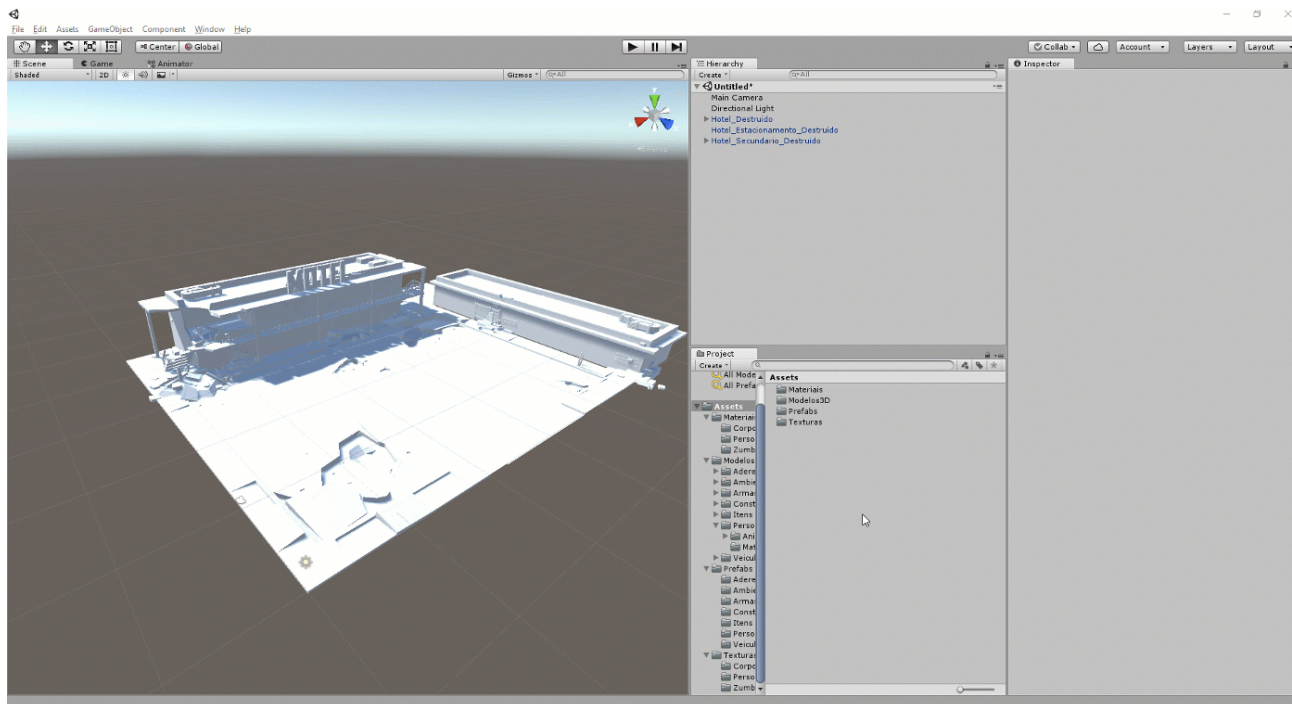


Colocando cor no cenário

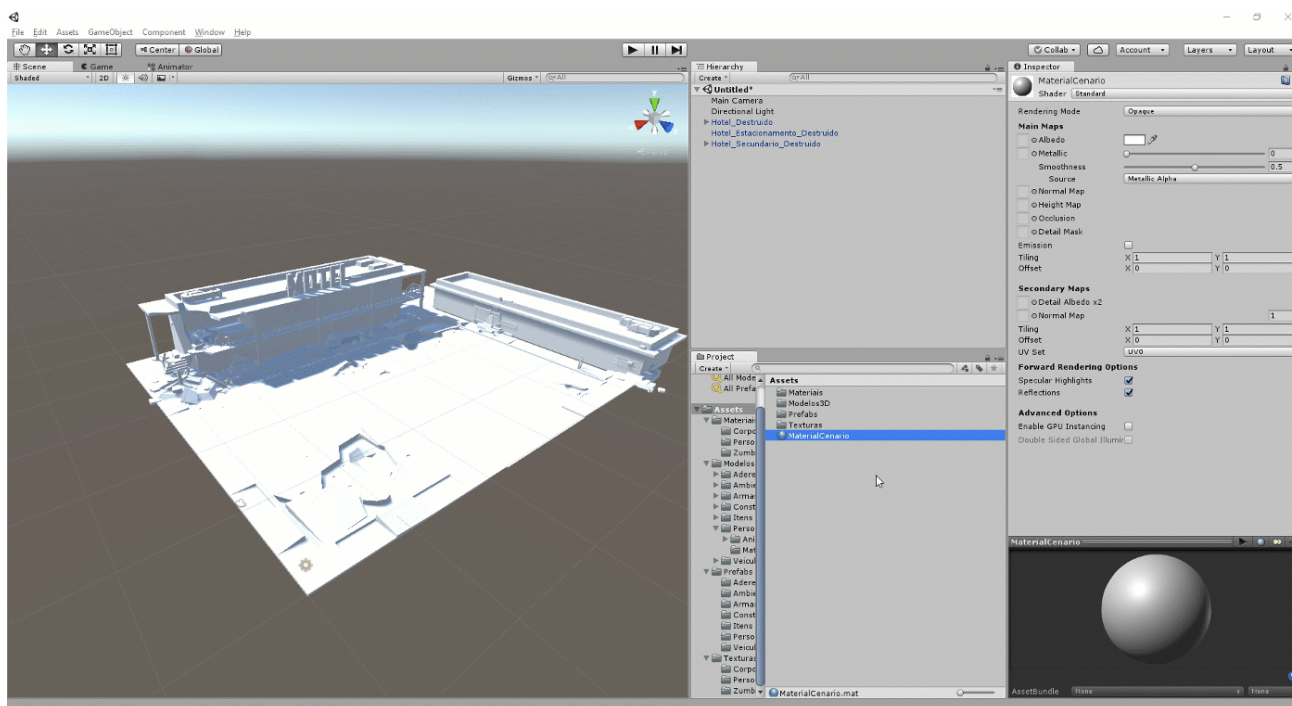
Agora que sabemos navegar a gente vê rapidamente que estes objetos estão meio esquisitos, certo? Sem cor nenhuma, como que podemos colocar cor nestes objetos?

Vamos criar um novo material clicando na janela de *Projeto (Project)* com o botão direito do mouse e selecionando **Create > Material** dando o nome de **MaterialCenario**

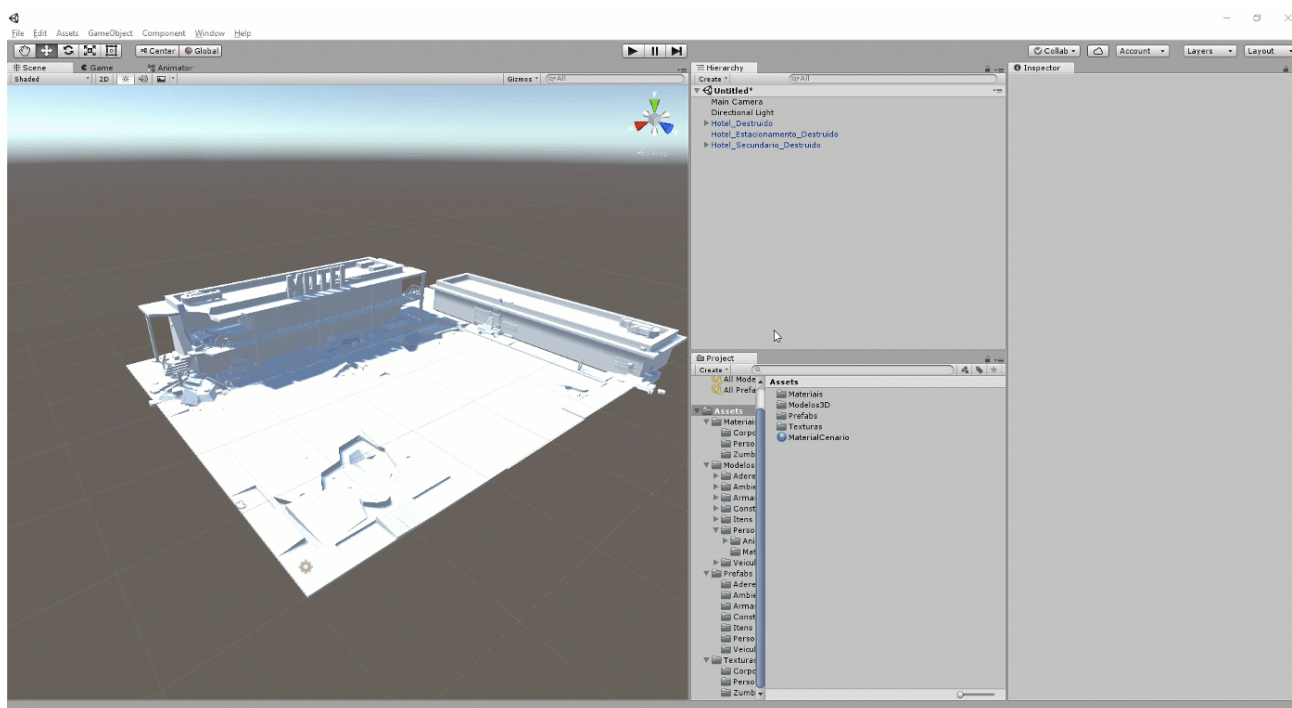


O material vai lidar com a influência da luz na superfície do objeto para termos a cor do nosso objeto vamos utilizar uma *Textura*, que será uma imagem com toda a informação de cor dos nossos objetos.

Vamos pegar a textura clicando no ícone ao lado da propriedade *Albedo* do nosso material, que é usada como informação de cor, e vamos escolher a textura de nome **Cenario**.

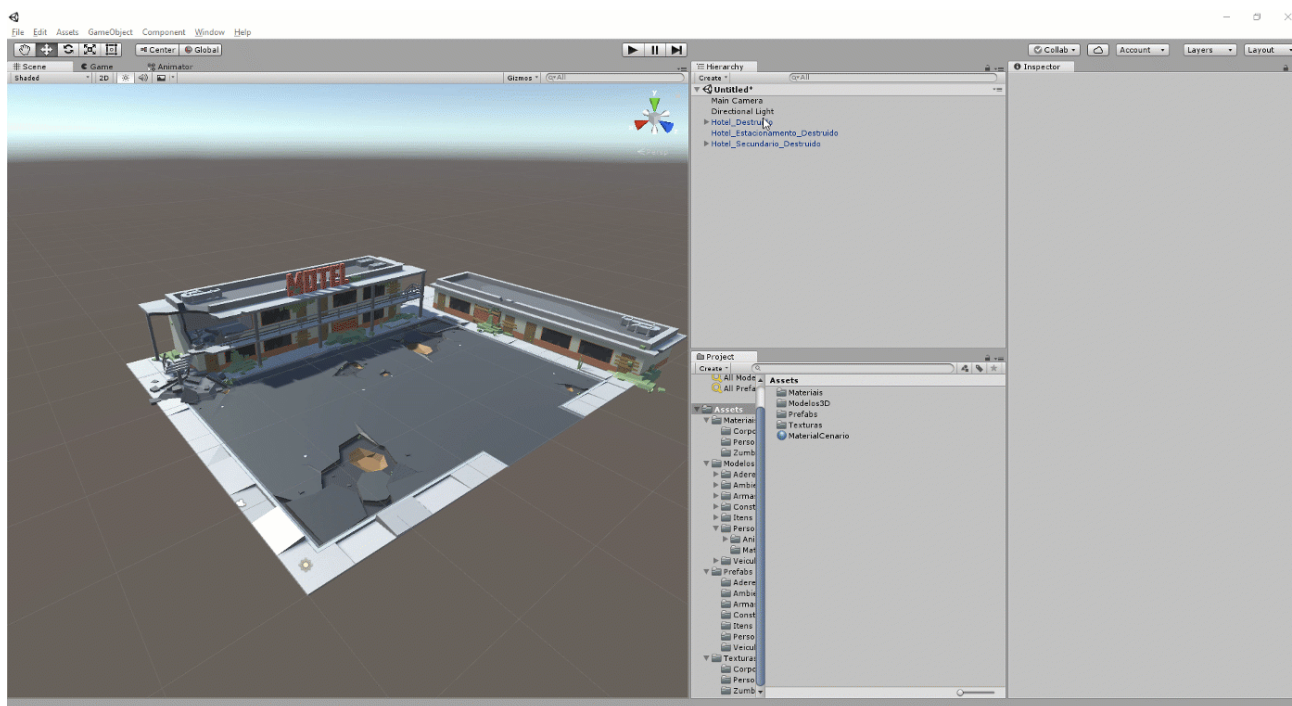


Vamos então utilizar este material nos objetos arrastando o material para cada um deles, para facilitar o nosso trabalho vamos abrir todos os objetos na Hierarquia, já que cada objeto pode ser composto de outros objetos dentro dele. Selecione todos segurando clicando no primeiro, segure a tecla **Shift** então clique no último e vamos arrastar o material para a janela do *Inspetor (Inspector)*, que tem as propriedades de cada objeto, assim o material é aplicado para todos os objetos selecionados.



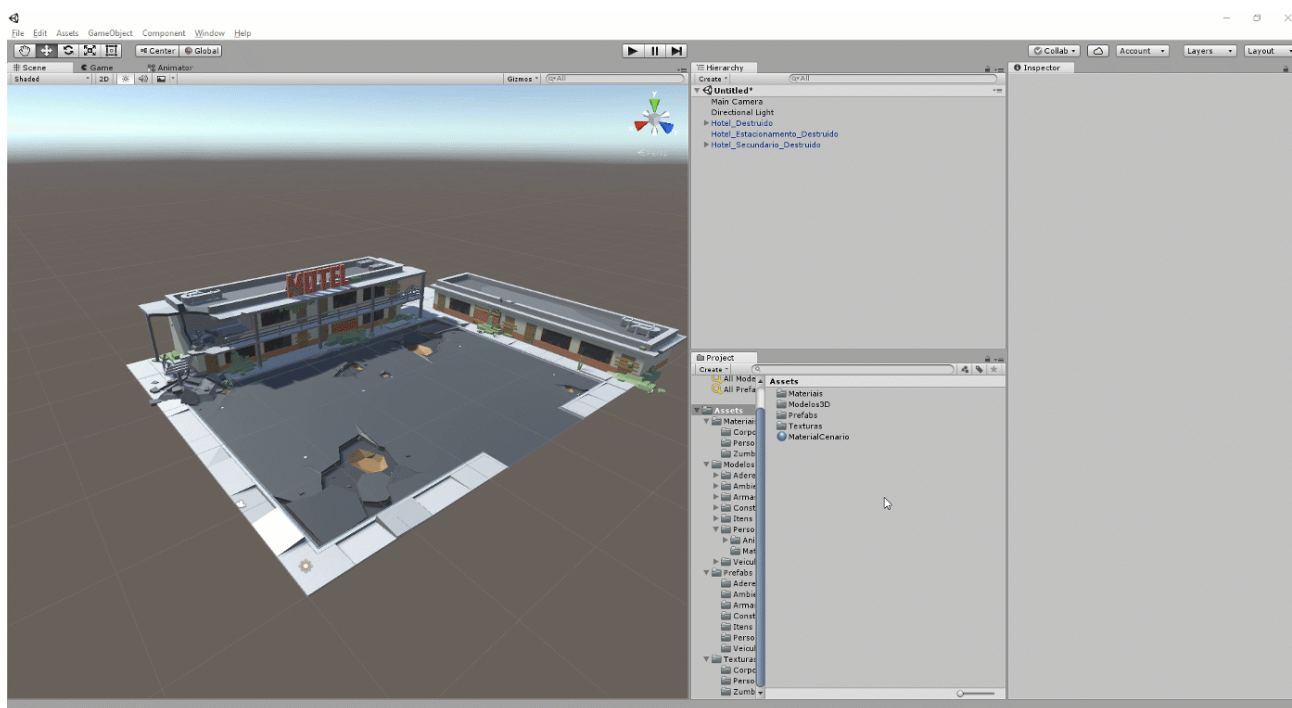
Agora nossos objetos tem cor, vamos salvar essa configuração para que ela não tenha que ser realizada novamente?

Um por um vamos selecionar cada objeto e arrastá-los para nossa janela de Projeto gerando um *Prefab*, que é a forma de guardarmos a configuração de um objeto na Unity. Em seguida vamos organizar nosso projeto guardando estes arquivos na pasta **Construcoes** que fica dentro da pasta **Prefabs**.

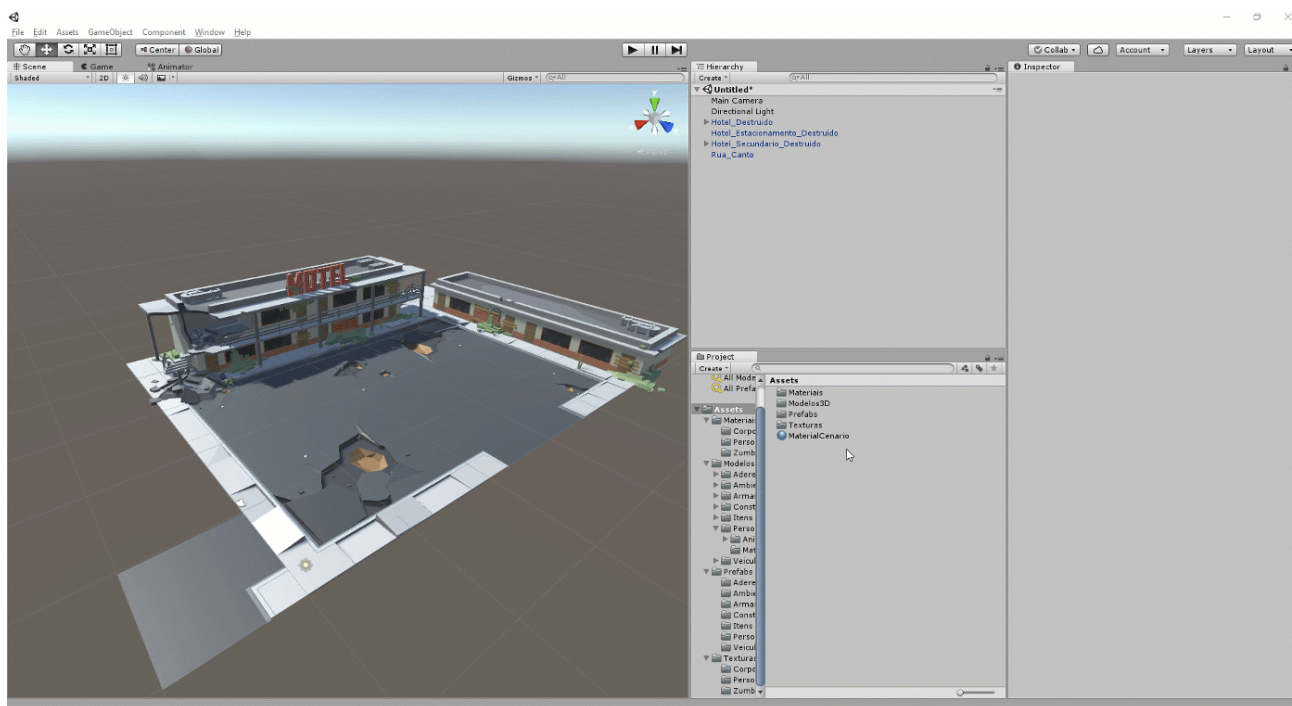


Agora que você tem os Prefabs criados destes objetos a partir de agora utilize os outros *Prefabs* que vieram configurados juntamente com o projeto.

Navegue até a pasta **Prefabs > Ambiente**, selecione o objeto **Rua_Canto** e arraste-o até a janela Hierarquia.



Para posicionar este objeto utilize a ferramenta de *Snap*, cujo atalho é a tecla **V**. Rotacione o objeto para a posição de encaixe com o cenário que é 180° em Y, segurando a tecla **V** vamos clicar no ponto (vértice) do objeto que pode ser combinado com o cenário já existente e arraste para um outro ponto no objeto **Hotel_Estacionamento_Destruido**.



Agora para não ter que arrastar um novo *Prefab* do mesmo objeto toda vez que queremos utilizá-lo faça uma cópia do objeto *Rua_Canto* com o atalho **Ctrl + D** (ou **CMD + D** no **macOS**), em seguida mova o objeto para o lado, rotacione para 270° em Y e utilize a ferramenta de *Snap* para colocar do lado do outro canto colocado anteriormente.

