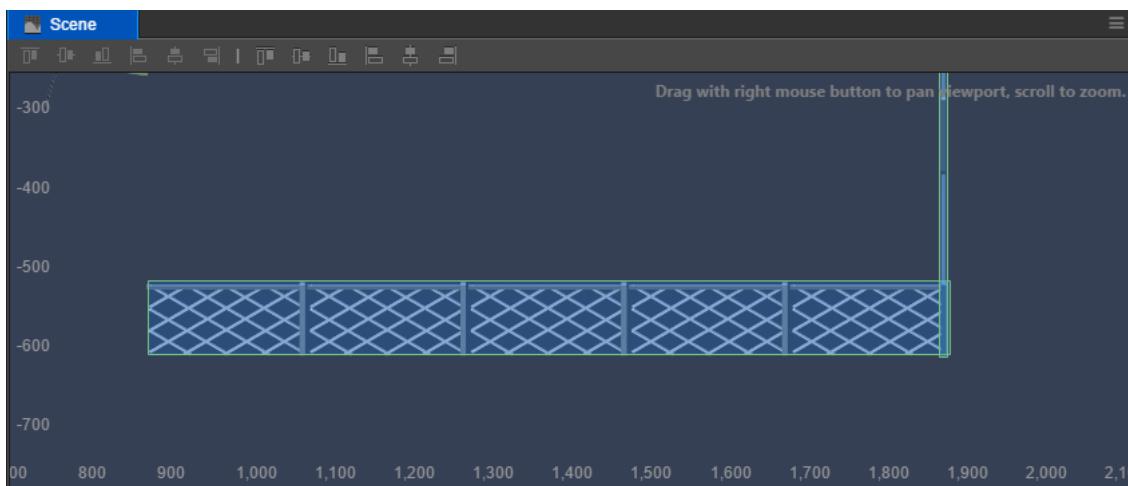


Tipos de texturização

Quando criamos a cerca para nosso cenário, utilizando as novas imagens do projeto, precisamos fazer com que ela ocupasse uma área maior do que o tamanho dela. Qual foi a solução que encontramos para fazer isso?



Selecione uma alternativa

A

Para evitarmos criar cópias do objeto cerca, preferimos aumentar o tamanho do objeto através da ferramenta **Rect Gizmo** e mudamos a forma com que a imagem é aplicada dentro do nosso objeto utilizando a opção *tiled*, no campo **Type** do componente *Sprite*.

B

Para ter uma cerca maior do que a imagem original criamos um script que copiasse o objeto cerca e colocasse ele ao lado a do objeto original. Com isso escolhemos quantas cópias do objetos queríamos e o script cuidava do resto.

C

Como queríamos cobrir uma área maior do que a área do objeto original, copiamos a cerca várias vezes e colocamos uma do lado da outra. Assim conseguimos cobrir a área que queremos com a cerca.