

### 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. À noter: dans la version gratuite d'Unity, les ombres portées ne sont pas actives. Voici une brève description des différents éclairages.

---

1- Éclairage ambiant : Effet d'éclairage global de la scène

- Menu **Edit > Render Settings**
  - Dans l'onglet **Inspector**, cliquez sur **Ambient Light** et choisir une teinte entre le noir et le blanc. Pour colorer la scène, choisir une couleur.
- 

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

3- 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 > Create Other > Directional Light**
  - **Onglet Inspector > XYZ** : Rotation; **Color**: Couleur; **Intensity**: Puissance.
- 

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