

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

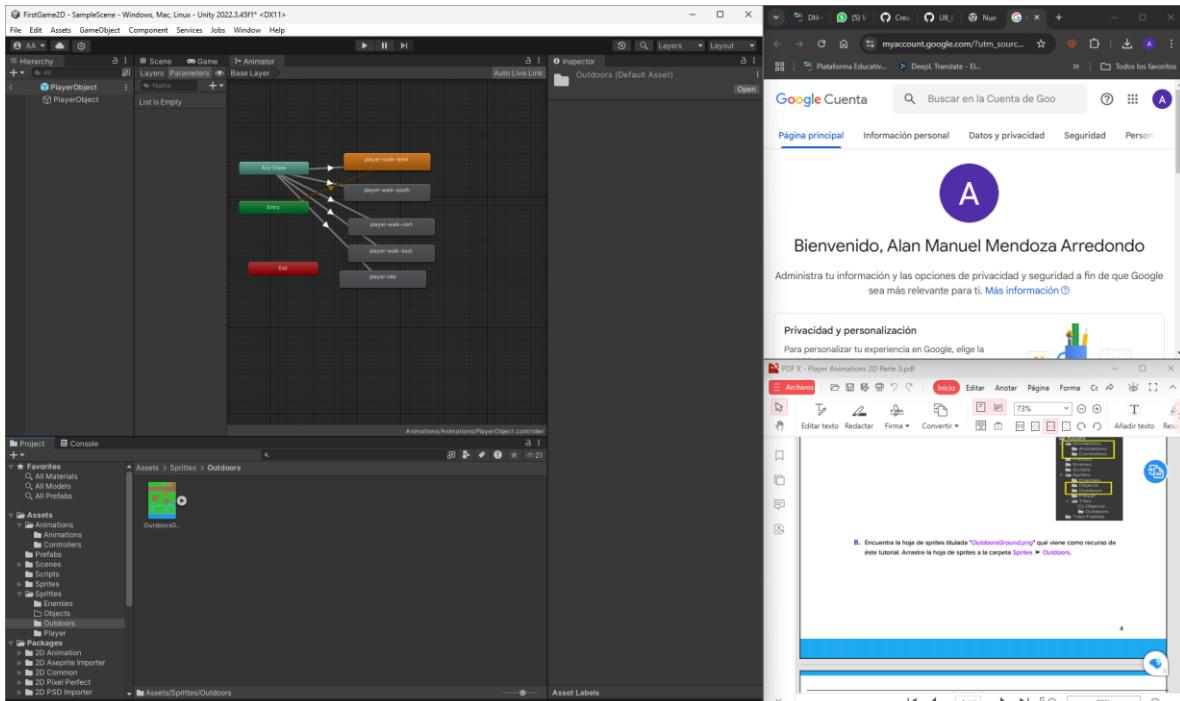
Privacidad y personalización

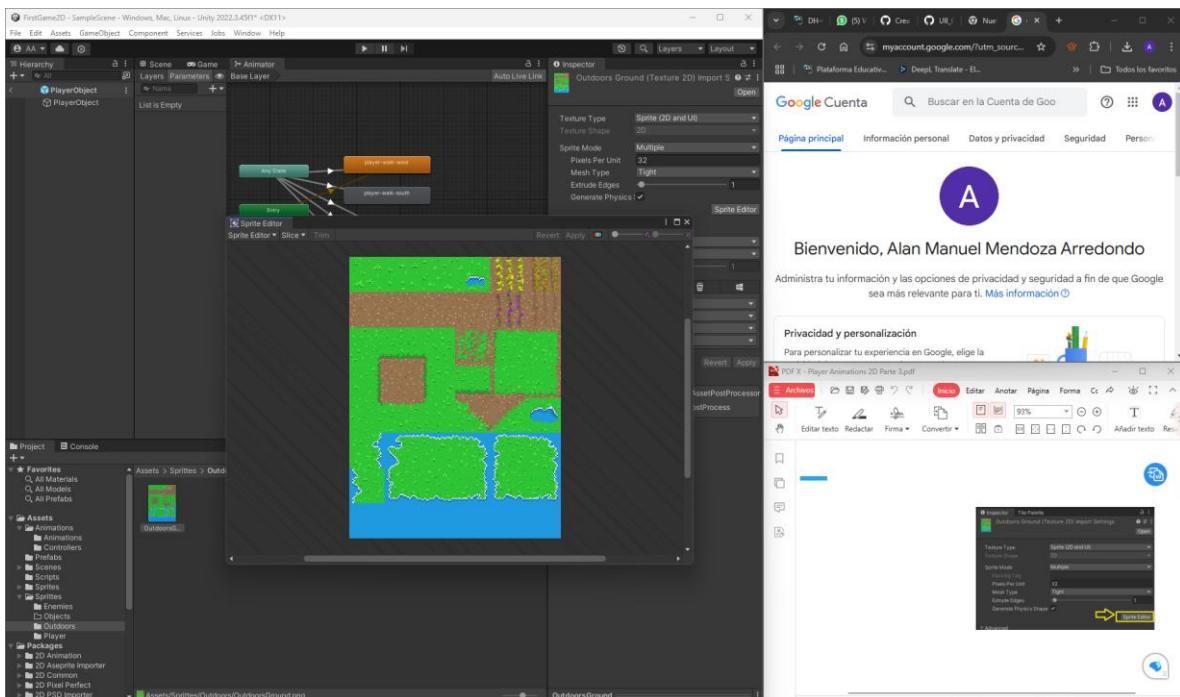
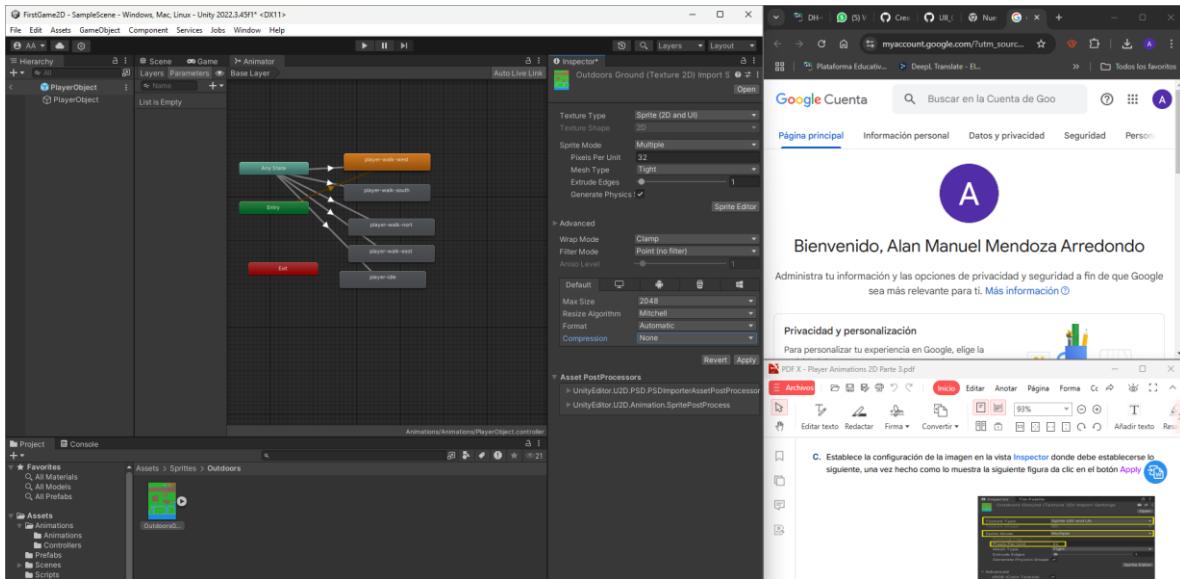
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

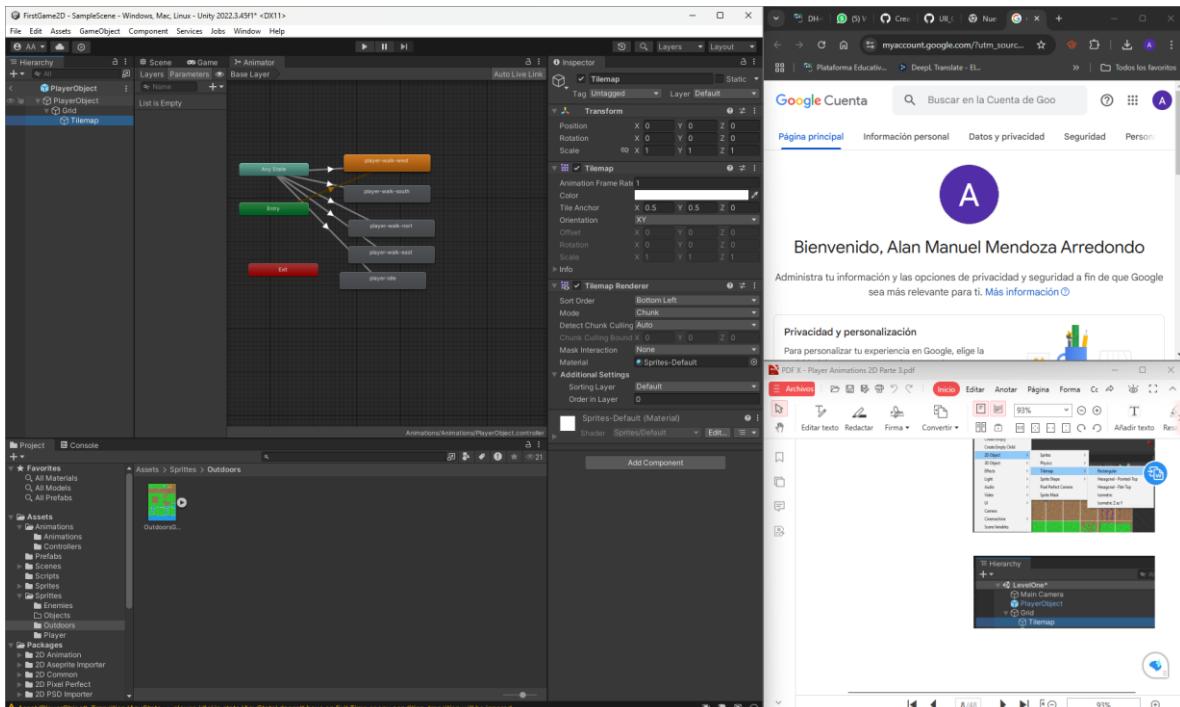
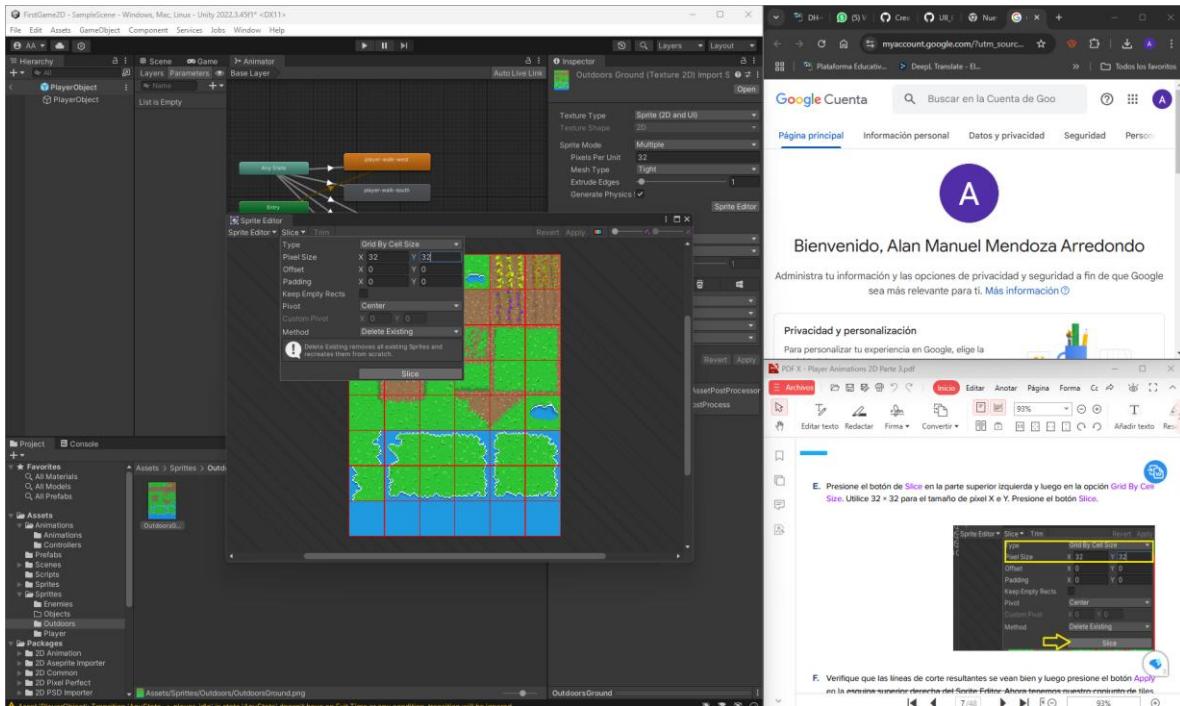
PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

Instrucciones

A. Crea nuevas carpetas en el directorio de Sprites tituladas: "Objects" y "Outdoors". Usaremos estas carpetas para almacenar las hojas de sprites y en partes utilizadas para nuestro jugador y enemigo en sesiones pasadas.







A

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

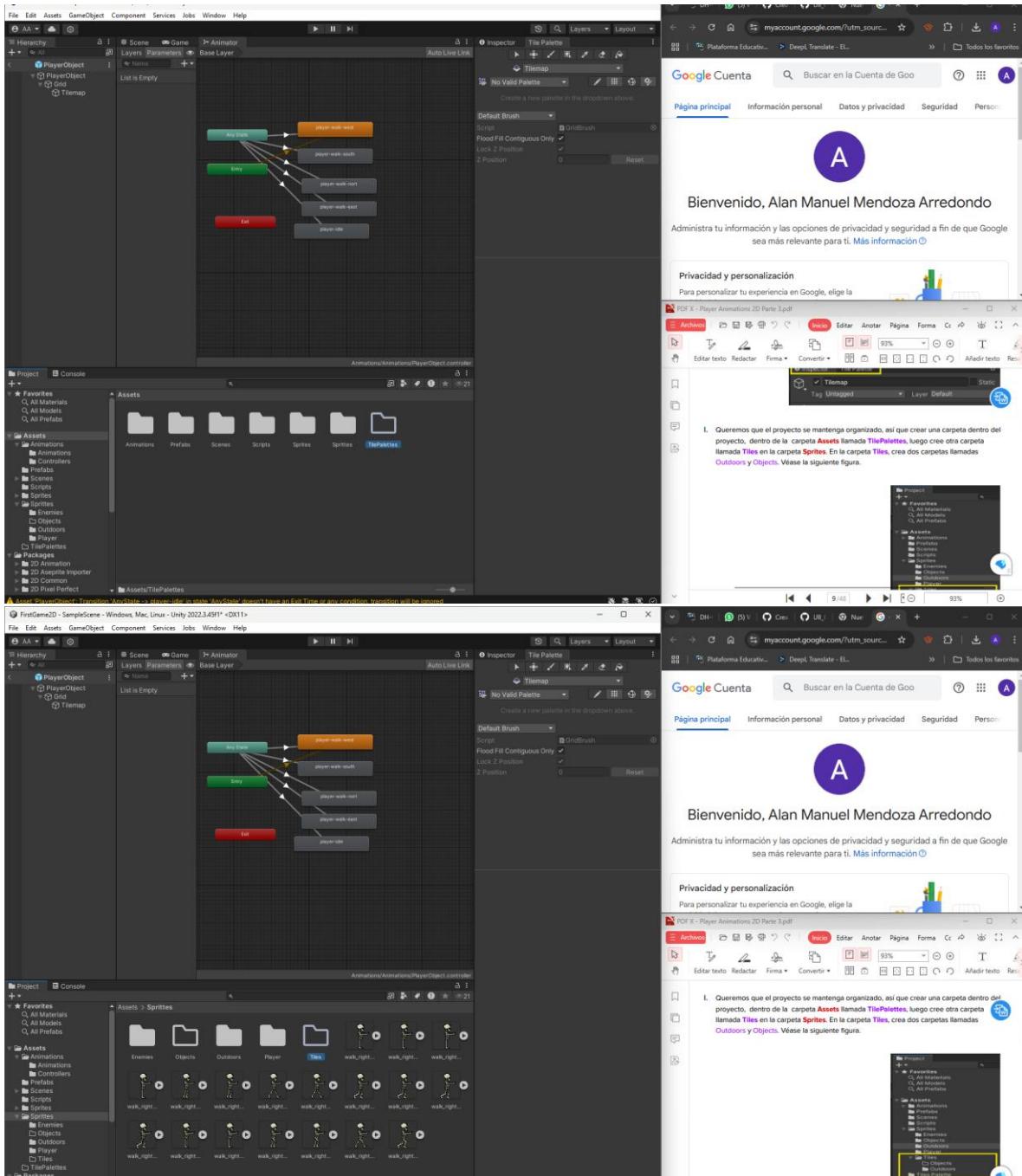
PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

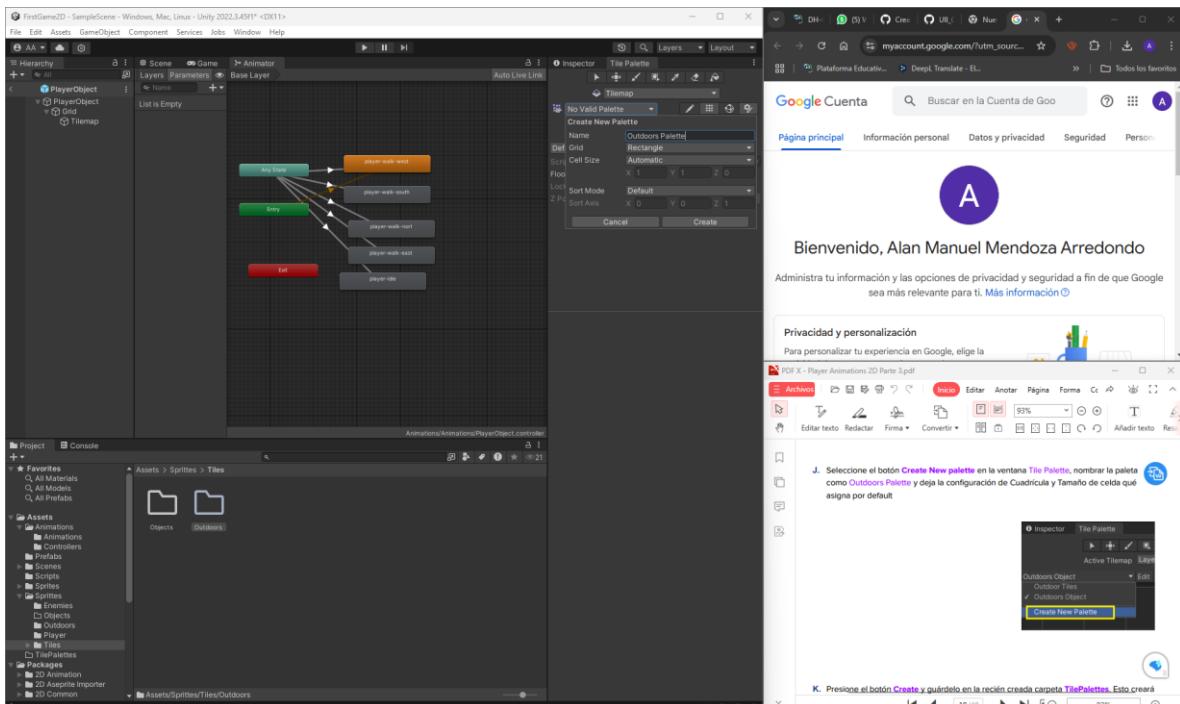
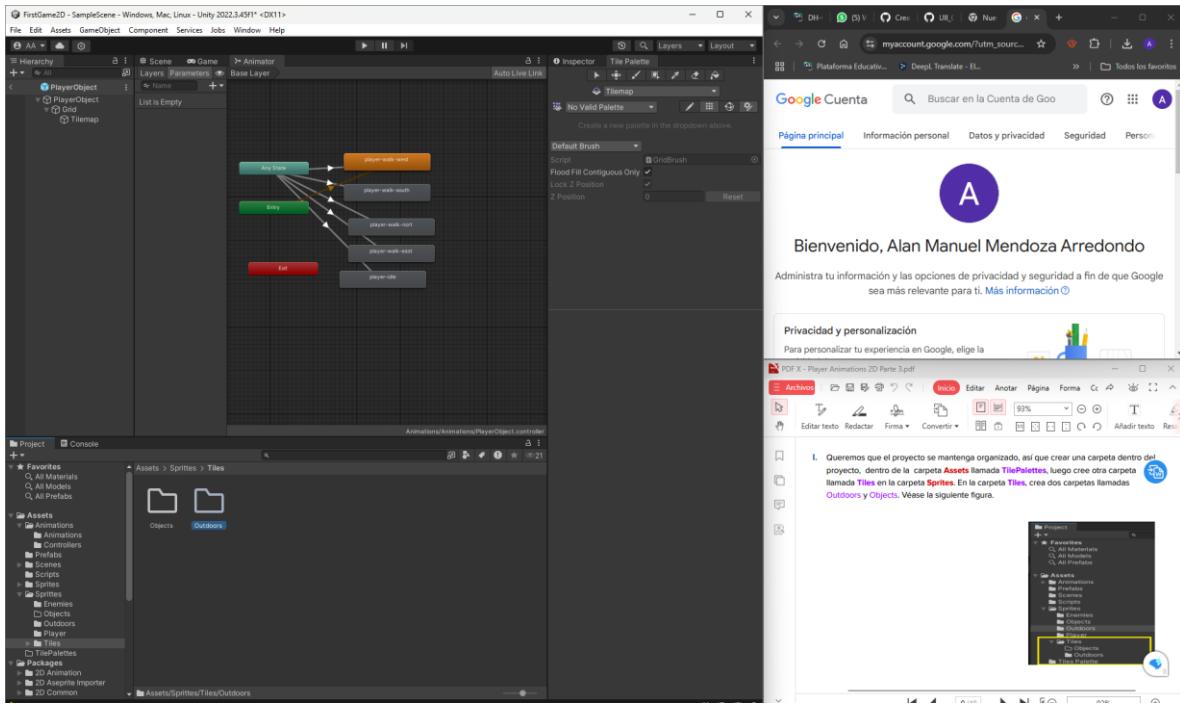
Creando Tiles Palettes

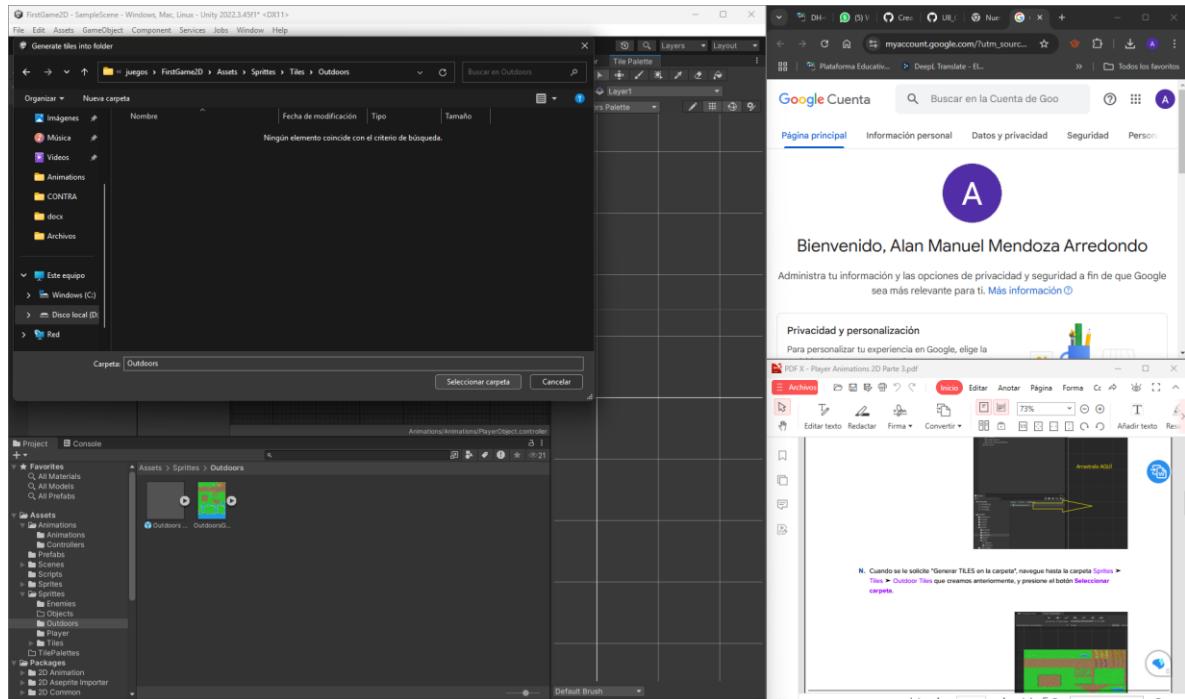
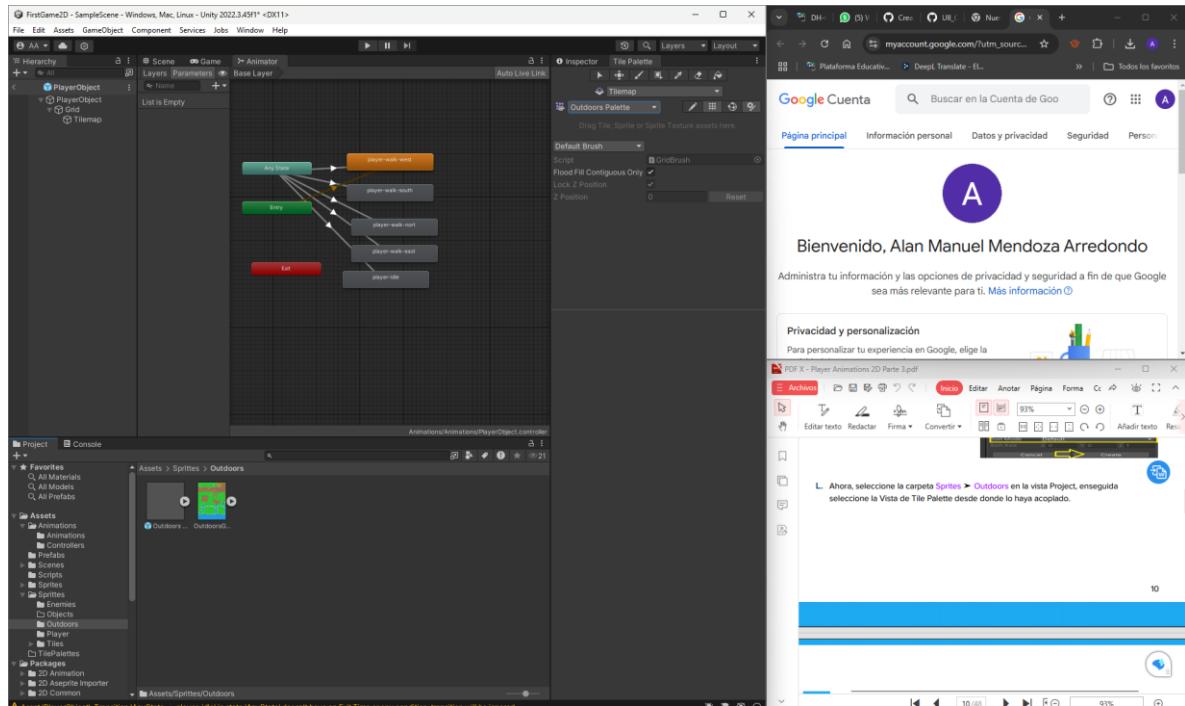
Antes que podamos dibujar, necesitamos crear **Tilemaps**, que están hechas de tiles individuales.

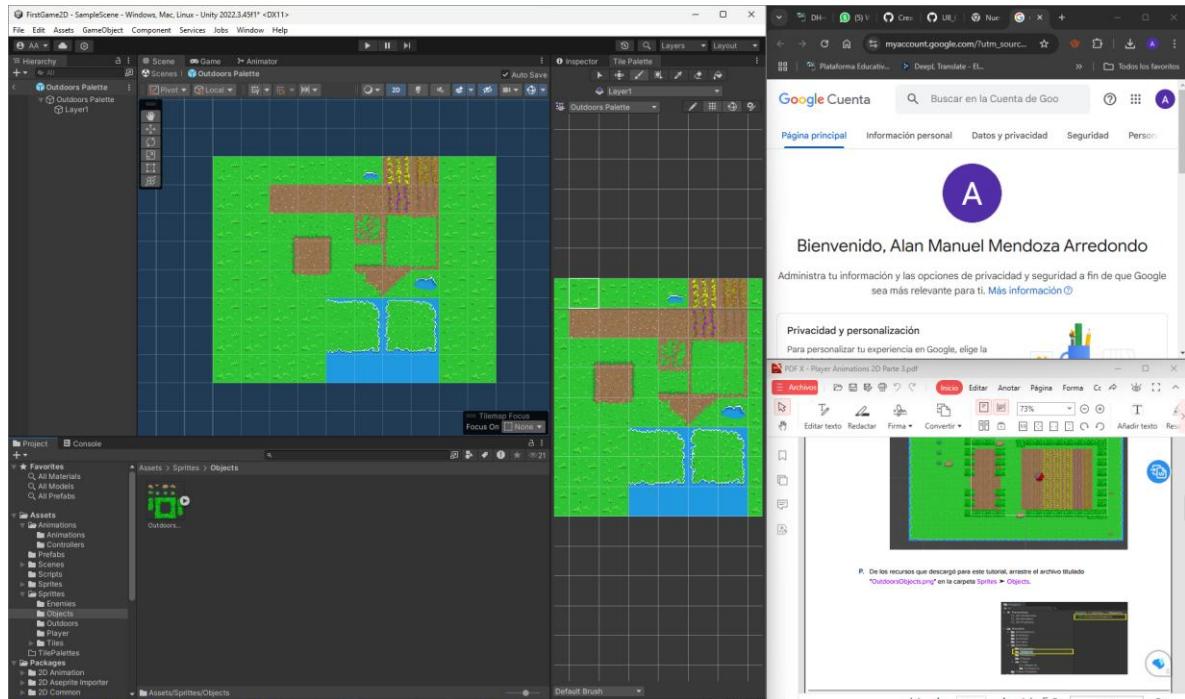
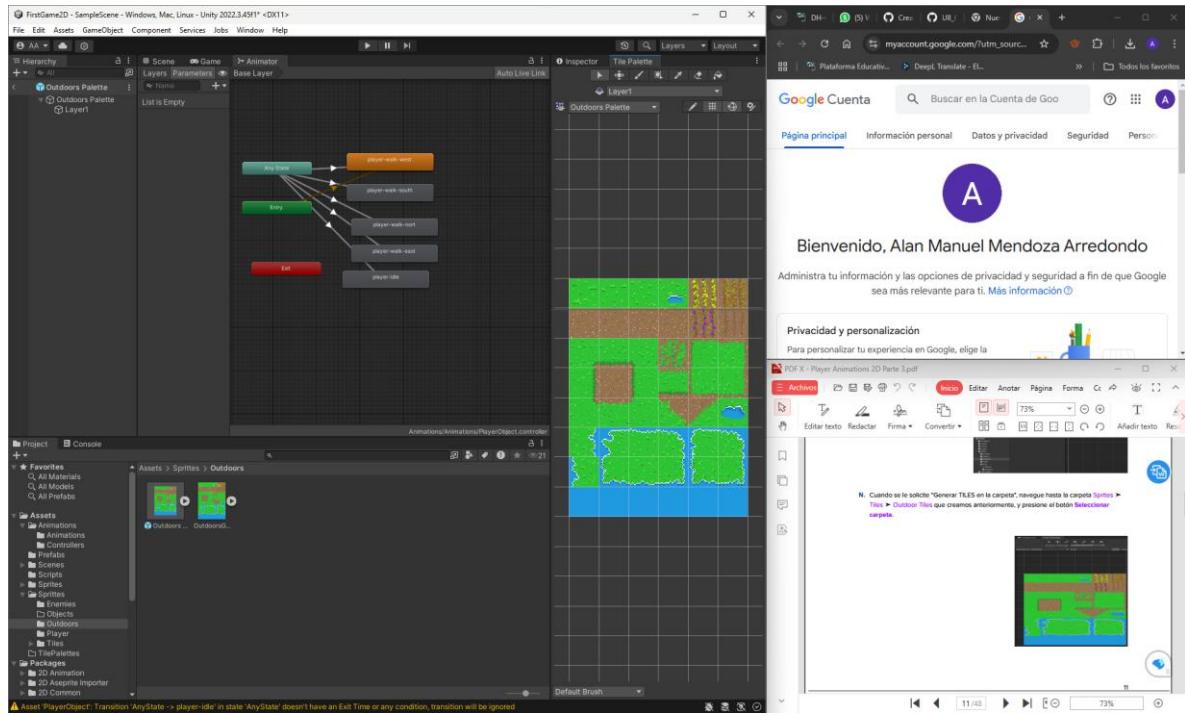
H. Vaya al menú **Window** > **2D** > **Tile Palette** para mostrar la vista **Tile Palette**. Acople el panel en la misma área que la vista **Inspector** tal y como lo muestra la siguiente imagen.

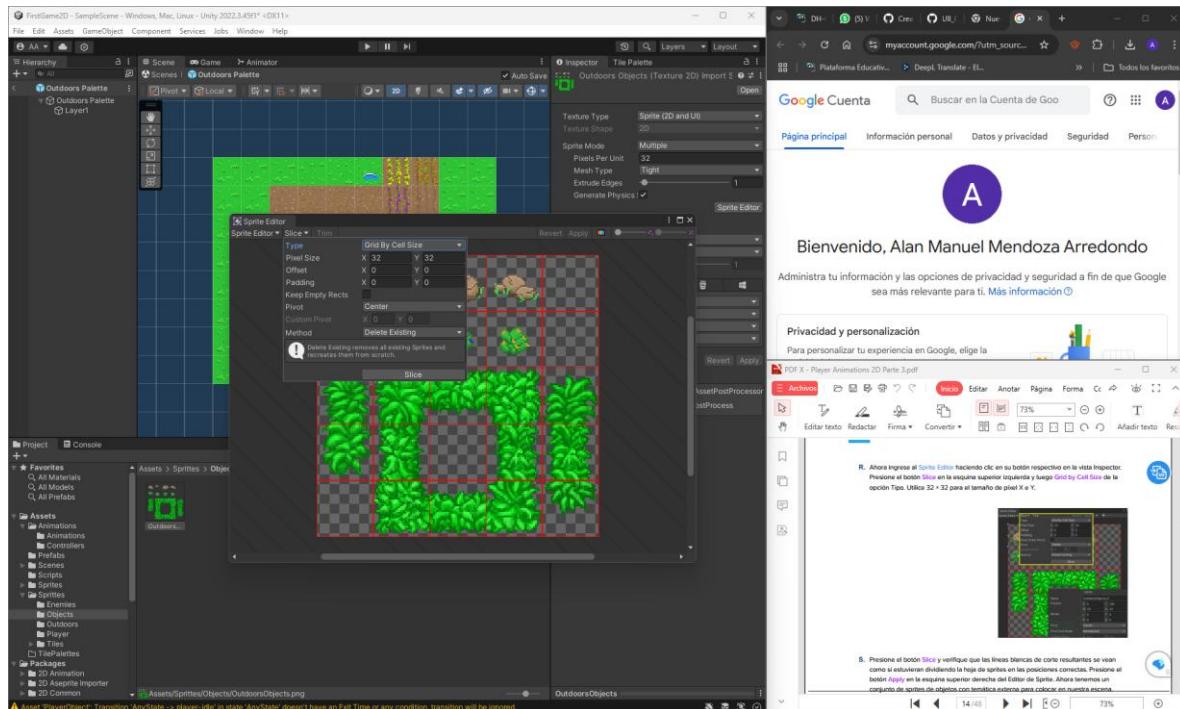
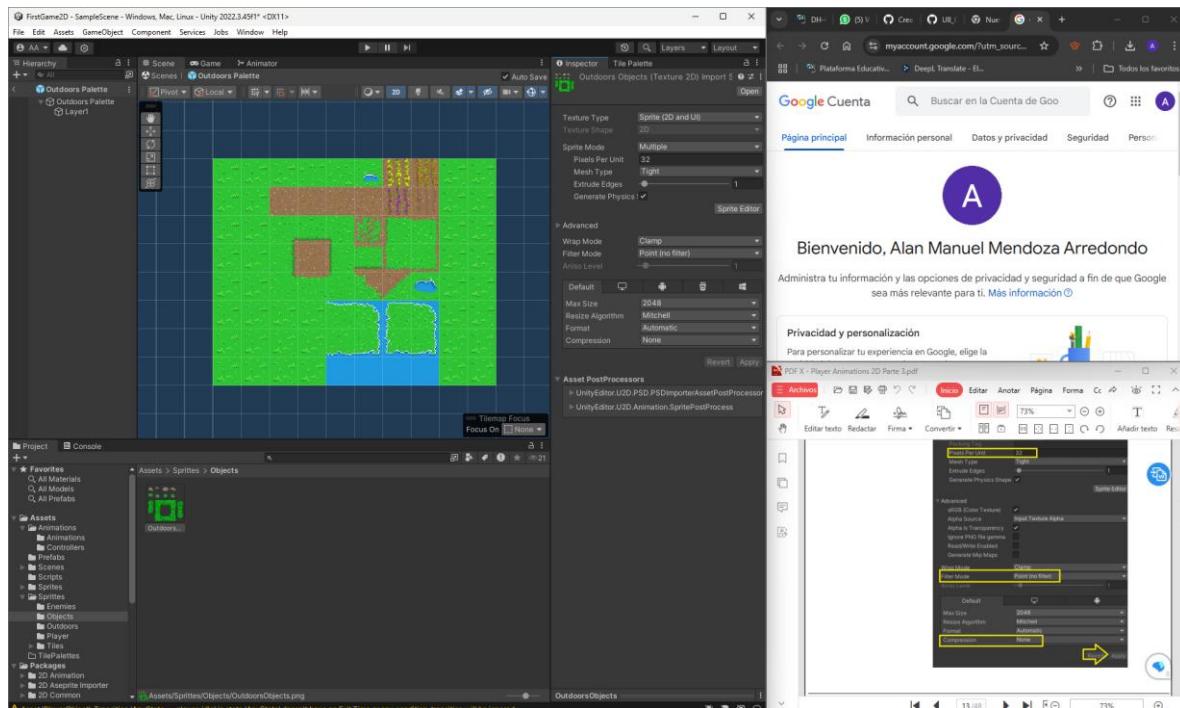
I. Queremos que el proyecto se mantenga organizado, así que crear una carpeta dentro del proyecto, dentro de la carpeta **Assets** llamada **TilePalettes**, luego cree otra carpeta llamada **Tiles** en la carpeta **Sprites**. En la carpeta **Tiles**, cree dos carpetas llamadas **Outdoors** y **Objects**. Véase la siguiente figura.

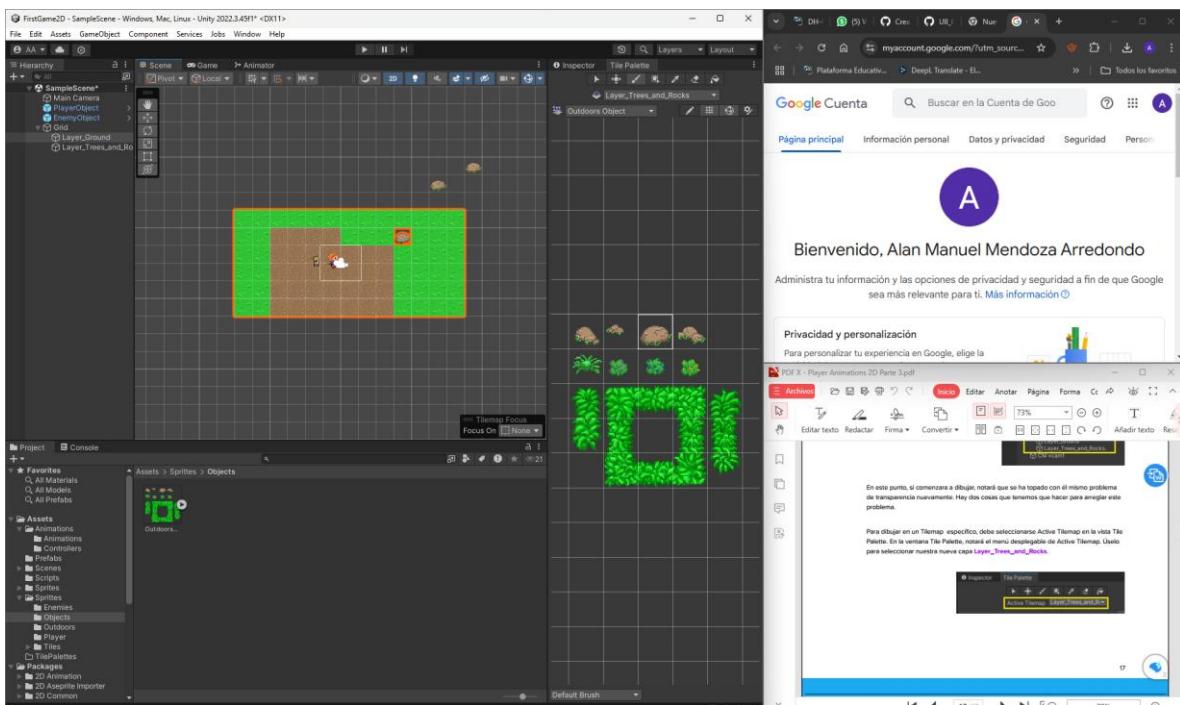
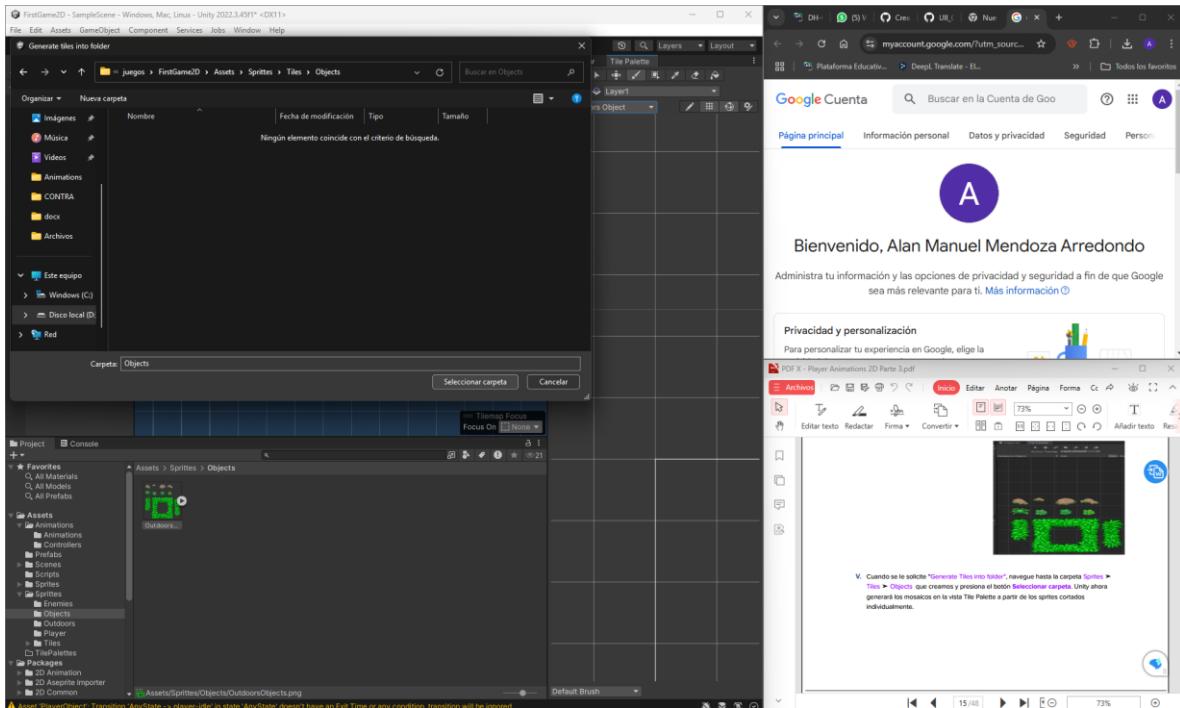


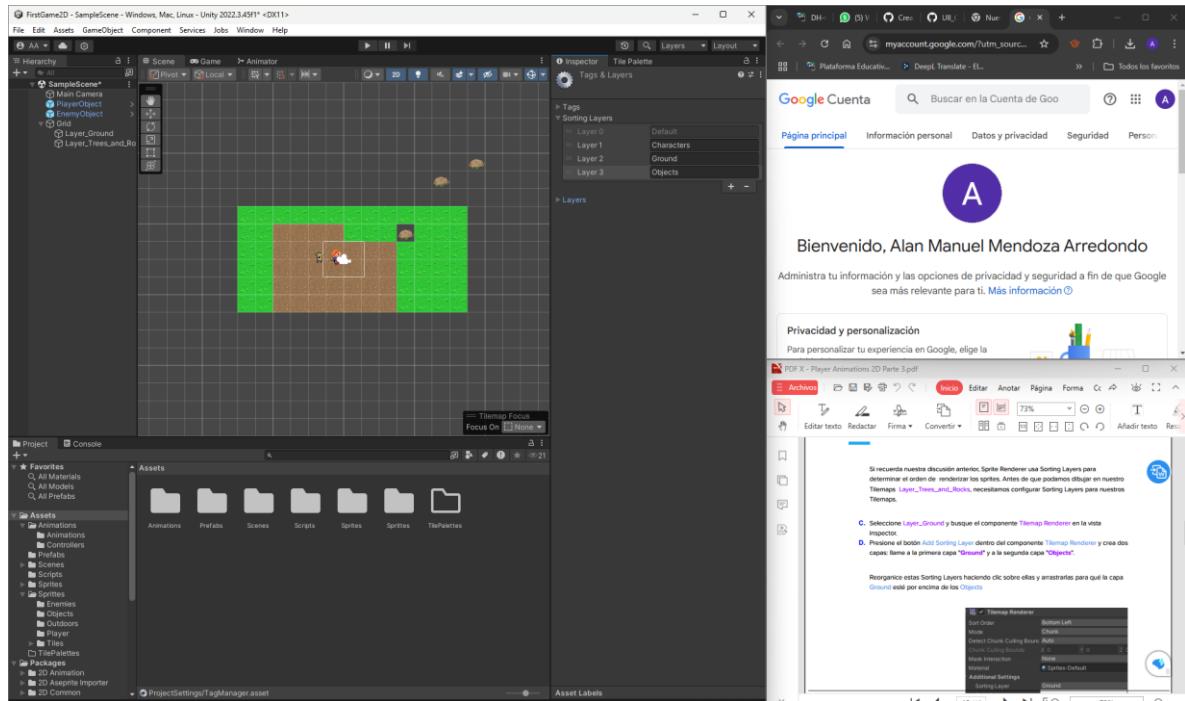
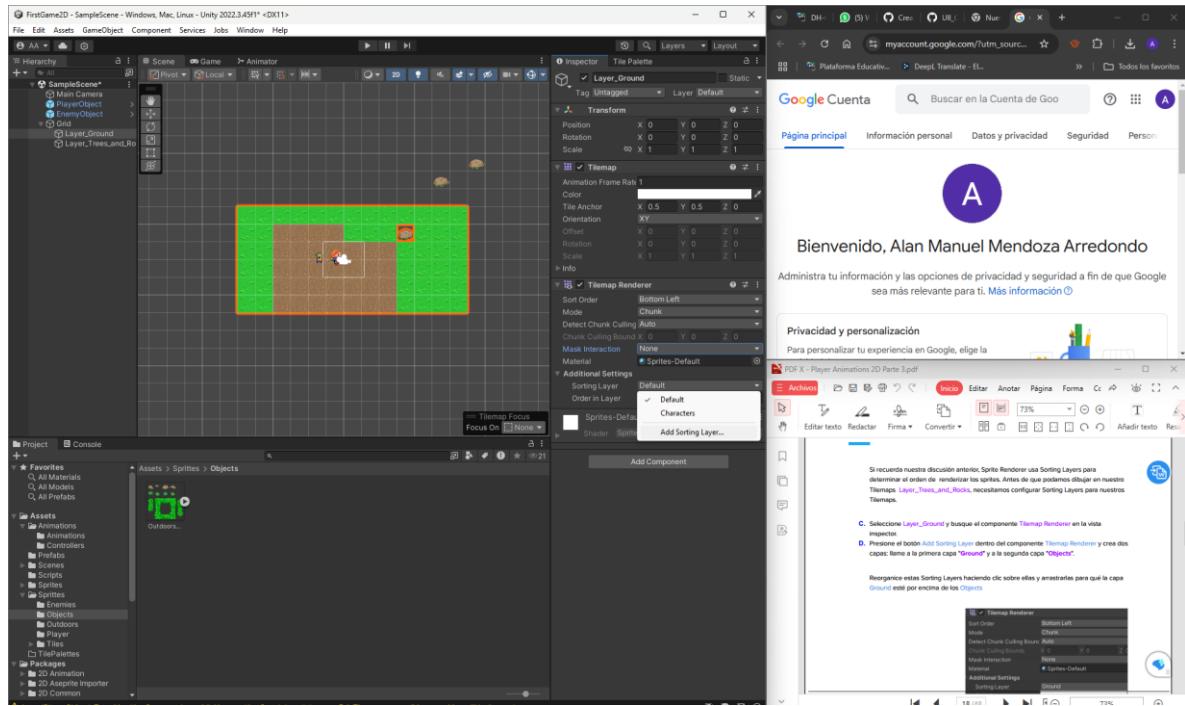


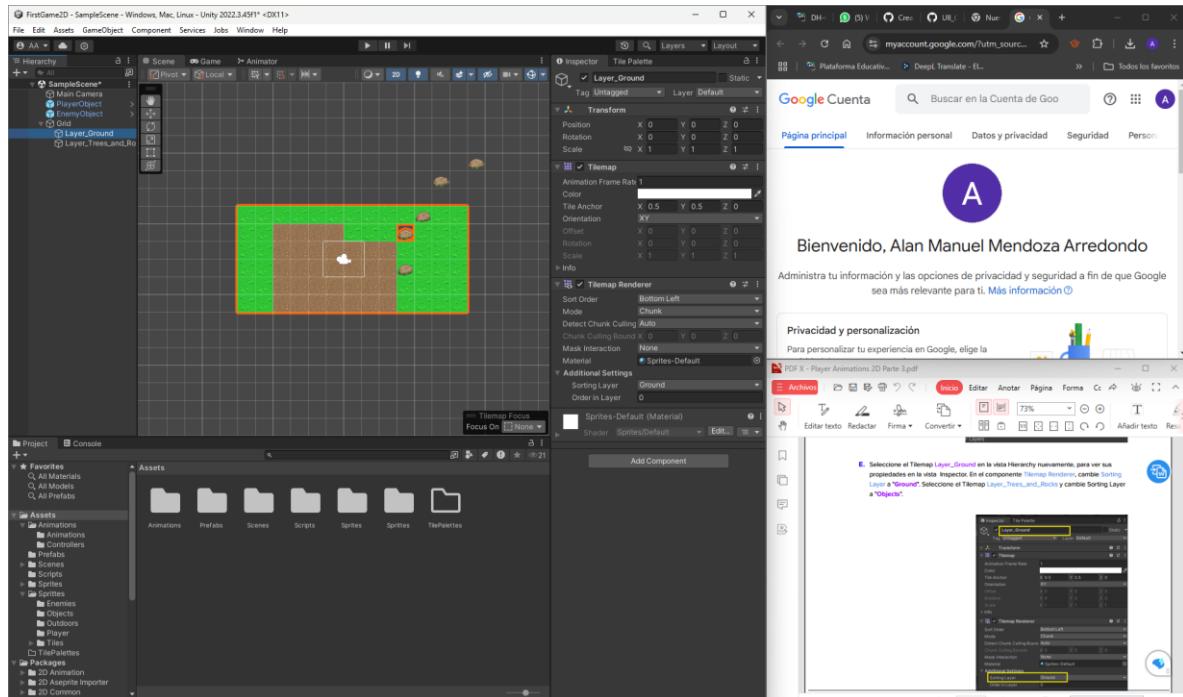
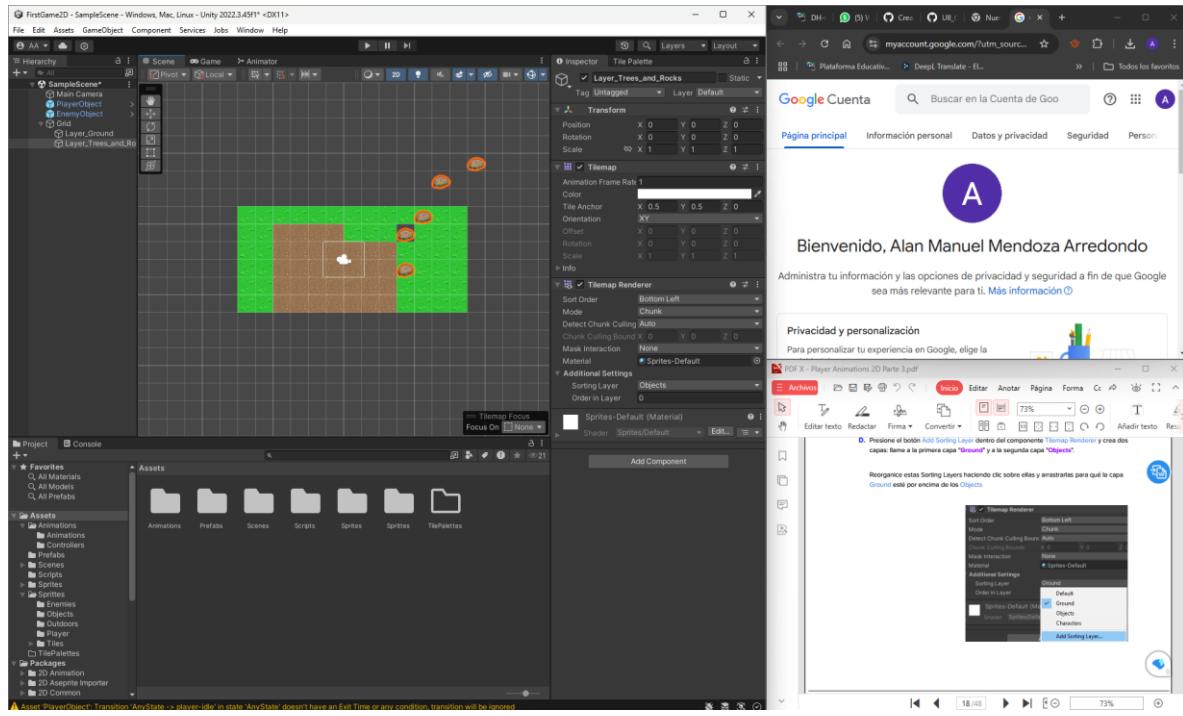


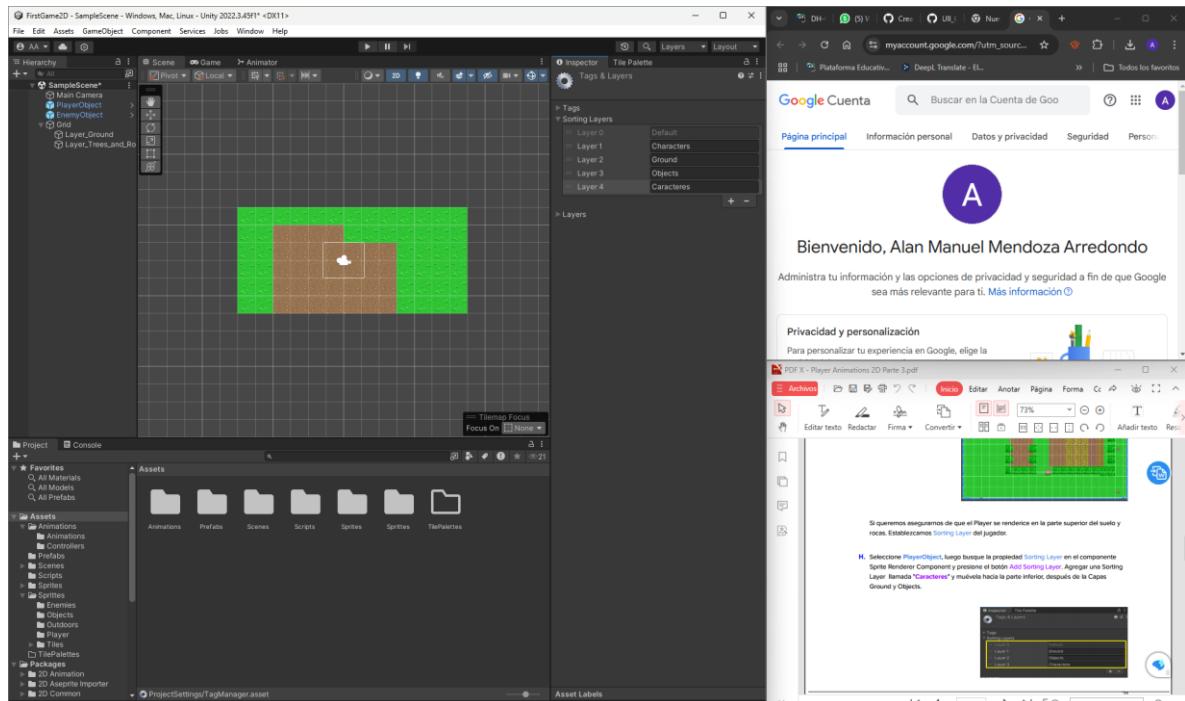
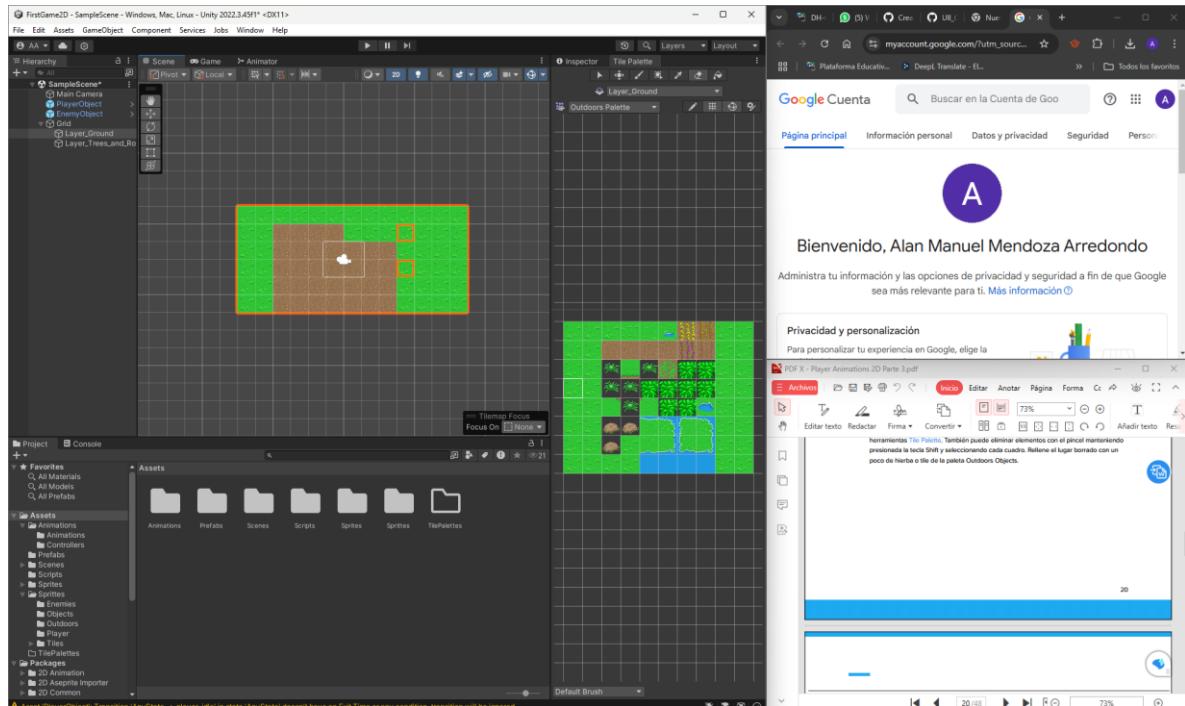


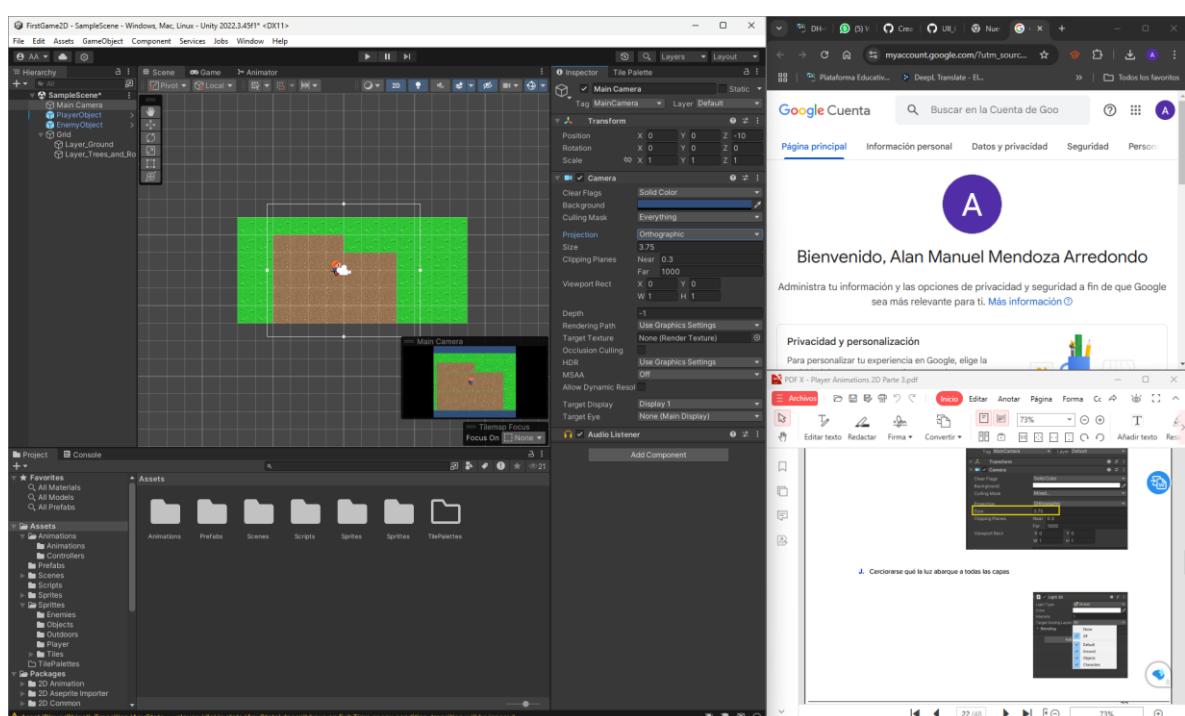
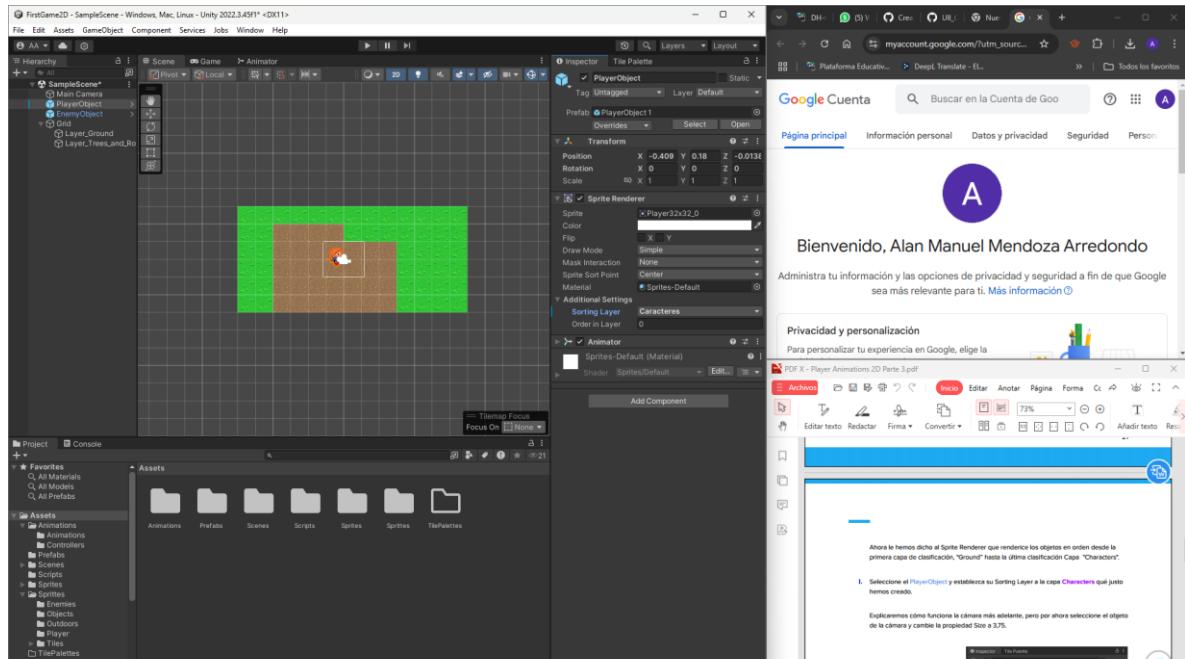


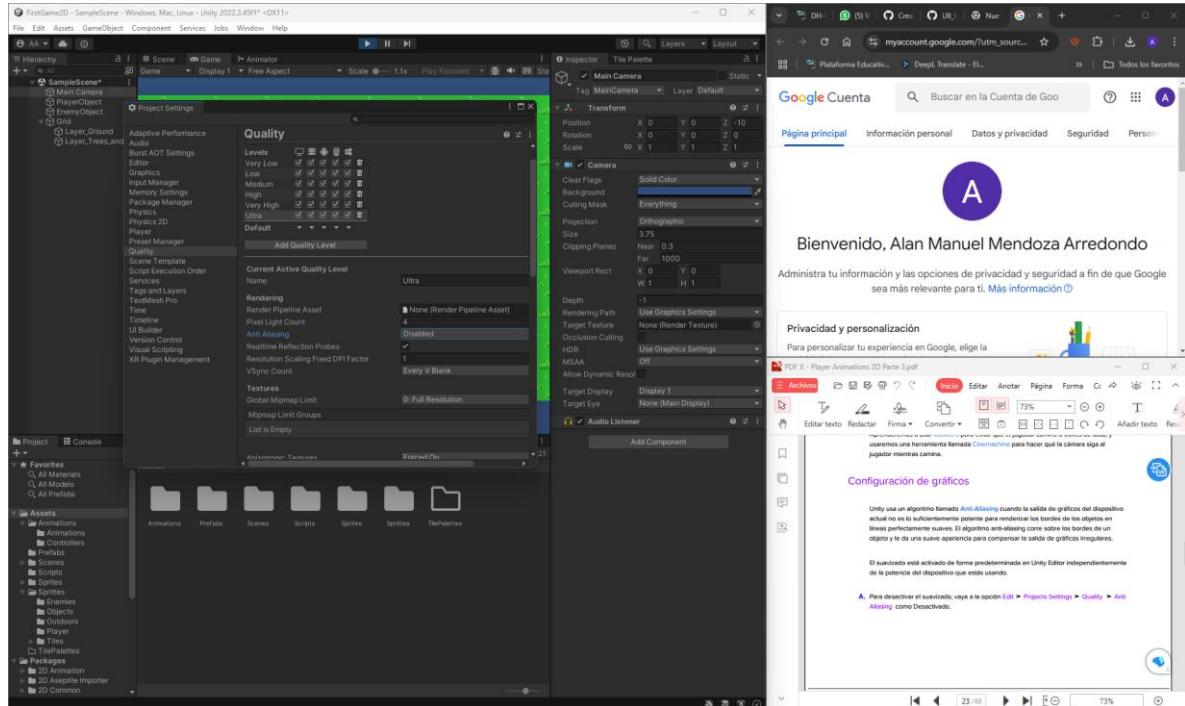
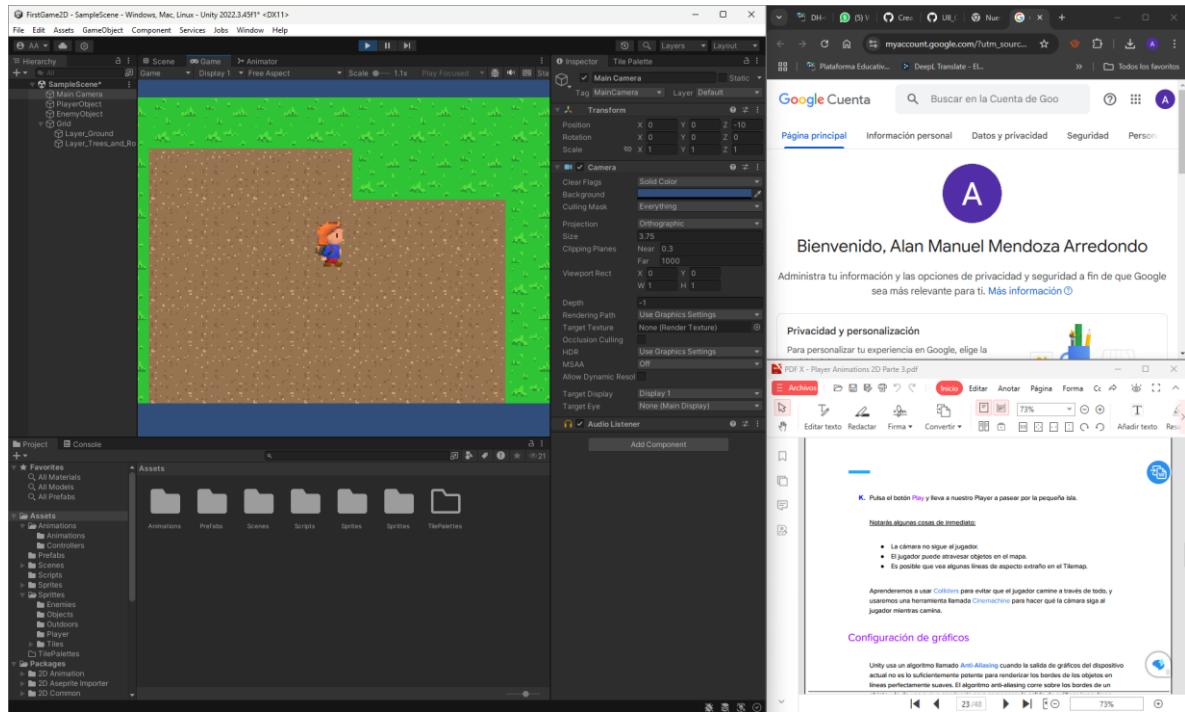


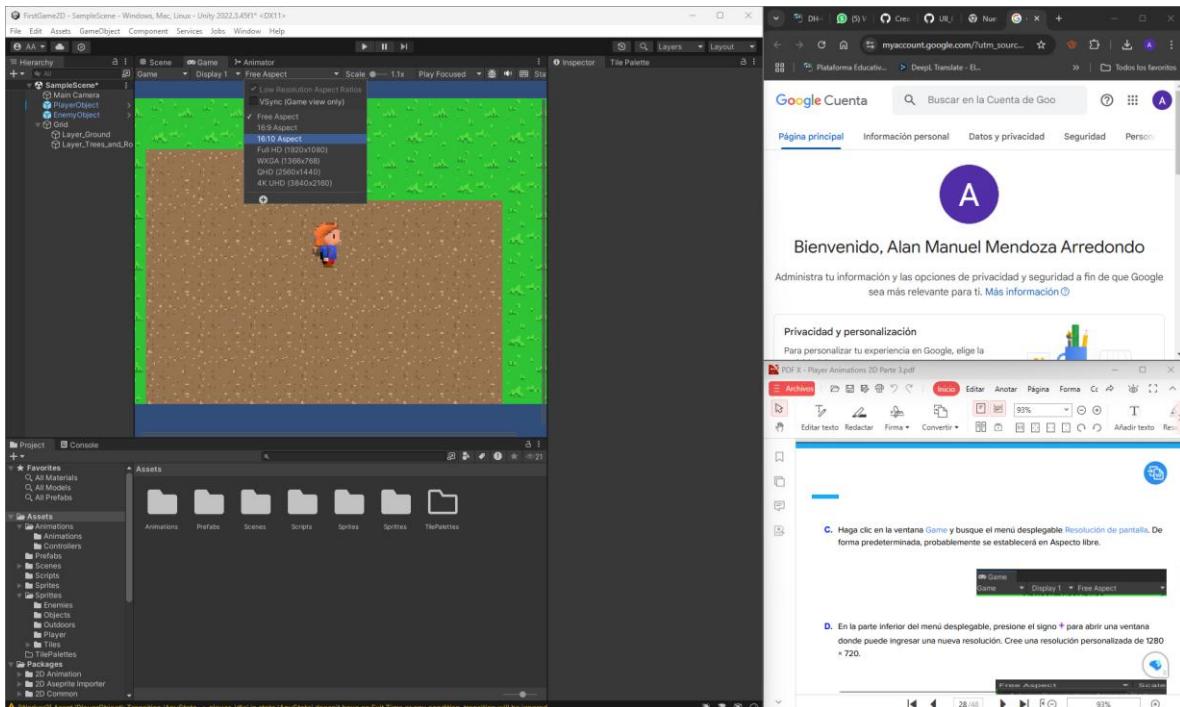
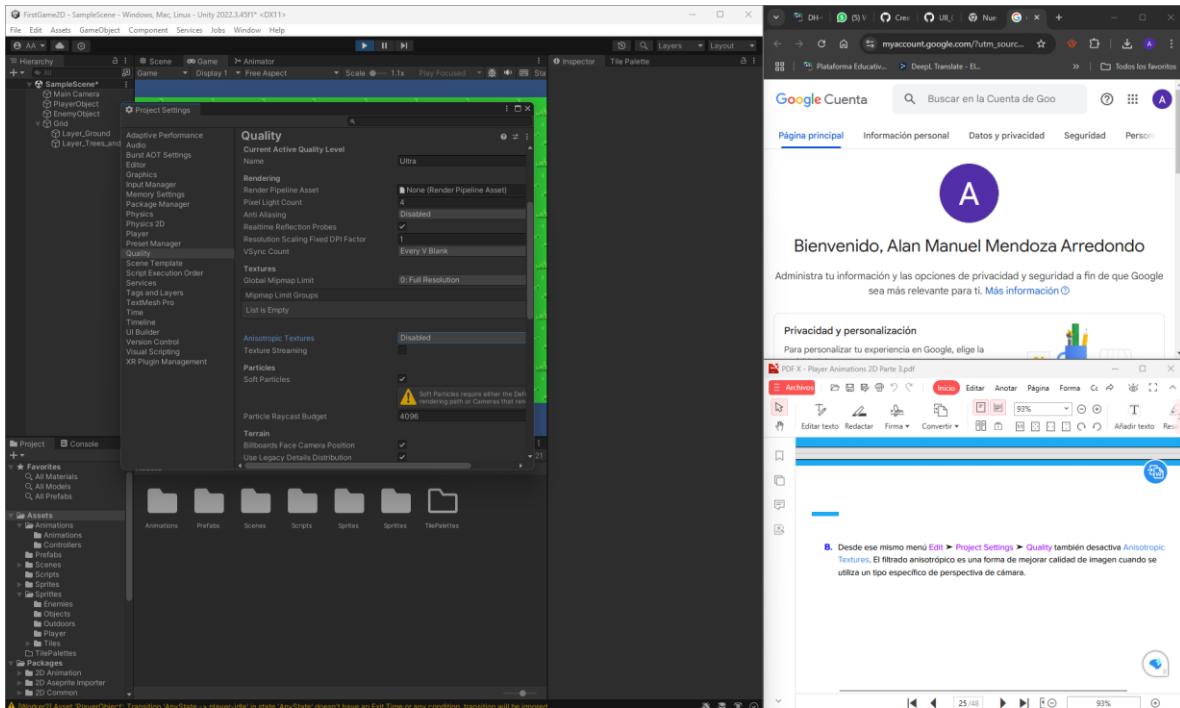


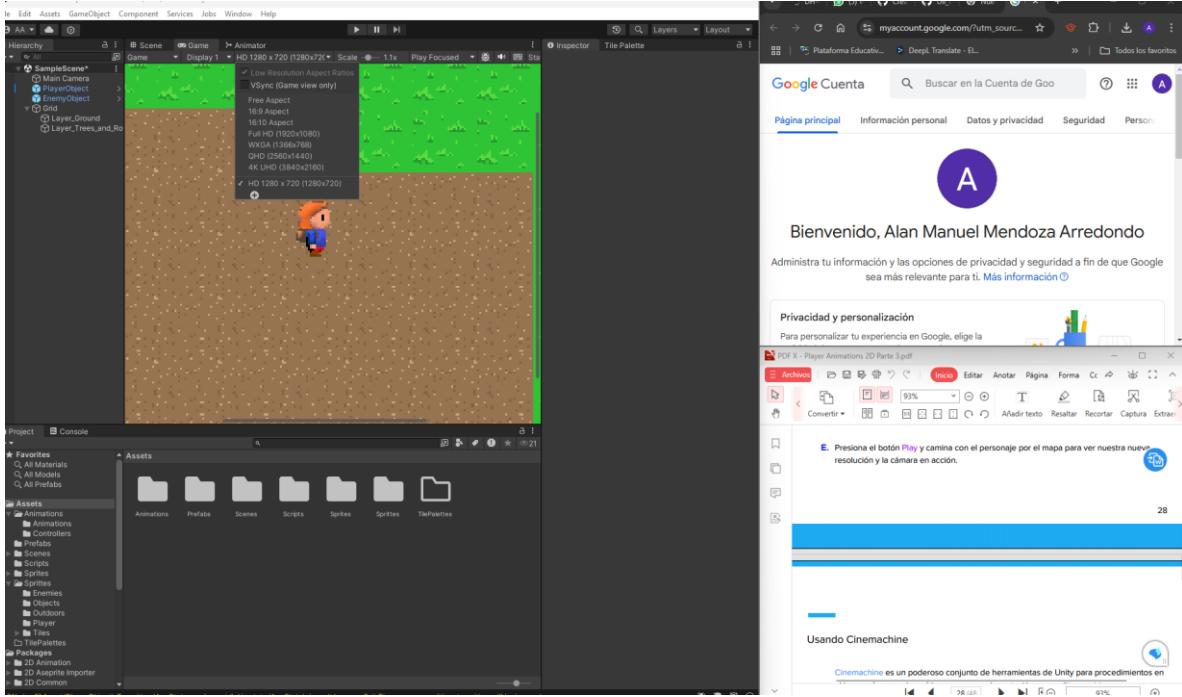
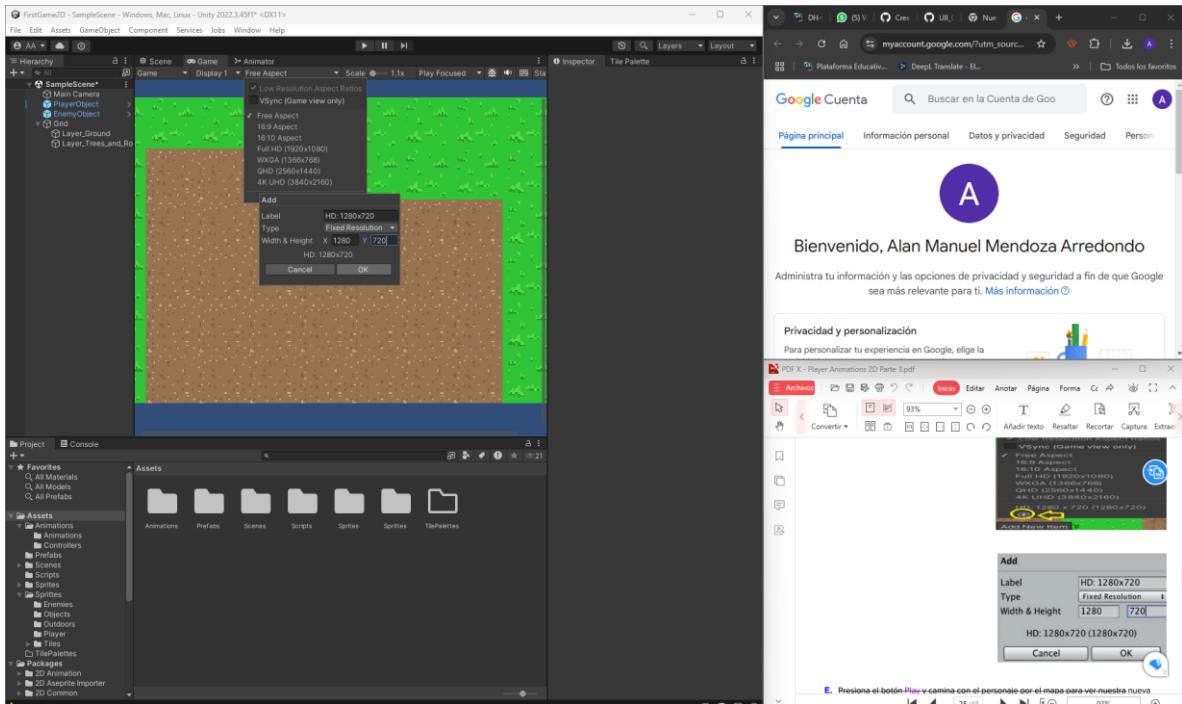


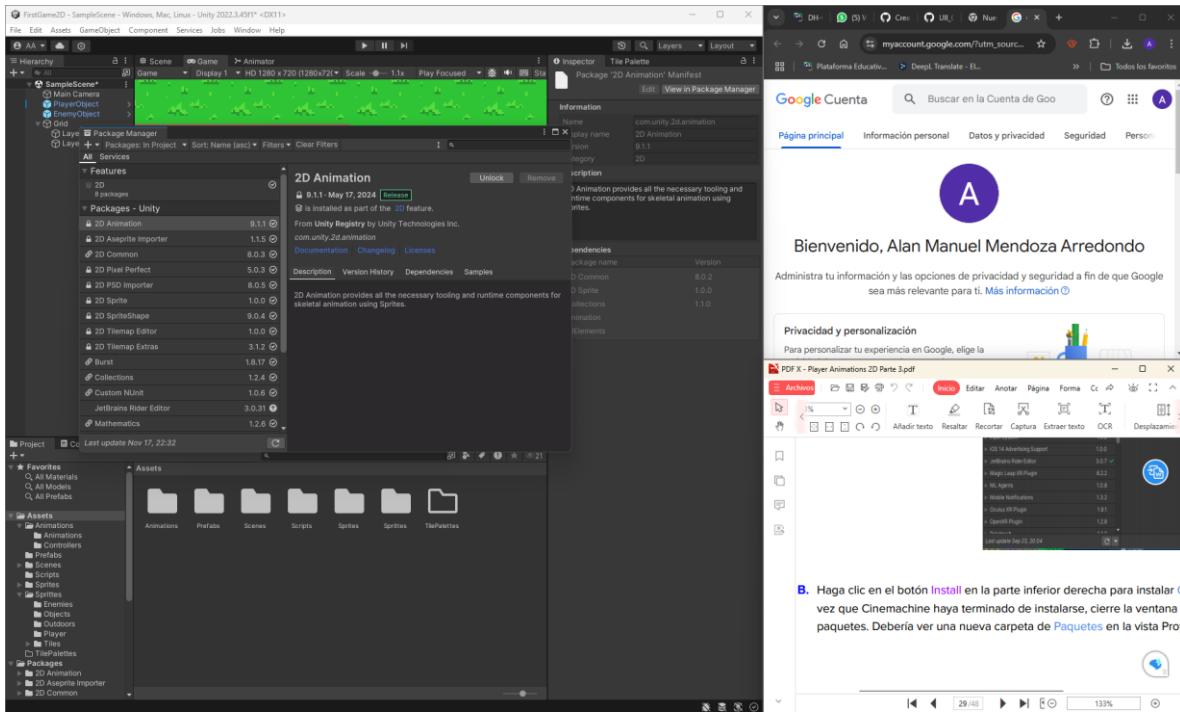




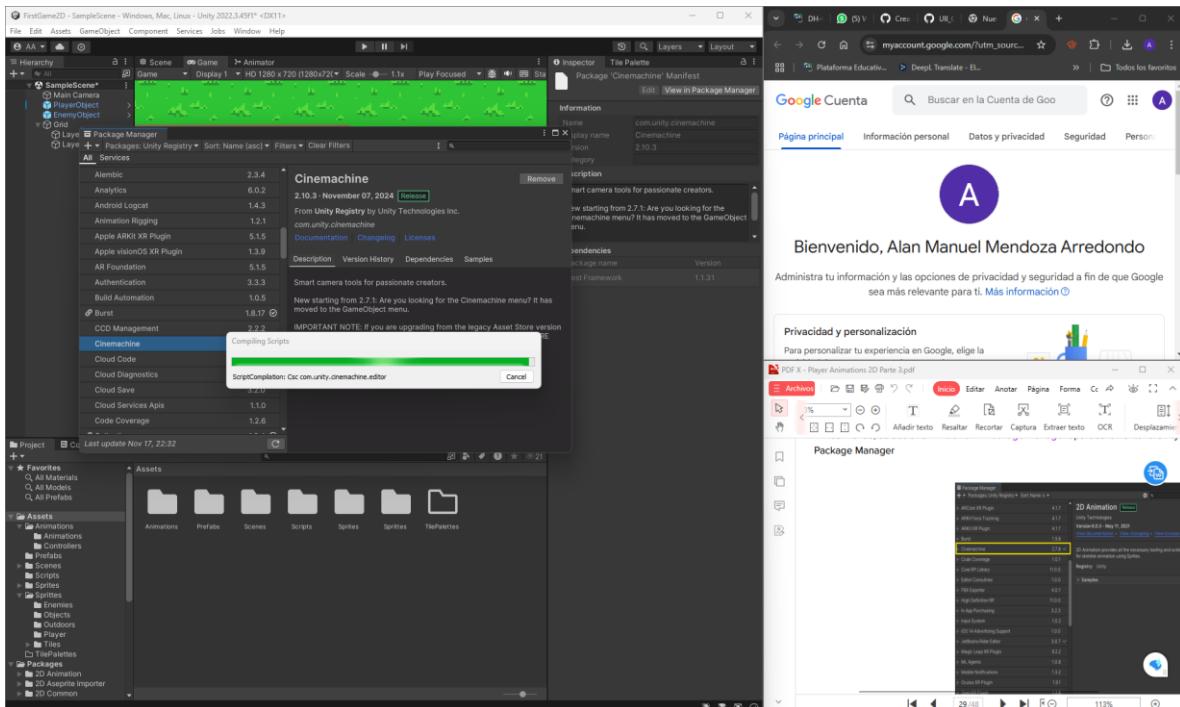


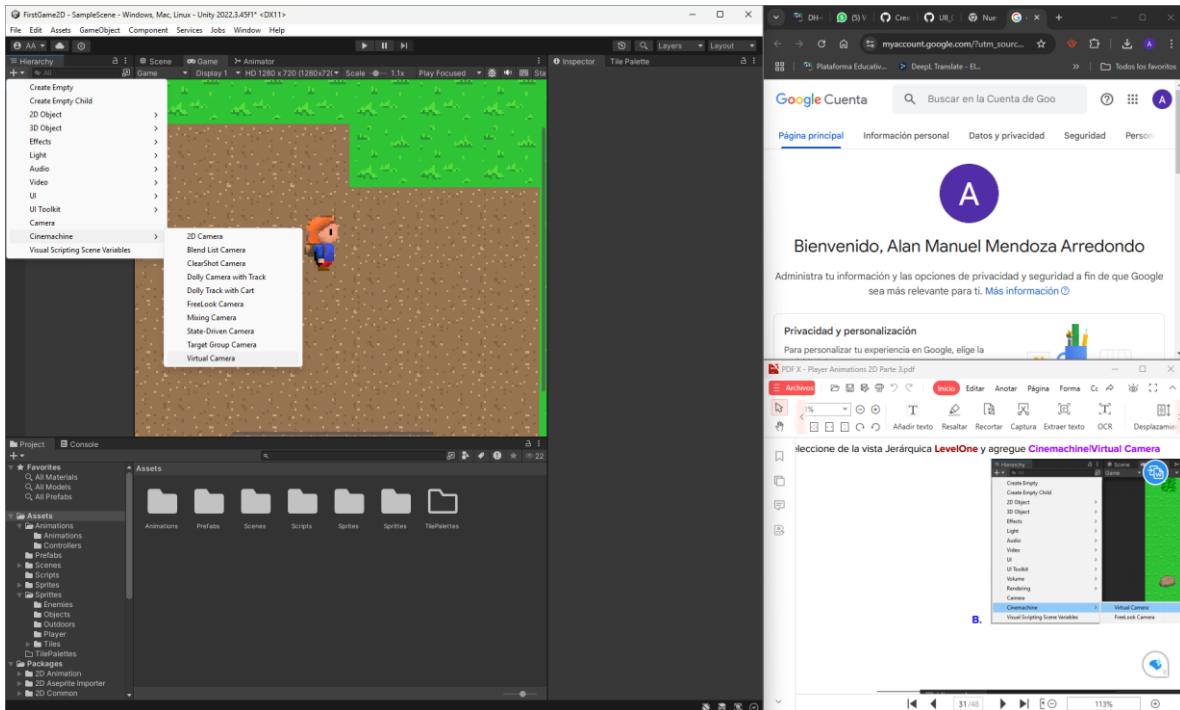






B. Haga clic en el botón **Install** en la parte inferior derecha para instalar [Cinemachine](#). Una vez que Cinemachine haya terminado de instalarse, cierre la ventana [Paquetes](#). Debería ver una nueva carpeta de [Paquetes](#) en la vista [Proyecto](#).





A

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

Archivos

Adjuntar texto Revisar Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

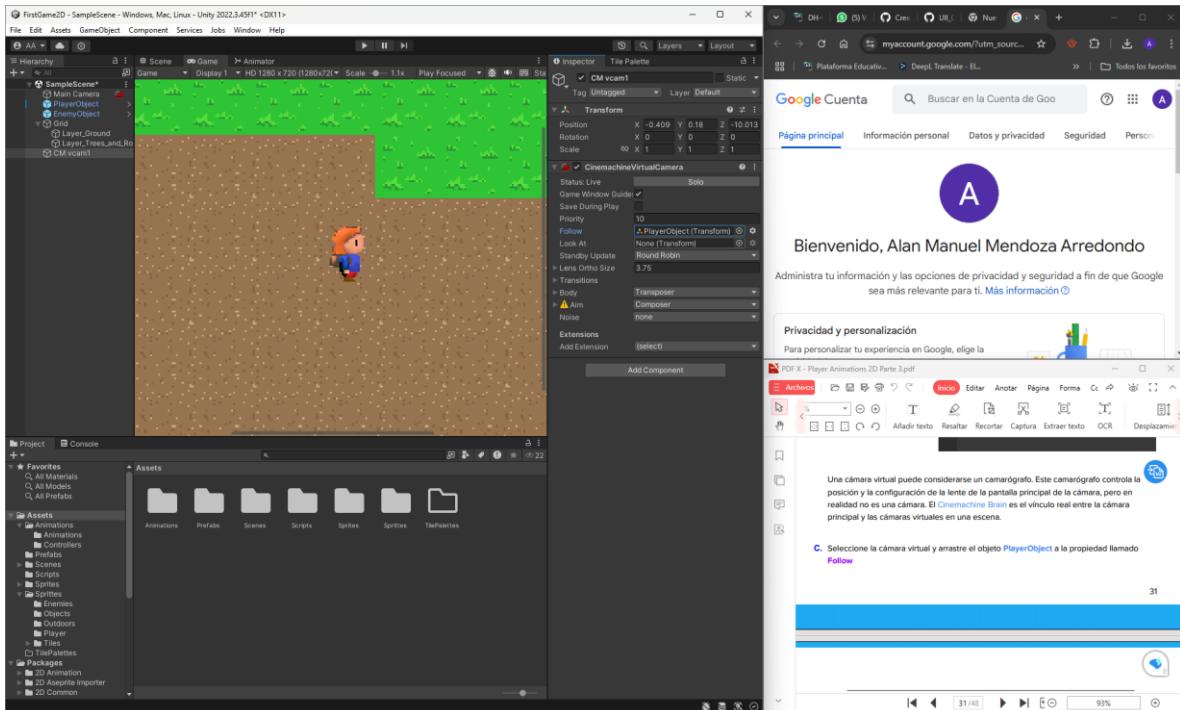
Selección de la vista jerárquica LevelOne y agregue CinemachineVirtual Camera

CM vcam1

Crear Vacío Crear Material 2D Object 3D Object Efectos Light Audio Video UI UI Toolkit Camera Cinemachine Visual Scripting Scene Variables

2D Camera Blend List Camera ClearShot Camera Dolly Camera with Track Dolly Track with Cart FreeLook Camera Mixing Camera State-Driven Camera Target Group Camera Virtual Camera

Final Camera



A

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

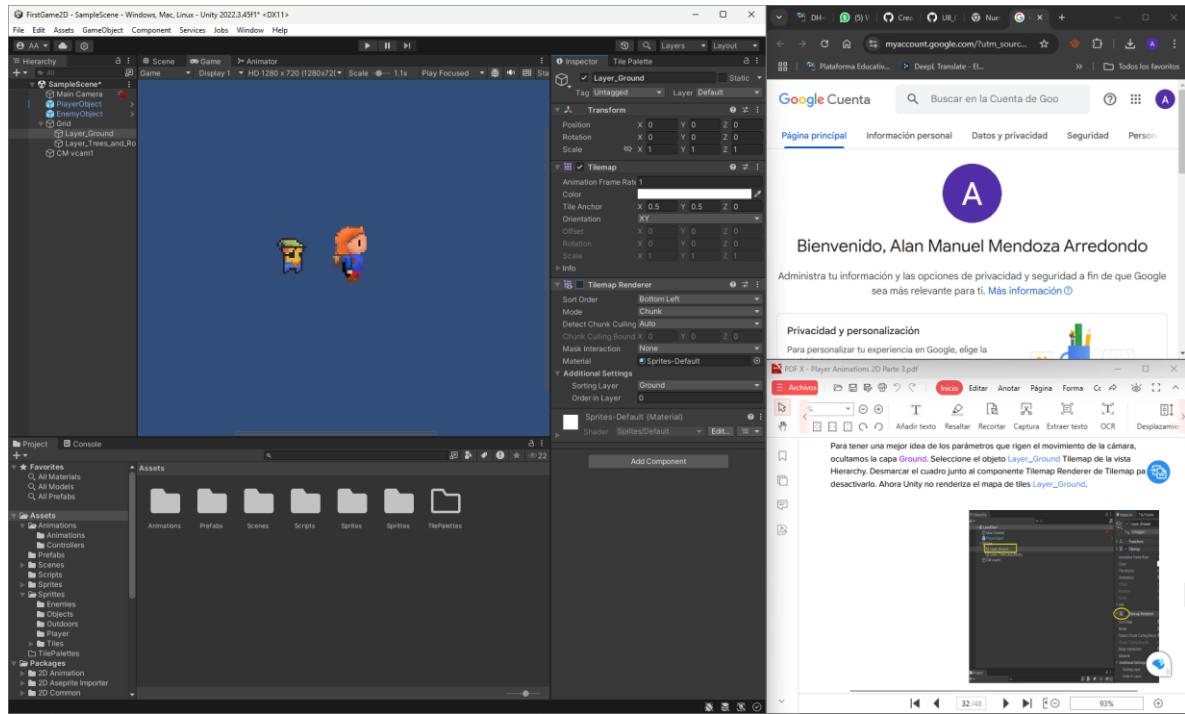
Archivos

Adjuntar texto Revisar Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

Una cámara virtual puede considerarse un camarógrafo. Este camarógrafo controla la posición y la configuración de la lente de la pantalla principal de la cámara, pero en realidad no es una cámara. El **Cinemachine Brain** es el vínculo real entre la cámara principal y las cámaras virtuales en una escena.

C. Selecione la cámara virtual y anstre el objeto **PlayerObject** a la propiedad llamada **Follow**

31



A

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

B

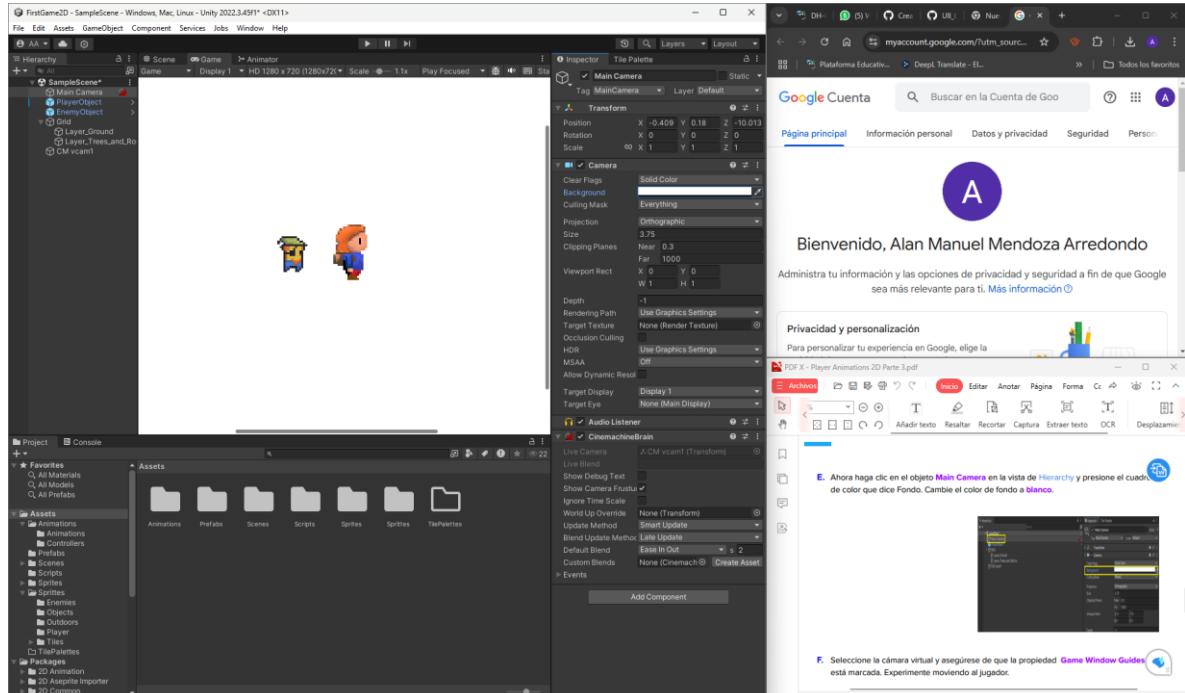
PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

Archivos Editar Anotar Página Forma Cc Desplazamiento

Añadir texto Reescribir Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

Para tener una mejor idea de los parámetros que rigen el movimiento de la cámara, ocultamos la capa Ground. Selecciona el objeto Layer_Ground Tiledmap de la vista Hierarchy. Desmarcar el cuadro junto al componente Tiledmap Renderer de Tiledmap pa desactivarlo. Ahora Unity no renderiza el mapa de tiles Layer_Ground.

32/48 93%



A

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administrá tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

B

PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

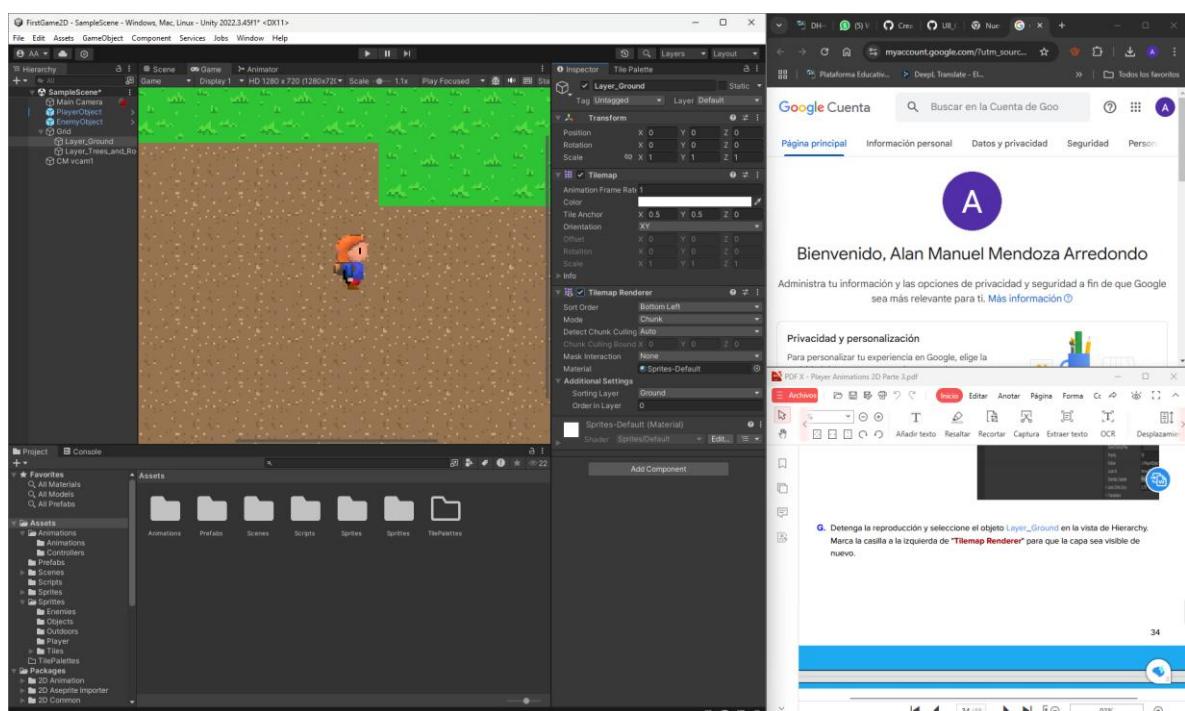
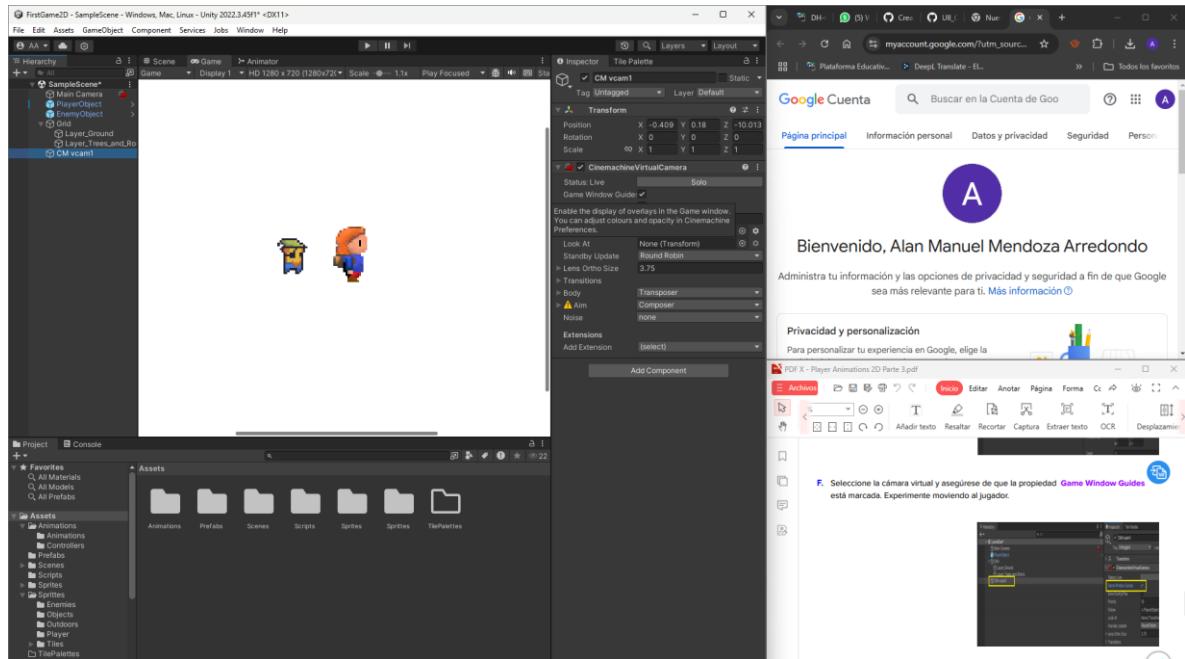
Archivos Editar Anotar Página Forma Cc Desplazamiento

Añadir texto Reescribir Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

E. Ahora haga clic en el objeto Main Camera en la vista de Hierarchy y presione el cuadro de color que dice Fondo. Cambie el color de fondo a blanco.

Game Window Guide

F. Seleccione la cámara virtual y asegúrese de que la propiedad Game Window Guide esté marcada. Experimente moviendo el jugador.



myaccount.google.com/?utm_source=Plataforma_Educativa

Página principal Información personal Datos y privacidad Seguridad Personas



Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

Archivos Editar Anotar Página Forma Cc Desplazamiento

Añadir texto Resaltar Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

Selecione la cámara virtual y asegúrese de que la propiedad Game Window Guides esté marcada. Experimente moviendo al jugador.

Detenga la reproducción y seleccione el objeto Layer_Ground en la vista de Hierarchy. Marca la casilla a la izquierda de "Tiledmap Renderer" para que la capa sea visible de nieve.

34 34/48 93%

myaccount.google.com/?utm_source=Plataforma_Educativa

Página principal Información personal Datos y privacidad Seguridad Personas

Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo

Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. [Más información](#)

Privacidad y personalización

Para personalizar tu experiencia en Google, elige la

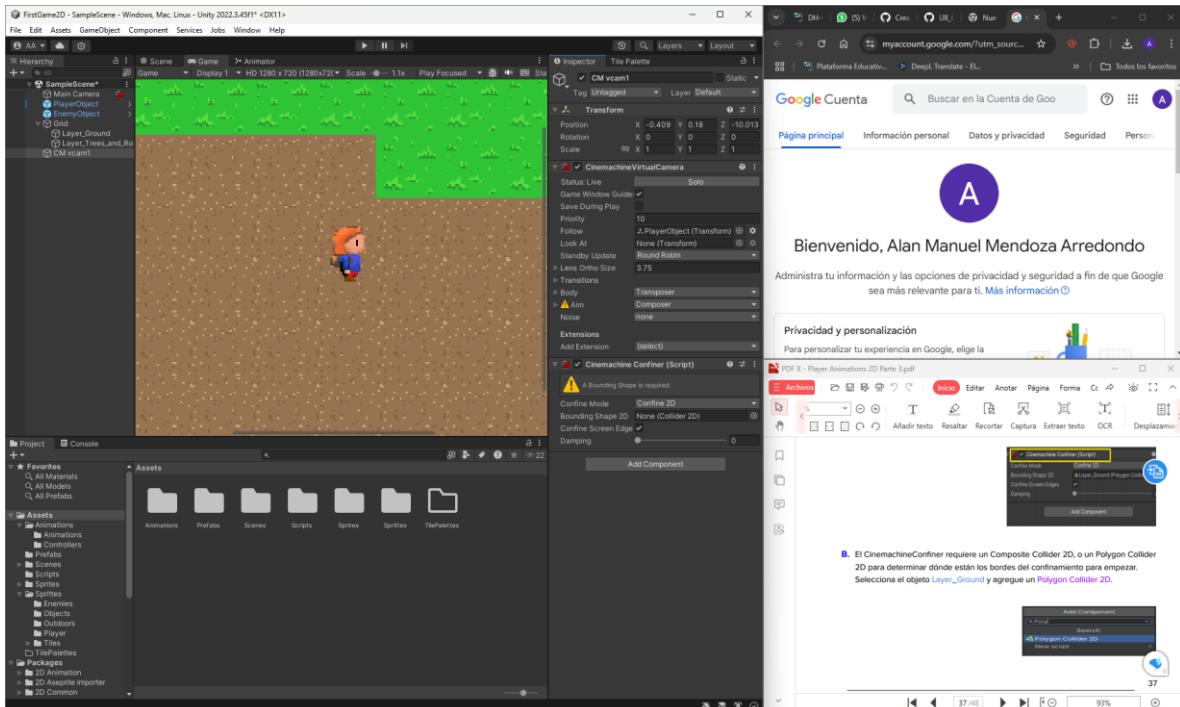
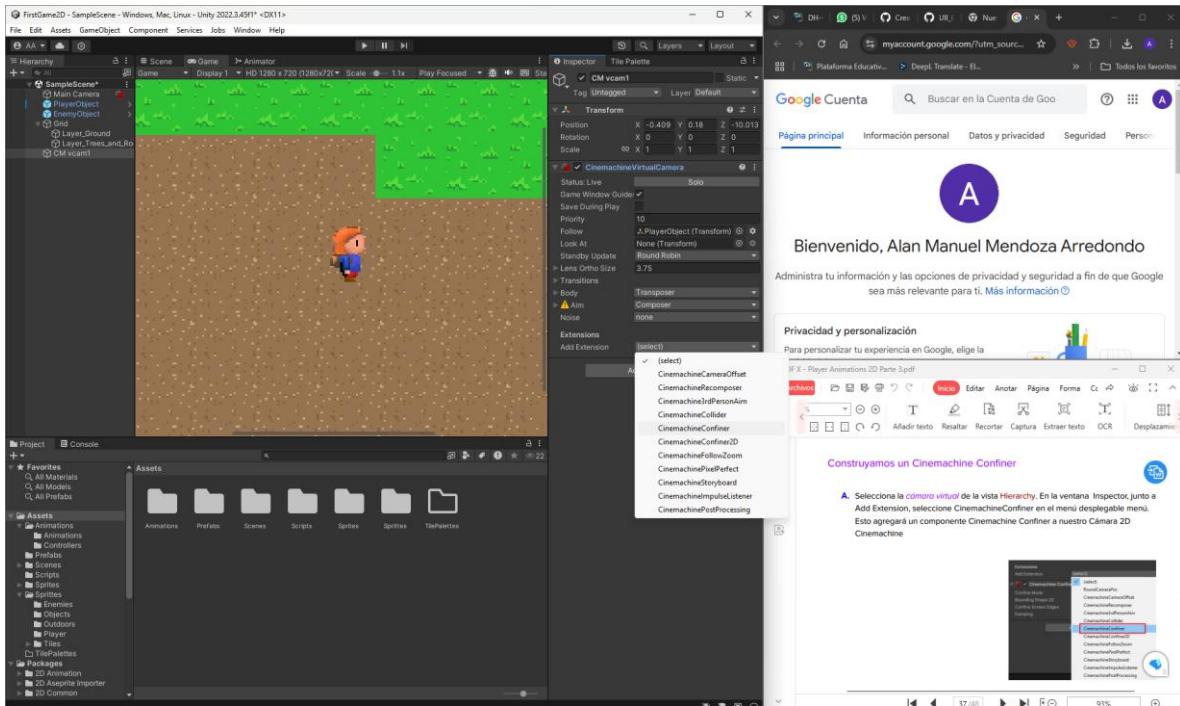
PDF X - Player Animations 2D Parte 3.pdf

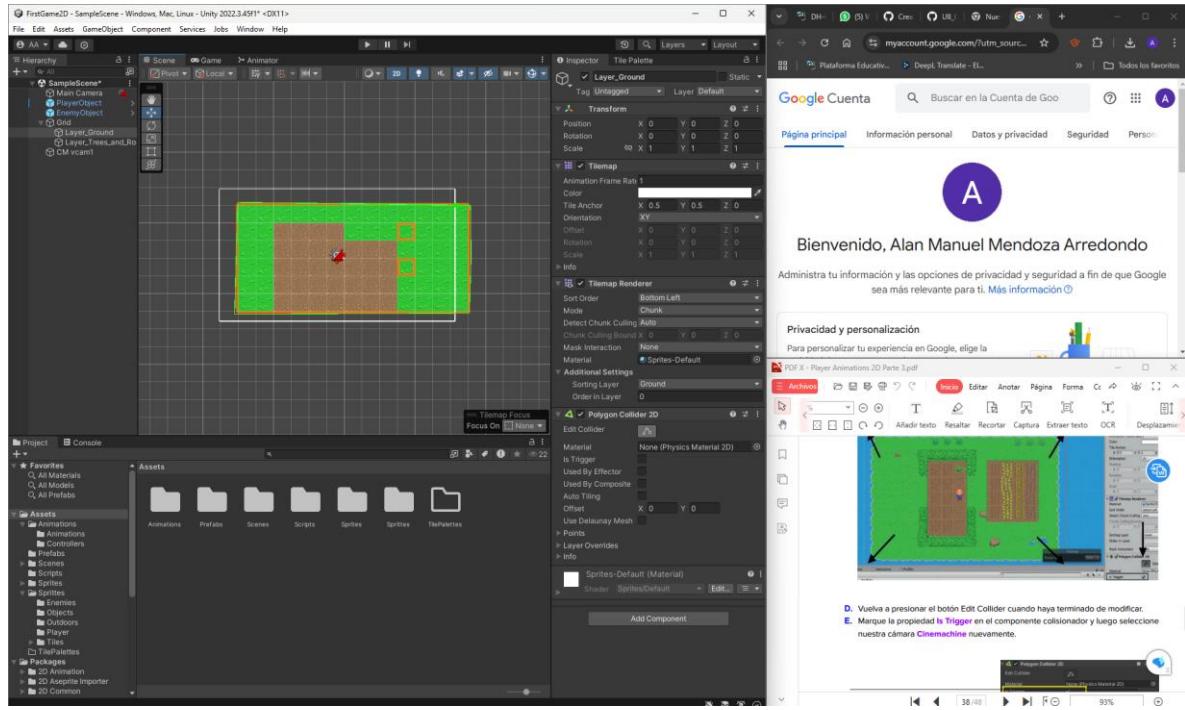
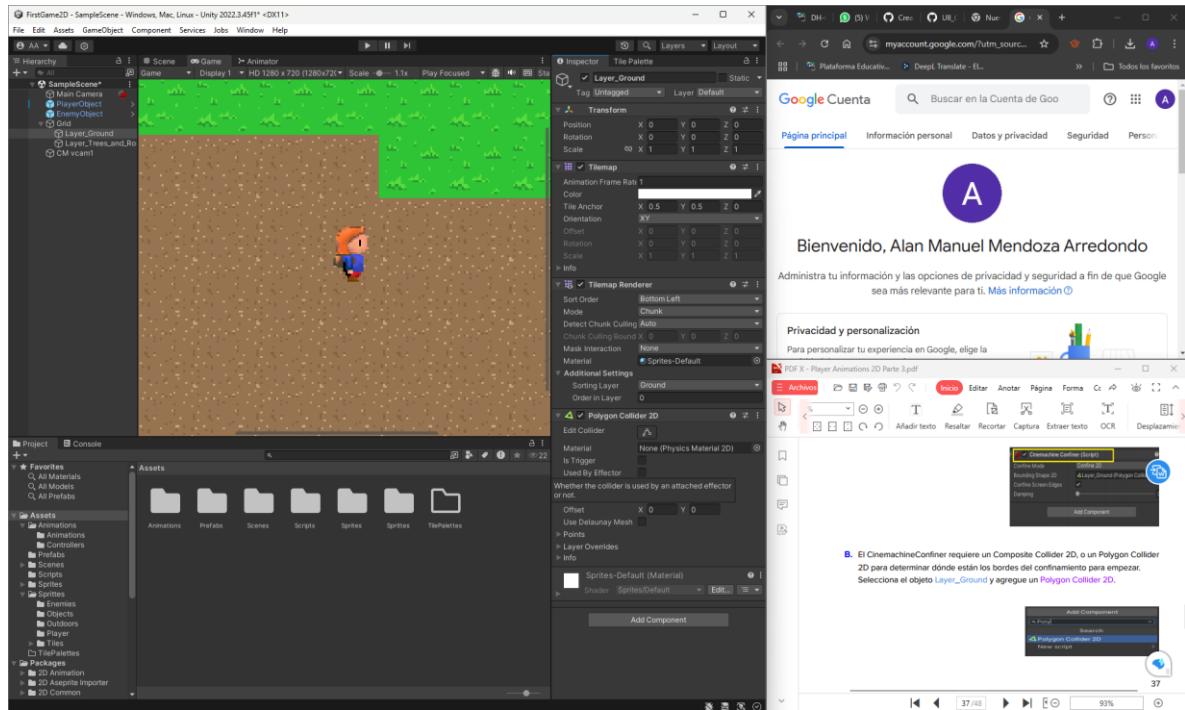
Archivos Editar Anotar Página Forma Cc Desplazamiento

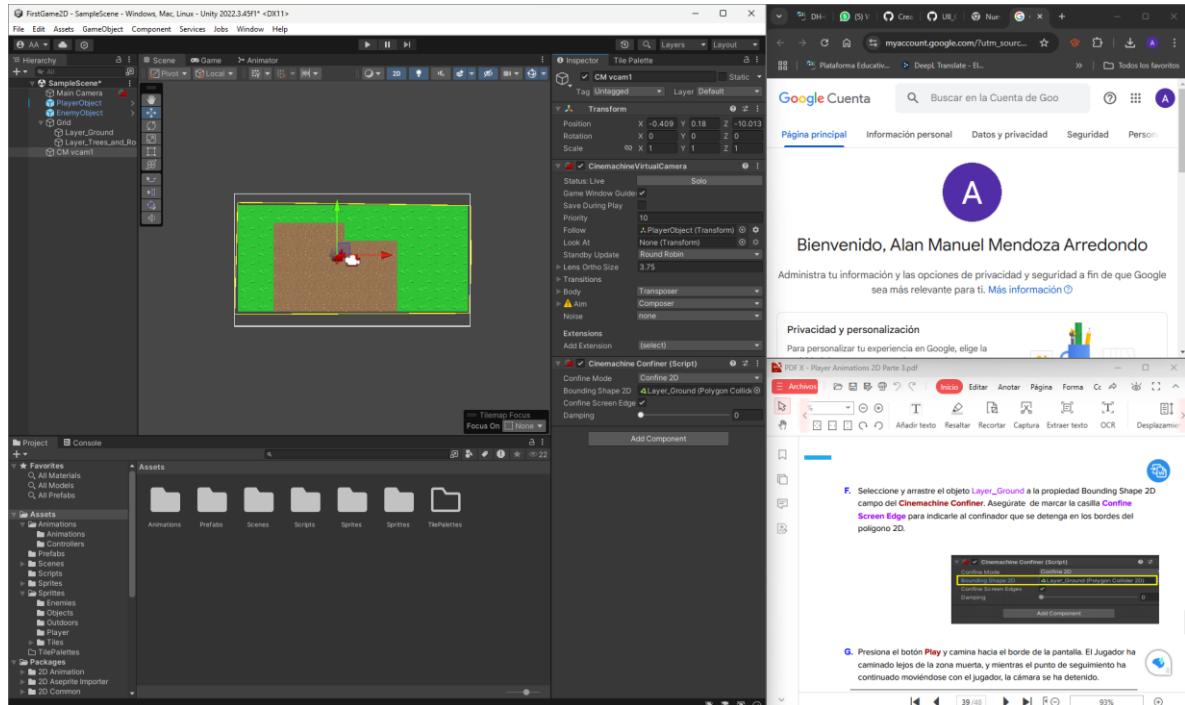
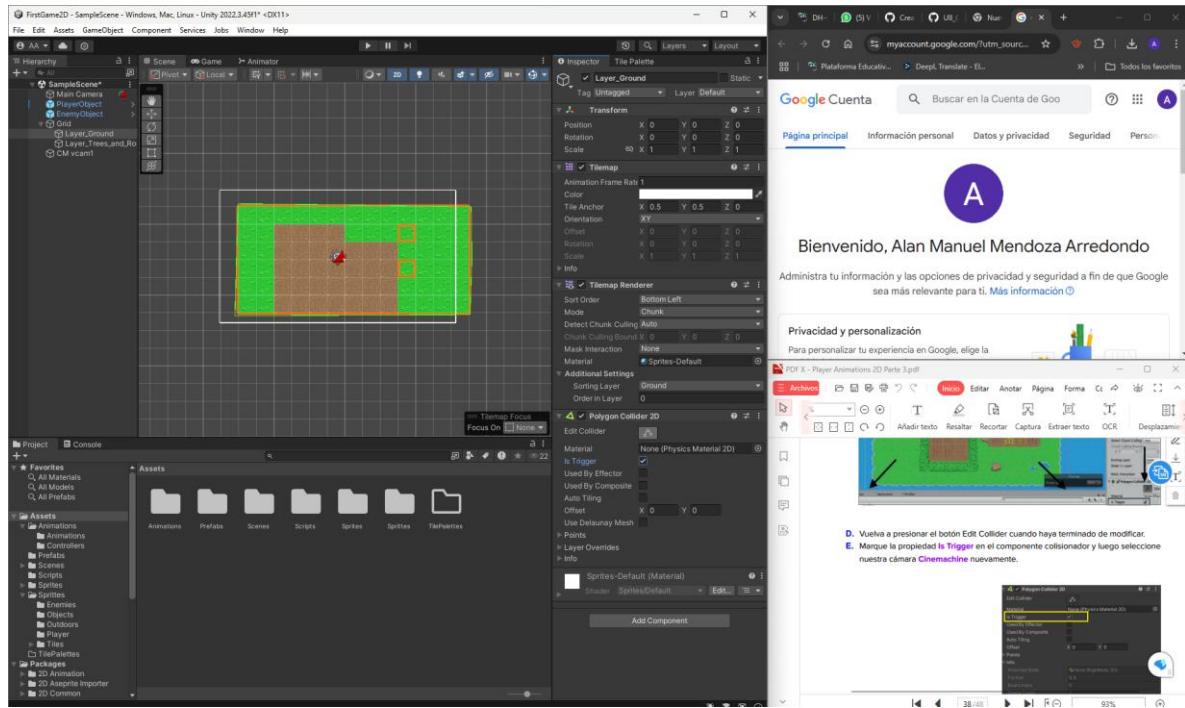
Añadir texto Resaltar Recortar Captura Extraer texto OCR Desplazamiento

Detenga la reproducción y seleccione el objeto Layer_Ground en la vista de Hierarchy. Marca la casilla a la izquierda de "Tiledmap Renderer" para que la capa sea visible de nieve.

34 34/48 93%







The screenshot shows the Unity Editor interface. On the left, the Project and Assets panes are visible. In the center, the Hierarchy pane shows a scene with several game objects like Main Camera, Player Object, Enemy Object, and Layer_Ground. The Inspector pane shows the Main Camera object has a CinemachineVirtualCamera component attached. The Scripts pane shows two scripts: MovementController.cs and RoundCameraPos.cs. The MovementController.cs script contains code for a Cinemachine extension. The RoundCameraPos.cs script contains code for rounding camera positions. To the right, a browser window displays the Google Cuenta (Google Account) page, specifically the privacy and security settings.

