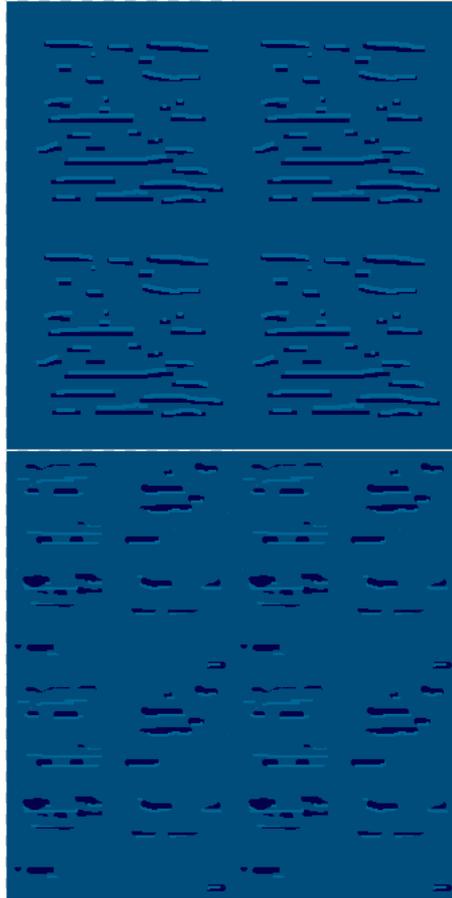


## Criando texturas

Para diferenciarmos o chão em que a personagem vai andar e a outra superfície depois da parede, utilizamos texturas diferentes, uma vez que as cores base, por questão de simetria dos tiles, decidimos que seriam a mesma.



Treine agora criando outras texturas possíveis, não necessariamente de chão ou teto.