

```

playerXOffset = 0;
lastXPlayerPosition = playerTransform.position.x;
transform.Translate(Vector2.right * playerXOffset * 0.01f);

float xPlayer = playerTransform.position.x;
GameObject currentGO = spritesList[playerPosIndex];
Sprite currentSprite = currentGO.GetComponent<SpriteRenderer>().sprite;
Texture currentTexture = currentSprite.texture;

float xBG = currentGO.transform.position.x;
float realCurrentSpriteWidth = currentTexture.width * xScale / pixelsPerUnit;
if (xPlayer > (xBG + realCurrentSpriteWidth / 2))
{
    spritesList[0].transform.position = spritesList[1].transform.position;
    spritesList[1].transform.position = spritesList[2].transform.position;
    spritesList[2].transform.position = new Vector2(xBG, 0);
    spritesList[2].transform.localScale = Vector3.one;
}

```

2D Parallax

Documentación/Documentation

Fernando Paniagua Formación





FERNANDO PANIAGUA

FORMACIÓN



<https://www.youtube.com/channel/UCYKoX9pQ5V0n1H3y5Ik3P1Q>



<https://twitter.com/ferpanformacion>

FONDOS DINÁMICOS

- Crear un objeto vacío (**Create Empty**) en la posición 0,0,0 por cada nivel de fondo. Estos objetos serán los **contenedores** de las imágenes de fondo.
- Dentro de **contenedores**, crear un Sprite 2D (**2D Object/Sprite**).
 - Asignar la imagen correspondiente.
 - Ubicar en la escena.
 - Asignar el valor del parámetro **Order in Layer** adecuado (menor valor para los fondos más distantes).
 - Crear dos duplicados (**CTRL+D**) de cada Sprite 2D.
- Arrastrar el script **ParallaxScroll.cs** a cada uno de los **contenedores**:
 - Configurar la velocidad.
 - Arrastrar el objeto que va a determinar el scroll (normalmente el personaje).

FONDO ESTÁTICO

- Crear un Sprite 2D (**2D Object/Sprite**).
 - Asignar la imagen correspondiente.
 - Arrastrar el script StaticBG.
 - Arrastrar el objeto que va a determinar el scroll (normalmente el personaje).

DYNAMIC BACKGROUNDS

- Create an empty object (**Create Empty**) at position 0,0,0 for each background level. These objects will be the **containers** for the background images.
- Inside **containers**, create a 2D Sprite (**2D Object / Sprite**).
 - Assign the corresponding image.
 - Locate in the scene.
 - Assign the appropriate Order in Layer parameter value (lower value for more distant backgrounds).
 - Create two duplicates (**CTRL + D**) of each 2D Sprite.
- Drag the **ParallaxScroll.cs** script to each of the containers:
 - Set the speed.
 - Drag the object that will determine the scroll (usually the character).

STATIC BACKGROUND

- Create a 2D Sprite (**2D Object / Sprite**).
 - Assign the corresponding image.
 - Drag the StaticBG script.
 - Drag the object that will determine the scroll (usually the character).