



👉 Ajusta el PPU igual al tamaño del tile.

Ejemplo:

- Tiles de 16 px → **PPU = 16**
- Tiles de 32 px → **PPU = 32**
- Tiles de 64 px → **PPU = 64**

Entonces, sin importar la resolución, cada sprite ocupará **1 unidad** exacta en Unity.

📌 5. Ejemplo visual

Supongamos que usas un Grid de Tilemap de 1×1 unidades:

- Un sprite 32×32 con **PPU 32** → encaja perfecto
 - Un sprite 64×64 con **PPU 32** → se verá gigante (ocupa 2×2 tiles)
 - Un sprite 16×16 con **PPU 32** → se verá diminuto (medio tile)
-

🎯 Conclusión clara

Los números **16, 32, 64** son el **tamaño en píxeles** de tus tiles o sprites.

Lo que hace que se vean más grandes o más pequeños en Unity es el valor **Pixels Per Unit (PPU)**.

Si quieres, puedo ayudarte a:

- ✓ Configurar tu proyecto para pixel art
- ✓ Ajustar PPU automáticamente
- ✓ Hacer que el Tilemap se vea perfecto sin distorsión
- ✓ Elegir la mejor escala para tu juego

¿Quieres eso?



y como mezclo imagenes de 512 con 64 y 32 y que combinen en los casilleros sin dejar espacios