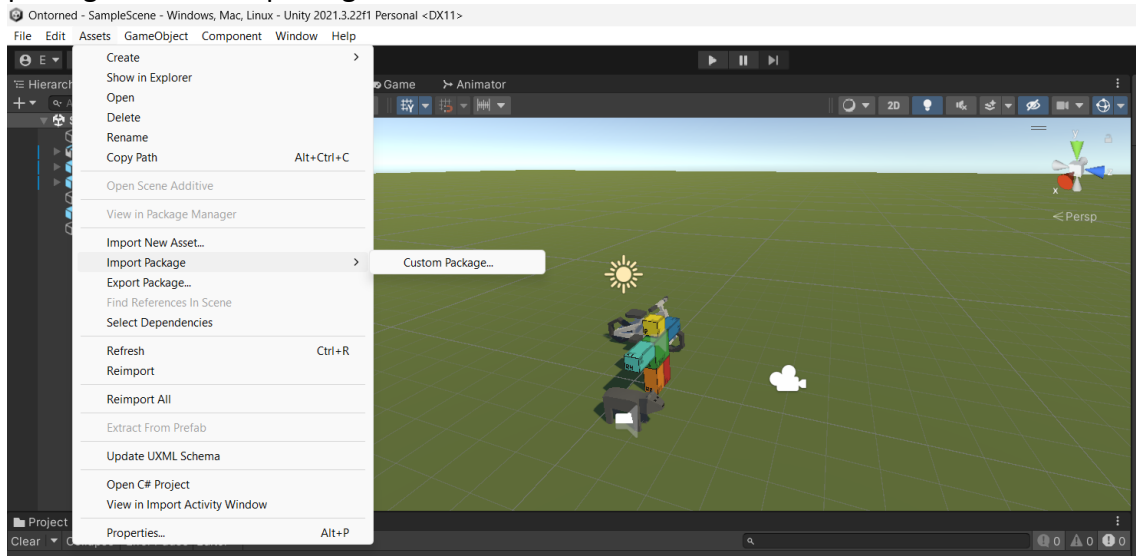


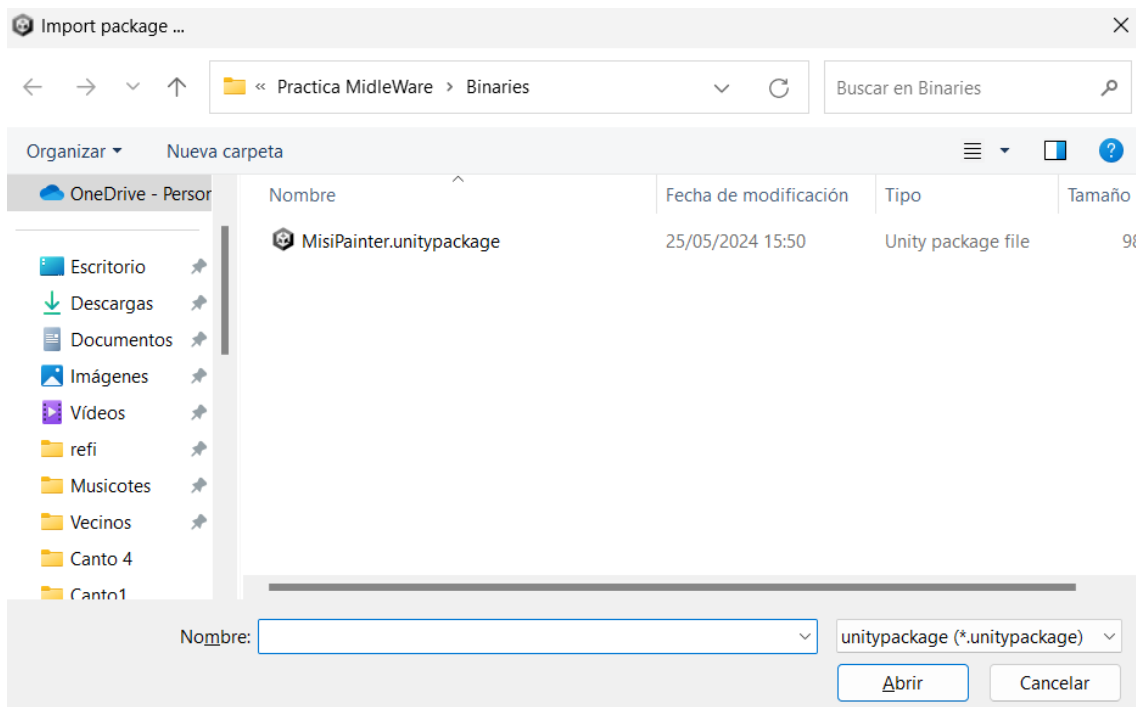
Guía de instalación y uso

Instalación.

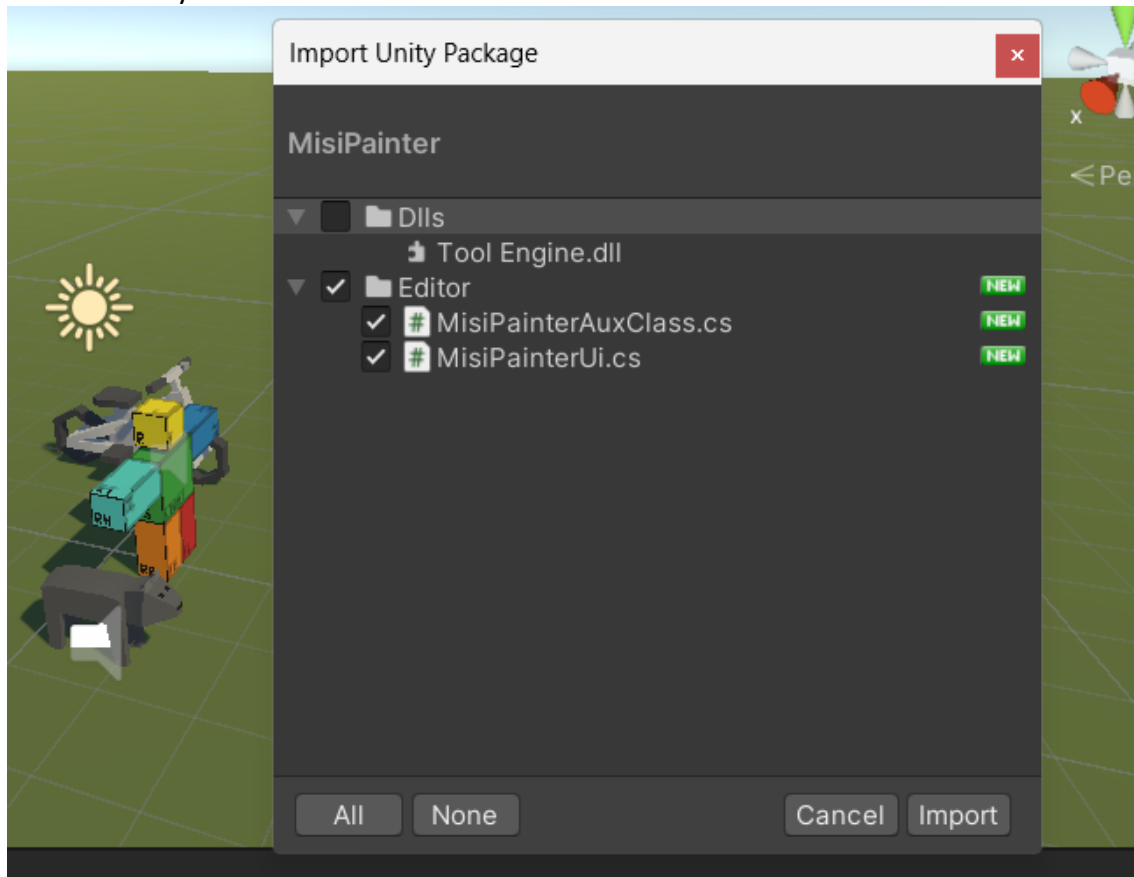
1: abre un nuevo proyecto de unity, en el explorador abre assets y escoge import packages → custom package...



2: Se abre un explorador, localiza misipainter.unitypackage y abrelo.

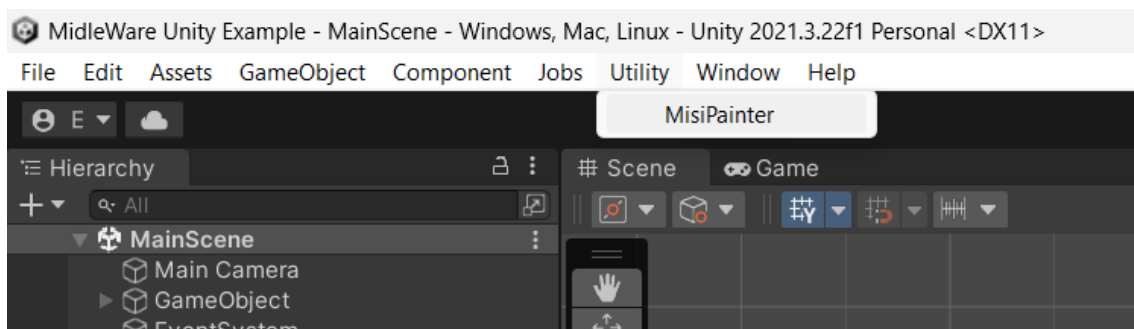


3: Se abrirá una ventana de import. Selecciona todas las opciones y importa. La herramienta ya debería estar instalada.

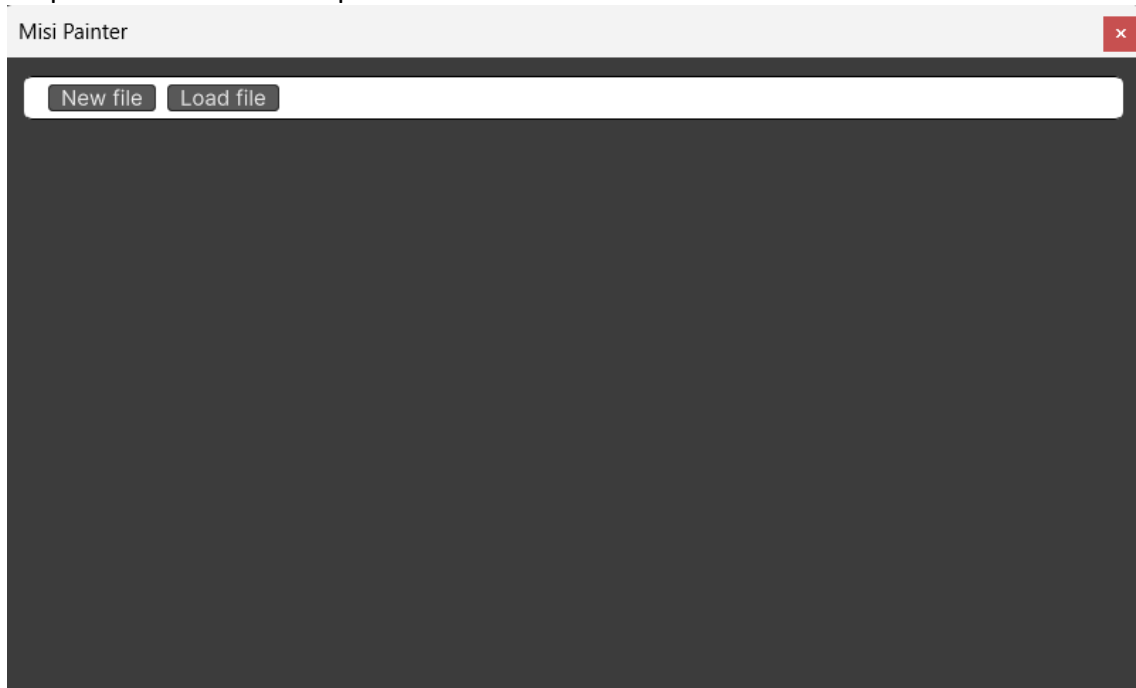


Uso.

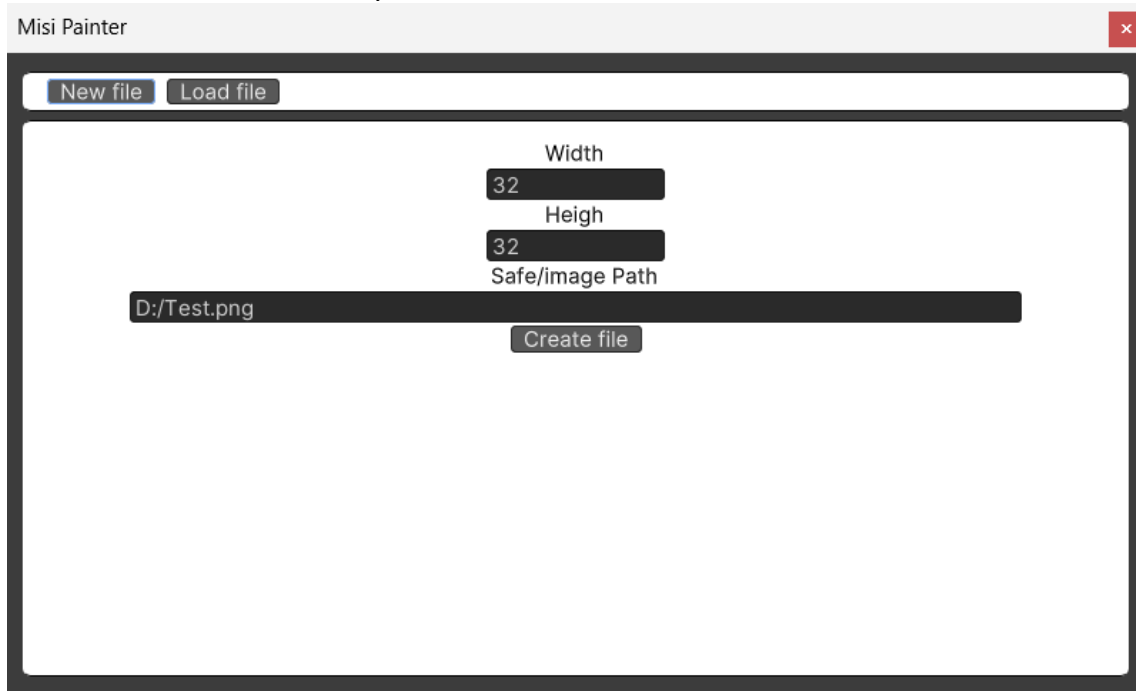
1: en el explorador se debería haber creado una nueva pestaña Utility. Al seleccionarla se desplegará la opción misipainter, seleccionala.



2: Se abra una nueva ventana con dos desplegables New file y load file. Para este Mvp hacen lo mismo así que describiré newfile.



En new file hay 3 campos para rellenar ancho del canvas, altura del canvas y el path donde se guardara la imagen. Para el MVP width y heigh estan hardcodeados a 32. Create file cierra la ventana y abre la herramienta.



Path requiere poner el archivo con .png. **NO** se puede guardar en c:
Debido a limitaciones Para Sobrescribir es necesario borrar el archivo antiguo

3: A la derecha del grid se encuentran 6 cuadrados de colores. Al hacerles click se cambiara el color activo.
Para cambiar el grid se hace click en la casilla deseada. Para borrar presionando el click derecho pasara el color activo a ser blanco.

Cuando se este satisfecho con el resultado presionando Export as png y se guardara la imagen en el path.

