

Unlit Material

Para a 'esfera do céu', utilizamos o tipo de material 'Unlit'. Por que não podemos utilizar simplesmente o tipo de material padrão?

Selecione uma alternativa

A

Porque o shading mode 'Unlit' não recebe iluminação nem sombra de nenhuma fonte, sendo o mais apropriado para uma imagem de cenário 360°.

B

Porque o material padrão é xadrez.

C

Porque o material padrão não possui cores.