

Transparência no material da rede

Para que um objeto possa receber uma textura com alpha (transparência), qual modo deverá estar selecionado para o material?

Selecione uma alternativa

- A** O Translucent Blend Mode, pois ele permite que os materiais possuam variação do canal alpha em suas texturas.
- B** O Crystal Blend Mode, pois ele permite que os materiais possuam reflexos e brilhos em suas texturas.
- C** O Real-Time Blend Mode, pois ele permite que os materiais possuam ajustes rápidos em suas texturas.