

## Создание сценовой сетки (Tilemap)

Построение уровня происходит в сценовой сетке. Чтобы создать сценовую сетку, необходимо нажать правой кнопкой мыши в окне “Hierarchy” и выбрать “2D object” - “Tilemap” - “Rectangular”, как указано на рисунке 1. Таким образом необходимо создать три игровые сетки и изменить их название на “Ground”, “Other”, “Backgorund”, как указано на рисунке 2.

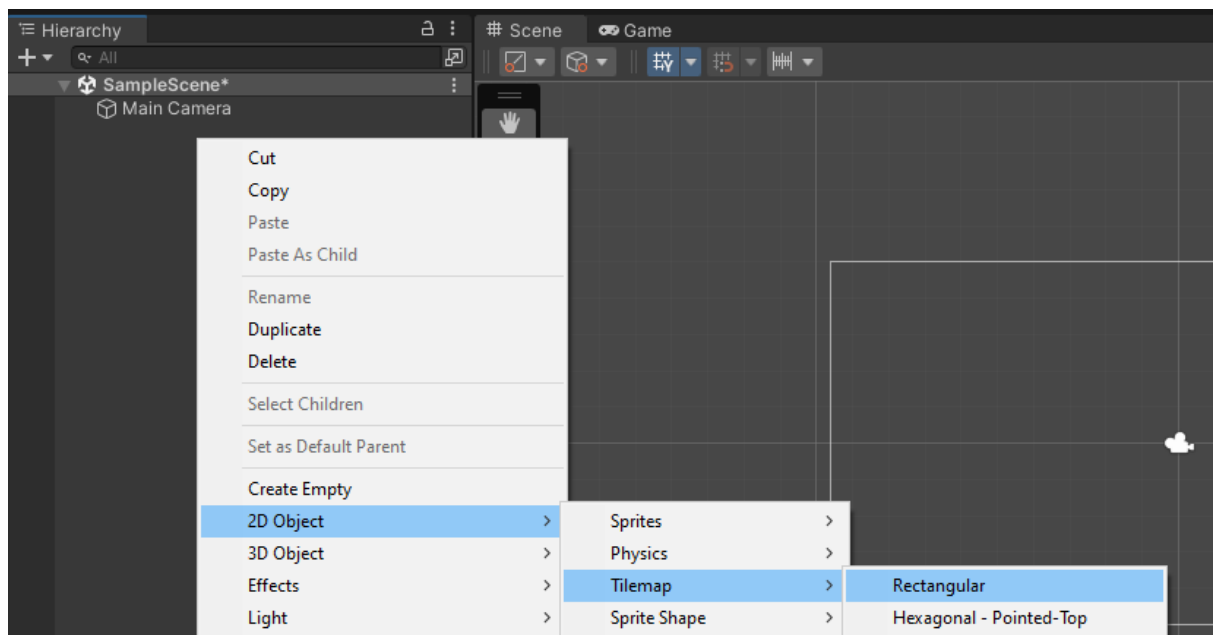


Рисунок 1. Создание сценовой сетки

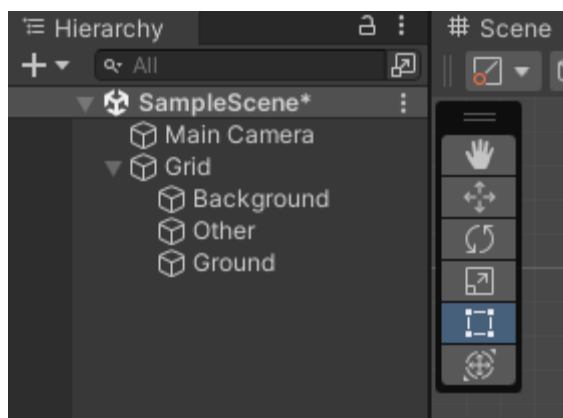


Рисунок 2. Именованные сценовые сетки

После создания трех сеток, необходимо изменить параметр, отвечающий за слой. Для этого необходимо выделить объект “Ground” и в компоненте “Tilemap Renderer” выбрать “Add Sorting Layer...”, как указано на рисунке 3. В открывшейся вкладке “Tags & Layers” нужно нажать на “+”, как указано на рисунке 4, после чего создается один слой. Таких слоев нужно три, и они должны называться “Ground”, “Other”, “Background”, как указано на рисунке 5.

После создания слоев, их нужно переставить, для этого нужно удерживать левую кнопку мыши и перемещать вверх или вниз, чтобы получилось, как указано на рисунке 6.

## Настройка слоев

Как только слои созданы, необходимо дать каждому объекту свой слой, который имеет такое же название.

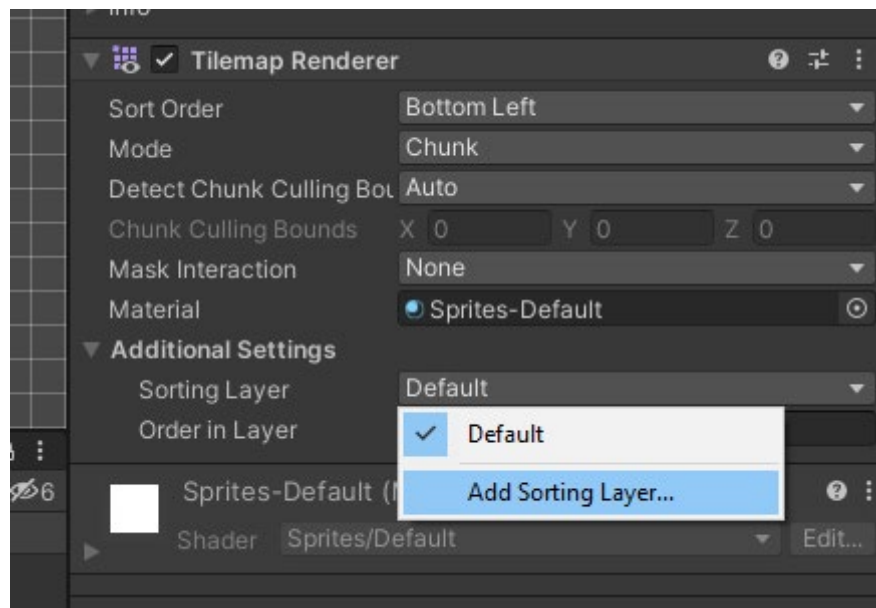


Рисунок 3. Переход в меню создания слоев.

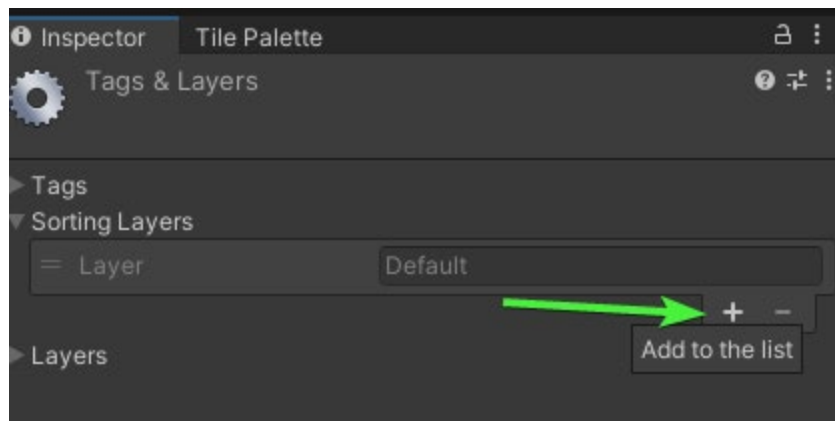


Рисунок 4. Создание нового слоя

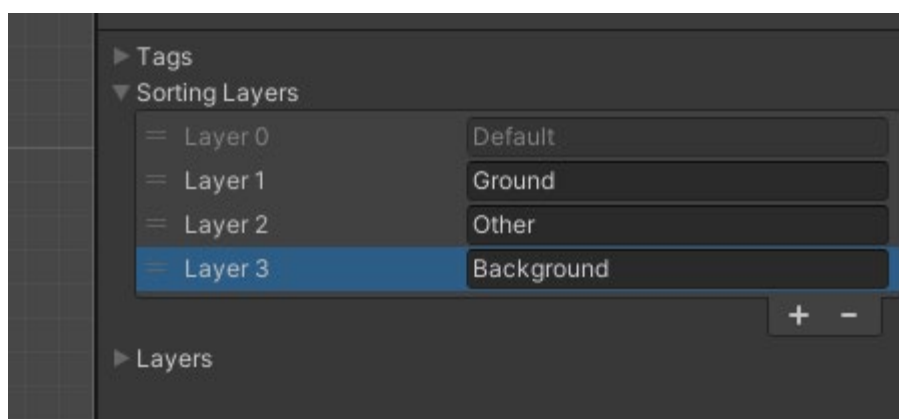


Рисунок 5. Название слоёв.

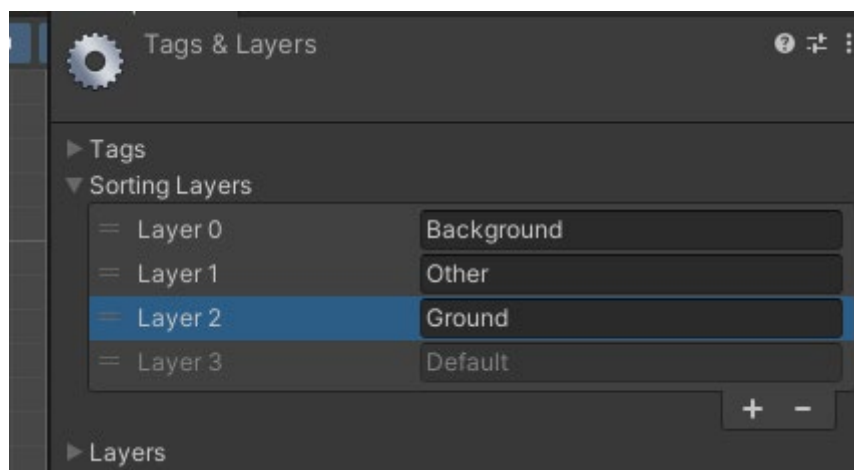


Рисунок 6. Расположение слоев.