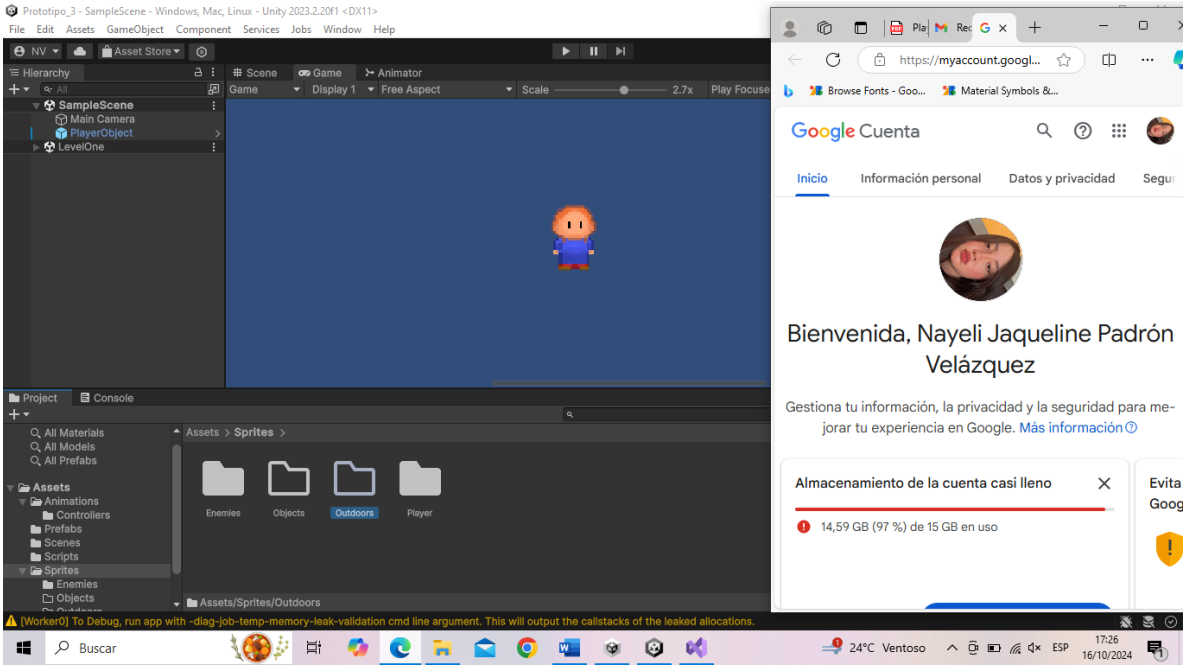
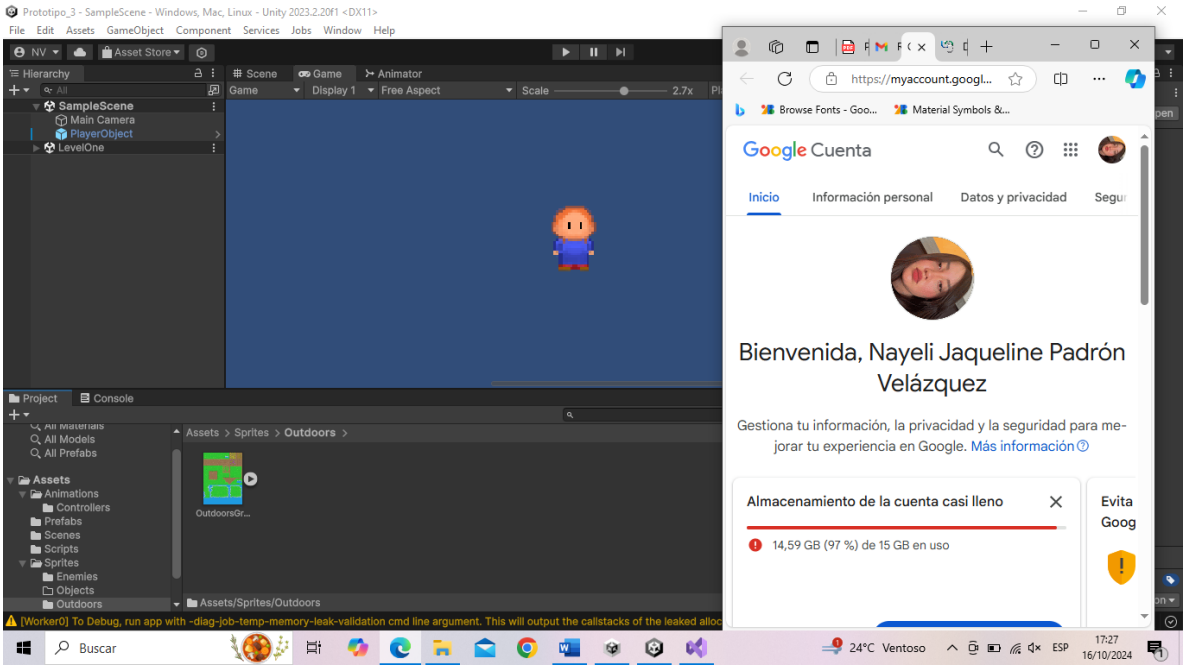
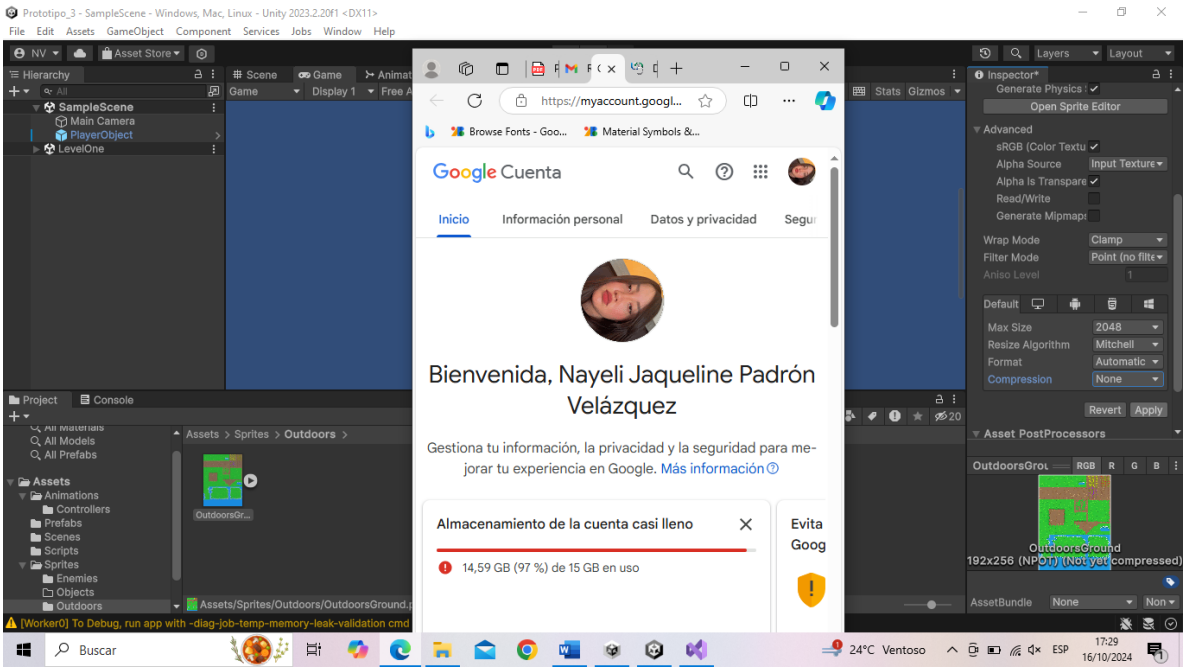
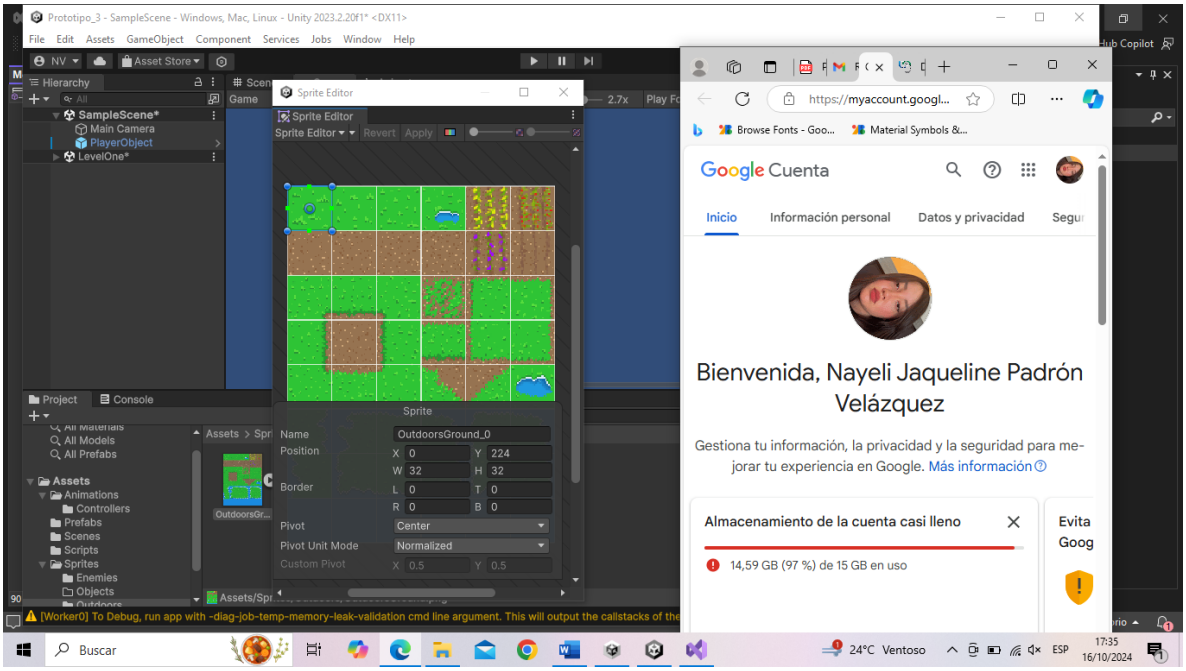
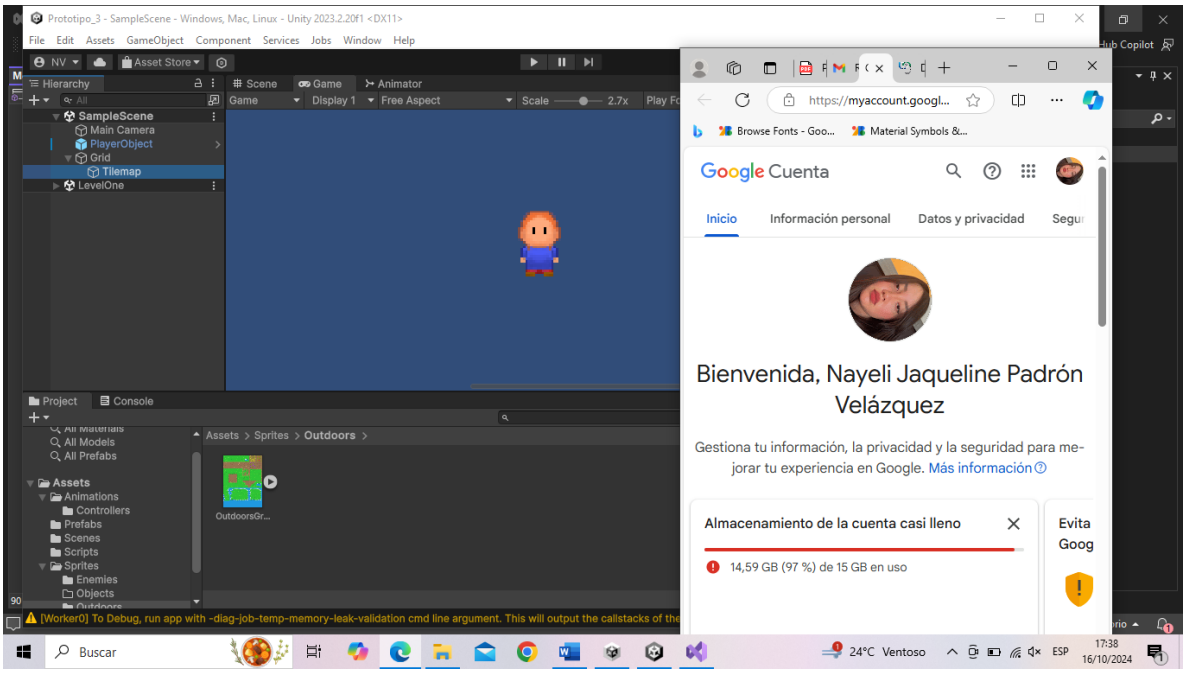
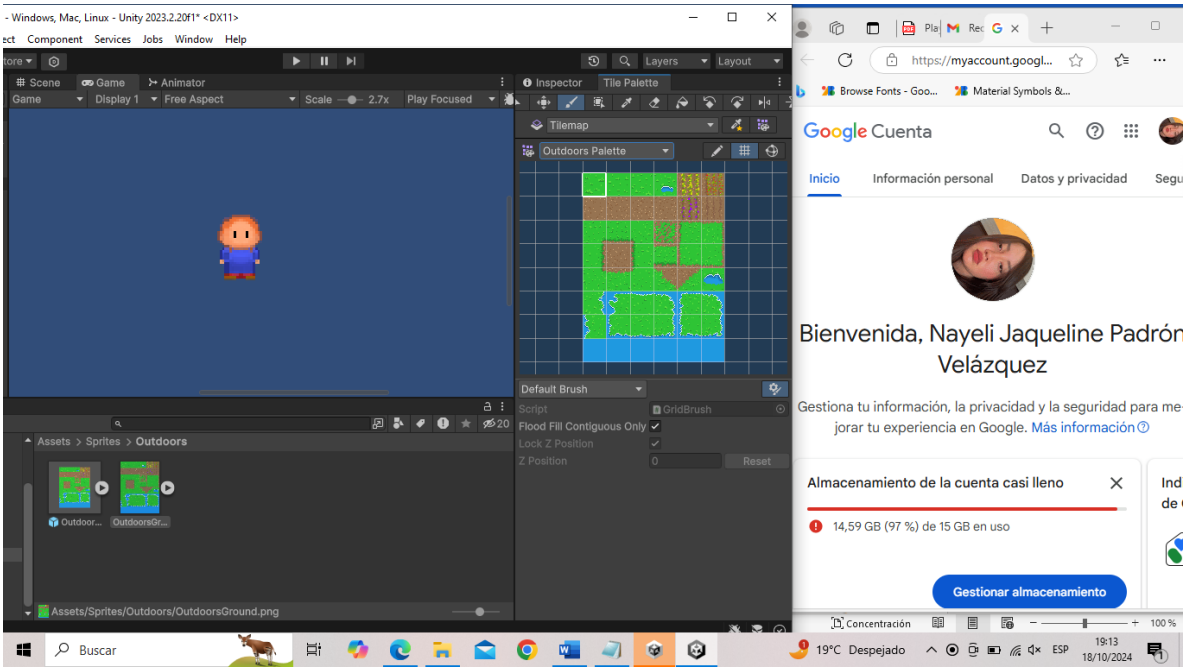

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene
Main Camera
PlayerObject
LevelOne
Scene
Game
Animator
Display 1
Free Aspect
Scale
2.7x
Project
Console
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Controllers
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
Enemies
Objects
Outdoors
Player
Assets/Sprites/Outdoors
[Worker0] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the leaked allocations.
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Buscar
24°C Ventoso
ESP
17:26
16/10/2024

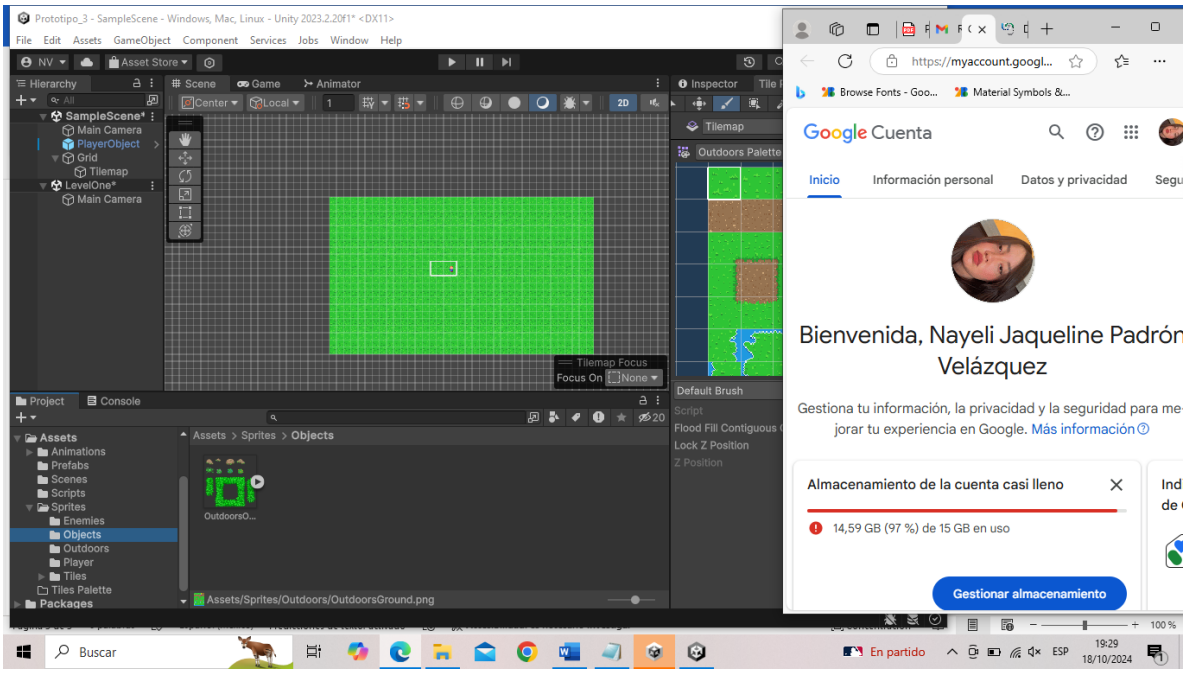

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene
Main Camera
PlayerObject
LevelOne
Scene
Game
Animator
Display 1
Free Aspect
Scale
2.7x
Project
Console
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Controllers
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
Enemies
Objects
Outdoors
Assets/Sprites/Outdoors
[Worker0] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the leaked alloc
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Buscar
24°C Ventoso
ESP
17:27
16/10/2024

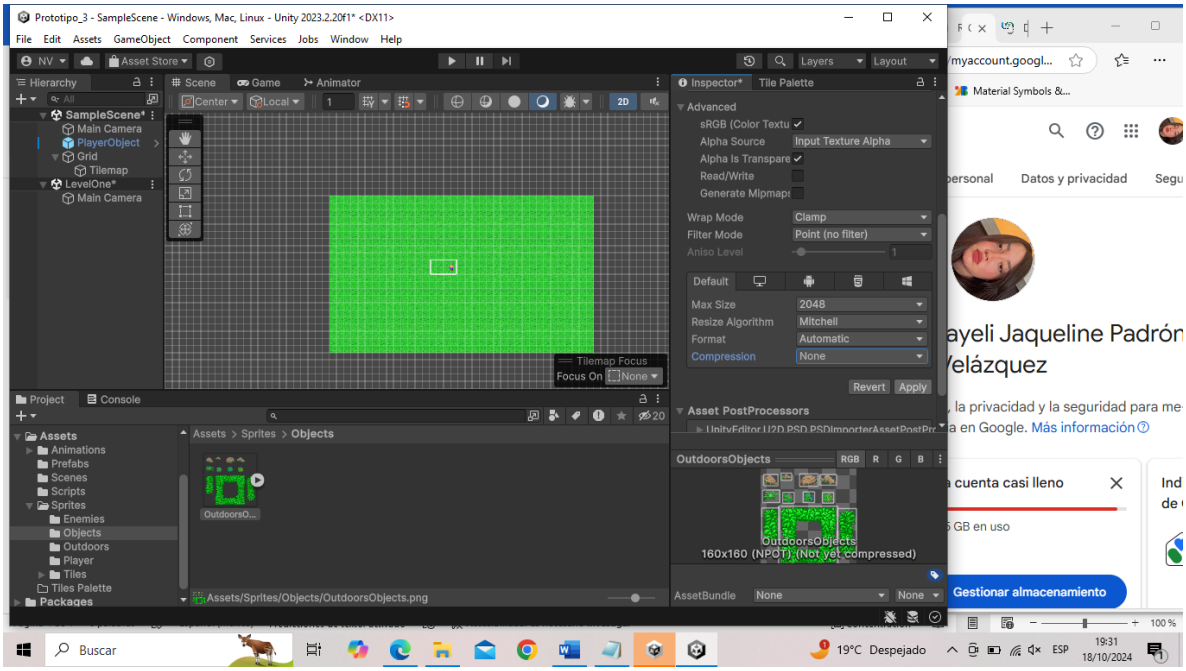

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene
Main Camera
PlayerObject
LevelOne
Scene Game
Inspector
Open Sprite Editor
Project Console
Assets > Sprites > Outdoors
Assets/Sprites/Outdoors/OutdoorsGround.p
[Worker0] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
OutdoorsGround
192x256 (NPOT) (Not yet compressed)
Buscar
24°C Ventoso
ESP
17:29
16/10/2024

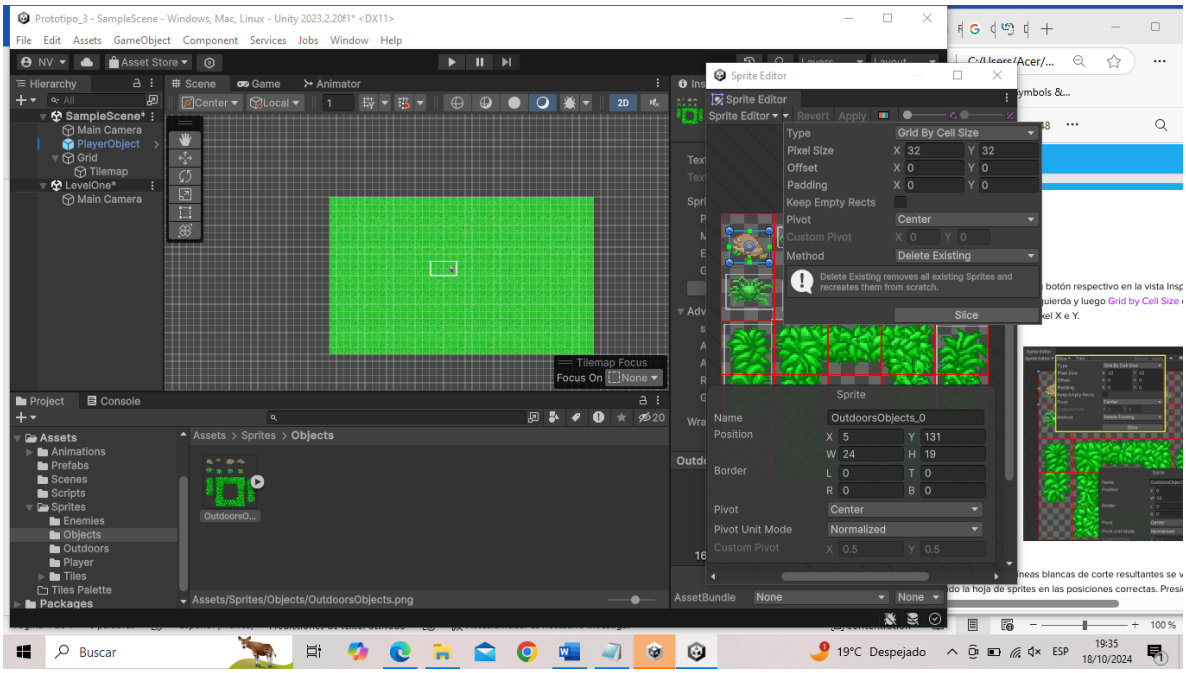

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene*
Main Camera
PlayerObject
LevelOne*
Sprite Editor
Revert Apply
Sprite
Name OutdoorsGround_0
Position X 0 Y 224 W 32 H 32
Border L 0 T 0 R 0 B 0
Pivot Center
Pivot Unit Mode Normalized
Custom Pivot X 0.5 Y 0.5
Project Console
[Worker0] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Buscar
24°C Ventoso
ESP
17:35
16/10/2024

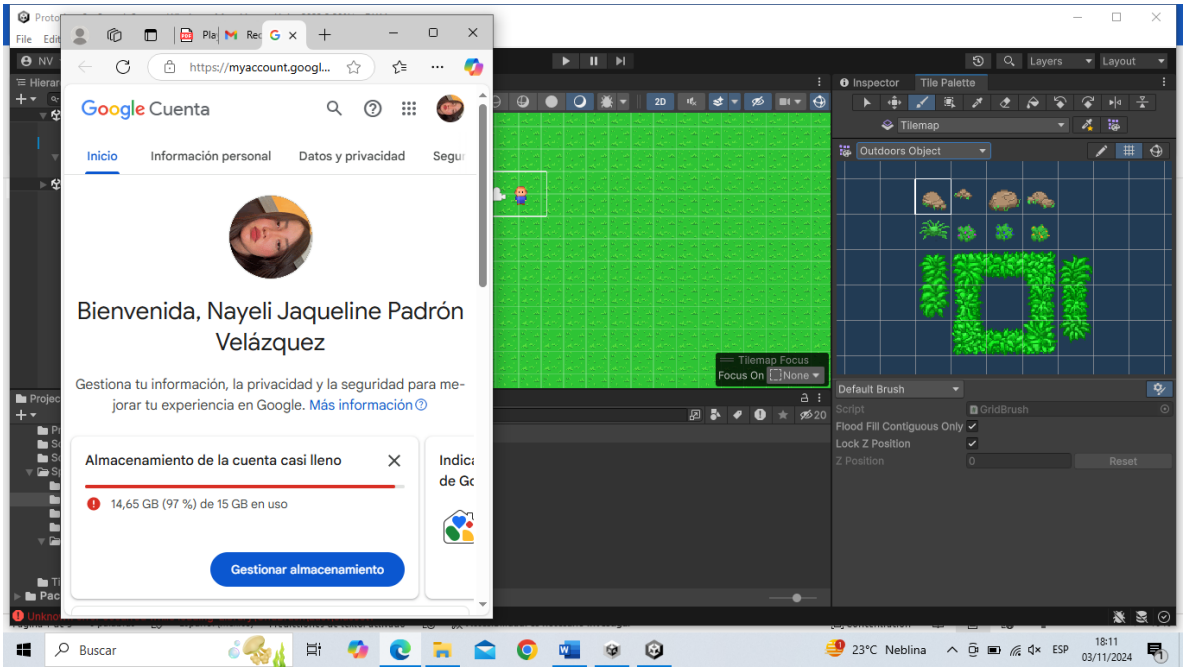

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene
Main Camera
PlayerObject
Grid
Tilemap
LevelOne
Scene
Game
Animator
Display 1
Free Aspect
Scale
2.7x
Project
Console
Assets > Sprites > Outdoors
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Controllers
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
Enemies
Objects
[Worker0] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Buscar
24°C Ventoso
ESP
17:38
16/10/2024

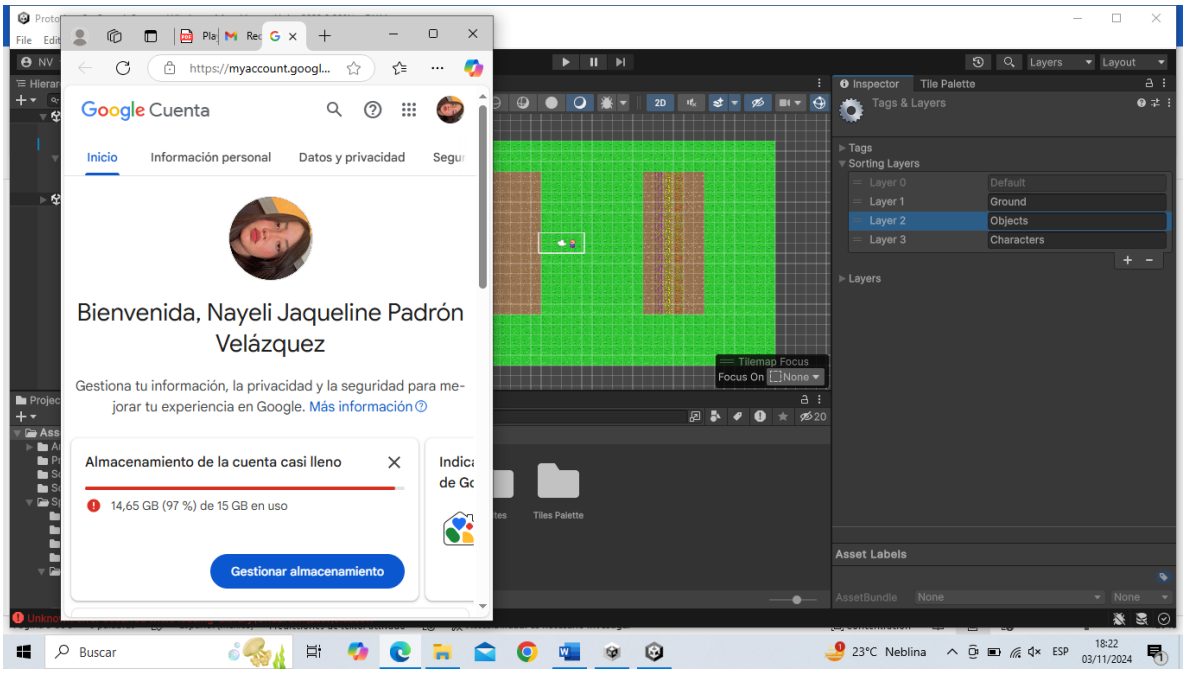

- Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
Scene
Game
Animator
Display 1
Free Aspect
Scale
2.7x
Play Focused
Inspector
Tile Palette
Tilemap
Outdoors Palette
Default Brush
Script
GridBrush
Flood Fill Contiguous Only
Lock Z Position
Z Position
Reset
Assets > Sprites > Outdoors
Assets/Sprites/Outdoors/OutdoorsGround.png
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Buscar
19°C Despejado
ESP
19:13
18/10/2024

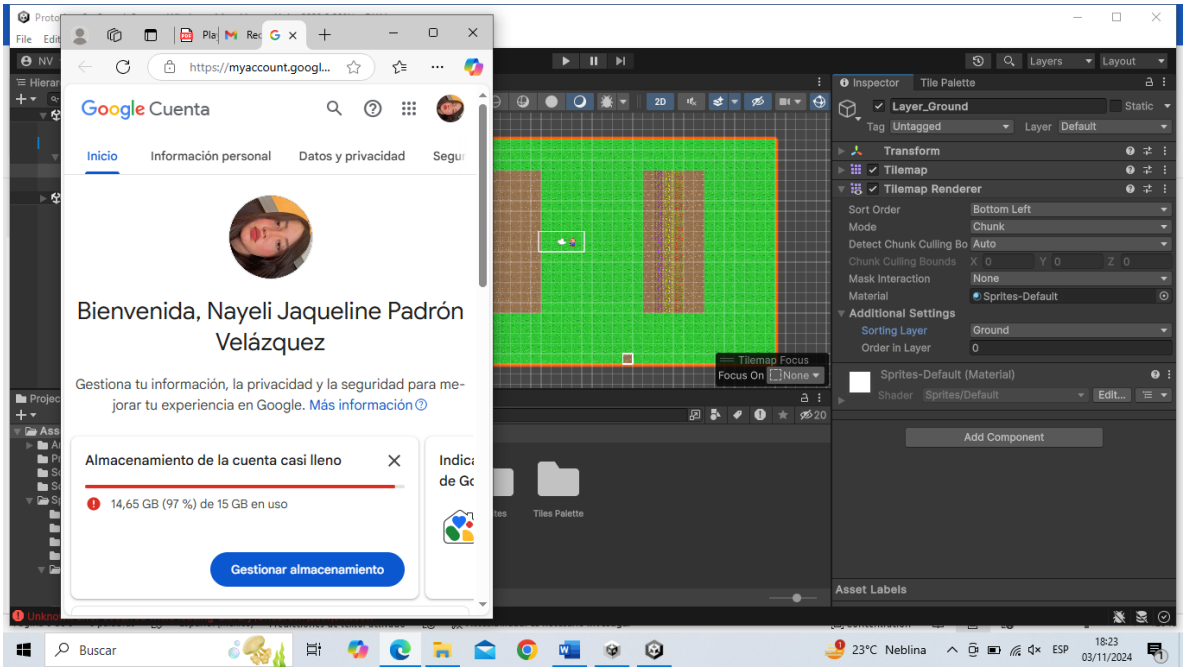

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Tilemap
LevelOne*
Main Camera
Scene
Game
Animator
Inspector
Tilemap
Outdoors Palette
Default Brush
Tilemap Focus
Project
Console
Assets
Animations
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
Enemies
Objects
Outdoors
Player
Tiles
Tiles Palette
Packages
Assets > Sprites > Objects
Assets/Sprites/Outdoors/OutdoorsGround.png
https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Buscar
En partido
ESP
19:29
18/10/2024

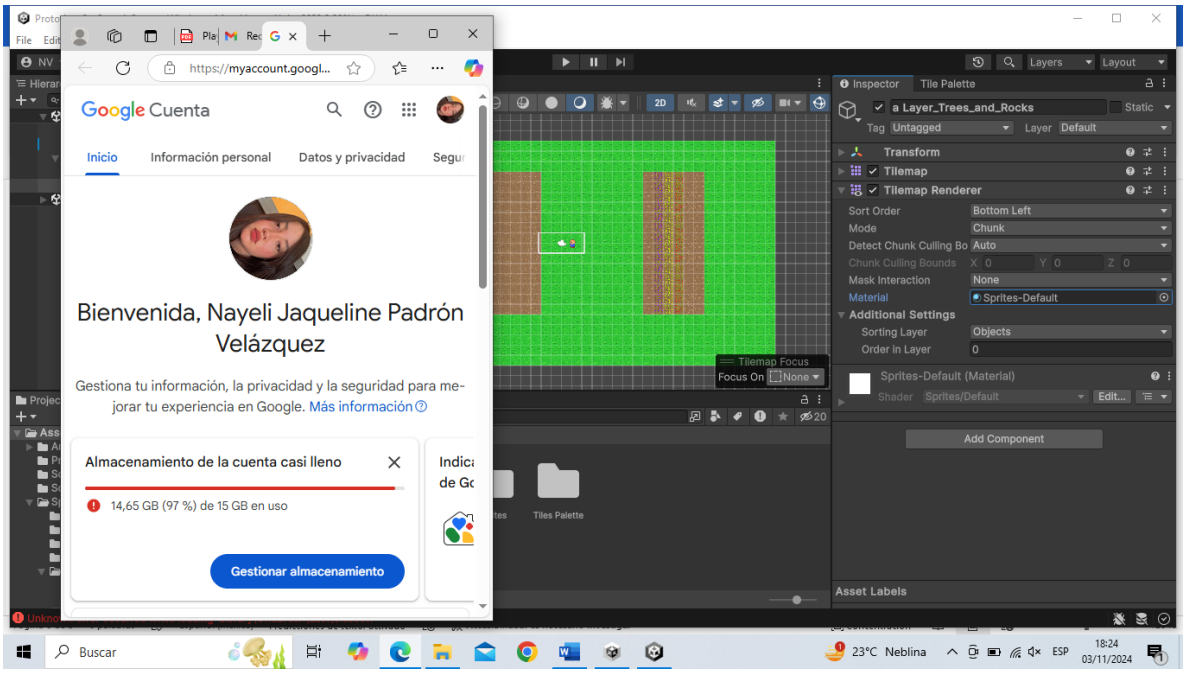

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Tilemap
LevelOne*
Main Camera
Scene
Game
Animator
Inspector*
Tile Palette
Advanced
sRGB (Color Textu
Alpha Source
Input Texture Alpha
Alpha Is Transpare
Read/Write
Generate Mipmaps
Wrap Mode
Clamp
Filter Mode
Point (no filter)
Aniso Level
Default
Max Size
2048
Resize Algorithm
Mitchell
Format
Automatic
Compression
None
Revert
Apply
Asset PostProcessors
OutdoorsObjects
160x160 (NPOT) (Not yet compressed)
AssetBundle
Tilemap Focus
Project
Console
Assets
Assets > Sprites > Objects
Assets/Sprites/Objects/OutdoorsObjects.png
Gestionar almacenamiento
Buscar
19°C Despejado
ESP
19:31
18/10/2024

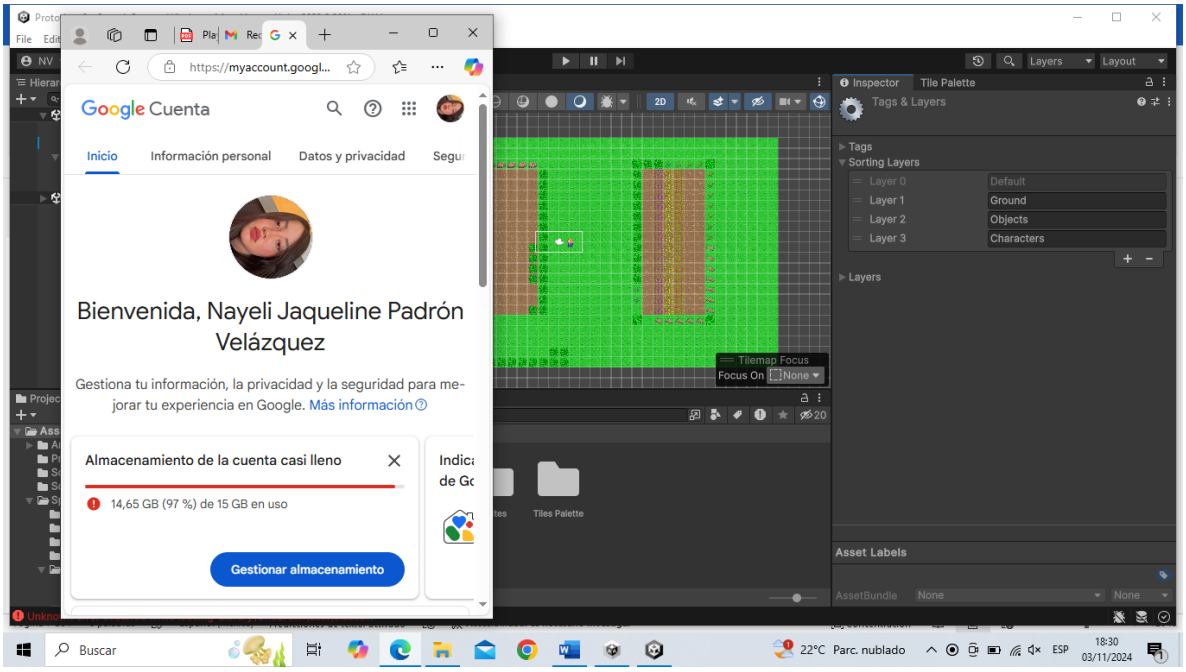

Prototipo_3 - SampleScene - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
SampleScene*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Tilemap
LevelOne*
Main Camera
Scene
Game
Animator
Tilemap Focus
Focus On None
Project
Console
Assets
Animations
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
Enemies
Objects
Outdoors
Player
Tiles
Tiles Palette
Packages
Assets > Sprites > Objects
Assets/Sprites/Objects/OutdoorsObjects.png
Sprite Editor
Type
Grid By Cell Size
Pixel Size
Offset
Padding
Keep Empty Rects
Pivot
Custom Pivot
Method
Delete Existing
Delete Existing removes all existing Sprites and recreates them from scratch.
Slice
Sprite
Name
OutdoorsObjects_0
Position
Border
Pivot Unit Mode
Normalized
AssetBundle
Buscar
19°C Despejado
ESP
19:35
18/10/2024

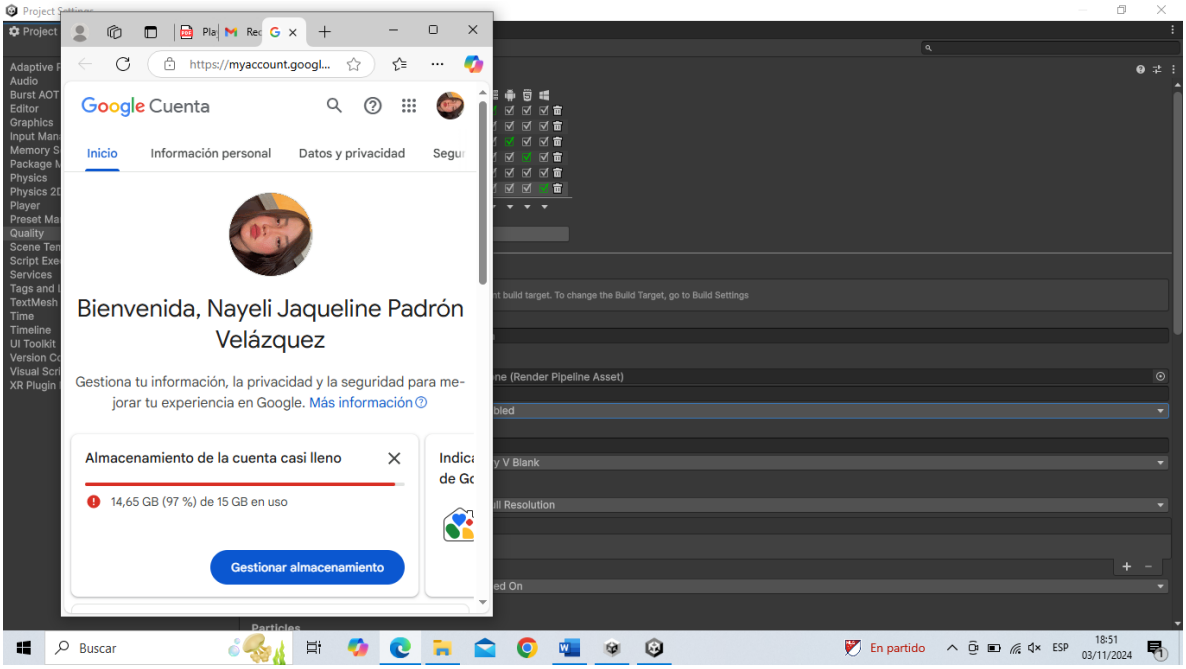

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
Tilemap
Outdoors Object
Default Brush
Flood Fill Contiguous Only
Lock Z Position
Z Position
Reset
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
23°C Neblina
ESP
18:11
03/11/2024

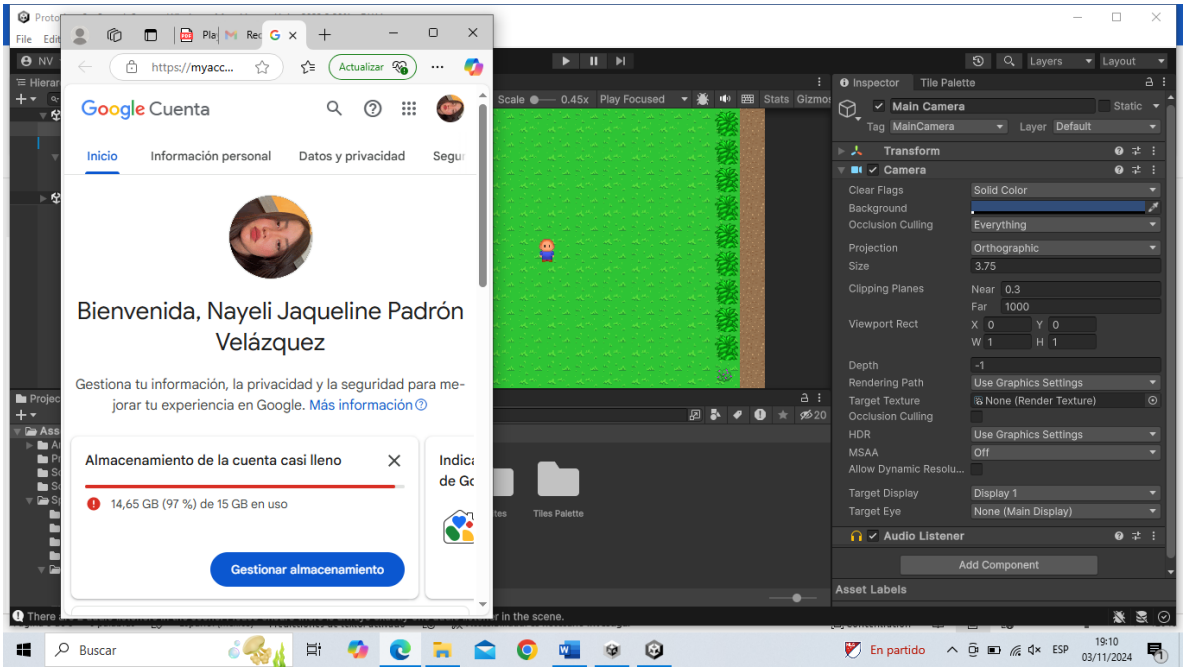

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
Tags & Layers
Tags
Sorting Layers
Layer 0
Default
Layer 1
Ground
Layer 2
Objects
Layer 3
Characters
Layers
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On
None
Tiles Palette
Buscar
23°C Neblina
ESP
18:22
03/11/2024

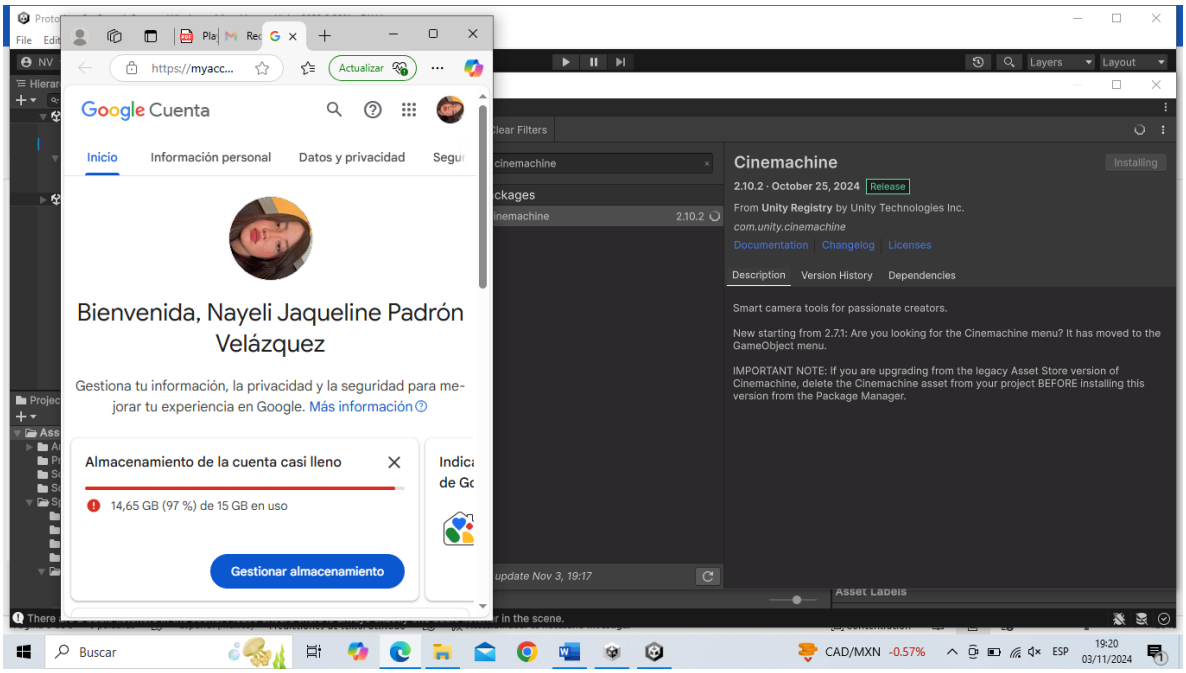

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
Layer_Ground
Static
Tag
Untagged
Layer
Default
Transform
Tilemap
Tilemap Renderer
Sort Order
Bottom Left
Mode
Chunk
Detect Chunk Culling Bo
Auto
Chunk Culling Bounds
Mask Interaction
None
Material
Sprites-Default
Additional Settings
Sorting Layer
Ground
Order in Layer
0
Sprites-Default (Material)
Shader
Sprites/Default
Edit...
Add Component
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On
None
Tiles Palette
Buscar
23°C Neblina
ESP
18:23
03/11/2024

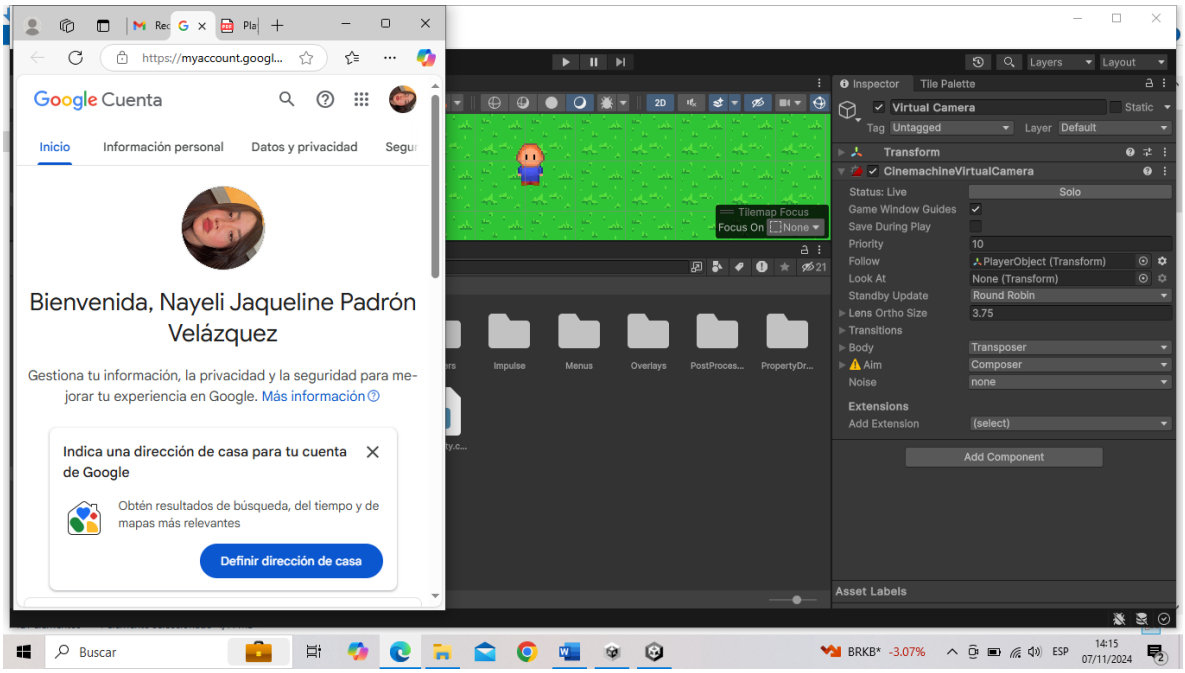

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
a Layer_Trees_and_Rocks
Static
Tag Untagged
Layer Default
Transform
Tilemap
Tilemap Renderer
Sort Order Bottom Left
Mode Chunk
Detect Chunk Culling Bo Auto
Mask Interaction None
Material Sprites-Default
Additional Settings
Sorting Layer Objects
Order in Layer 0
Sprites-Default (Material)
Shader Sprites/Default
Edit...
Add Component
Tilemap Focus
Focus On None
Tiles Palette
Asset Labels
Buscar
23°C Neblina
ESP
18:24
03/11/2024

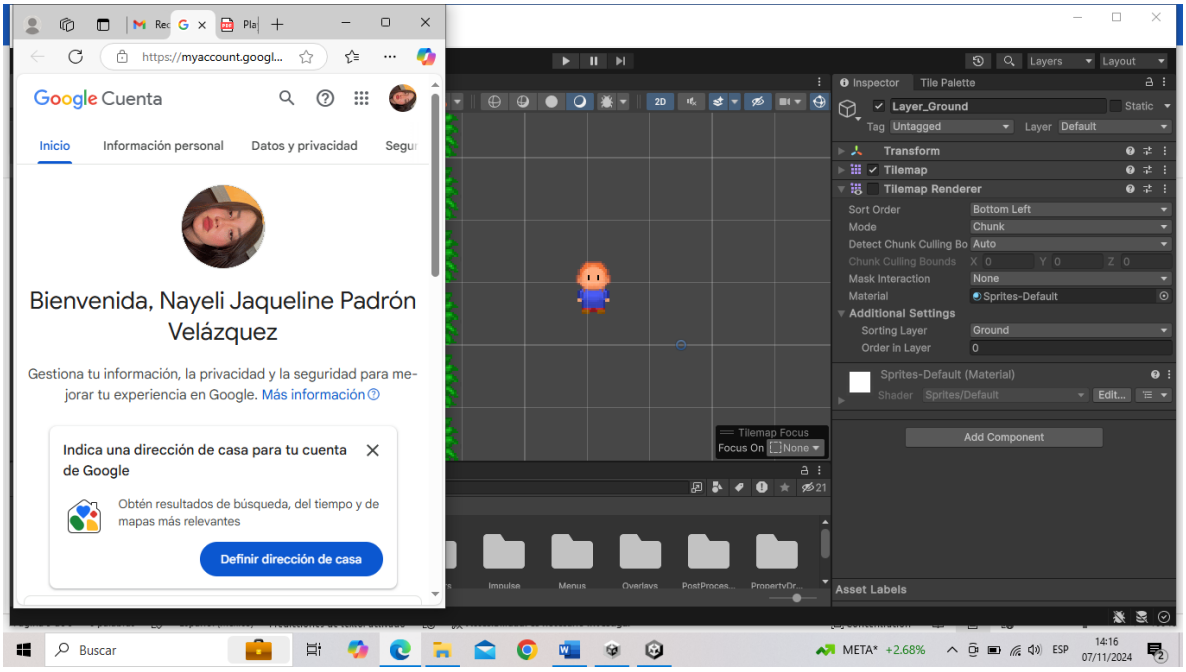

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
Tags & Layers
Tags
Sorting Layers
Layer 0 Default
Layer 1 Ground
Layer 2 Objects
Layer 3 Characters
Layers
Tilemap Focus
Focus On None
Tiles Palette
Asset Labels
AssetBundle None
Buscar
22°C Parc. nublado
ESP
18:30
03/11/2024

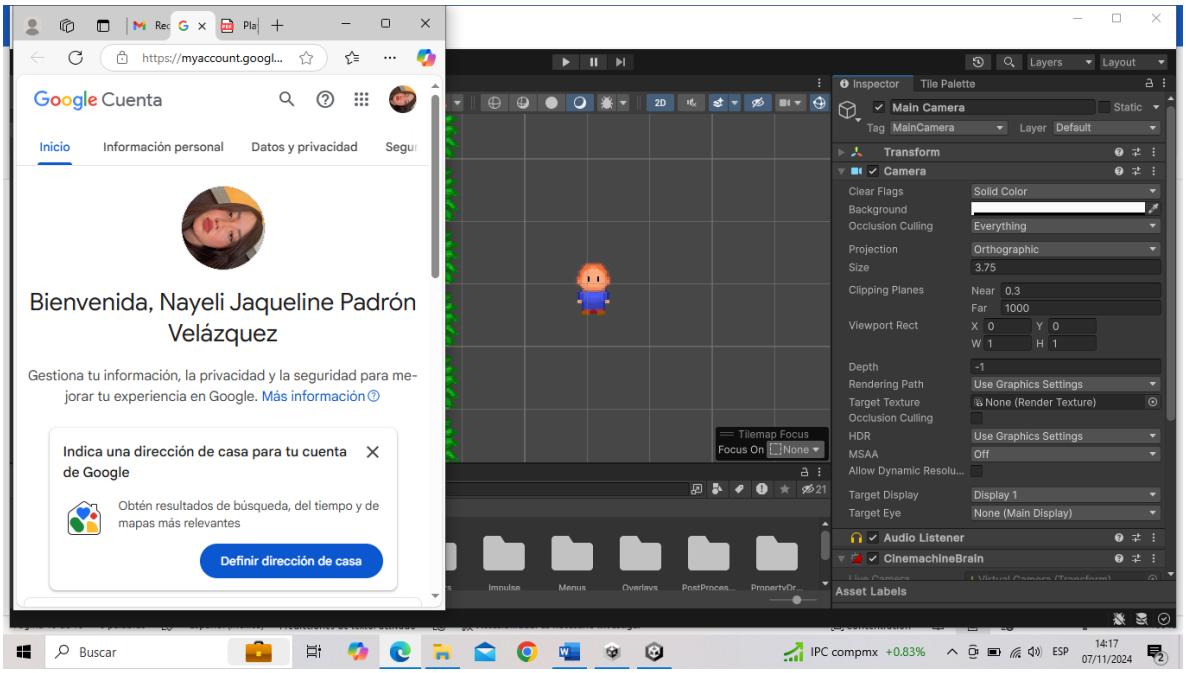

Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Buscar
En partido
ESP
18:51
03/11/2024

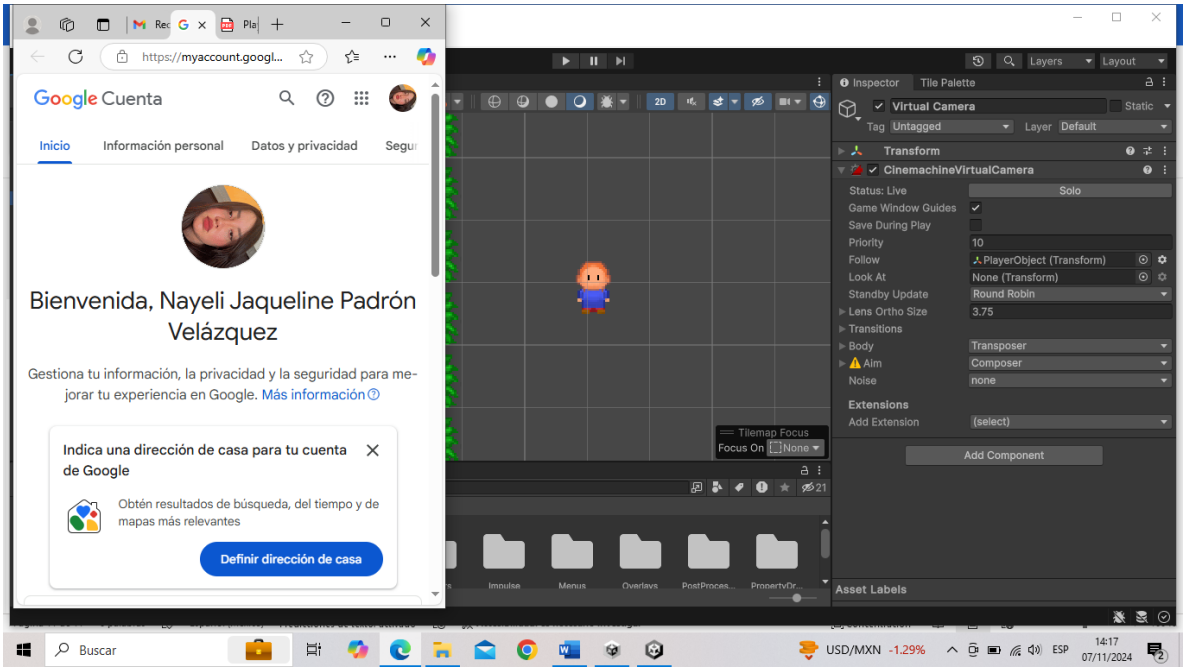

Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Actualizar
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Inspector
Tile Palette
Main Camera
Transform
Camera
Clear Flags
Solid Color
Background
Occlusion Culling
Everything
Projection
Orthographic
Size
3.75
Clipping Planes
Near 0.3
Far 1000
Viewport Rect
Depth
Rendering Path
Use Graphics Settings
Target Texture
None (Render Texture)
HDR
MSAA
Off
Target Display
Display 1
Target Eye
None (Main Display)
Audio Listener
Add Component
Asset Labels
Buscar
En partido
ESP
19:10
03/11/2024

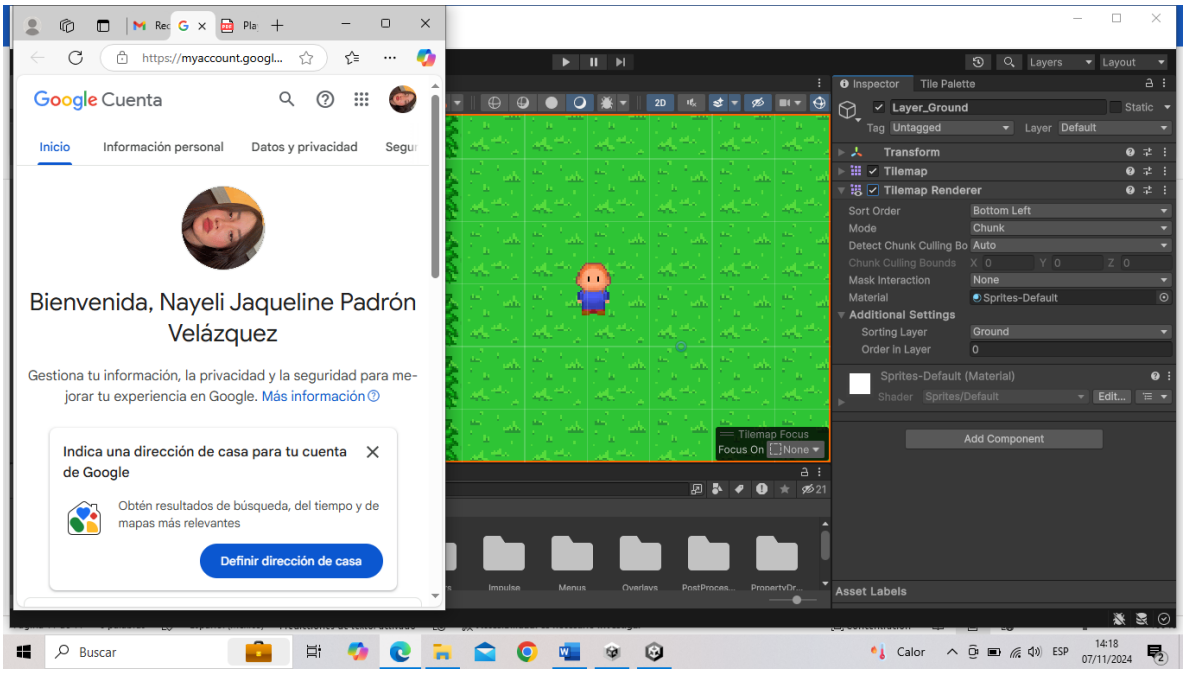

https://myacc...
Actualizar
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Almacenamiento de la cuenta casi lleno
14,65 GB (97 %) de 15 GB en uso
Gestionar almacenamiento
Cinemachine
Installing
2.10.2 · October 25, 2024
Release
From Unity Registry by Unity Technologies Inc.
com.unity.cinemachine
Documentation
Changelog
Licenses
Description
Version History
Dependencies
Smart camera tools for passionate creators.
New starting from 2.7.1: Are you looking for the Cinemachine menu? It has moved to the GameObject menu.
IMPORTANT NOTE: If you are upgrading from the legacy Asset Store version of Cinemachine, delete the Cinemachine asset from your project BEFORE installing this version from the Package Manager.
Buscar
CAD/MXN -0.57%
ESP
19:20
03/11/2024

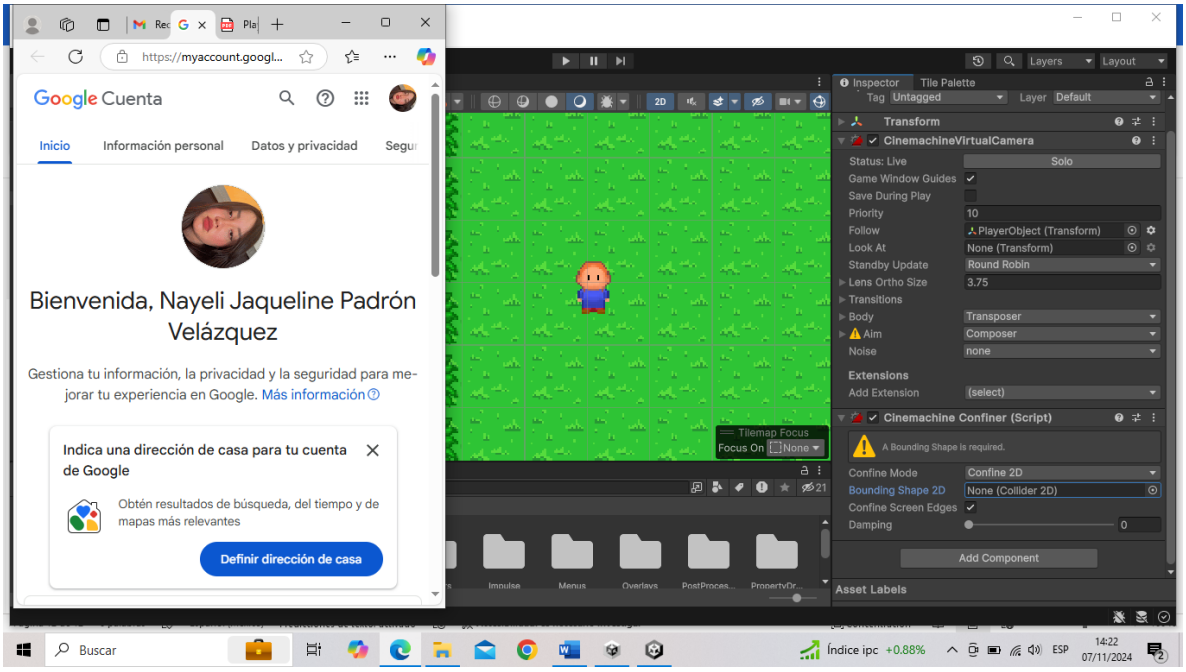

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Virtual Camera
Transform
CinemachineVirtualCamera
Add Component
Asset Labels
Buscar
BRKB* -3.07%
ESP
14:15
07/11/2024

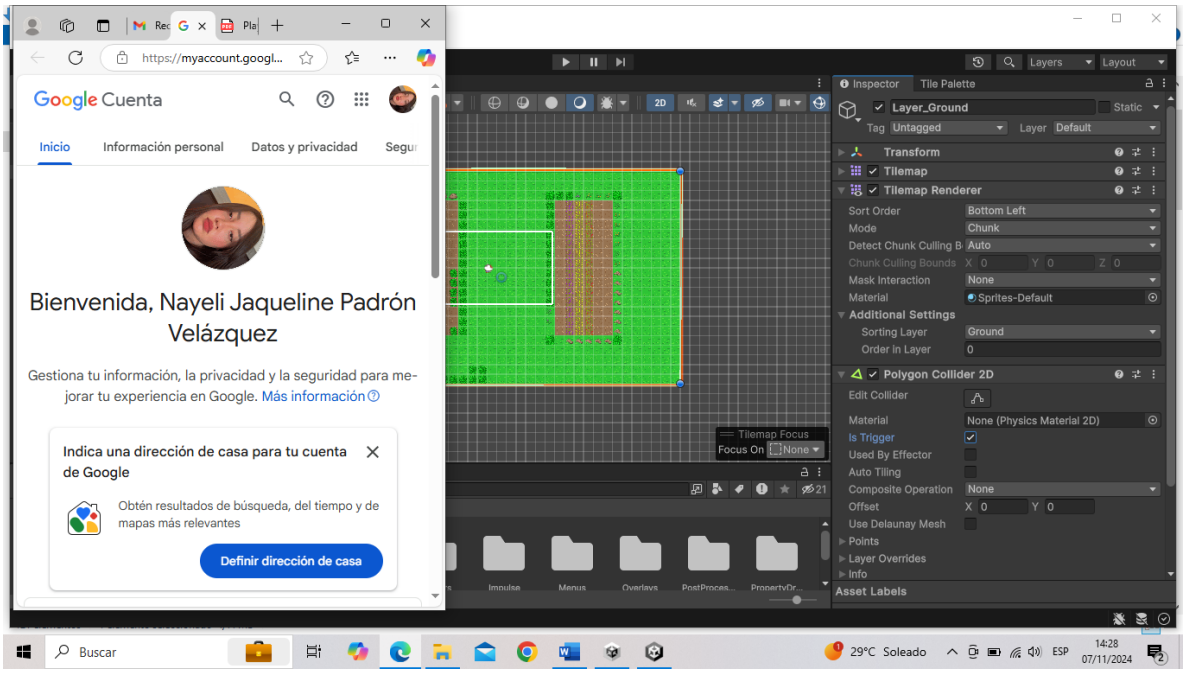

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Layer_Ground
Transform
Tilemap
Tilemap Renderer
Sort Order
Bottom Left
Mode
Chunk
Mask Interaction
None
Material
Sprites-Default
Additional Settings
Sorting Layer
Ground
Order in Layer
0
Sprites-Default (Material)
Add Component
Asset Labels
Buscar
META* +2.68%
ESP
14:16
07/11/2024

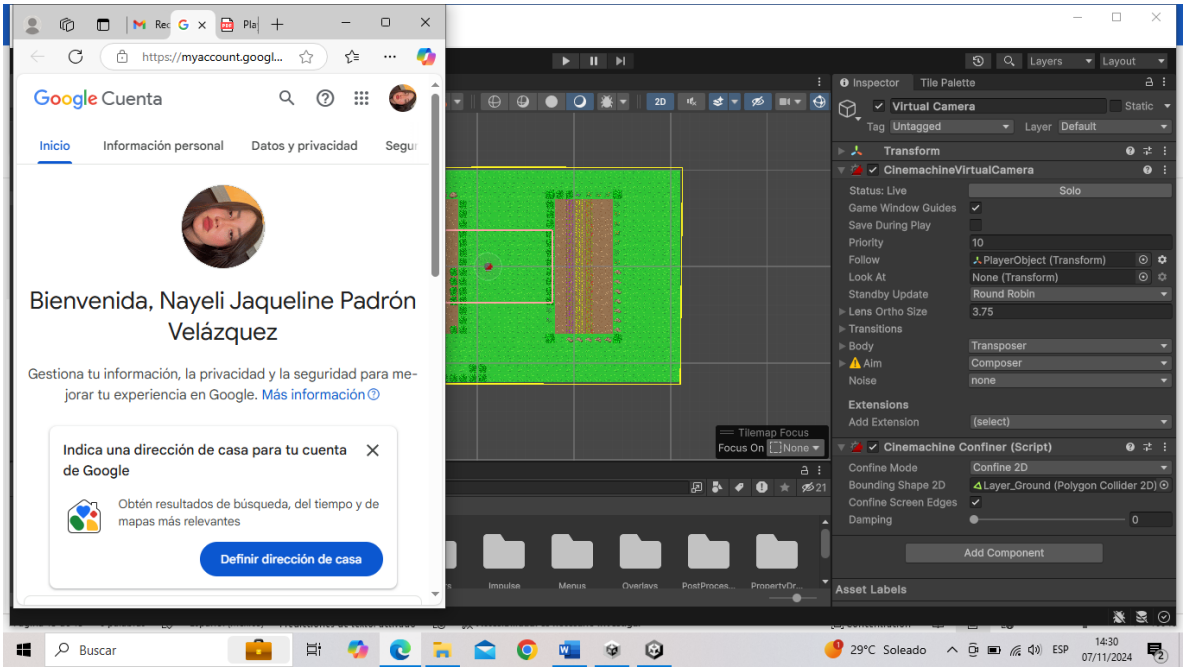

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Main Camera
Static
Tag MainCamera
Layer Default
Transform
Camera
Clear Flags Solid Color
Background
Occlusion Culling Everything
Projection Orthographic
Size 3.75
Clipping Planes Near 0.3 Far 1000
Viewport Rect X 0 Y 0 W 1 H 1
Depth -1
Rendering Path Use Graphics Settings
Target Texture None (Render Texture)
Occlusion Culling
HDR Use Graphics Settings
MSAA Off
Allow Dynamic Resolu...
Target Display Display 1
Target Eye None (Main Display)
Audio Listener
CinemachineBrain
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
IPC compmx +0.83%
ESP
14:17
07/11/2024

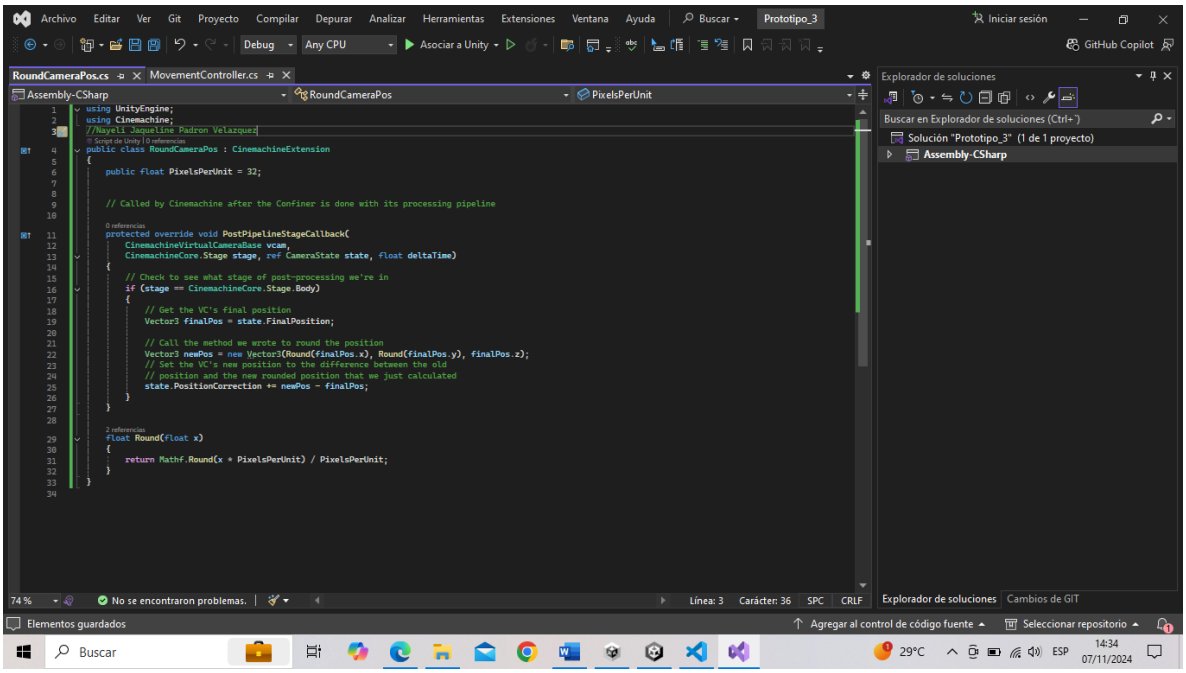

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Virtual Camera
Static
Tag Untagged
Layer Default
Transform
CinemachineVirtualCamera
Status: Live Solo
Game Window Guides
Save During Play
Priority 10
Follow PlayerObject (Transform)
Look At None (Transform)
Standby Update Round Robin
Lens Ortho Size 3.75
Transitions
Body Transposer
Aim Composer
Noise none
Extensions
Add Extension (select)
Add Component
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
USD/MXN -1.29%
ESP
14:17
07/11/2024

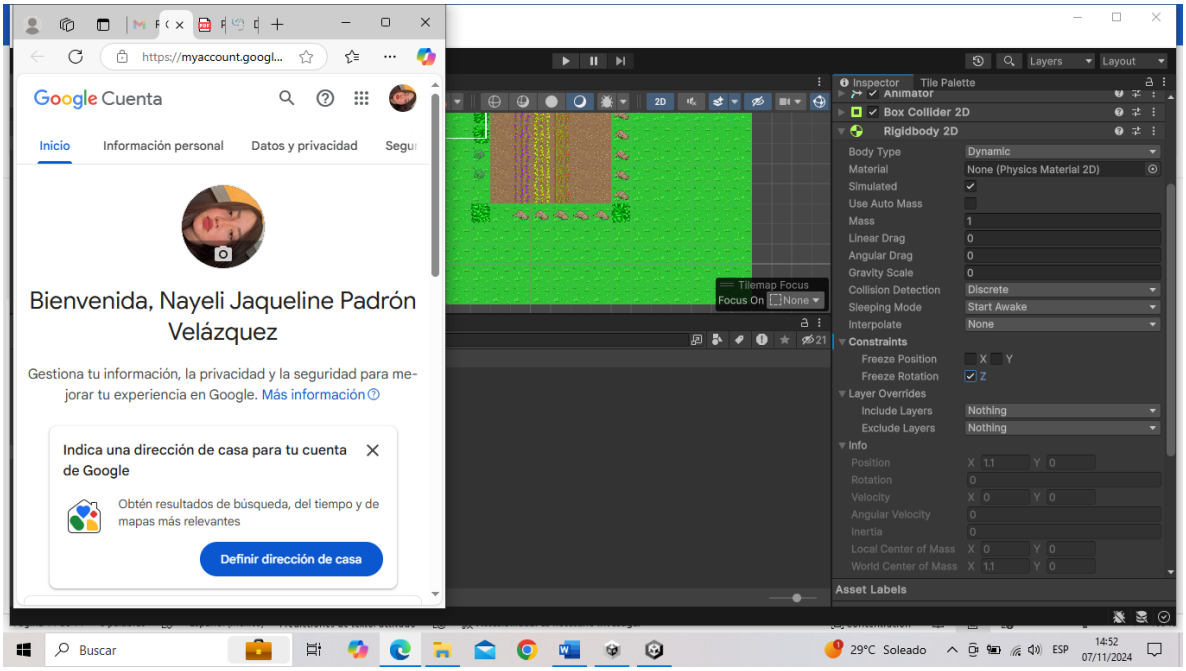

https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Layer_Ground
Static
Tag Untagged
Layer Default
Transform
Tilemap
Tilemap Renderer
Sort Order Bottom Left
Mode Chunk
Mask Interaction None
Material Sprites-Default
Additional Settings
Sorting Layer Ground
Order in Layer 0
Sprites-Default (Material)
Shader Sprites/Default
Edit...
Add Component
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
Calor
ESP
14:18
07/11/2024


https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Tag Untagged
Layer Default
Transform
CinemachineVirtualCamera
Status: Live
Solo
Game Window Guides
Save During Play
Priority 10
Follow PlayerObject (Transform)
Look At None (Transform)
Standby Update Round Robin
Lens Ortho Size 3.75
Transitions
Body Transposer
Aim Composer
Noise none
Extensions
Add Extension (select)
Cinemachine Confiner (Script)
A Bounding Shape is required.
Confine Mode Confine 2D
Bounding Shape 2D None (Collider 2D)
Confine Screen Edges
Damping 0
Add Component
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
Índice ipc +0.88%
ESP
14:22
07/11/2024


https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Layer_Ground
Tag Untagged
Layer Default
Transform
Tilemap
Tilemap Renderer
Sort Order Bottom Left
Mode Chunk
Mask Interaction None
Material Sprites-Default
Additional Settings
Sorting Layer Ground
Order in Layer 0
Polygon Collider 2D
Material None (Physics Material 2D)
Is Trigger
Used By Effector
Auto Tiling
Composite Operation None
Offset
Use Delaunay Mesh
Points
Layer Overrides
Info
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
29°C Soleado
ESP
14:28
07/11/2024


https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Virtual Camera
Tag Untagged
Layer Default
Transform
CinemachineVirtualCamera
Status: Live
Solo
Game Window Guides
Save During Play
Priority 10
Follow PlayerObject (Transform)
Look At None (Transform)
Standby Update Round Robin
Lens Ortho Size 3.75
Transitions
Body Transposer
Aim Composer
Noise none
Extensions
Add Extension (select)
Cinemachine Confiner (Script)
Confine Mode Confine 2D
Bounding Shape 2D Layer_Ground (Polygon Collider 2D)
Confine Screen Edges
Damping 0
Add Component
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On None
Buscar
29°C Soleado
ESP
14:30
07/11/2024


Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Prototipo_3
Iniciar sesión
GitHub Copilot
Debug
Any CPU
Asociar a Unity
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
RoundCameraPos
PixelsPerUnit
Explorador de soluciones
Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+')
Solución "Prototipo_3" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp
using UnityEngine;
using Cinemachine;
//Nayeli Jaqueline Padron Velazquez
public class RoundCameraPos : CinemachineExtension
{
public float PixelsPerUnit = 32;
// Called by Cinemachine after the Confiner is done with its processing pipeline
protected override void PostPipelineStageCallback(
CinemachineVirtualCameraBase vcam,
CinemachineCore.Stage stage, ref CameraState state, float deltaTime)
{
// Check to see what stage of post-processing we're in
if (stage == CinemachineCore.Stage.Body)
{
// Get the VC's final position
Vector3 finalPos = state.FinalPosition;
// Call the method we wrote to round the position
Vector3 newPos = new Vector3(Round(finalPos.x), Round(finalPos.y), finalPos.z);
// Set the VC's new position to the difference between the old
// position and the new rounded position that we just calculated
state.PositionCorrection += newPos - finalPos;
}
}
float Round(float x)
{
return Mathf.Round(x * PixelsPerUnit) / PixelsPerUnit;
}
}
No se encontraron problemas.
Línea: 3 Carácter: 36 SPC CRLF
Elementos guardados
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Buscar
29°C
ESP
14:34
07/11/2024


https://myaccount.googl...
Google Cuenta
Inicio
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padrón Velázquez
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. Más información
Indica una dirección de casa para tu cuenta de Google
Obtén resultados de búsqueda, del tiempo y de mapas más relevantes
Definir dirección de casa
Inspector
Tile Palette
Animator
Box Collider 2D
Rigidbody 2D
Body Type
Dynamic
Material
None (Physics Material 2D)
Simulated
Use Auto Mass
Mass
Linear Drag
Angular Drag
Gravity Scale
Collision Detection
Discrete
Sleeping Mode
Start Awake
Interpolate
None
Constraints
Freeze Position
Freeze Rotation
Layer Overrides
Include Layers
Nothing
Exclude Layers
Nothing
Info
Asset Labels
Tilemap Focus
Focus On
Buscar
29°C Soleado
ESP
14:52
07/11/2024