

La gestion de l'éclairage

Il existe plusieurs types d'éclairages dans Unity. Dans une scène, il peut y avoir plusieurs sources de lumière et les différents types d'éclairage peuvent être combinés. Voici une brève description des différents éclairages.

Point de lumière

Simule l'éclairage d'une ampoule. La rotation ou mise à l'échelle n'ont pas d'influence sur un point de lumière, uniquement la position.

- Menu **GameObject > Light > Point Light**
 - **Onglet Inspector > XYZ** : Position; **Color**: Couleur; **Range**: Grosseur de la lumière; **Intensity**: Puissance; **Draw Halo**: Afin de voir la lumière.
-

Lumière directionnelle

Simule l'éclairage du soleil. La position ou mise à l'échelle n'ont pas d'influence sur une lumière directionnelle, uniquement la direction.

- Menu **GameObject > Light > Directional Light**
 - **Onglet Inspector > XYZ** : Rotation; **Color**: Couleur; **Intensity**: Puissance.
-

3- Lumière spot

Simule l'éclairage d'une lampe de poche ou de phares de voiture. La mise à l'échelle n'a pas d'influence sur une lumière directionnelle.

- Menu **GameObject > Light > Spot Light**
 - **Onglet Inspector > XYZ** : Position/Rotation; **Range**: Distance de la lumière; **Spot Angle**: Taille de la lumière; **Color**: Couleur; **Intensity**: Puissance.
-