

Refletindo sobre camadas

Em um jogo existem muitos objetos interagindo em tempo real. Com essa grande quantidade de objetos passando pela cena precisamos, de alguma maneira, organizar esse projeto. Para isso podemos separar os objetos de uma cena em camadas.

Além de ajudar na organização do jogo, como podemos utilizar de outras formas o sistema de camadas da Unity?

Selecione uma alternativa

A

Podemos desativar ou ativar todos os objetos de uma só vez se escondermos ou mostrarmos a camada dentro da Unity. Isso facilita o trabalho de edição do jogo e assim produzimos mais rápido.

B

Esse sistema de camadas também é utilizado para ativar ou desativar interações entre objetos. A física da Unity utiliza essa camadas para decidir quem deve interagir com quem.

C

Esse sistema de camadas é utilizado para ordenar os objetos na hora de desenhar eles na tela. Assim podemos ordenar os elementos na tela para esconder ou mostrar o que queremos.