

Novos assets

Quando criamos nossas partículas, utilizamos um “Material”, que criamos dentro da pasta assets do nosso projeto. O que é esse asset do tipo “Material”?

Selecione 2 alternativas

- A** Materiais são o conjunto de informações dos nossos objetos. A Unity usa essas informações para decidir como um objeto reage à física do jogo.
- B** Utilizamos materiais para manipular a forma com que nosso sistema de partículas funciona, já que, utilizando materiais podemos alterar a forma do nosso emissor, as cores de cada partícula, direção, etc...
- C** Materiais são conjuntos de informações de cor, reflexão, relevo, entre outros aspectos, de como um objeto deve ser renderizado.
- D** Materiais são assets que possuem o conjunto de informações que informam para a placa de vídeo, como um objeto deve ser desenhado.