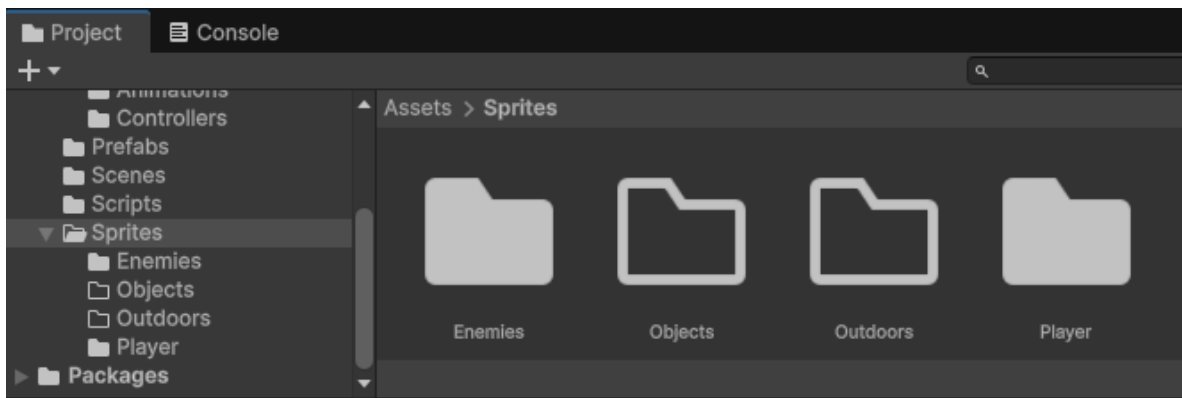
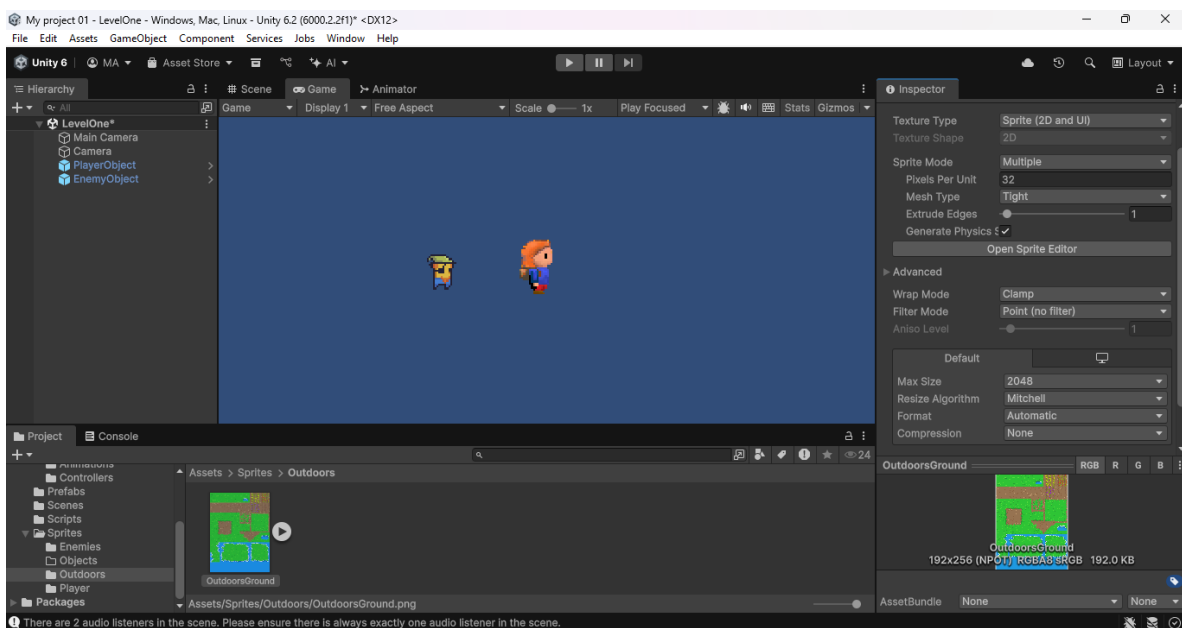


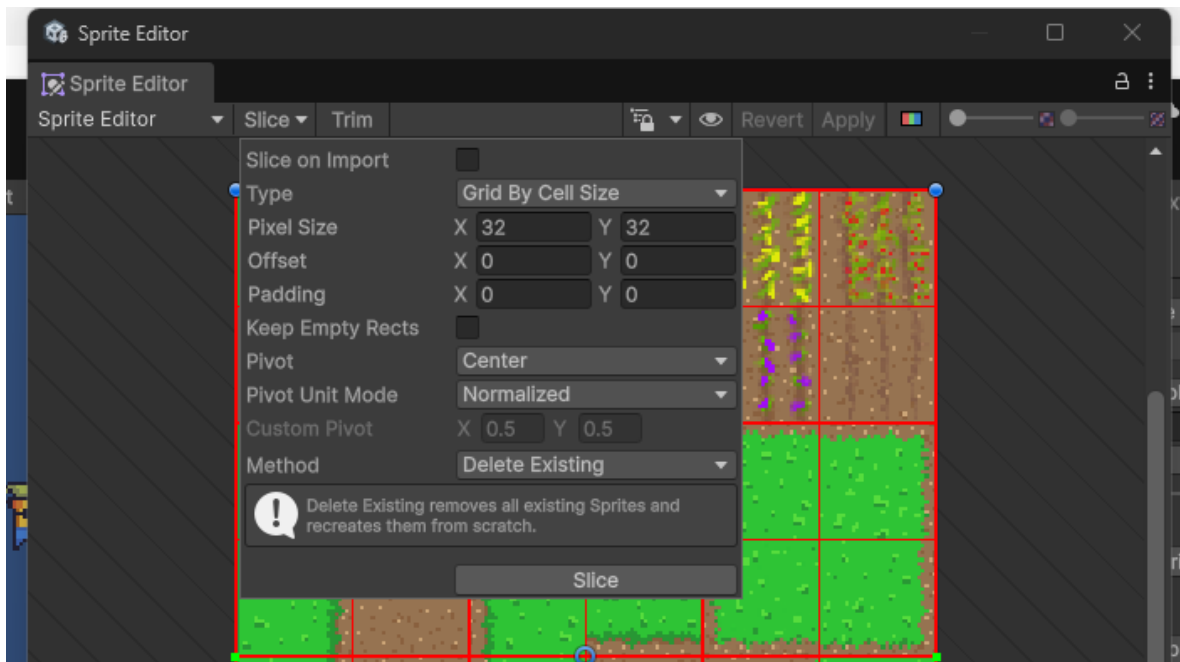
En la carpeta Assets se van a crear 2 nuevas carpetas objects y Outdoors



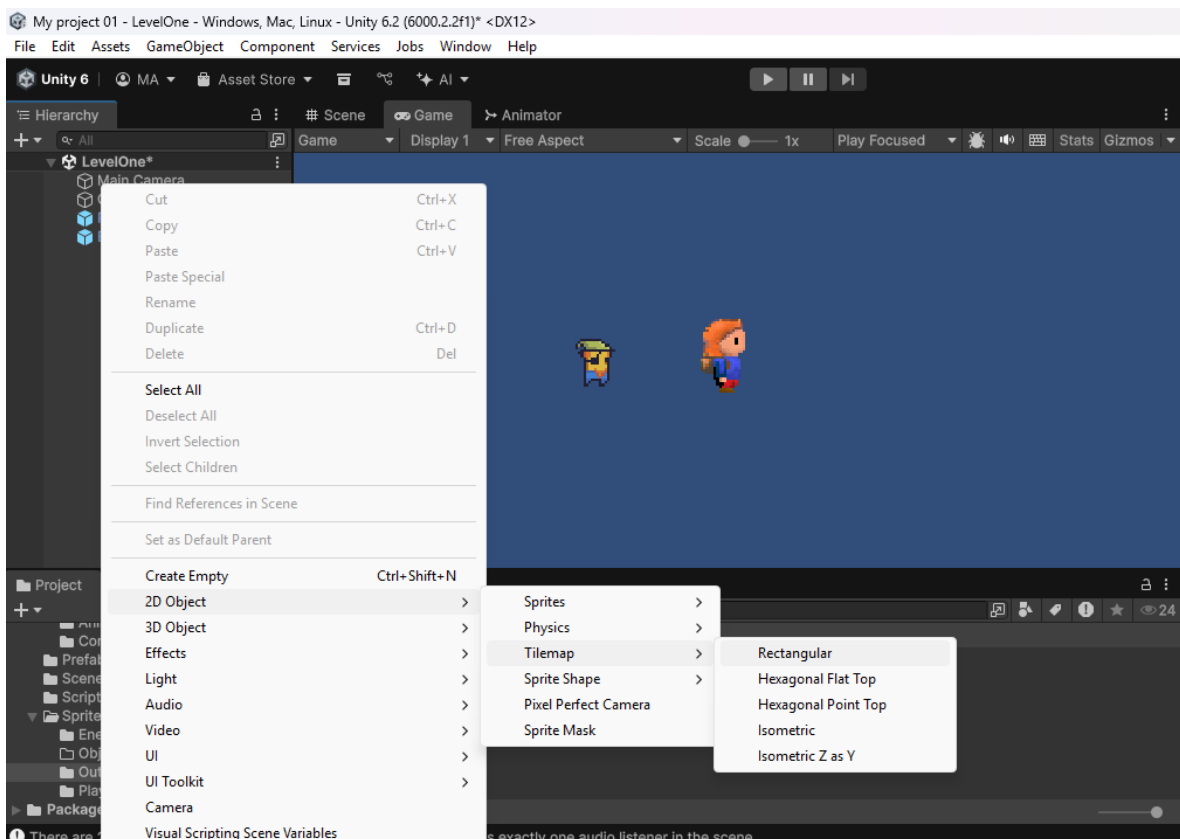
En la OutdoorsGround.png que se descargo de arrastrará ala carpeta outdoors y se aplicara a pixel 32, en filter mode “point (no filter)” y compression en “none” y dar apply



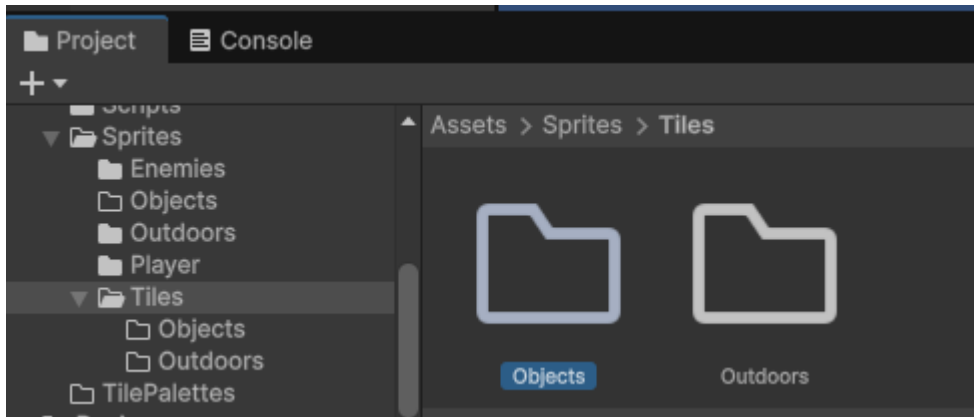
Ala imagen se le dará clic en open Sprite editor y arriaba aparecerá slice y se dará como la imagen (separalas por imágenes)



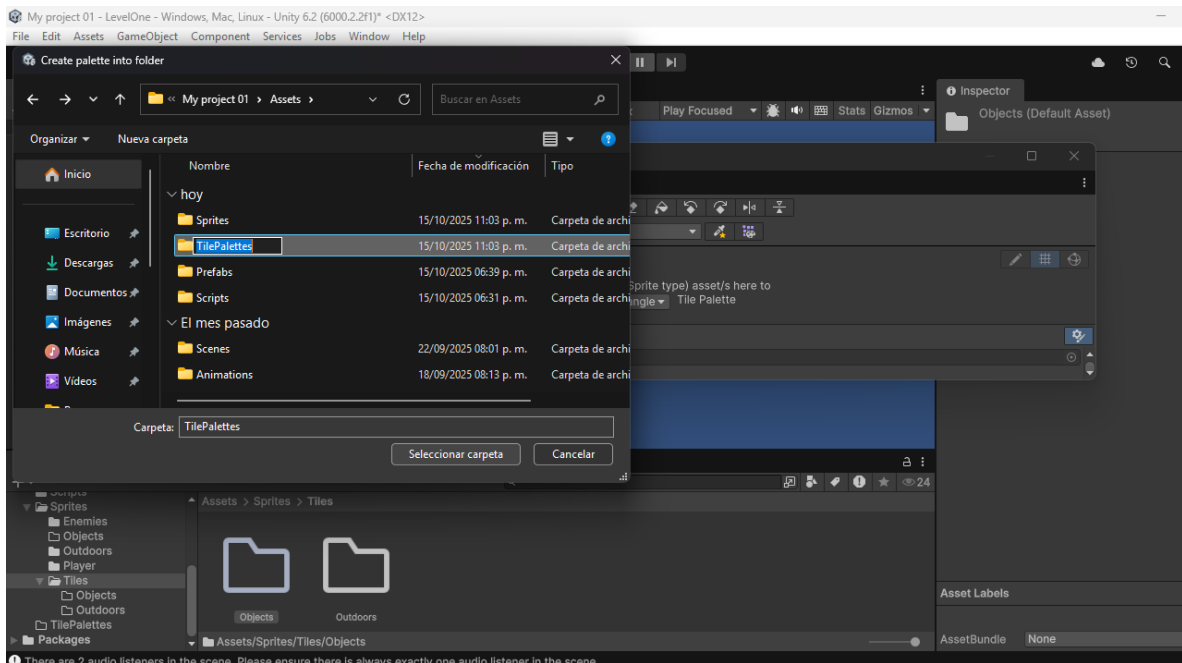
En la vista Hierarchy, haga clic en el botón + y seleccione la opción Objeto 2D ► Tilemap ► Rectangular para crear un GameObject de Tilemaps



dentro de la carpeta Assets llamada TilePalettes, luego cree otra carpeta llamada Tiles en la carpeta Sprites. En la carpeta Tiles, crea dos carpetas llamadas Outdoors y Objects.



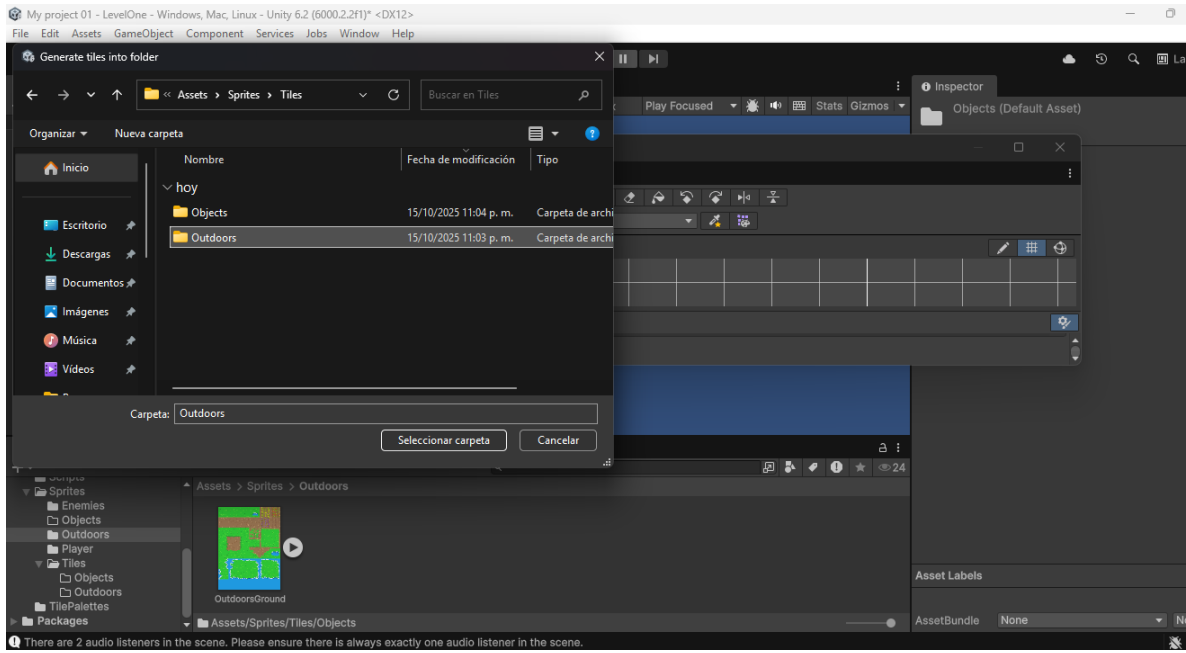
Seleccione el botón Create New palette en la ventana Tile Palette, nombrar la paleta como Outdoors Palette y dejarla la configuración por defecto



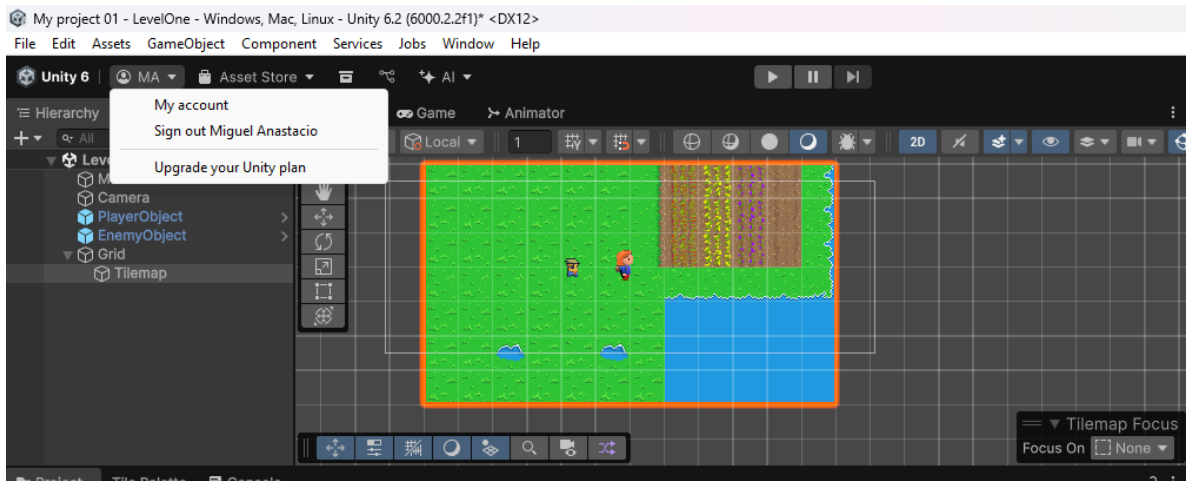
Arrastra el archivo OutdoorsGround.png al área que dice:"Drag Tile, Sprite or Sprite Texture here"

Se abrirá una ventana pidiendo dónde generar los tiles Navega a Assets → Sprites → Tiles → Outdoors

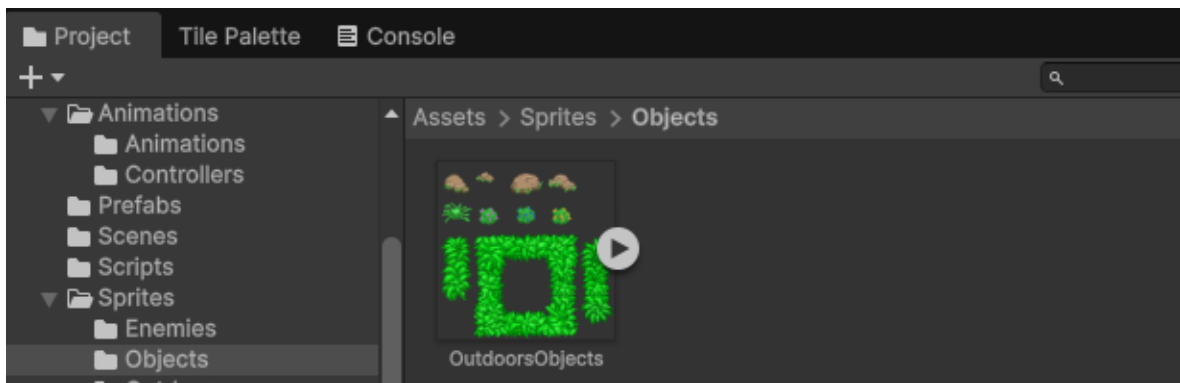
Haz clic en Select Folder



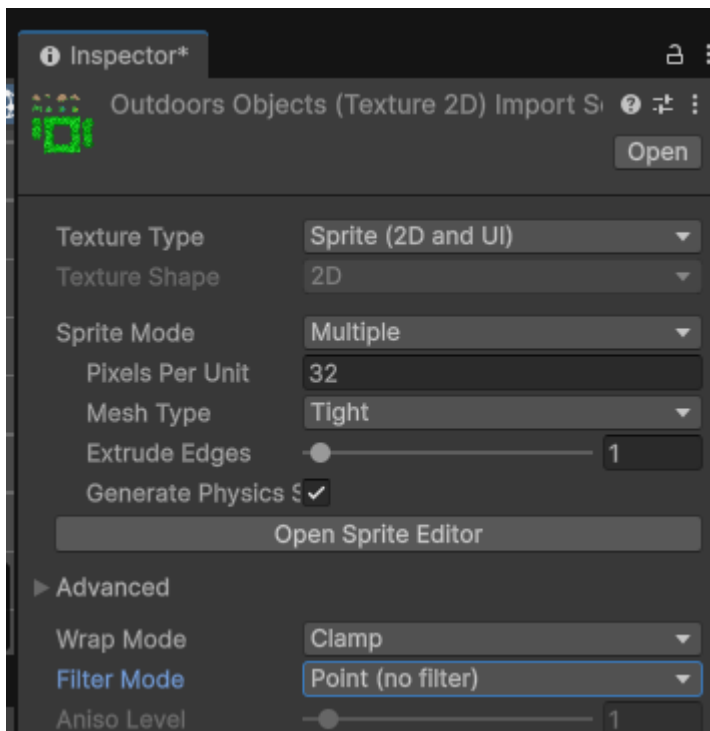
Y con la tile dibujar el diseño que quieras



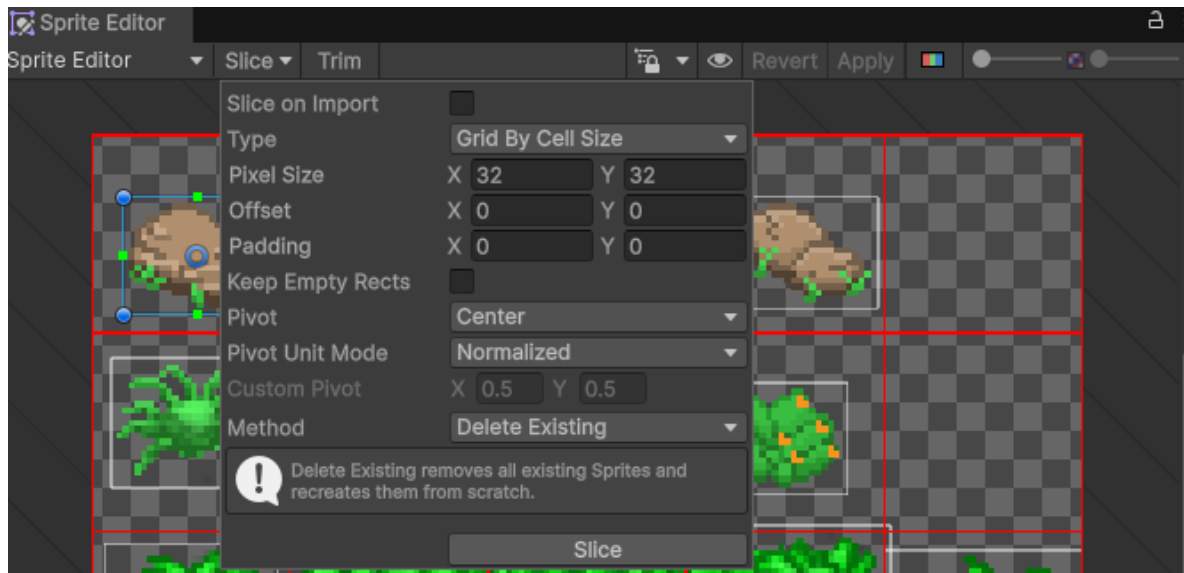
Arrastrar OutdoorsObjects.png" Colócalo en Assets → Sprites → Objects



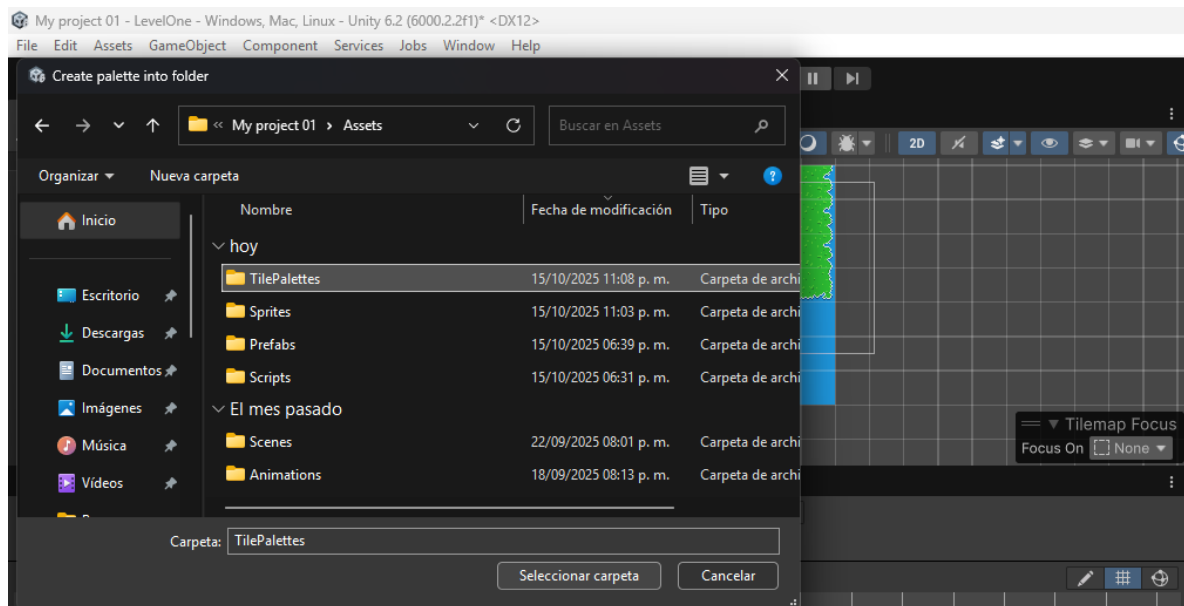
Con las Texture Type: Sprite (2D and UI), Sprite Mode: Multiple, PPU: 32, Filter Mode: Point (no Filter) y darle apply



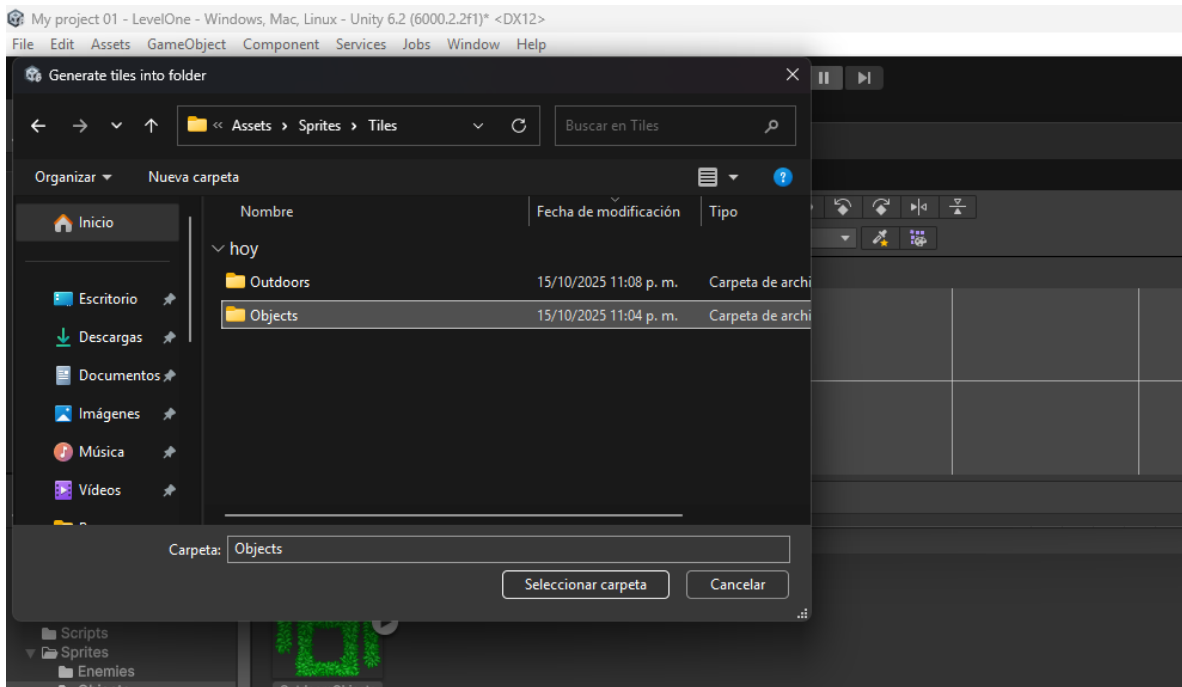
Ahora se le hará como en el anterior se dará el open Sprite editor y en slice va ser X: 32, Y: 32 y Selecciona Grid By Cell Size



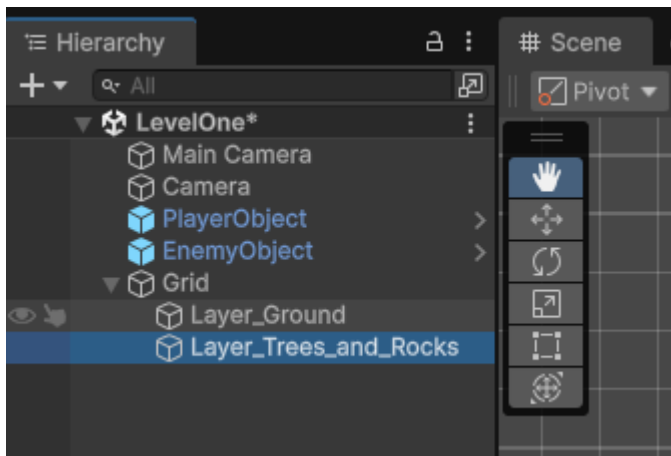
Se creara otro tile palletes con el nombre de “Outdoors Objects” y se guardara en assets y TilePalettes



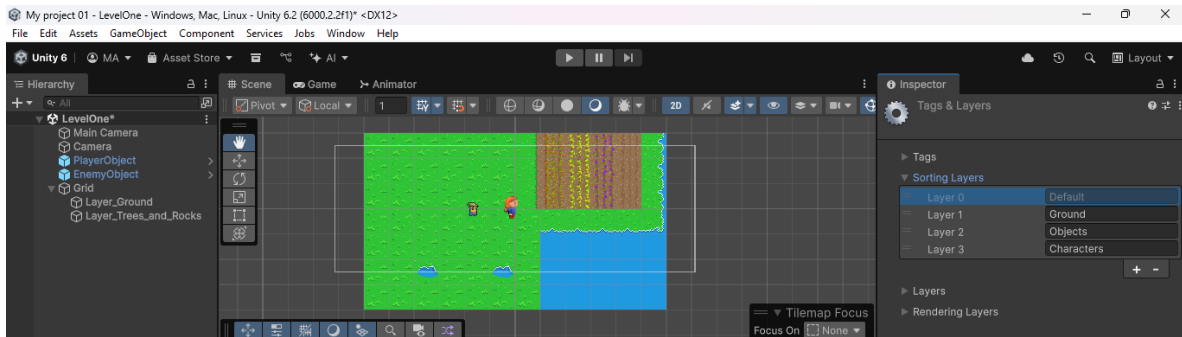
Arrastra OutdoorsObjects.png a la paleta. Selecciona Assets → Sprites → Tiles → Objects como carpeta destino



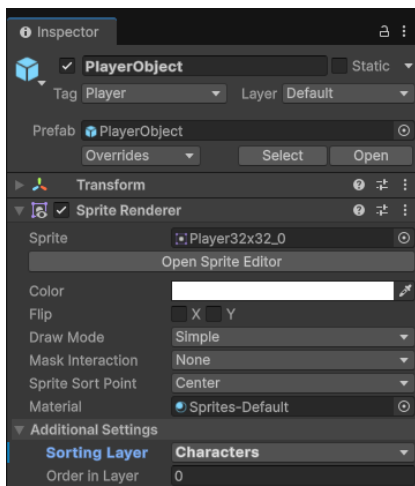
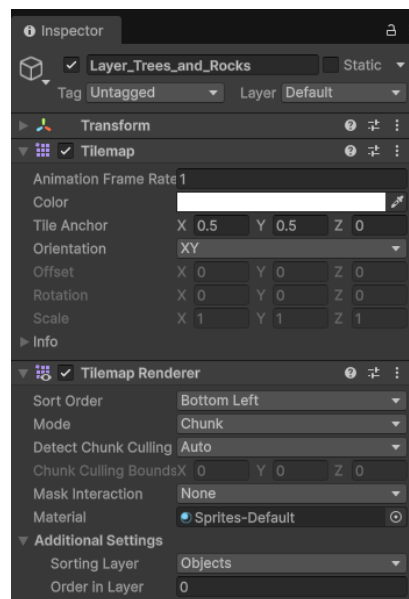
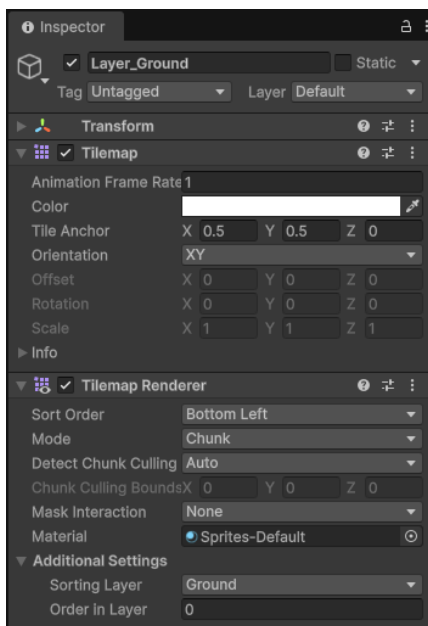
Renombrar Title a “Layer\_Ground” y crea otro con el nombre de “Layer\_Trees\_and\_Rocks”



Selecciona Layer\_Ground. En el Inspector, busca Tilemap Renderer. Haz clic en Add Sorting Layer. Crea dos capas: Ground (primera) y Objects (segunda). Reorganiza para que Ground esté arriba

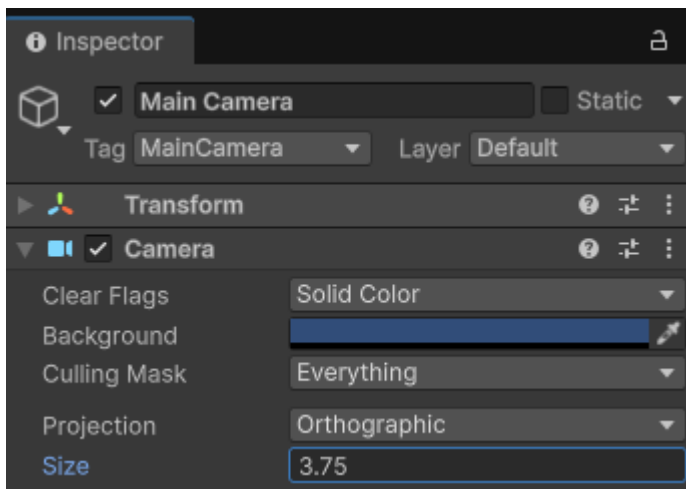


Asi deben de verse Layer\_Ground, Layer\_Trees\_and\_Rocks y PlayerObject

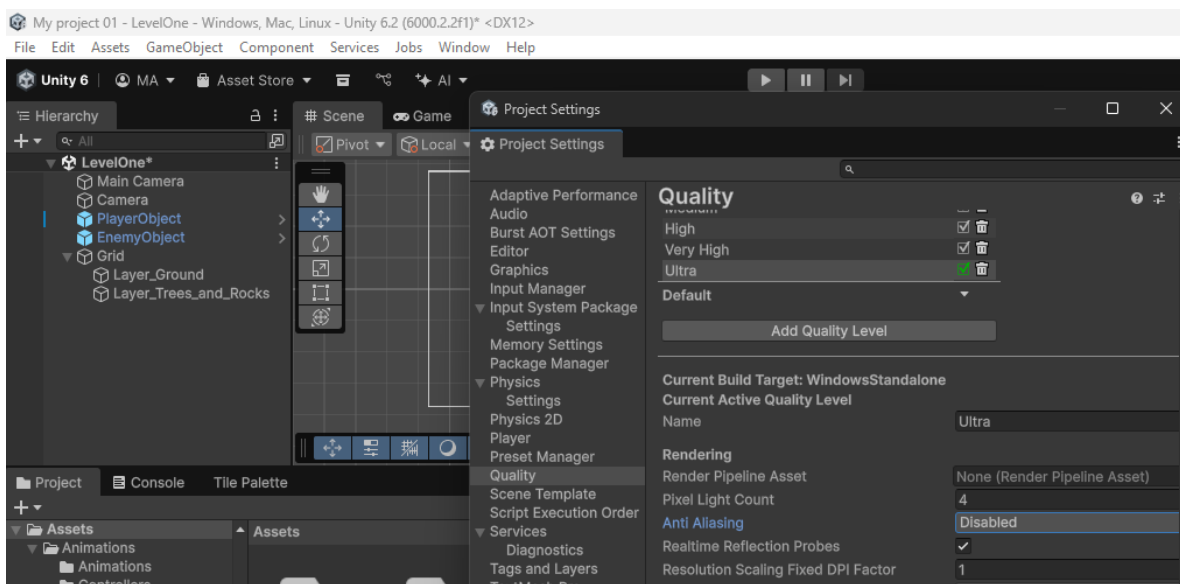




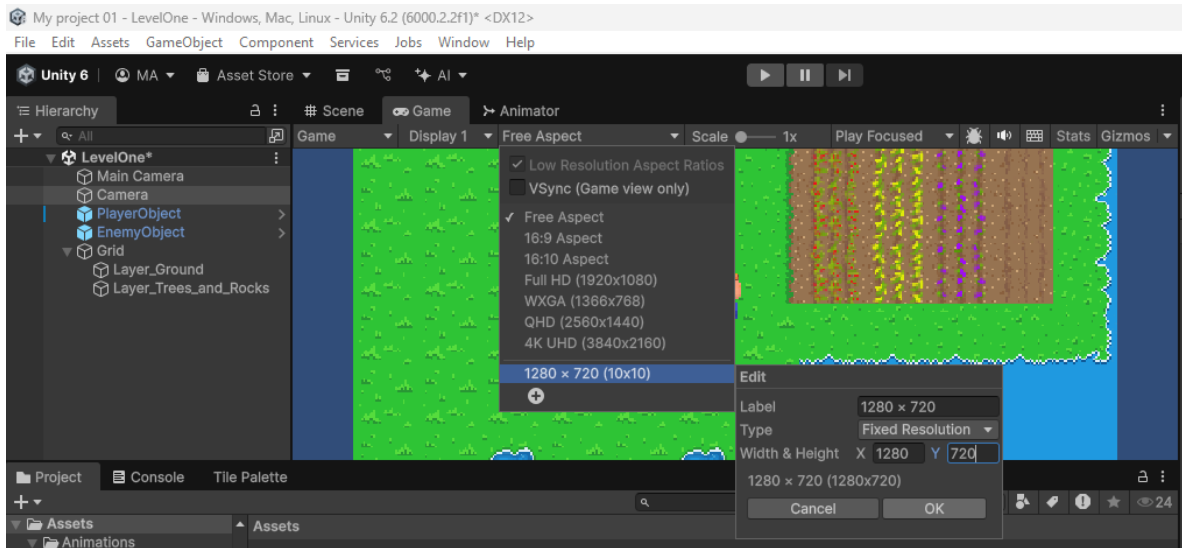
Se leccionara Main Camara y buscar “Camara” y en size poner 3.75



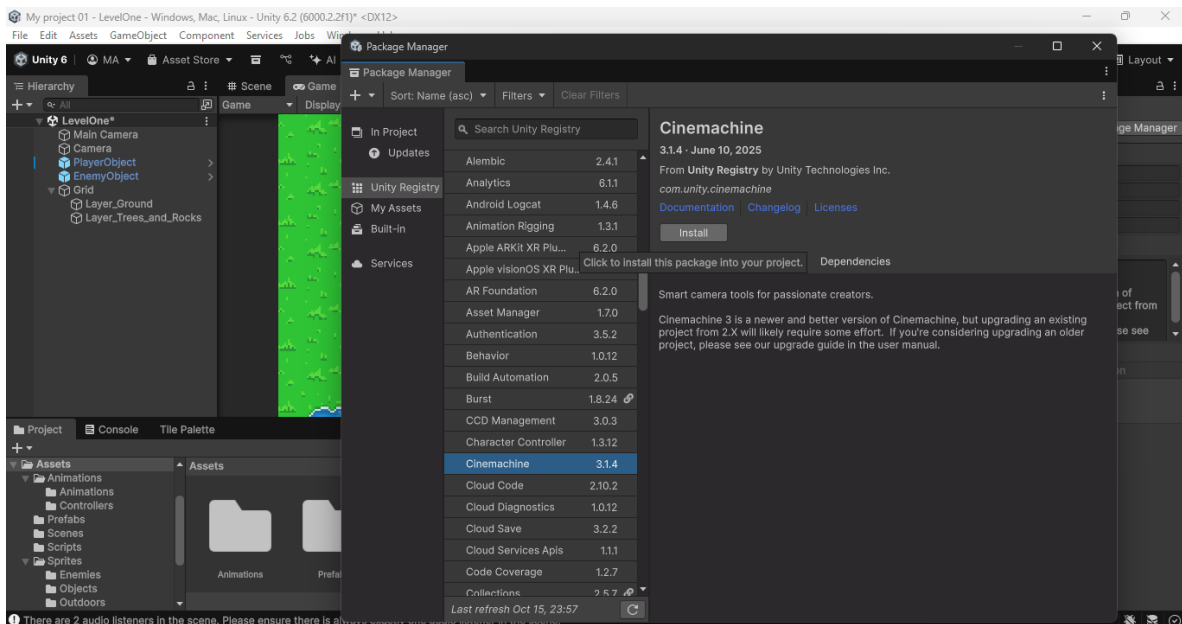
Desactivar Anti-Aliasing, Ve a Edit → Project Settings → Quality. Desactiva Anti Aliasing también desactiva Anisotropic Textures



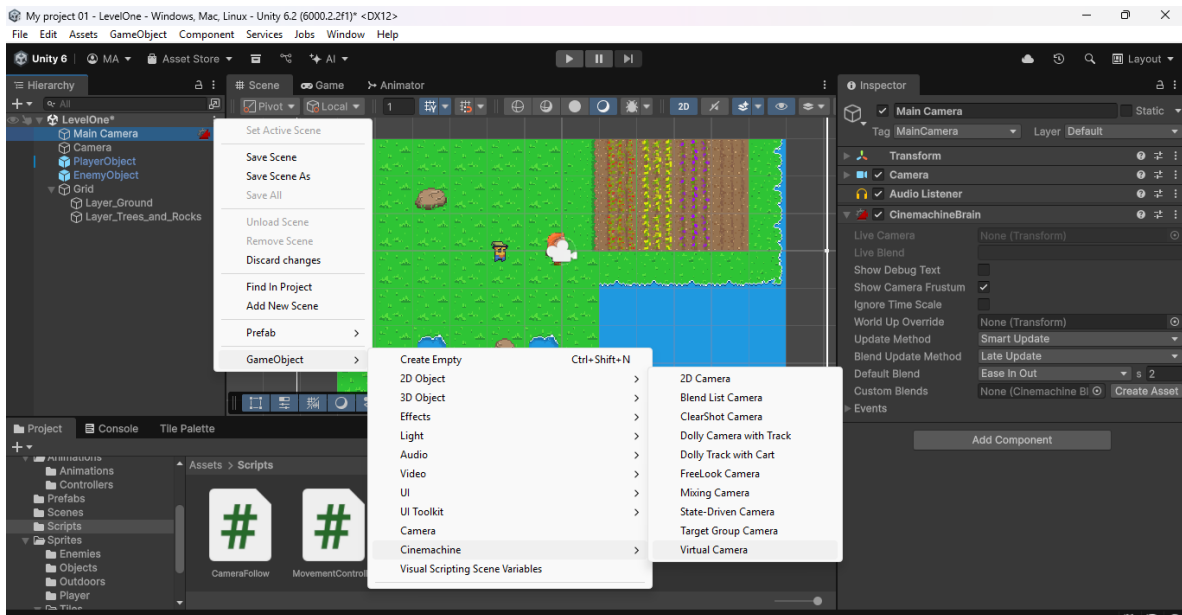
En la cámara en Game en resolución pondremos la 1280 x 720 y de damos en OK



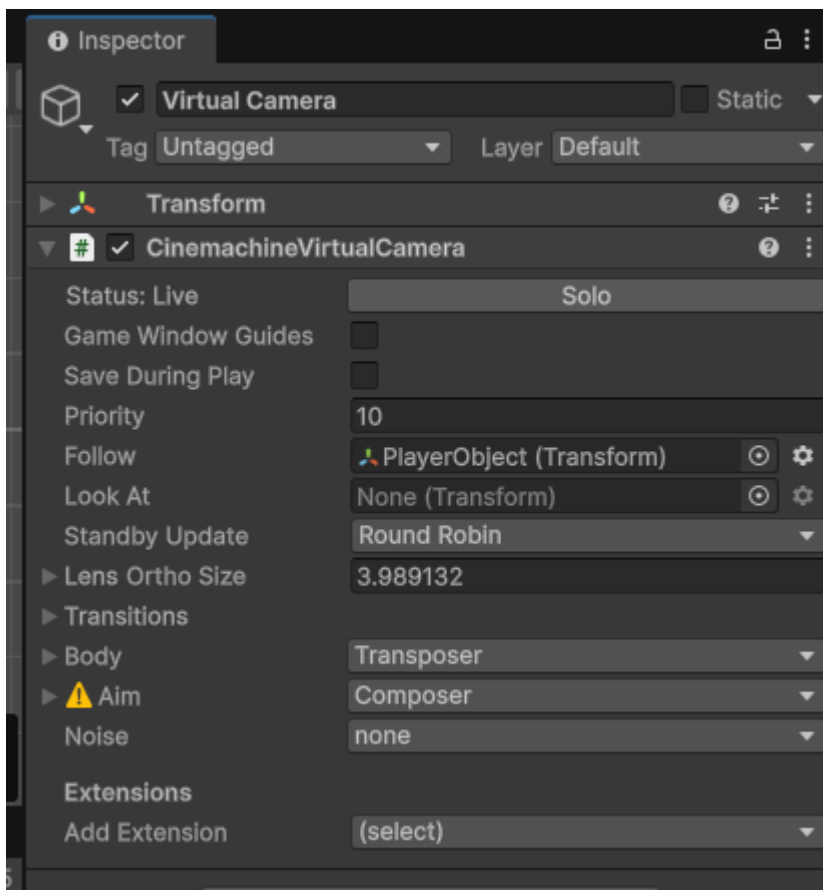
Instalar el package dándole en Windows y Package Manager y buscar Cinemachine



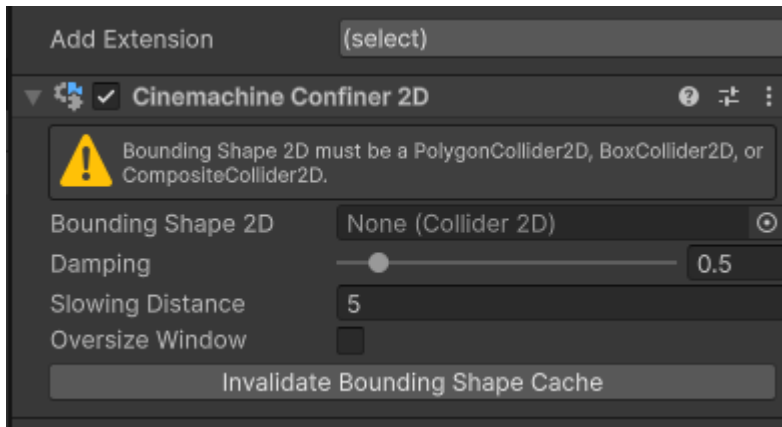
Ya descargado en la escena principal en donde se crear la cámara virtual como muestra la imagen



Seleccionar la cámara virtual y donde dice Follow se arrastrara el playerObject para que esto lo pueda seguir



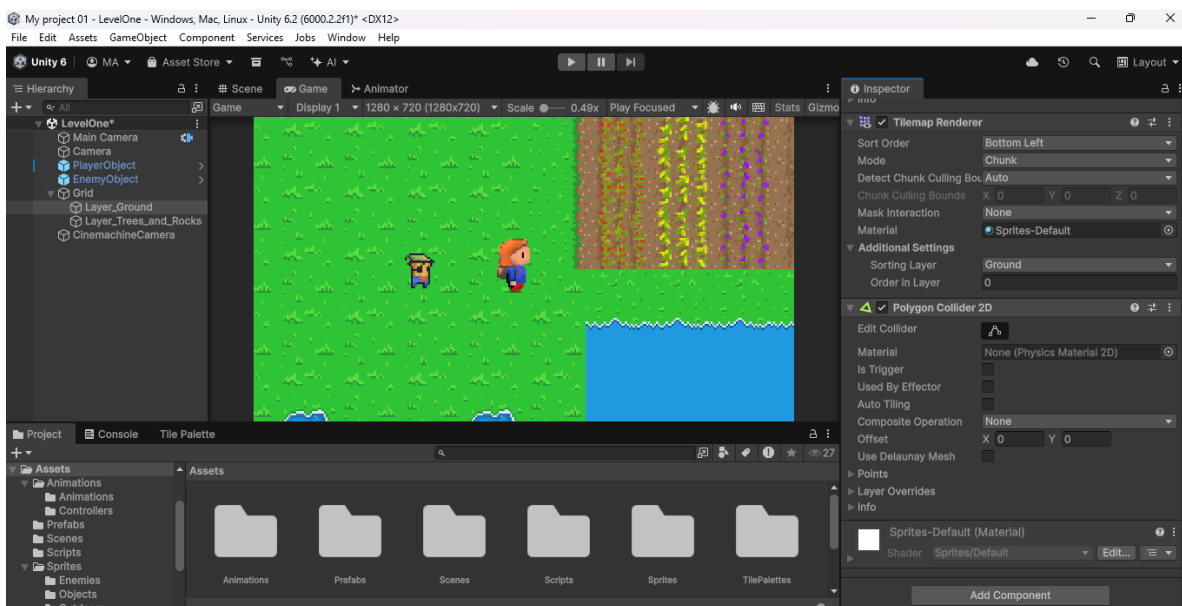
Ahí mismo se agregará otro componente dándole en add Extension y seleccionar ese



Selecciona Layer\_Ground en la Jerarquía

Haz clic en Add Component

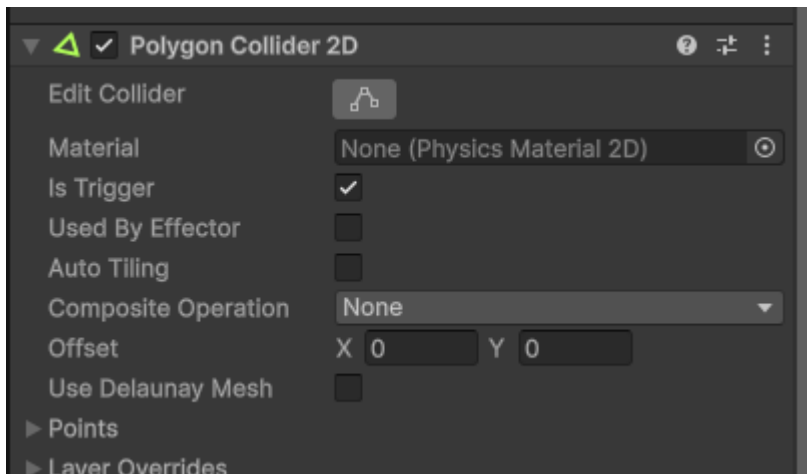
Busca y agrega Polygon Collider 2D



En Polygon Collider 2D, haz clic en Edit Collider

Dibuja un polígono alrededor de los bordes del tilemap (los límites del nivel)

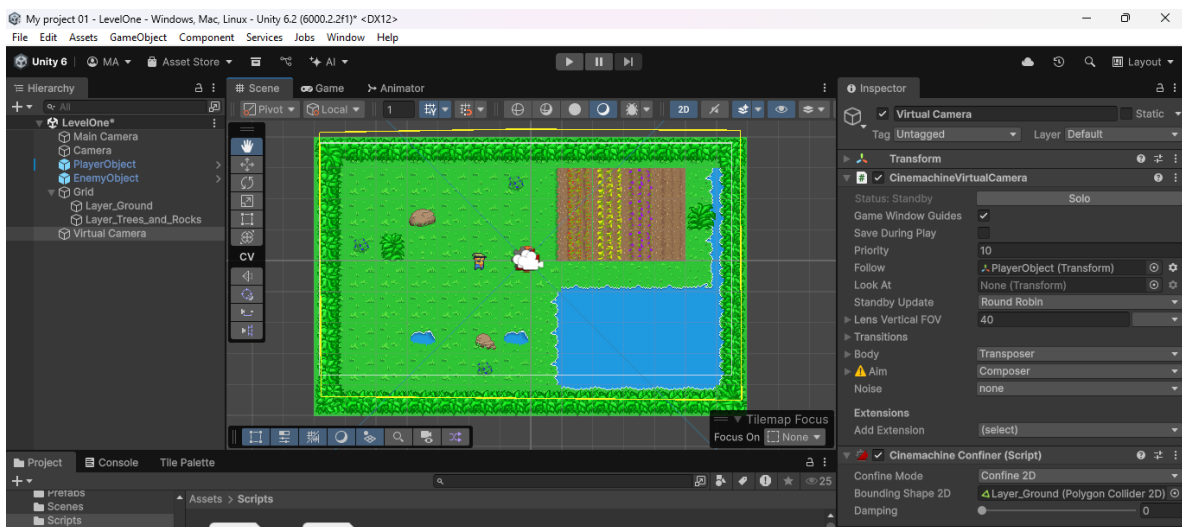
Y marcar la casilla Is Trigger



Selecciona la Virtual Camera nuevamente

En el componente CinemachineConfiner, arrastra Layer\_Ground al campo Bounding Shape 2D

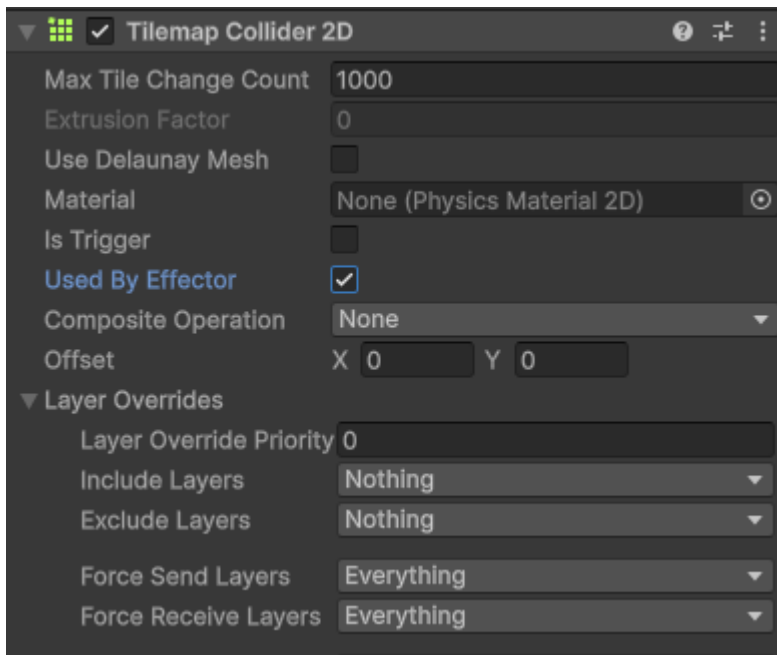
Marca la casilla Confine Screen Edges



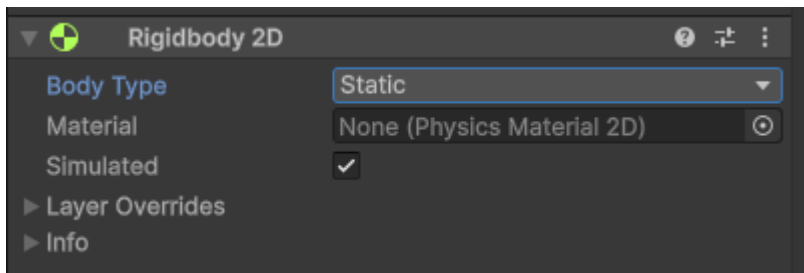
Selecciona Layer\_Trees\_and\_Rocks

Haz clic en Add Component

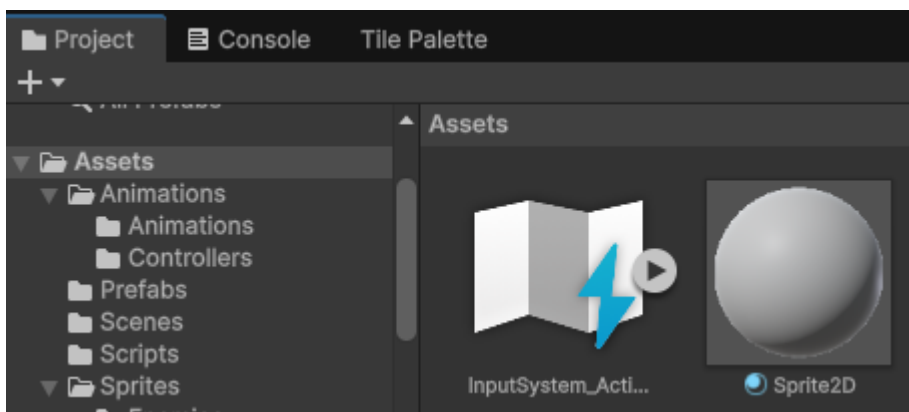
Busca y agrega Tilemap Collider 2D y marcar Used By Effector



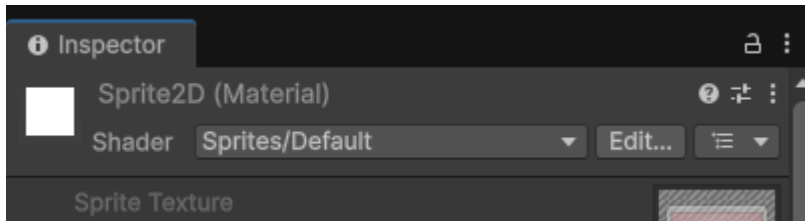
Se crea solo este y a este se le debe de cambiar a “Static”



En assets se crea una nueva carpeta con el nombre de “Material” y se renombra como Sprint2D



En el Inspector, establece: Shader: Sprites/Default



Selecciona Layer\_Ground y Layer\_Trees\_and\_Rocks

En Tilemap Renderer, cambia el Material a Sprite2D

