**DefaultLayers**

Debug: Para por ejemplo dibujar los contornos de colisión

GUI: Para la interfaz

Additive: Capa que suma el color a las que haya debajo

Alpha: Usada para sprites que puedan tener transparencia

Opaque: Usada para fondos de escenario, no tienen transparencia

**Collider**

PerPixelCollider: Primero comprueba si ha habido un rectangleCollider, y si la ha habido va comprobando pixel a pixel.

Para que no consuma tantos recursos, al collider se le pasa una textura con menor resolución, y por tanto, menos pixeles que comprobar.

**SpriteAtlas**

Se usa el programa Texture Packer.

**Esqueleto**

Usar programa [www.esotericsoftware.com](http://www.esotericsoftware.com), llamado Spine

**RigidBody2D (Parameters)**

Damping: La fricción con el aire o el espacio

Restitution: Lo que va a botar

**Joint2D**

RevoluteJoint: Hace efecto de motor (unes rueda con un coche y la relovulucionas)

# Importante

A la hora de introducir nuevos elementos gráficos al proyecto, hay que revisar que en sus propiedades los atributos “Accion de compilación” = “Contenido” y “Copiar en el directorio” = “Copiar si es a posteriori”

**Compilar proyectos en 32 bits**

Debido a que Wave Engine solo trabaja con 32 bits (como todas las consolas y móviles del mercado), es necesario hacer un cambio.

Hay que irse al lado del botón Iniciar, que hay un cuadro desplegable en el que pone Debug, y hay que seleccionar la opción “Administrador de configuración”. Ahí debemos abrir la lista de “Plataformas de soluciones activas” > Editar y eliminar “Any CPU”