CP2

GODOT

Game engine

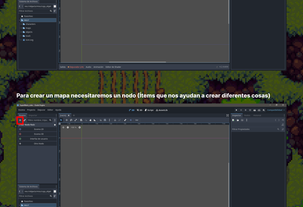
Capitulo 2: Creacion de un juego en 2D

Parte 1: Nodo TileMap

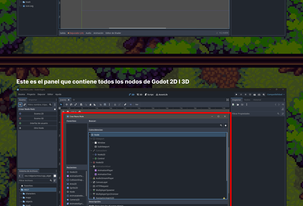
Creado por: Carlos cruz valencia

PREPARANDO EL NODO

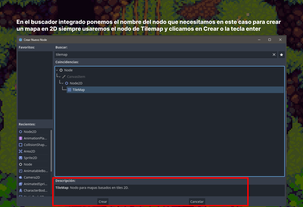
El primer paso para crear un juego 2D será siempre poner el panel de previsualización en 2D



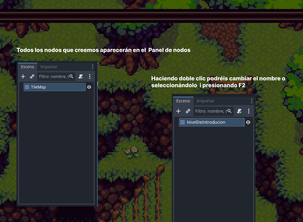
Para crear un mapa necesitaremos un nodo (items que nos ayudan a crear diferentes cosas)



Este es el panel que contiene todos los nodos de Godot 2D I 3D

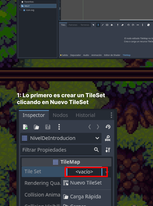


En el buscador integrado ponemos el nombre del nodo que necesitamos en este caso para crear un mapa en 2D siempre usaremos el nodo de TileMap y clicamos en Crear o la tecla enter

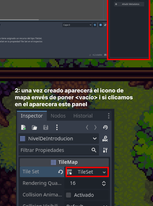


Todos los nodos tienen una descripción para saber para que se usan

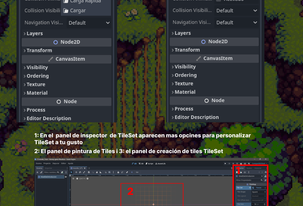
Todos los nodos que creemos aparecerán en el Panel de nodos



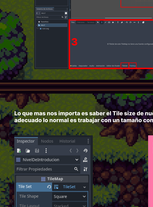
Haciendo doble clic podrás cambiar el nombre o seleccionándolo i presionando F2



Empecemos a crear el mapa centrandonos en el inspector para ver las propiedades que tiene



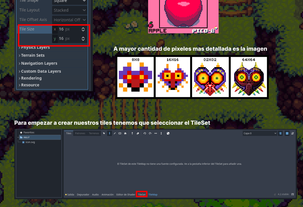
1: Lo primero es crear un TileSet clicando en Nuevo TileSet



2: una vez creado aparecerá el icono de mapa envés de poner <vacio> i si clicamos en el aparecera este panel

3: En el panel de inspector de TileSet aparecen mas opcines para personalizar TileSet a tu gusto

2: El panel de pintura de Tiles i 3: el panel de creación de tiles TileSet



Lo que mas nos importa es saber el Tile size de nuestras imágenes para poner el tamaño adecuado lo normal es trabajar con un tamaño constante en el caso de los mapas

A mayor cantidad de pixeles mas detallada es la imagen

Para empezar a crear nuestros tiles tenemos que seleccionar el TileSet

Al abrir el creador de tiles aparecerá un recuadro oscuro donde pondremos nuestra imagen de donde sacaremos los tiles para nuestro mundo (ASSETS)