

 08

## Identificando os Tiles

Agora que já desenhamos o que desejamos desenhar em nosso cenário, está na hora de identificar o que vamos produzir efetivamente.

Sabendo que na Unity o game designer vai utilizar uma ferramenta que praticamente pinta com base nos tiles que fornecermos, vamos pensar, dentro do grid, que quadrados precisaremos desenhar.