

Material Instances

Cada vez que criamos, editamos ou salvamos um novo material, os shaders são recompilados. Como fazer para não ter de recompilar os shaders de muitos materiais toda vez que os editamos e salvamos?

Selecione uma alternativa

- A** Desabilitamos a opção 'recompilar shaders toda hora'.
- B** Utilizamos o mesmo material para todos os objetos.
- C** Criamos uma instância do material, o 'Material Instance', com parâmetros que possamos editar em tempo real, sem a necessidade de recompilação de shaders.