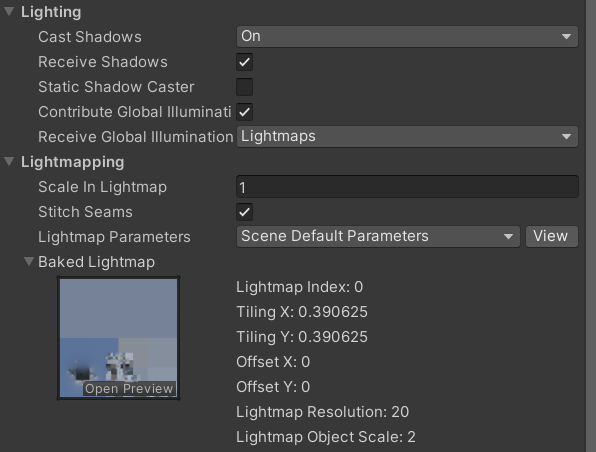
通过Window-Lighting-Rendering配置烘焙等光照选项。打开后，若缺少Lighting Settings则新建即可，一般和场景名相同。

在Mixed Lighting下启用全局光照；同时，对于场景中需要烘焙的光源，把它的Mode设置为Mixed。

对于物体而言，启用“Contribute Global Illumination”来将其纳入间接反射的贡献项。



对于动态物体，可以考虑使用光照探针技术，该部分之后再讨论。

这里的贴图是蓝色的，主要是因为天空盒占了很大一部分（作为间接光照中的环境光照存在）。

将前面的Light的Mode设置为Baked，可以把直接光也烘焙进贴图中，此时的贴图更亮一些：

