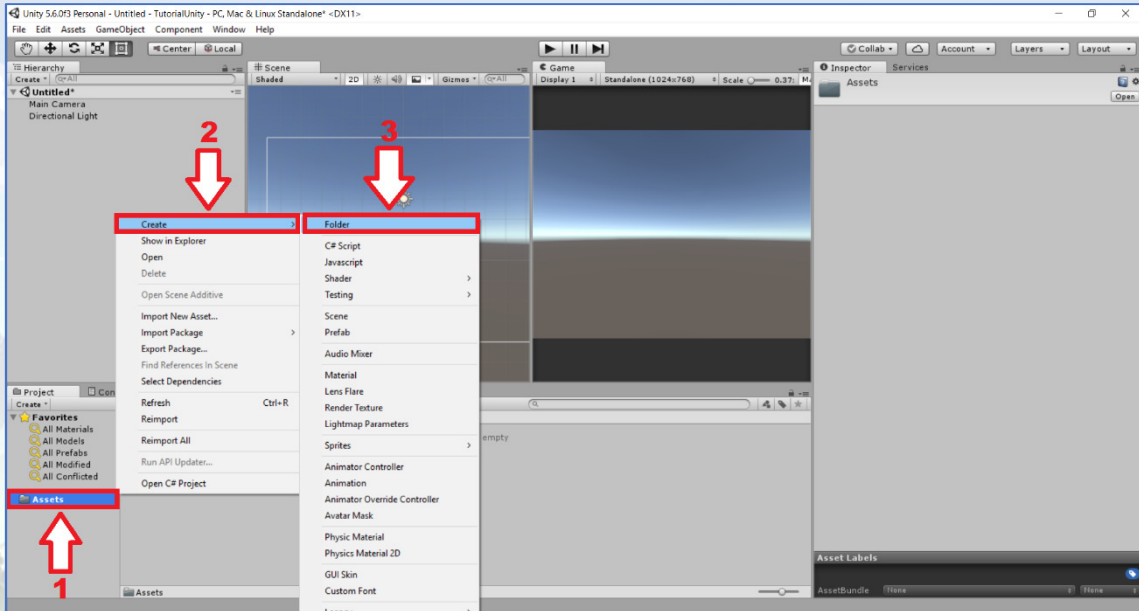


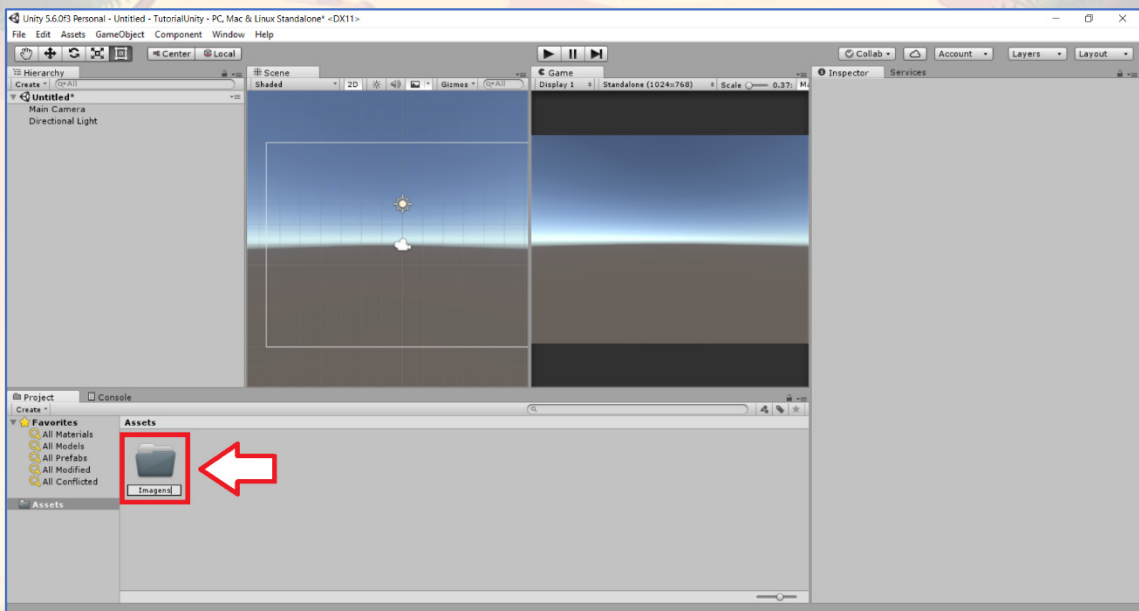


## Importando Assets

1 – Primeiramente vamos criar a pasta onde iremos guardar os elementos que serão importados. Para isso acesse a aba “Project” e clique com o botão direito em “Assets”, passe o mouse por “Create” e clique em “Folder”:

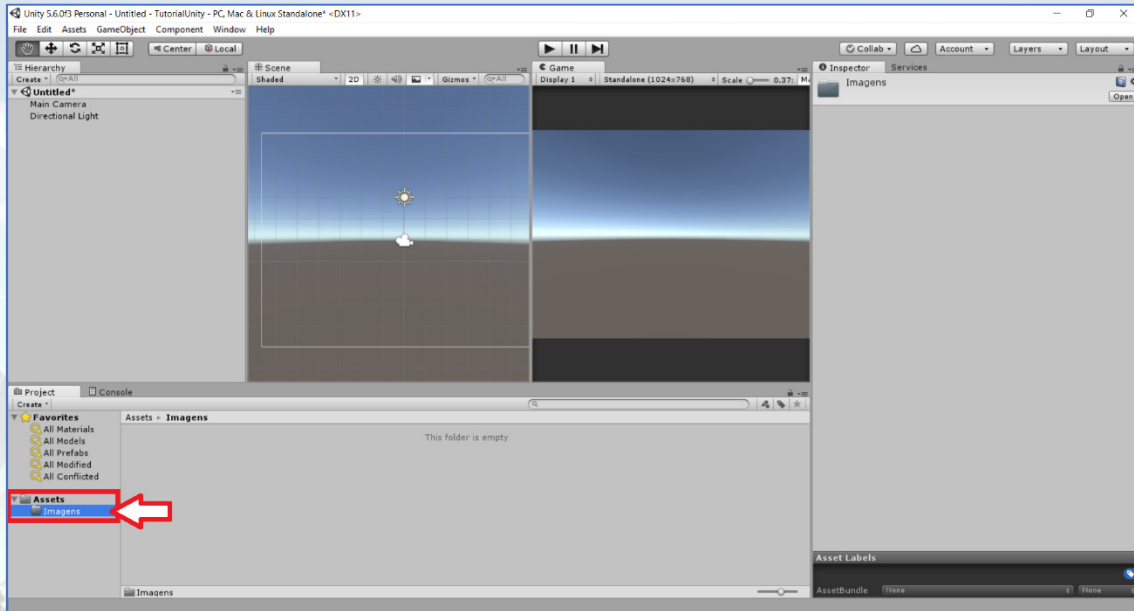


2 – Na pasta criada, escreva o nome de “Imagens” e pressione “Enter”:

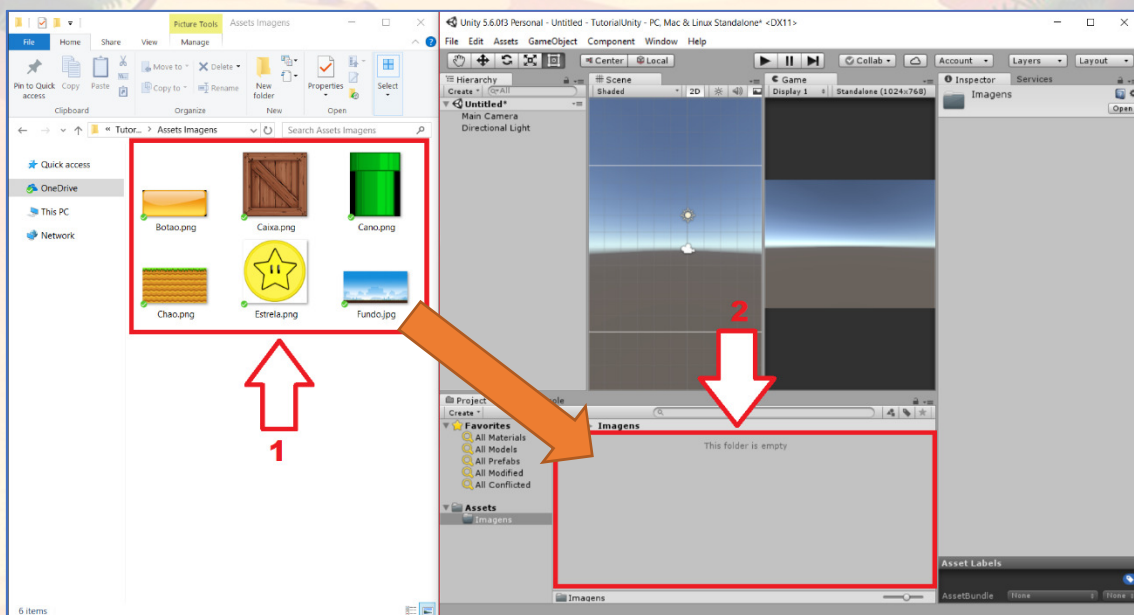




3 – Toda pasta criada será exibida na hierarquia de pasta, podendo ser expandidas para a visualização dos subdiretórios. Para visualizar o conteúdo da pasta basta clicar sobre a mesma:



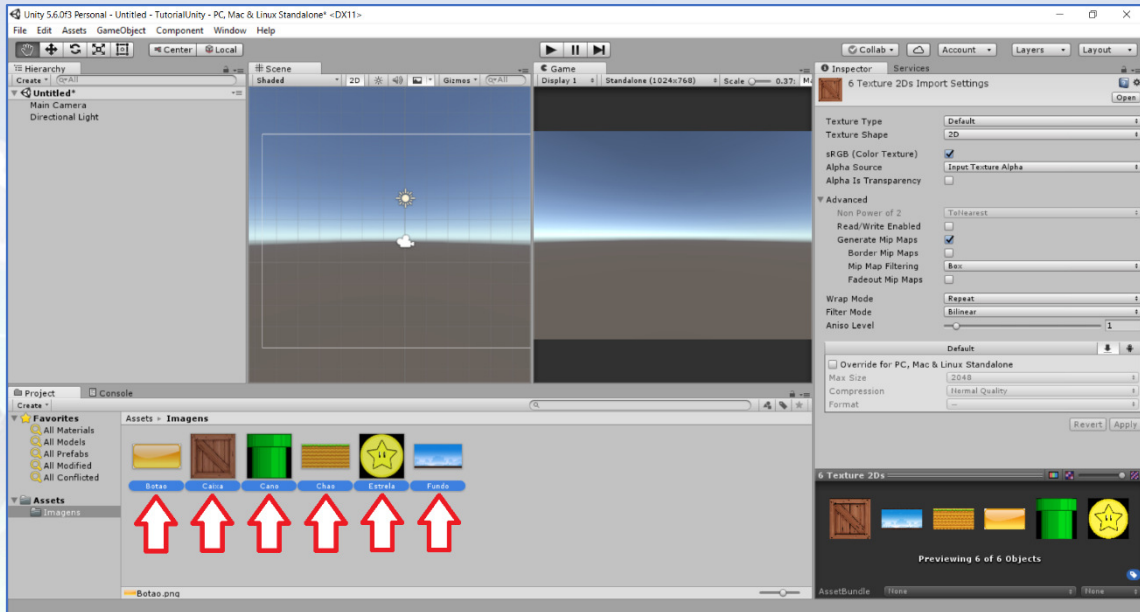
4 – O próximo passo é localizar as imagens que deverão ser importadas. Selecione-as e arraste para dentro da pasta indicada:



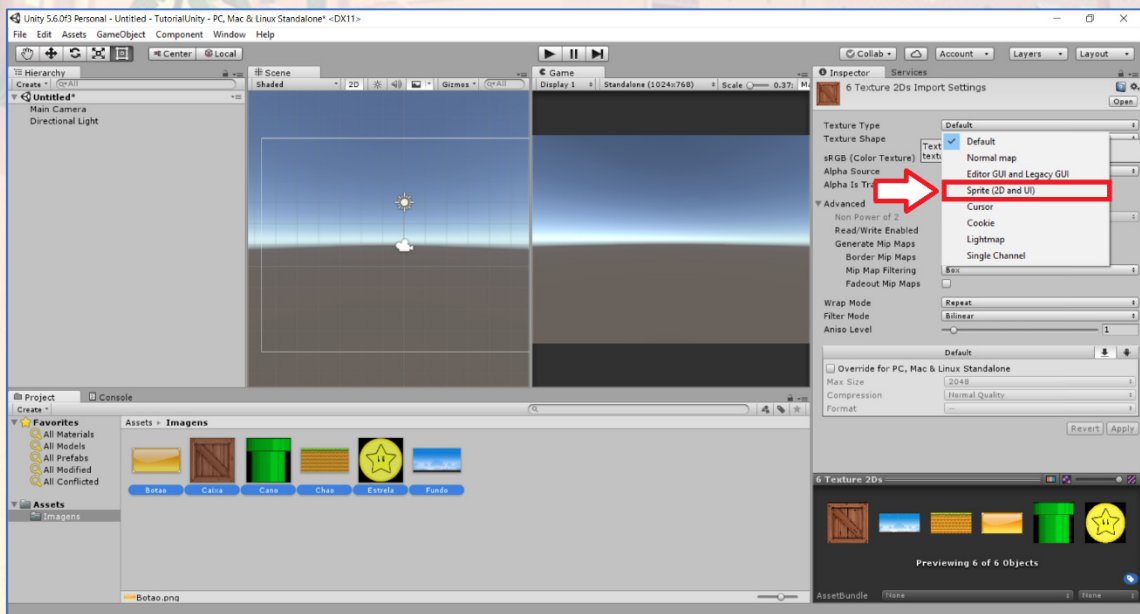




5 – Pressione a tecla “Shift” e selecione todas as imagens recém importadas:



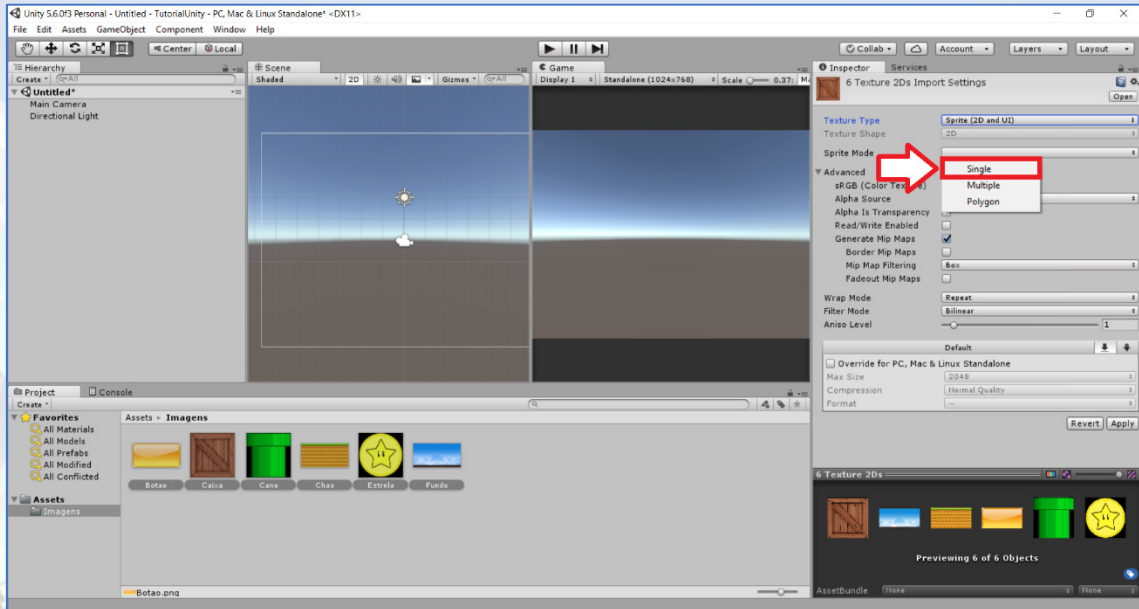
6 – Na aba “Inspector”, altere o “Texture Type” para “Sprite (2D and UI)”:







7 – Após alterar a propriedade “Texture Type”, será exibida a opção “Sprite Mode”. Altere esta opção para “Single”:



8 – Para gravar as alterações clique em “Apply”:

