

Exercício de Fixação

- 1) Crie um novo projeto. Importe para dentro da unrealengine as texturas que você quiser (dentro da pasta de arquivos auxiliares). Você pode importar, também, a textura que criou na aula passada, modificando a sua cor com o uso do modificador multiply e Vector3Color. Pode aplicar tanto no terreno quanto em objetos que colocar em cena, como os cones, cubos, etc. Não é necessário salvar.