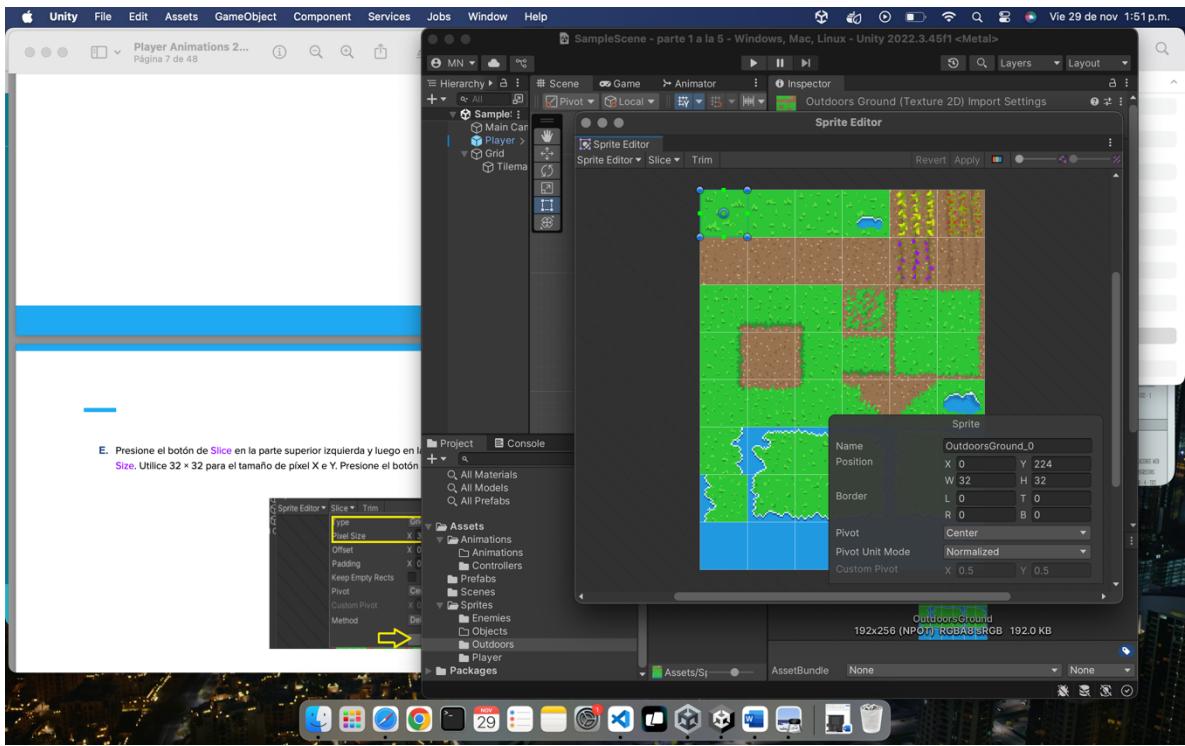
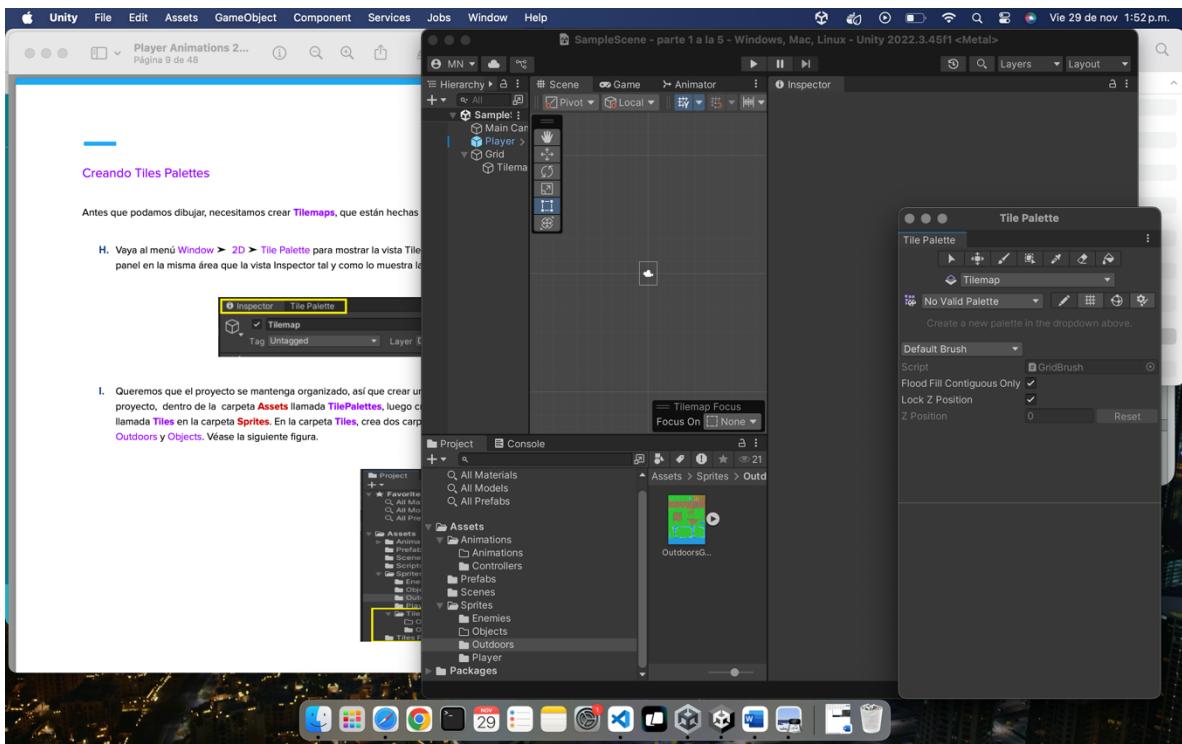
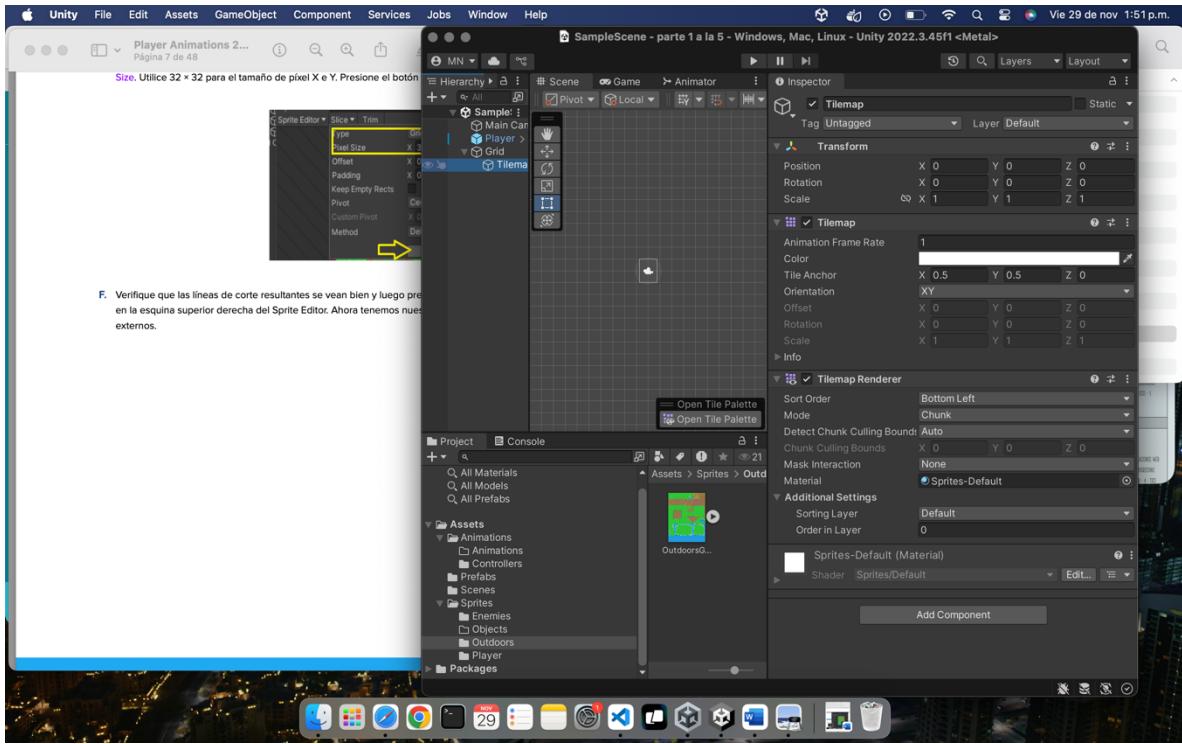
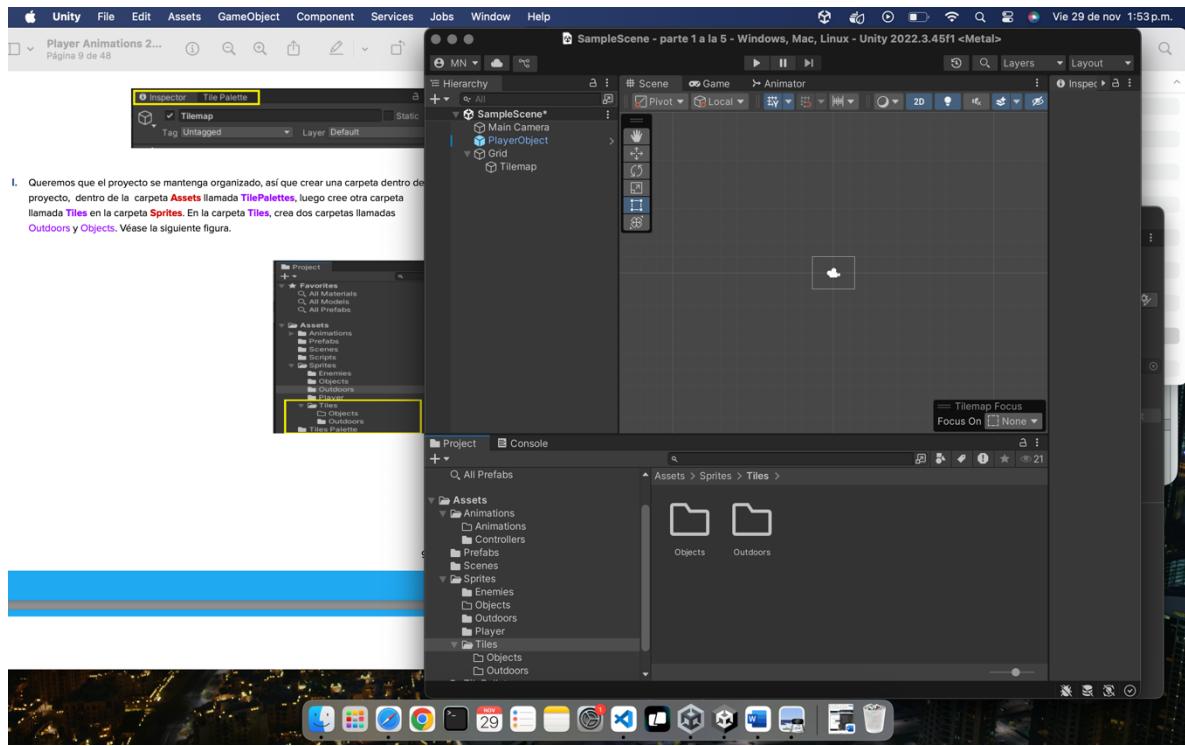
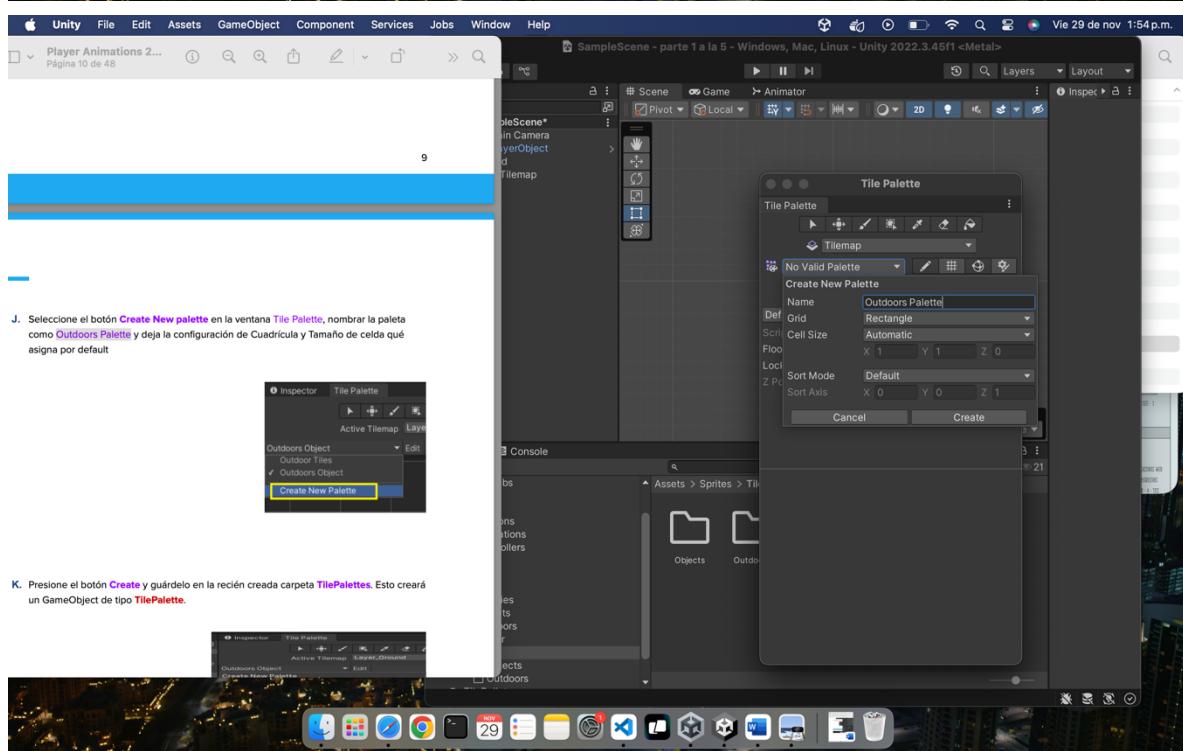
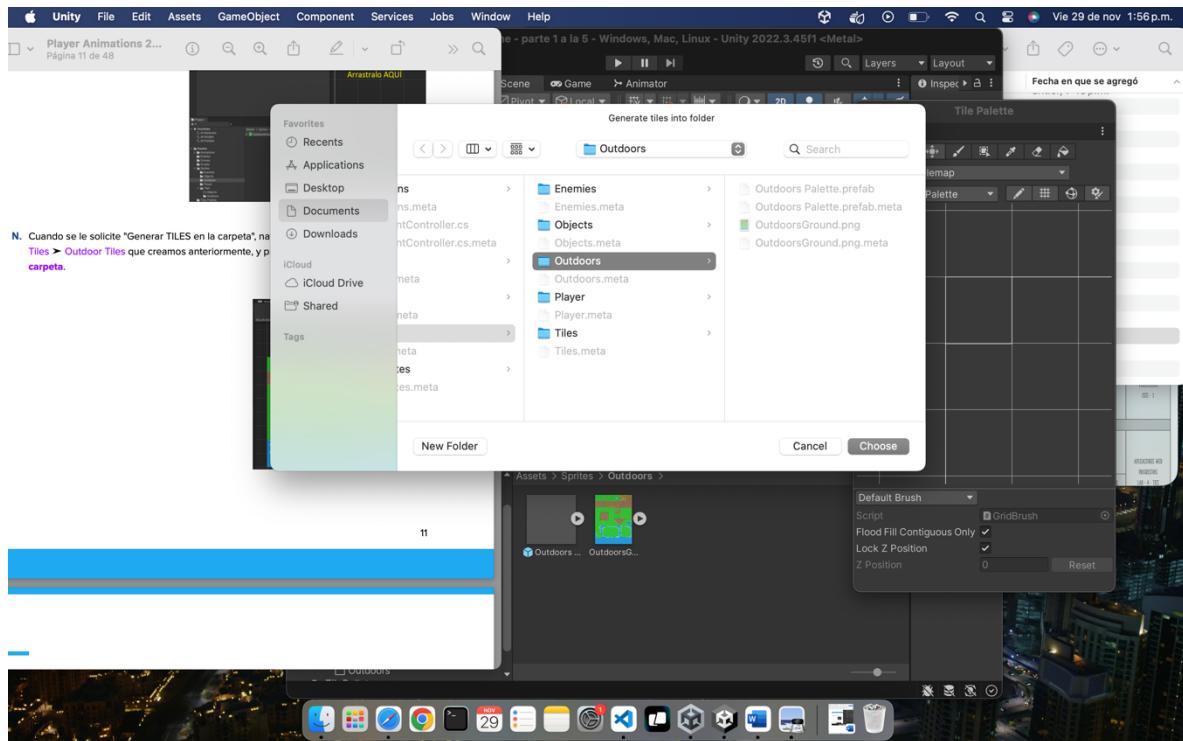


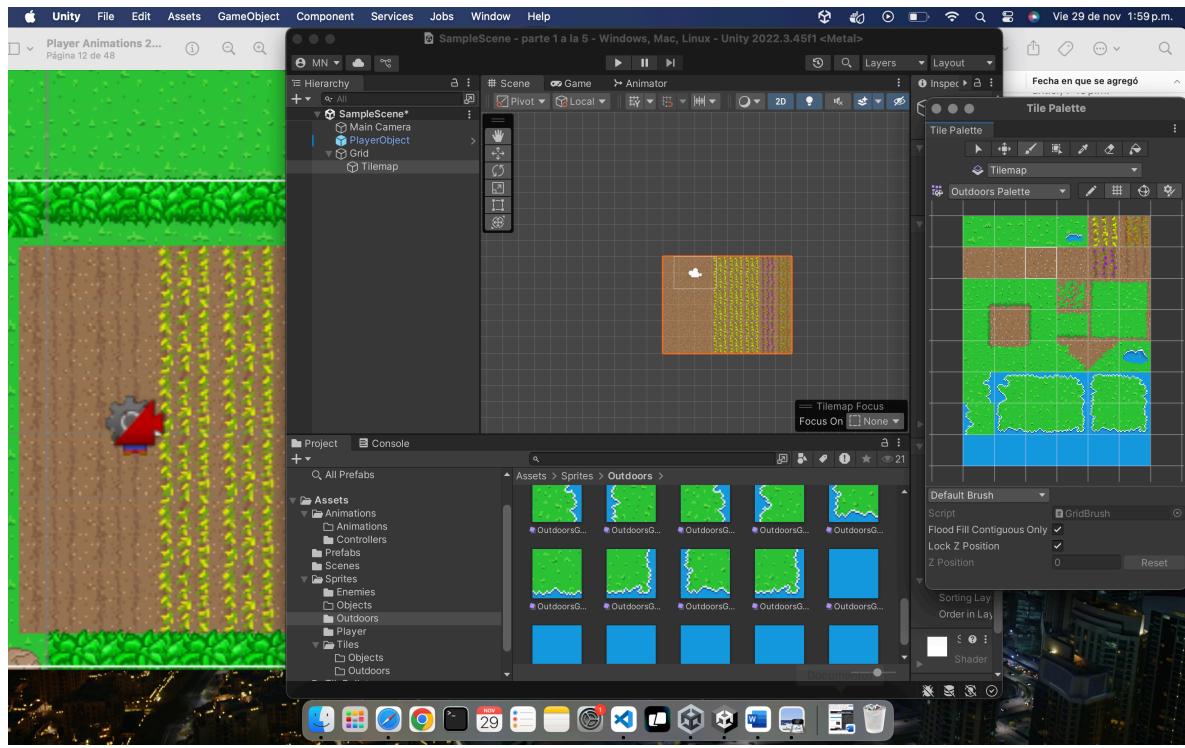
B. Encuentra la hoja de sprites titulada **"OutdoorsGround.png"** qué viene como recurso de éste tutorial. Arrastra la hoja de sprites a la carpeta **Sprites > Outdoors**.

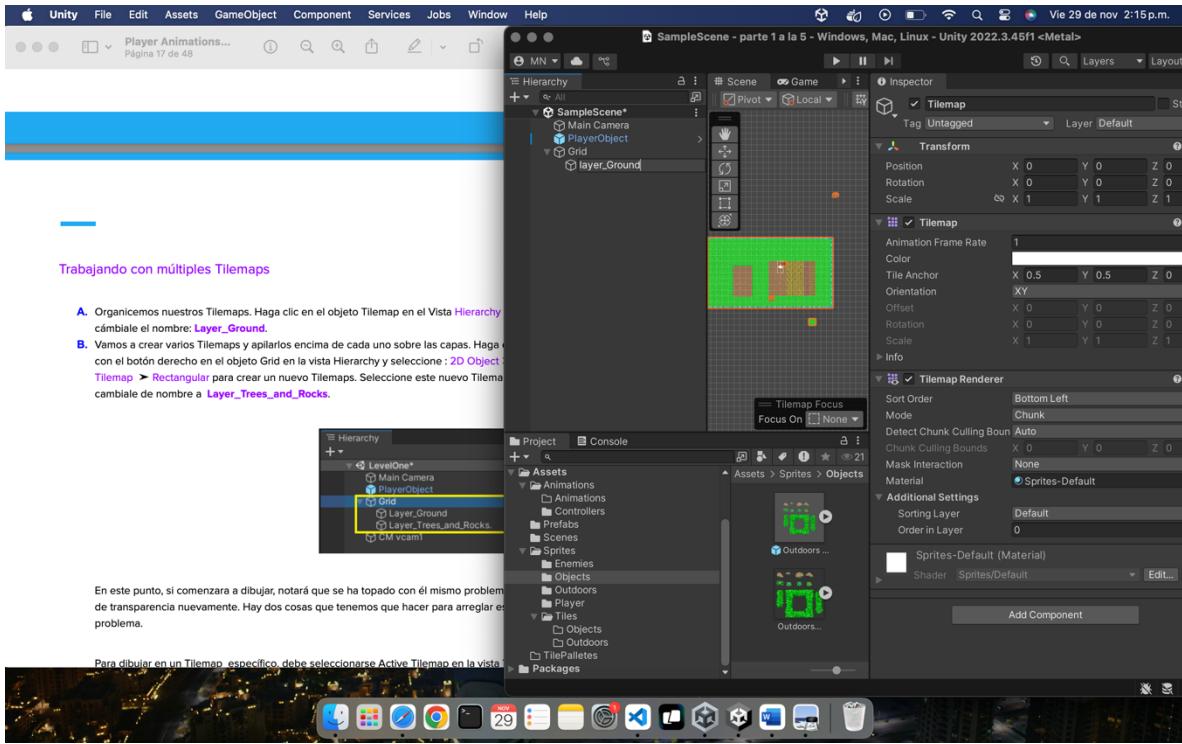






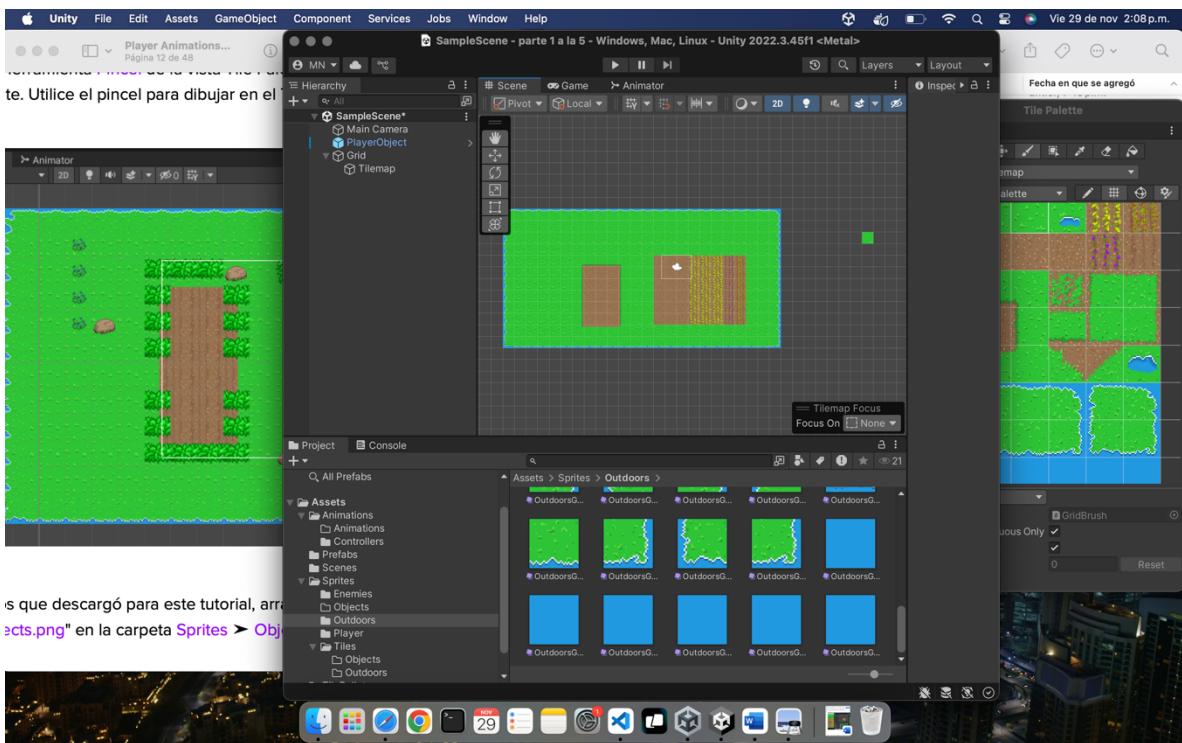


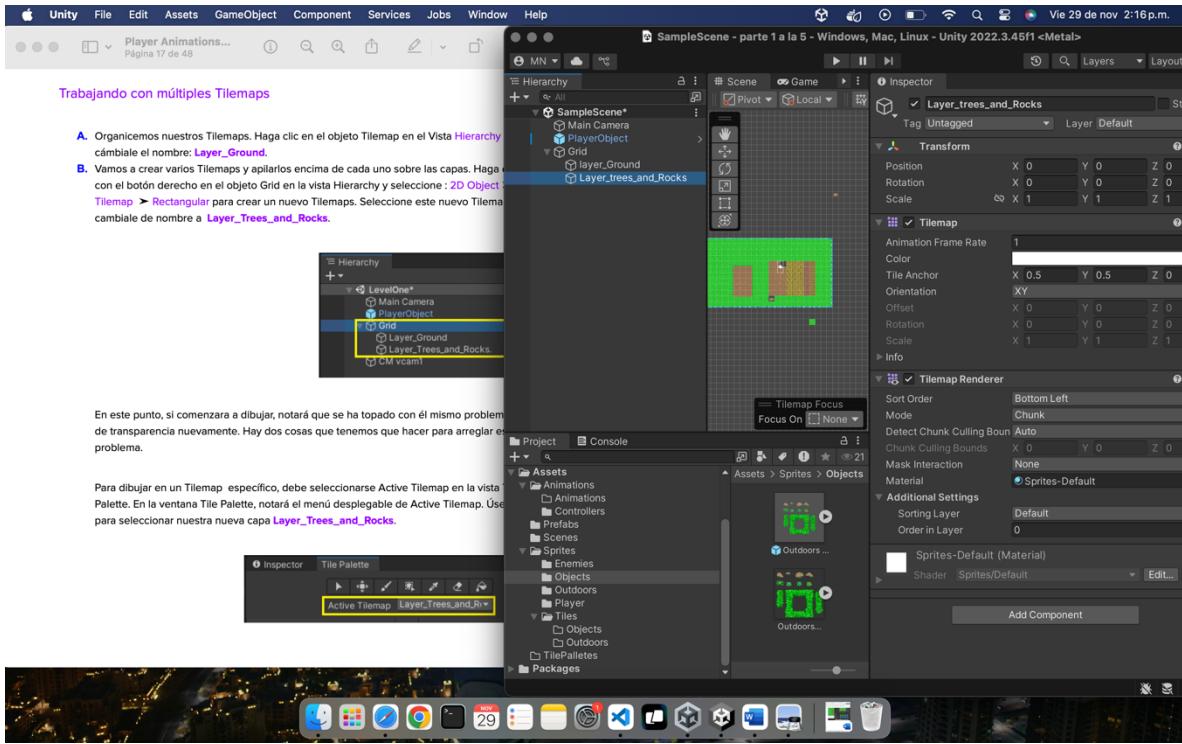




En este punto, si comienza a dibujar, notará que se ha topado con el mismo problema de transparencia nuevamente. Hay dos cosas que tenemos que hacer para arreglar este problema.

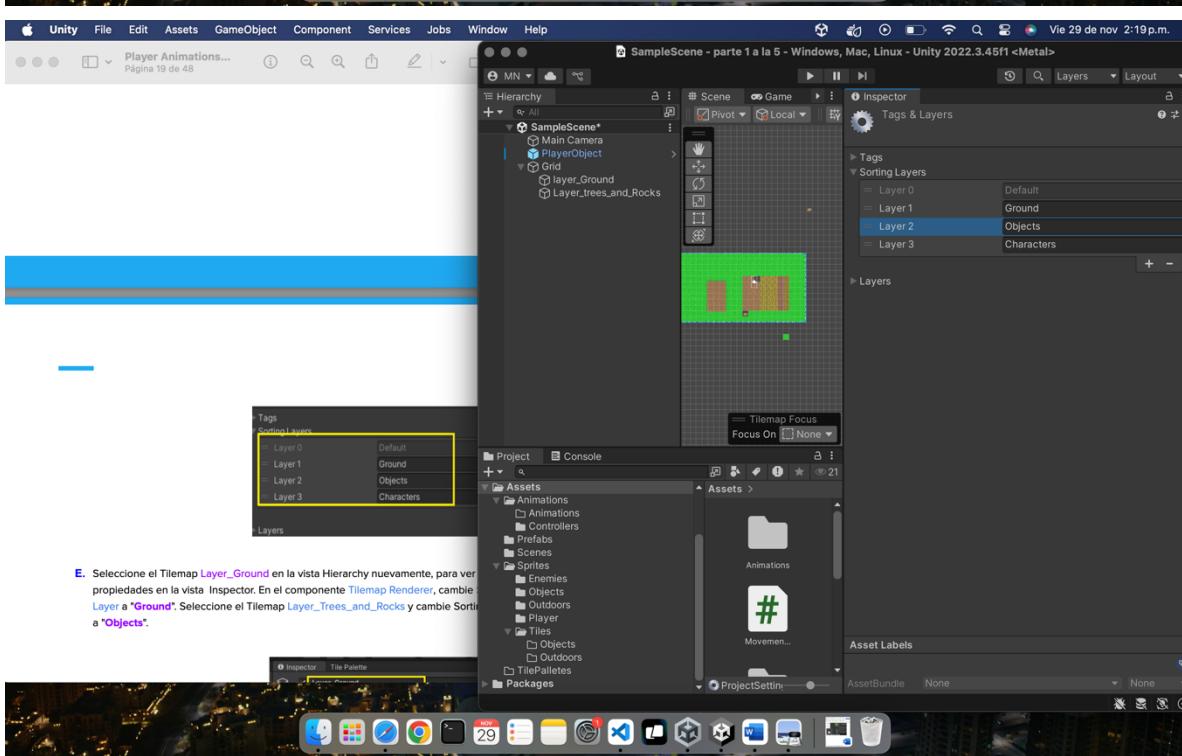
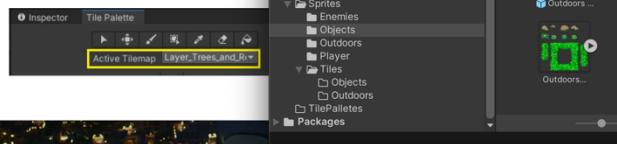
Para dibujar en un Tilemap específico, debe seleccionarse Active Tilemap en la vista

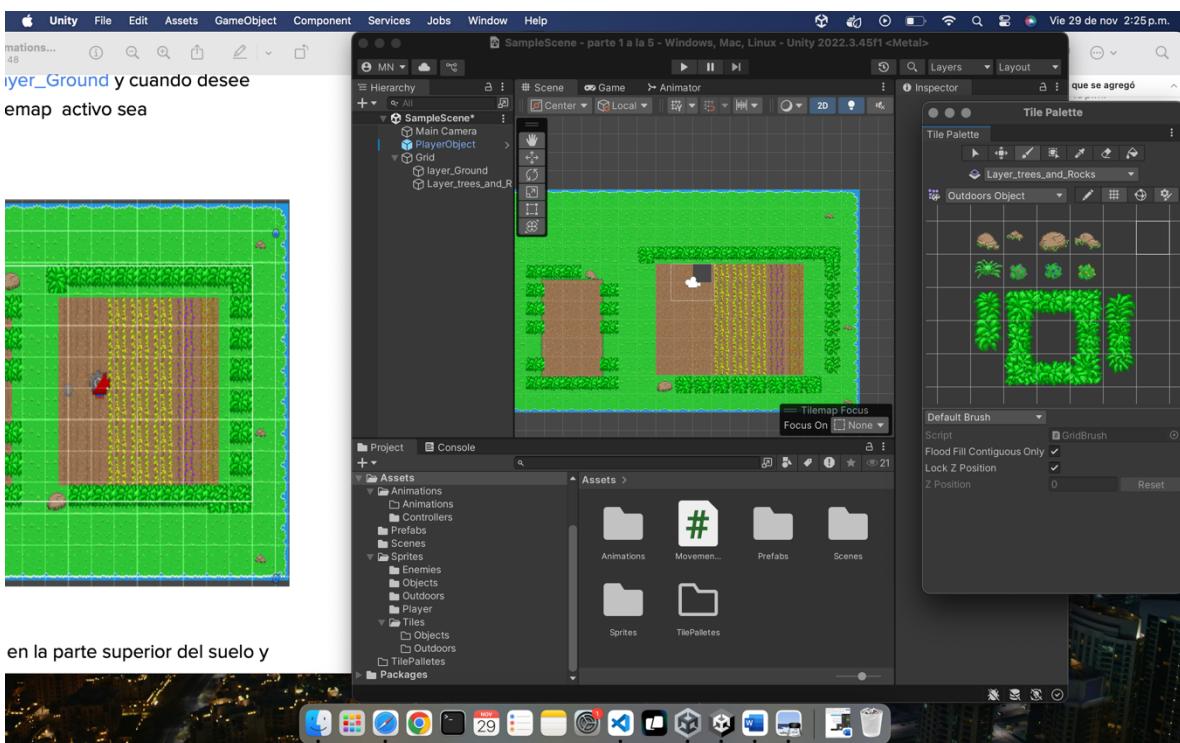
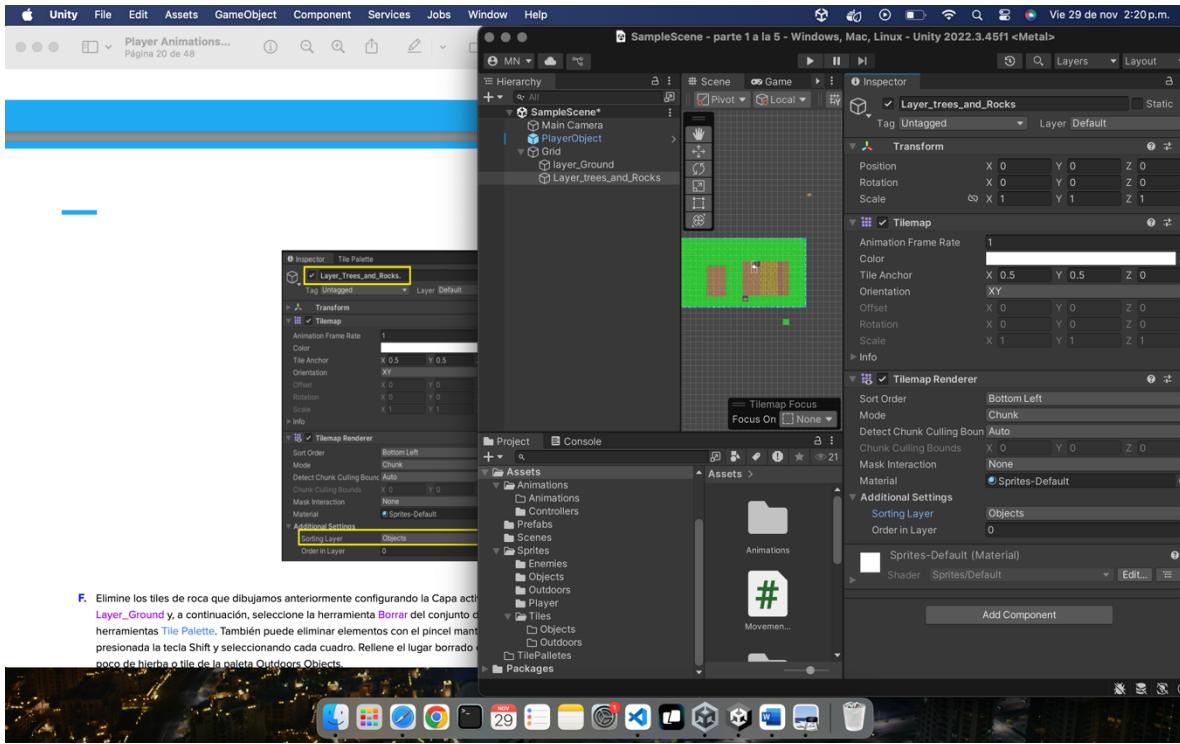


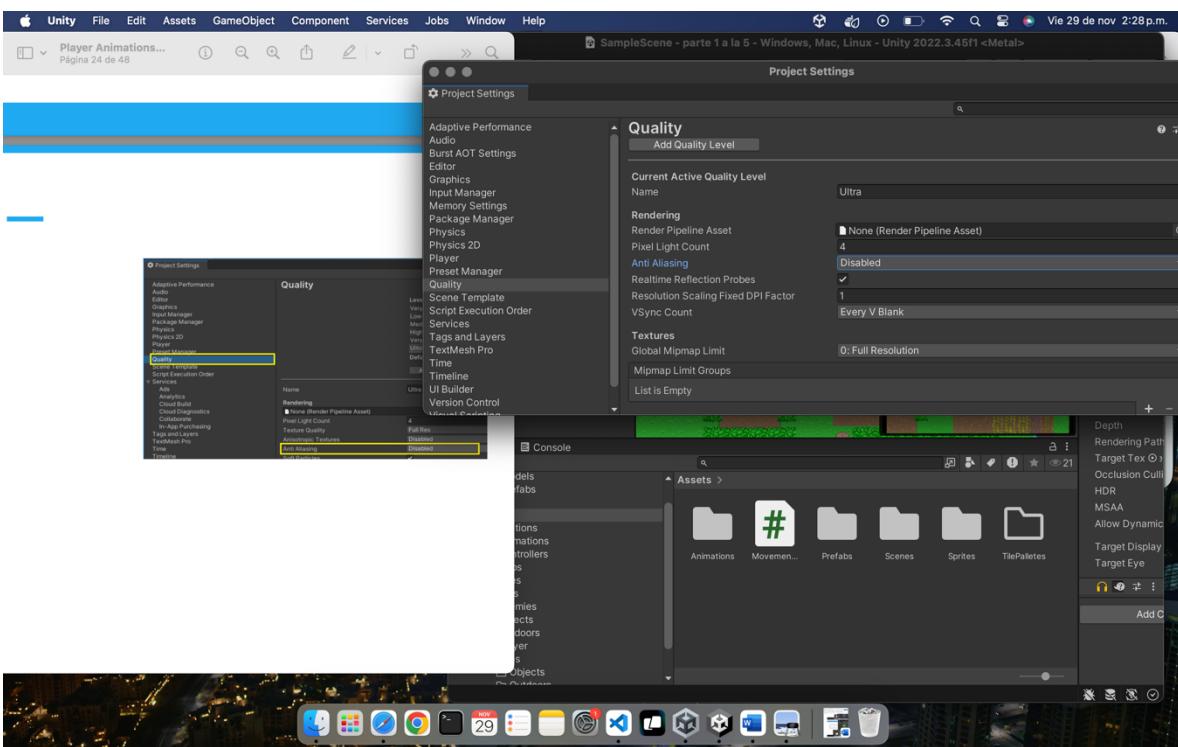
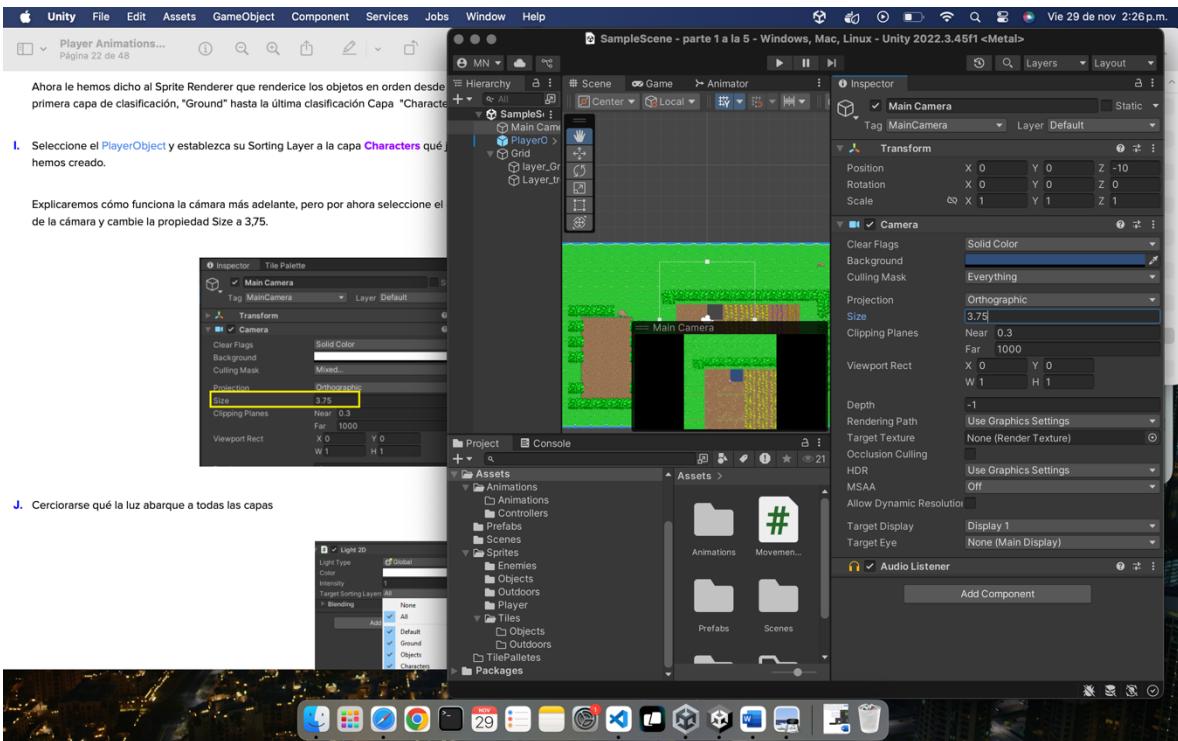


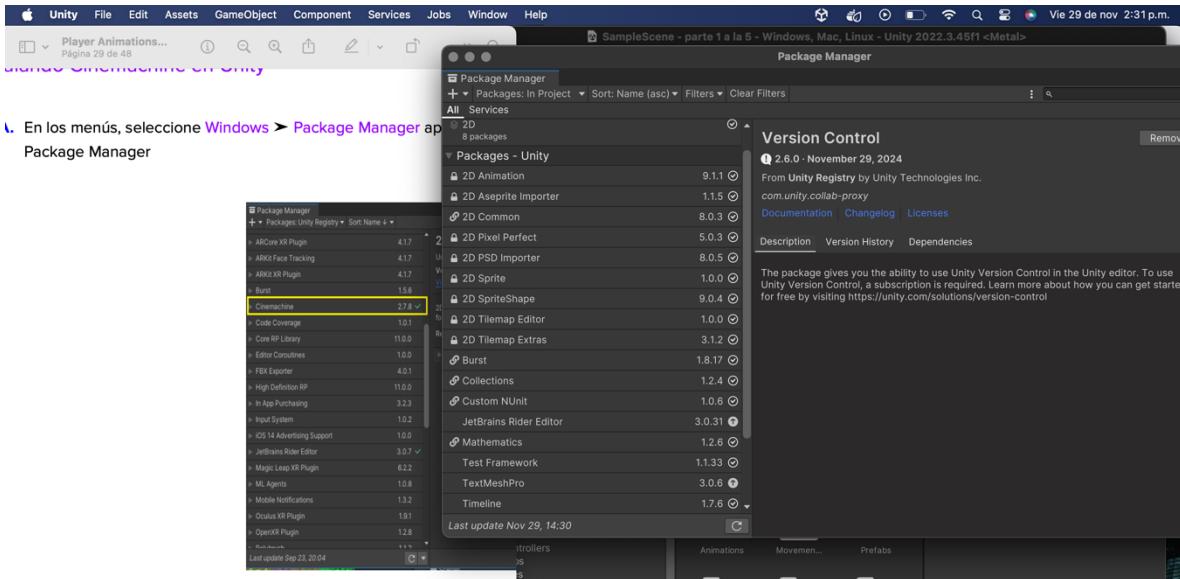
En este punto, si comienza a dibujar, notará que se ha topado con el mismo problema de transparencia nuevamente. Hay dos cosas que tenemos que hacer para arreglar este problema.

Para dibujar en un Tilemap específico, debe seleccionarse Active Tilemap en la vista Tile Palette. En la ventana Tile Palette, notará el menú desplegable de Active Tilemap. Use este menú para seleccionar nuestra nueva capa `Layer_Trees_and_Rocks`.









- D. Haga clic en el botón **Install** en la parte inferior derecha para instalar Cinemachine. Una vez que Cinemachine haya terminado de instalarse, cierre la ventana.**

