

13

## Iluminação no jogo

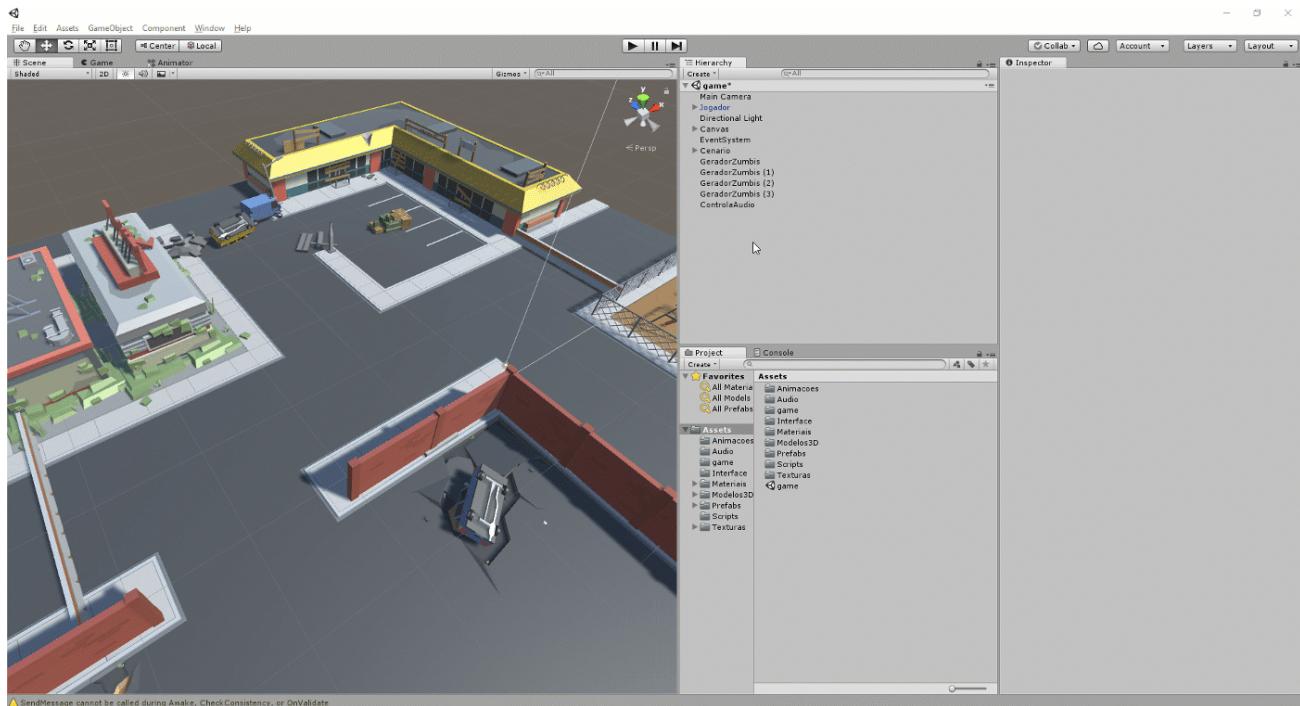
Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui](#) ([https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Final\\_Aula02.zip](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Final_Aula02.zip)).

Vamos deixar nosso jogo com um ar mais interessante e noturno?

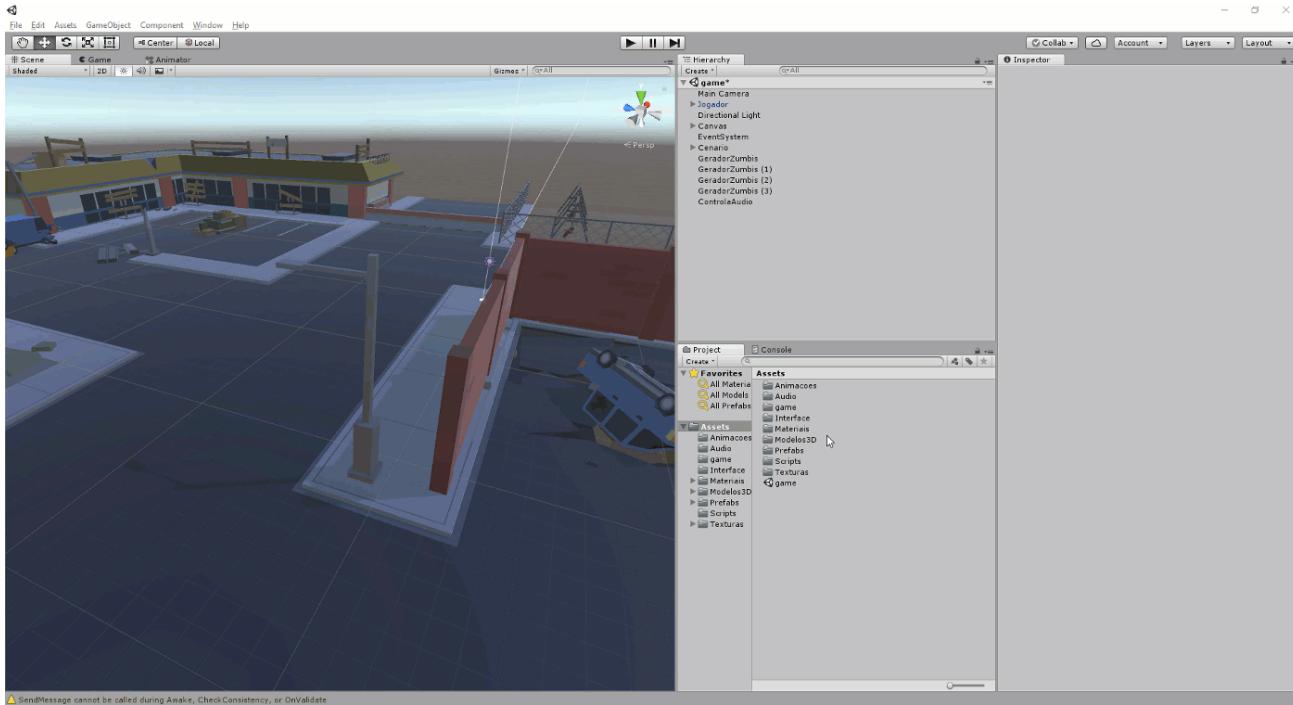
Temos alguns tipos de luzes disponíveis na Unity. Uma que já estamos utilizando é a **Luz Direcional (Directional Light)** que temos na nossa Hierarquia. A Unity criou essa luz quando criamos a nossa Cena.

Ela se comporta basicamente como o Sol e é a luz principal que vamos utilizar no nosso jogo. Vamos então deixá-la com uma impressão mais noturna, mudando alguns valores no Inspector.

Troque a **Intensidade (Intensity)** para **0.15**, diminuindo bastante a influência dessa luz na nossa Cena, mas mantendo um pouco de valor para gerar alguma sombra. Também mude a **Cor (Color)** para algo mais azul/roxo para passar um clima interessante.



Legal, temos nossa primeira luz. Vamos utilizar uma outra? Num prefab de `PosteDeLuz` na sua Cena, crie uma nova luz do tipo **Spot** (mude no Inspector) posicionando e rotacionando para o local correto.



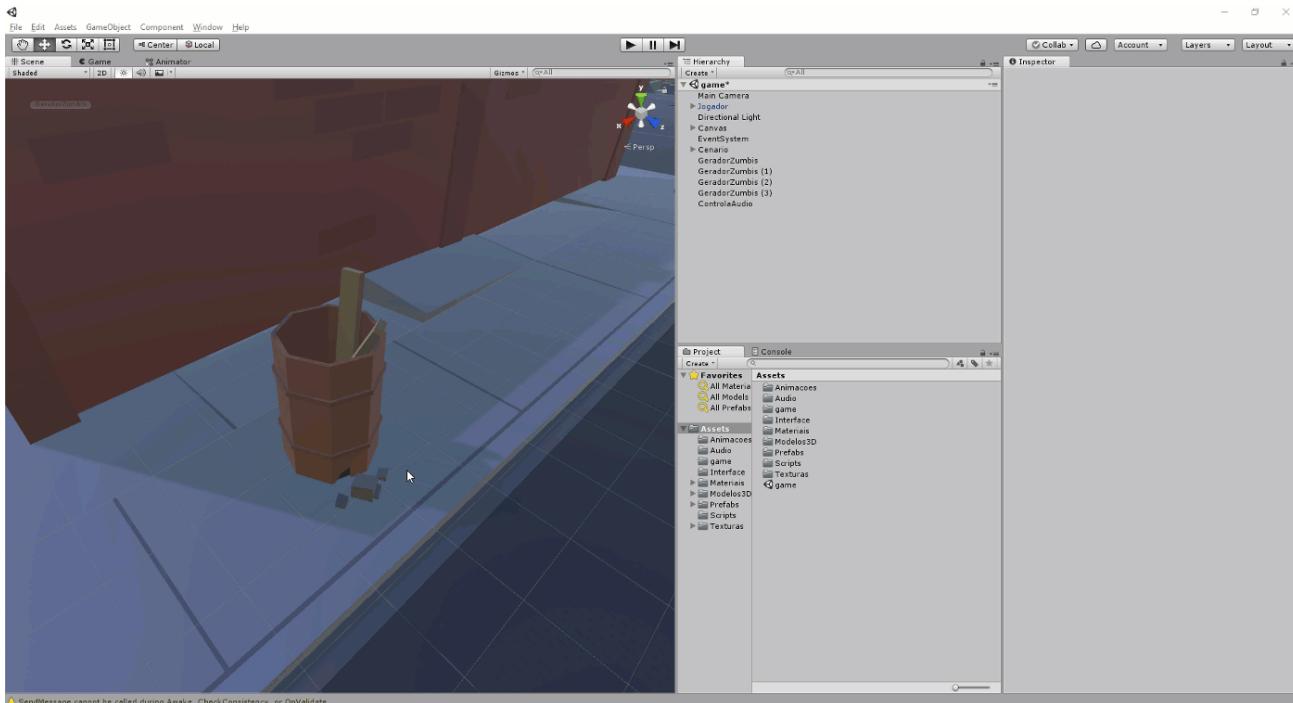
Agora é só alterar um pouco o valor dela no **Spot**, (que é a abertura da luz) para algo em torno de 80 , assim passando uma melhor impressão.

Aplique o *prefab*.

Legal, agora todos os postes tem essa iluminação.

Uma outra luz que podemos ter também é a **Luz de Ponto (Point)**. Podemos utilizar ela com o objeto **Barril\_Fogueira** .

Colocamos a luz dentro do objeto e mudamos a cor dessa luz para dar a impressão de um barril pegando fogo.



Lembre-se de colocar colisão no objeto e aplicar o *prefab*.

