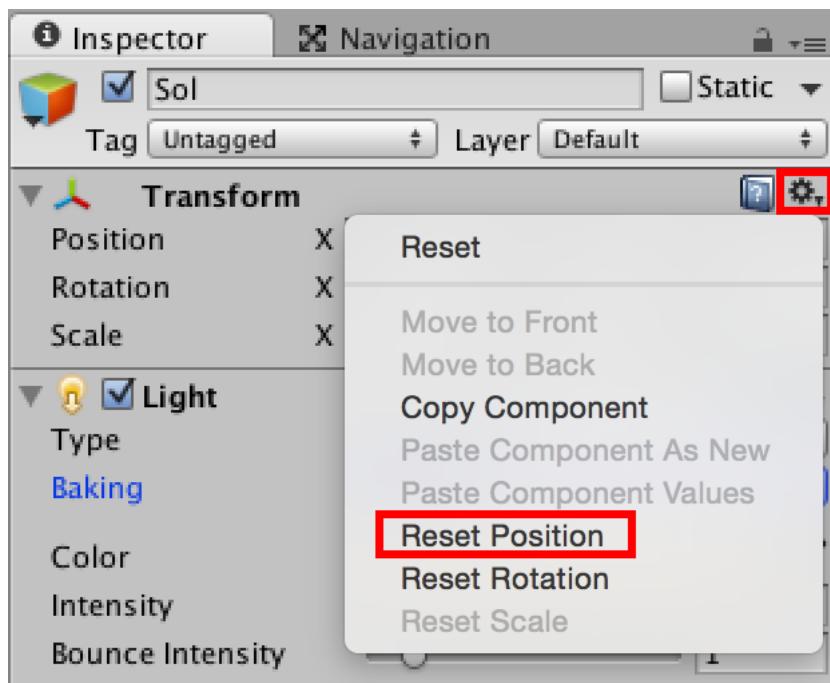


20  
**Manipulando a luz ambiente**

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.

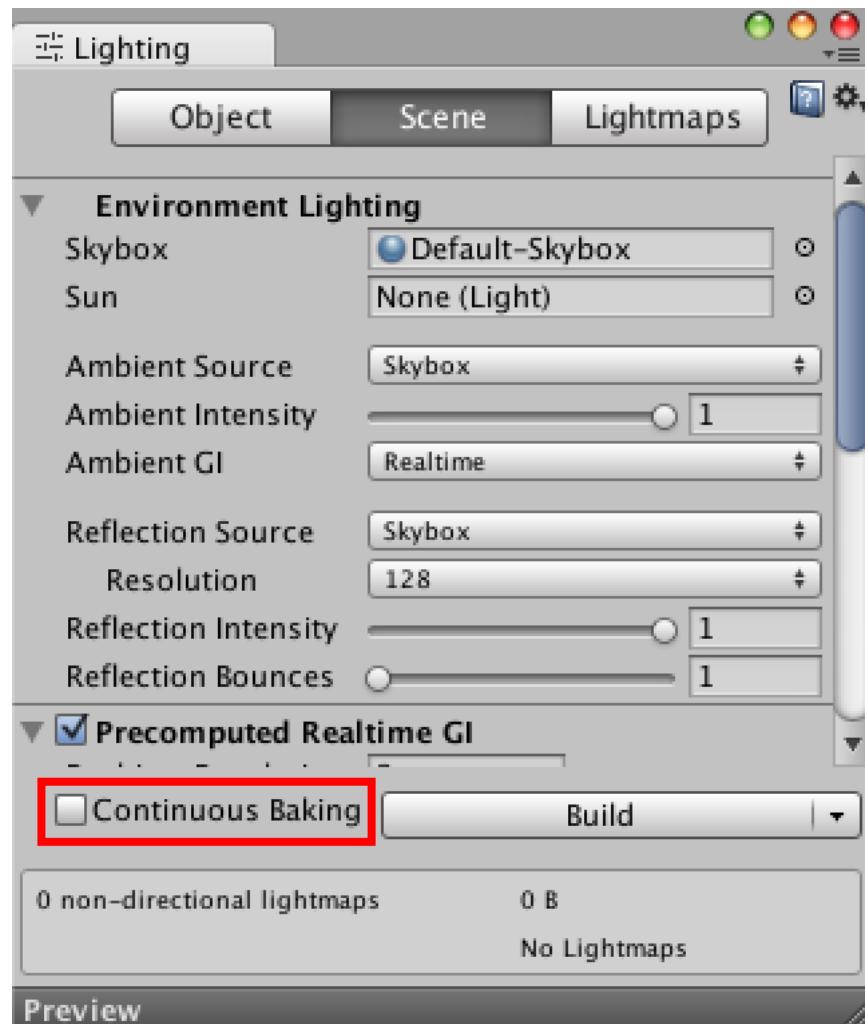
- Em `Hierarchy`, selecione `Directional Light`.
- Na aba `Inspector`, alteraremos seu nome para `Sol`.
- Ainda com o nosso objeto selecionado, em `Inspector` → `Transform` selecione o botão com uma engrenagem e, na sequência, `Reset Position`.



- 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
<div style="height: 400px;"></div>		