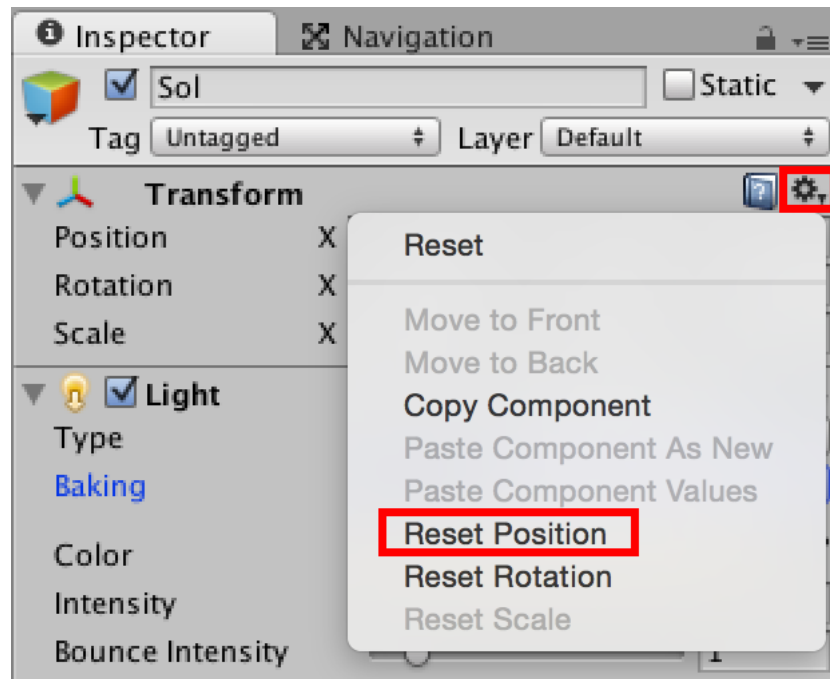


Manipulando a luz ambiente

Da mesma forma que o Unity cria uma câmera padrão, para que possamos ver nossa cena já é criada uma luz padrão chamada **Directional Light** ! Precisaremos fazer apenas algumas alterações nela.

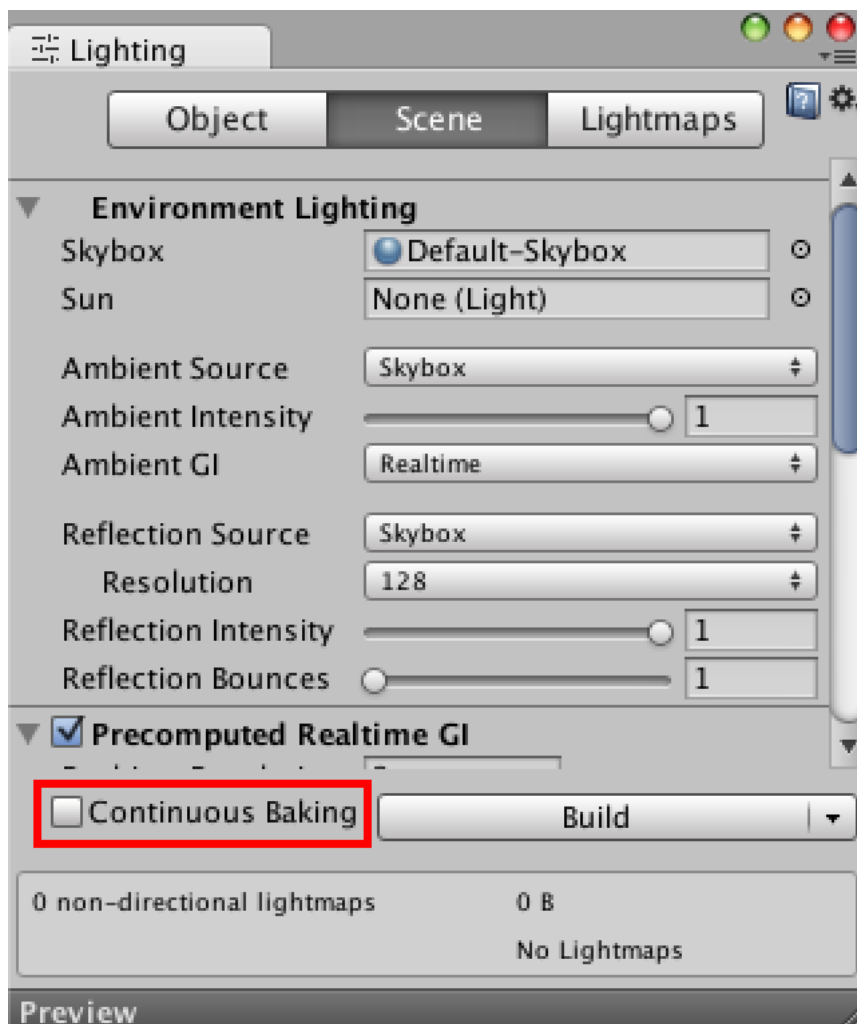
- Em **Hierarchy** , selecione **Directional Light** .
- Na aba **Inspector** , alteraremos seu nome para **Sol** .
- Ainda com o nosso objeto selecionado, em **Inspector** -> **Transform** selecione o botão com uma engrenagem e, na sequência, **Reset Position** .



- Com a posição zerada, em **Inspector** -> **Transform** -> **Position** , vamos deixar $Y = 10$.
- Agora, podemos alterar sua rotação! Em **Inspector** -> **Transform** -> **Rotation** vamos colocar $X = 35$, $Y = 45$ e $Z = 0$.
- Por fim, vamos alterar a intensidade da luz do **Sol** . Vamos em **Inspector** -> **Light** e colocar **Intensity** = 0.65 .

Por enquanto, vamos evitar que nossas luzes sejam recalculadas durante o jogo. Para isso, precisaremos abrir um menu novo chamado **Lighting** .

Vá em **Window** -> **Lighting** e com o botão **Scene** selecionado, vá ao final dessa tela e desmarque a opção **Continuous Baking** ou **Auto** .

**Responda**

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO