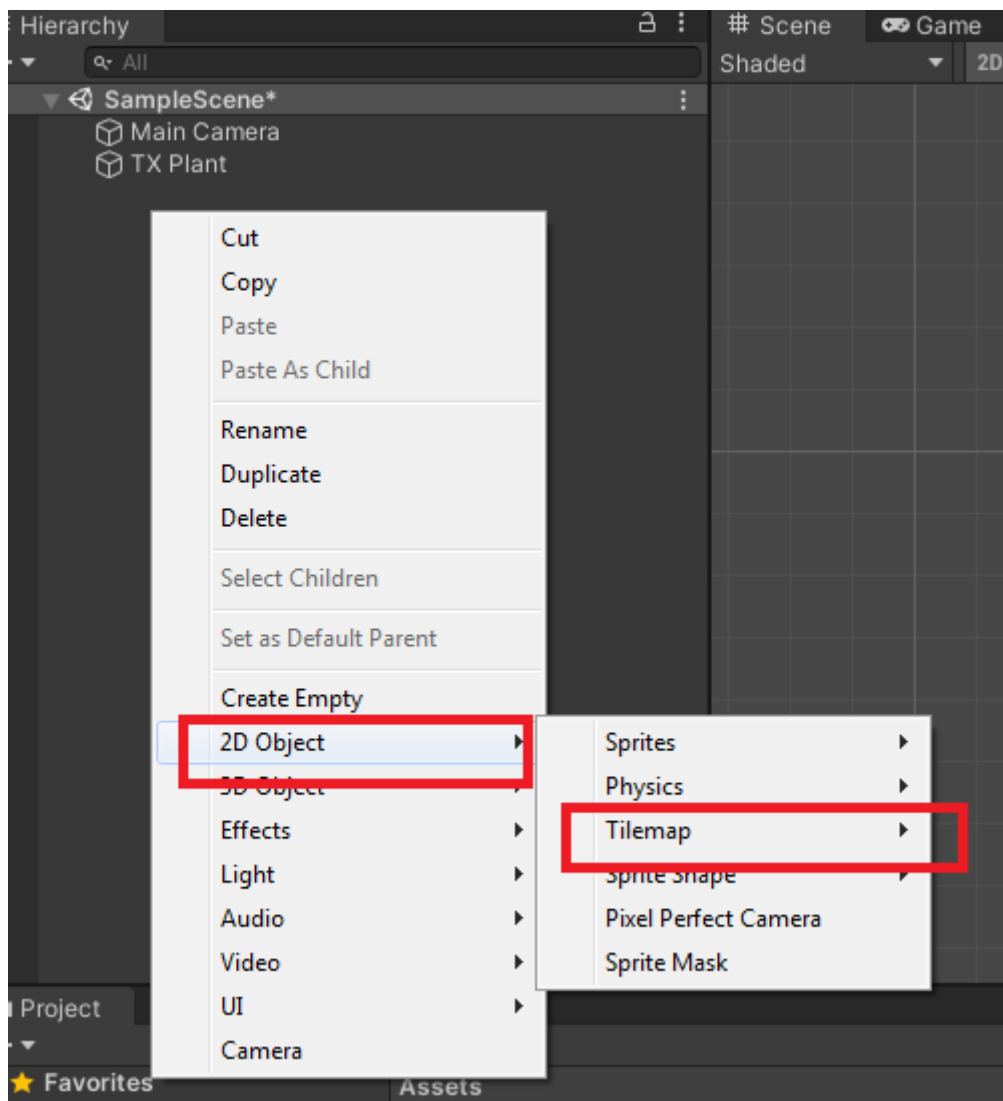
5. Нарезаем автоматически



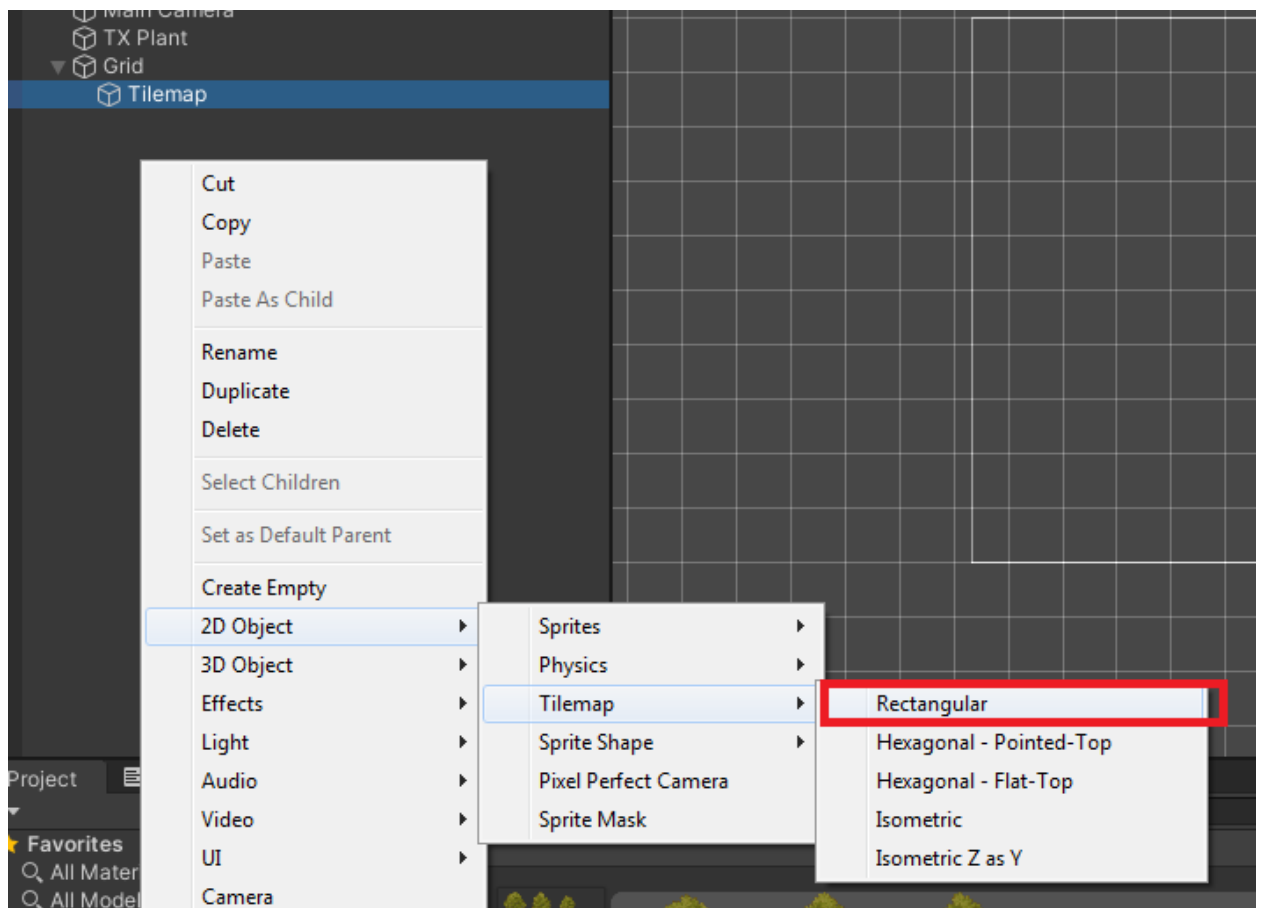
6. Применяем



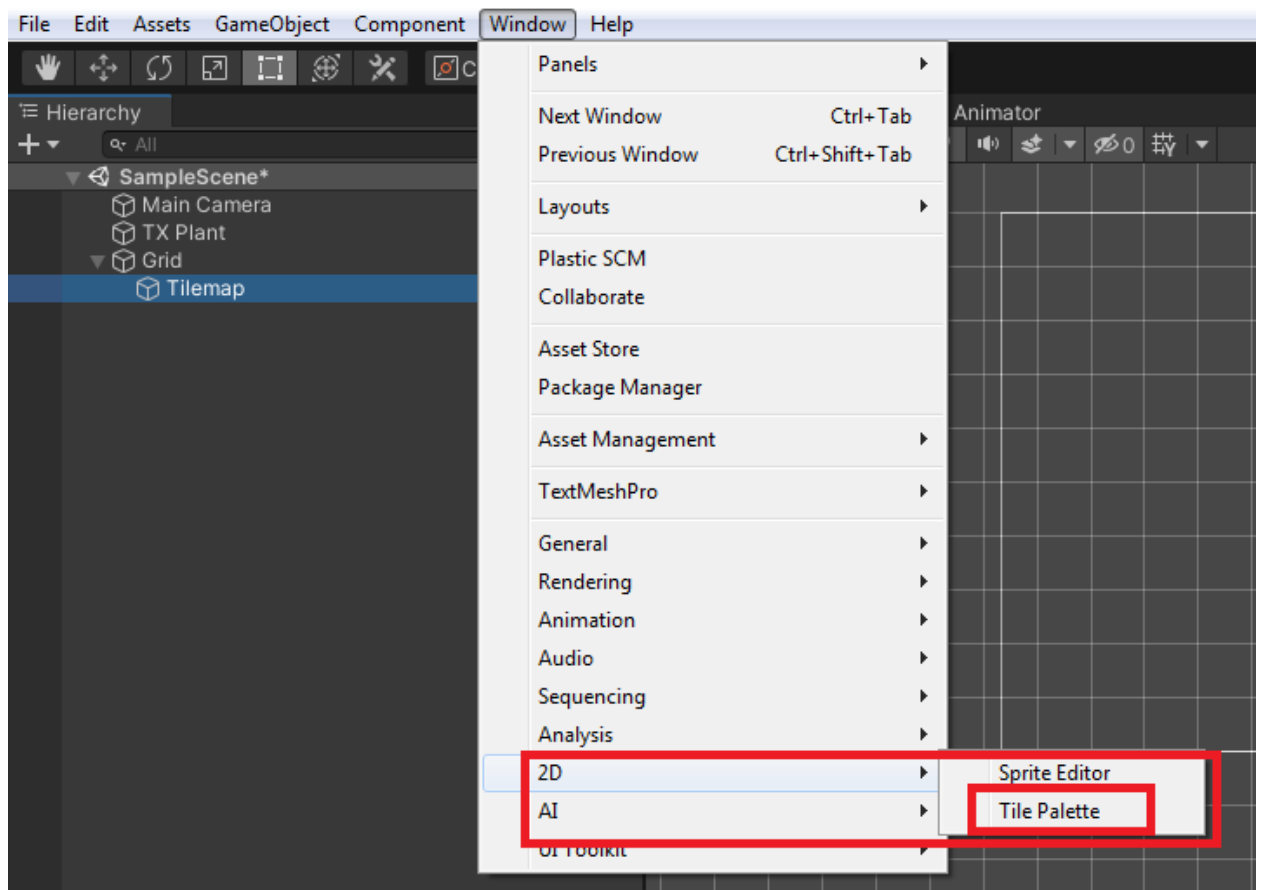
7. После того как спрайты подготовлены. Начинаем создание уровня



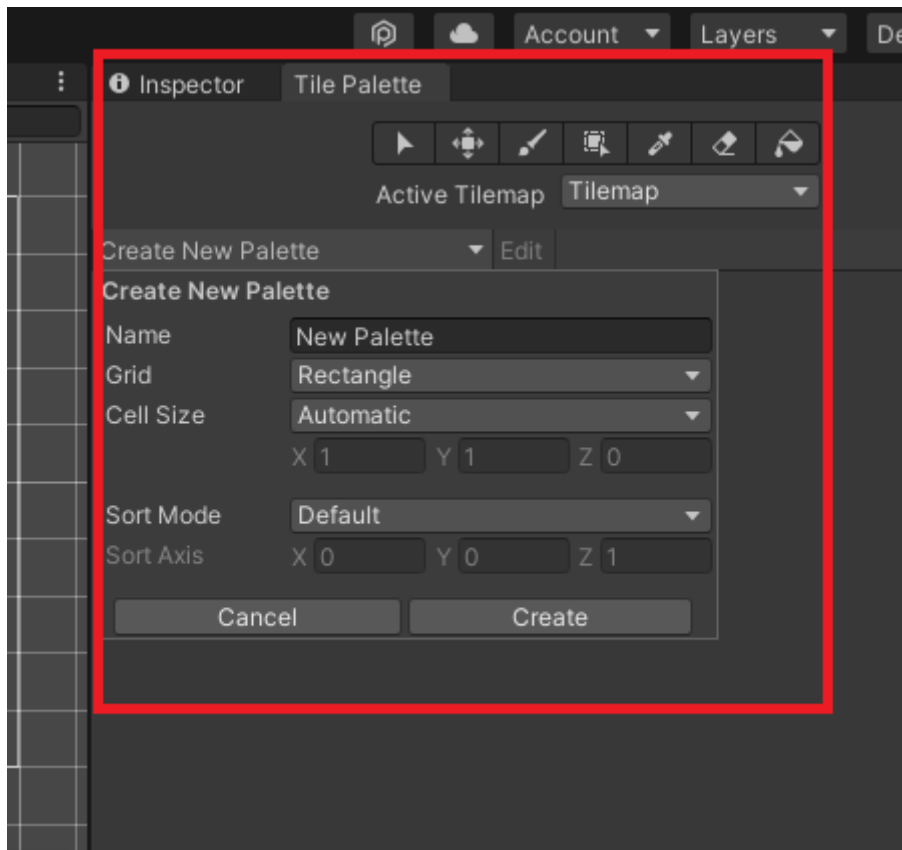
При создании Tilemap можно выбрать тип (Во второй сцене выбрать другой тип)



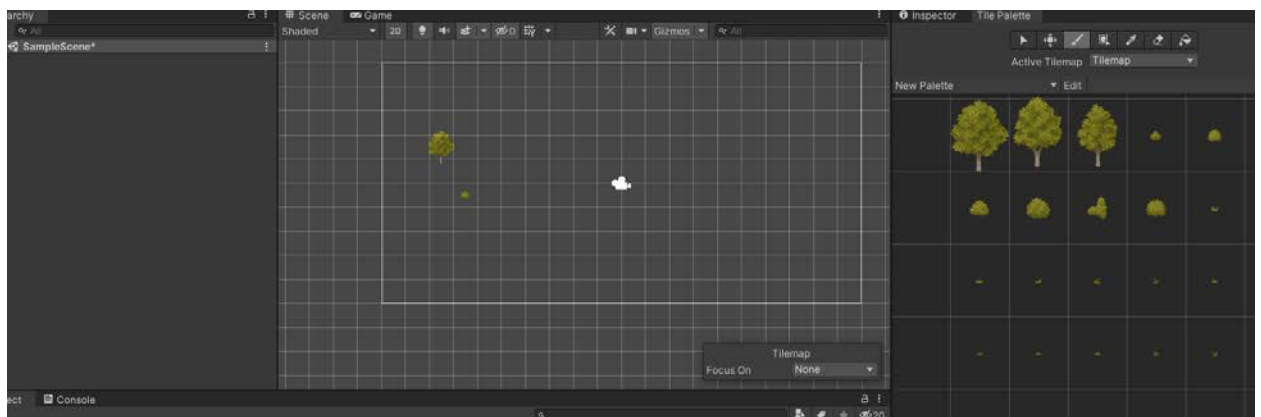
Для редактирования Tile используем Tile Palette



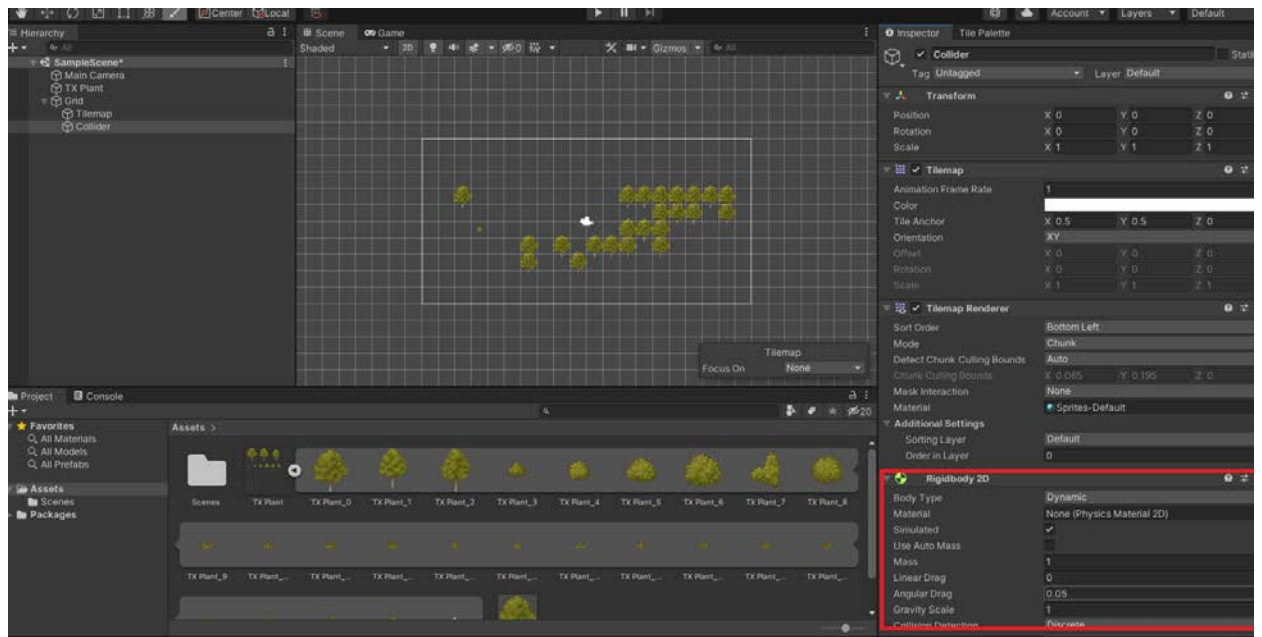
Создаем новую палитру



Далее перетаскиваем на палитру наш TileSet (Выделяем только необходимые нарезанные тайлы). И далее с помощью кисти размещаем объекты на сцене



Для создание коллайдеров – Добавляем новый объект и добавляем



Инструментом пипетка, выделяем объекты на которых надо повесить коллайдер