CP2

GODOT

Game engine

Capitulo 2: Creacion de un juego en 2D

Parte 2: Assets de un juego

Creado por: Carlos cruz valencia

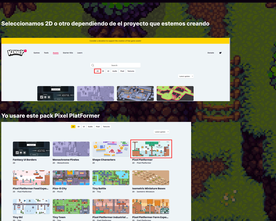
ASSETS I DESCARGA

En el ámbito del desarrollo de software y juegos, los "assets" son los componentes individuales que componen el proyecto, como imágenes, sonidos, modelos 3D, animaciones y líneas de código

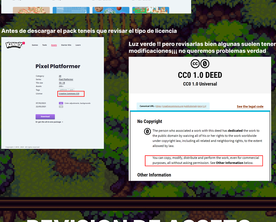
Kenney.nl - Sitio de Assets para Videojuegos:

sitio conocido por ofrecer una amplia variedad de recursos gratuitos y de alta calidad que los desarrolladores de videojuegos pueden utilizar en sus proyectos.

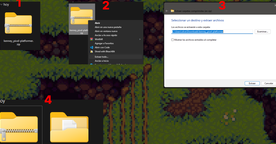
Link de la pagina web: Kenney.nl



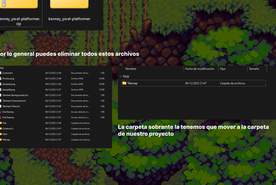
Vamos a descargar nuestros assets necesarios para crear nuestro juego



Seleccionamos 2D o otro dependiendo de el proyecto que estemos creando

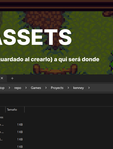


Yo usare este pack Pixel Platformer



Antes de descargar el pack tenes que revisar el tipo de licencia

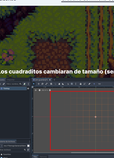
Luz verde !! pero revisarlas bien algunas suelen tener modificaciones;; no queremos problemas verdad



REVISION DE ASSETS

Despues de descargar el pack lo tenemos que descomprimir

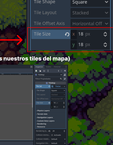
Por lo general puedes eliminar todos estos archivos



La carpeta sobrante la tenemos que mover a la carpeta de nuestro proyecto

ORDEN DE ASSETS

Entramos a la carpeta de nuestro proyecto (donde lo emos guardado al crearlo) a qui será donde ponemos la carpeta que hemos descargado



Yo suelo crear estas tres carpetas menos la de tilemap que es la carpeta que hemos descargado

Dentro de tilemap nos saldrán todas las imágenes del pack

Yo prefiero separarlas por su contenido

CONFIGURACION FINAL

Dentro de Godot se tendria que ver asi

Es importante fijarnos en el Tile size para ponerlo en la configuracion de TileMap en el inspector

Los cuadraditos cambiaran de tamaño (será donde pintemos nuestros tiles del mapa)