

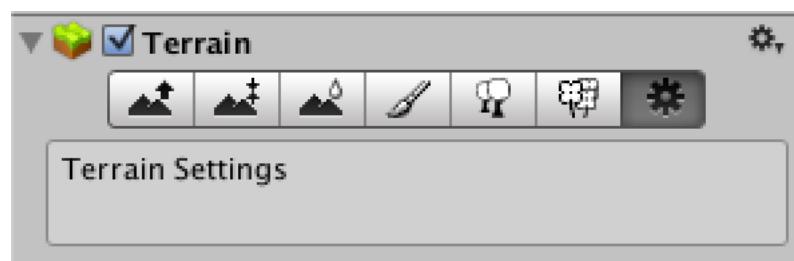
[10]
Construindo o terreno

Vamos criar o terreno do nosso jogo! Basta clicarmos com o botão direito em `Hierarchy` e `Create -> 3D Object -> Terrain`. Vamos aproveitar e renomear esse terreno para `Chao`, na aba `Inspector`.

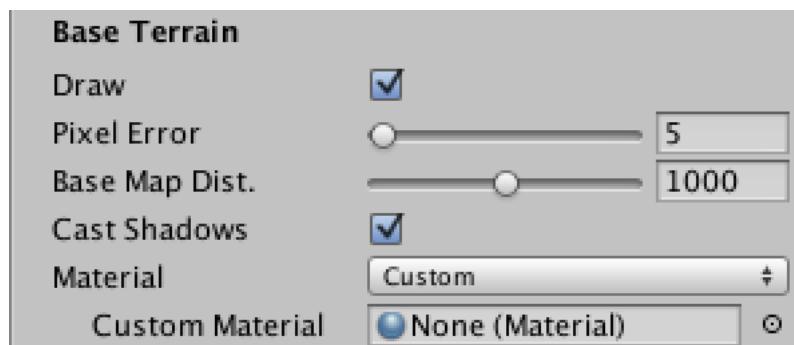
Cuidado para não criar o `Chao` dentro do `Inimigo`. Neste momento, nossos *game objects* devem ficar no mesmo nível em vez de um dentro do outro.

Agora, vamos selecionar o `Chao`, pois precisamos alterar algumas das suas propriedades:

1. Em `Inspector` -> `Transform` -> `Position` vamos deixar `X = -7`, `Y = 0` e `Z = -4`.
2. Na aba `Inspector` em `Terrain`, vamos selecionar o botão com uma engrenagem (o *Terrain Settings*).



- No grupo `Base Terrain`, selecione `Custom` para `Material`.



- Em `Resolution`, colocaremos `Terrain Width = 14`, `Terrain Length = 8`, `Terrain Height = 16` e `Heightmap Resolution = 129`.

Com o `Chao` criado, vamos criar uma pasta no nosso projeto.

1. É só clicar com o botão direito em `Project` -> `Create -> Folder` e renomear essa pasta para `Assets`.
2. Agora, vamos arrastar o `Project/New Terrain` para a pasta `Assets`.

Neste momento, quantos *game objects* temos no nosso jogo?

Responda

INserir código		Formatação
----------------	--	------------

