

Very Evil - Documentation

Création et utilisation des Skybox procédurales

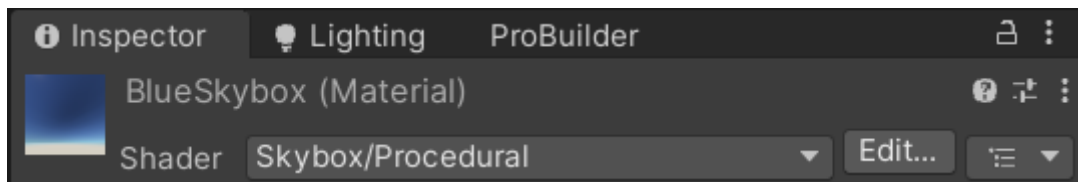
Ce document va rapidement expliquer comment créer et utiliser des **Skybox procédurales** dans des scènes au sein du moteur.

Même si ces Skybox restent **très limitées**, elles restent très utiles pour y instaurer une ambiance de base.

Création d'une Skybox procédurale

Dans Unity, rendez-vous dans le dossier à la racine du projet nommé **"Art"**, puis dans le dossier **"Skybox"**. Dans ce dernier, créez un **"Material"**, et donnez-lui un nom qui représentera bien votre type de Skybox.

Rendez-vous sur les propriétés de votre **"Material"** et changez son Shader (Information trouvable en haut de l'Inspector) par **"Skybox/Procedural"**.



Une fois le type de Shader modifié, vous avez à votre disposition plusieurs paramètres :

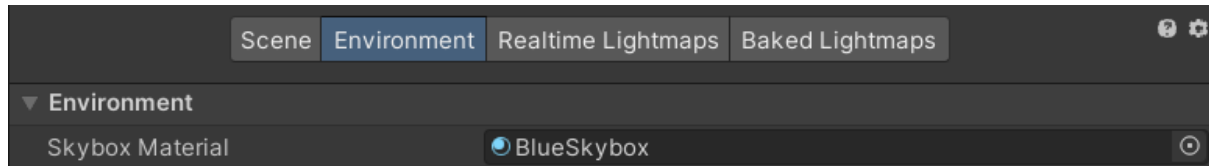
- **Sun** - Il est recommandé de laisser cette valeur à "High Quality".
 - **Sun Size**
 - **Sun Size Convergence**
 - **Atmosphere Thickness**
 - **Sky Tint**
 - **Ground**
 - **Exposure** - Il est recommandé de garder cette valeur à "0.8"
-

Utilisation d'une Skybox procédurale

Maintenant que votre Skybox Procédurale a été créée, rendez-vous dans la scène où vous voulez y appliquer votre nouvelle Skybox.

Ouvrez la fenêtre "**Lighting**" (trouvable dans "**Window**" > "**Rendering**" > "**Lighting**", ou avec les combinaisons des touches "**CTRL + 9**"). Une fois ouverte, rendez-vous dans la catégorie "**Environment**", puis renseignez votre nouvelle Skybox.

Et voilà, votre Skybox est censée être mise en place.



Dernière modification : 06 Février 2024 (Léo Griffoulière)