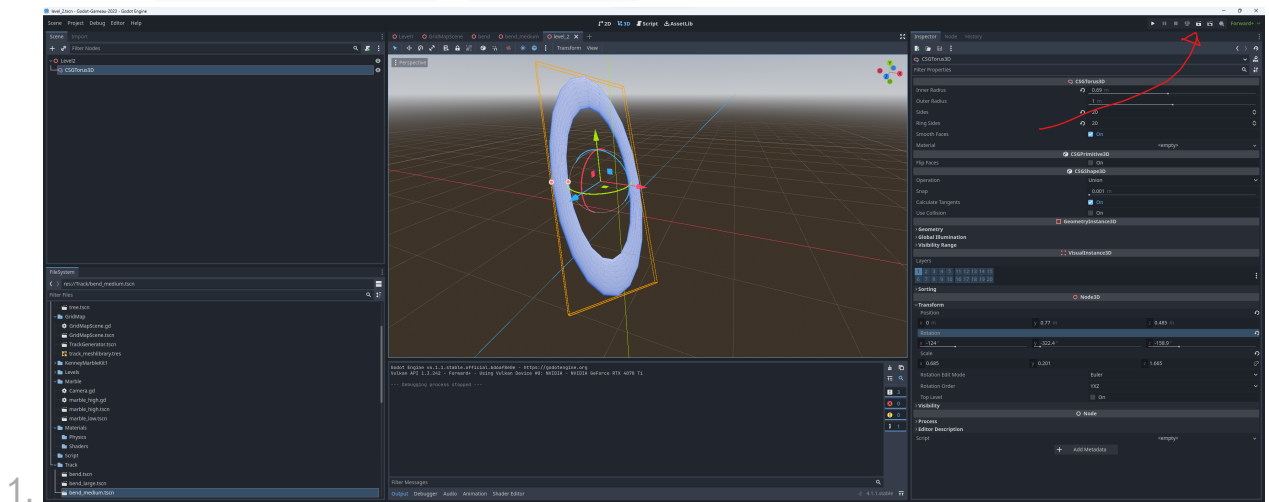


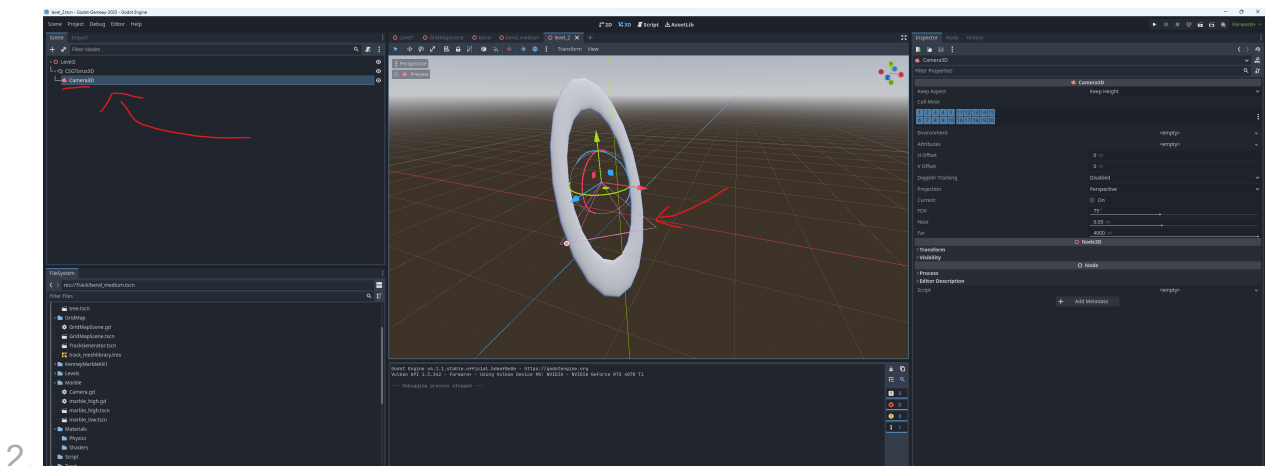
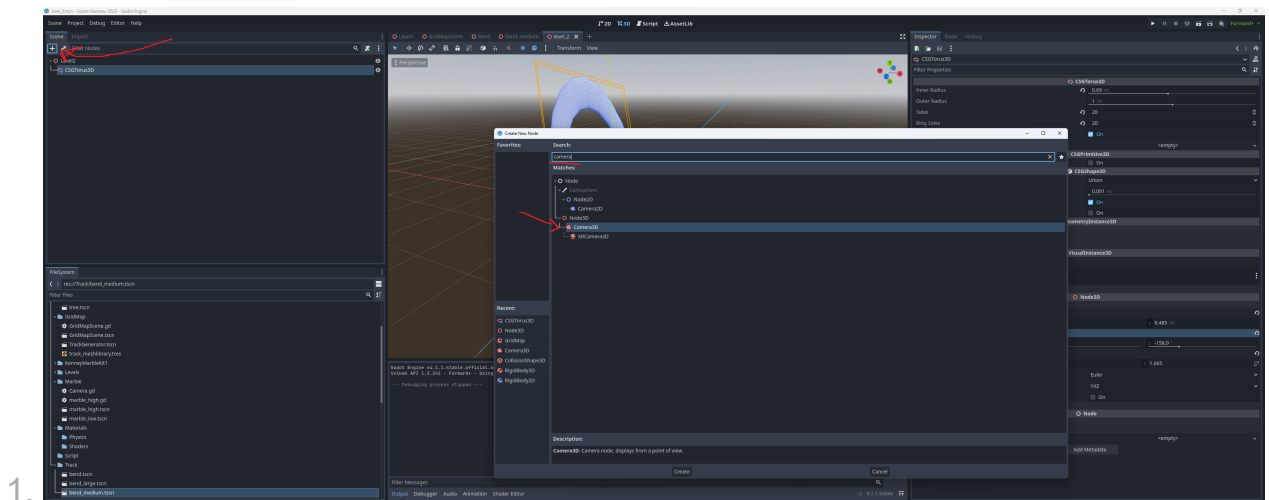
## 1. Cliquer sur jouer cette scène (Play Scene)



## 2. ⚠️ ⚠️ Écran vide 😞 😞 ???

Il faut ajouter une caméra 📷 à notre scène pour regarder notre monde.

## 3. Ajouter une Camera3D



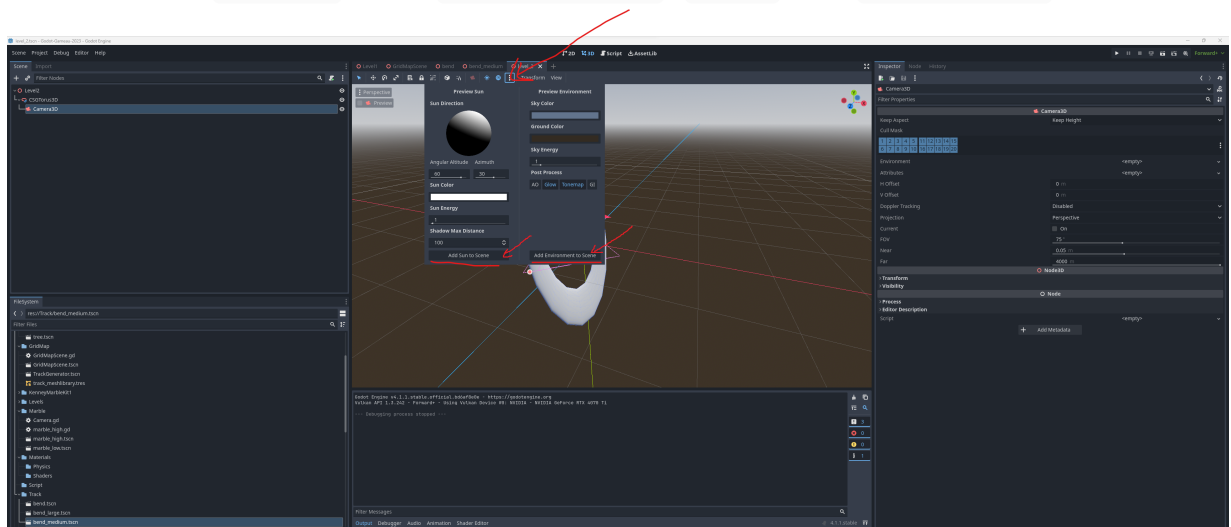
4. Cliquer sur **Play Scene** pour tester.

4.



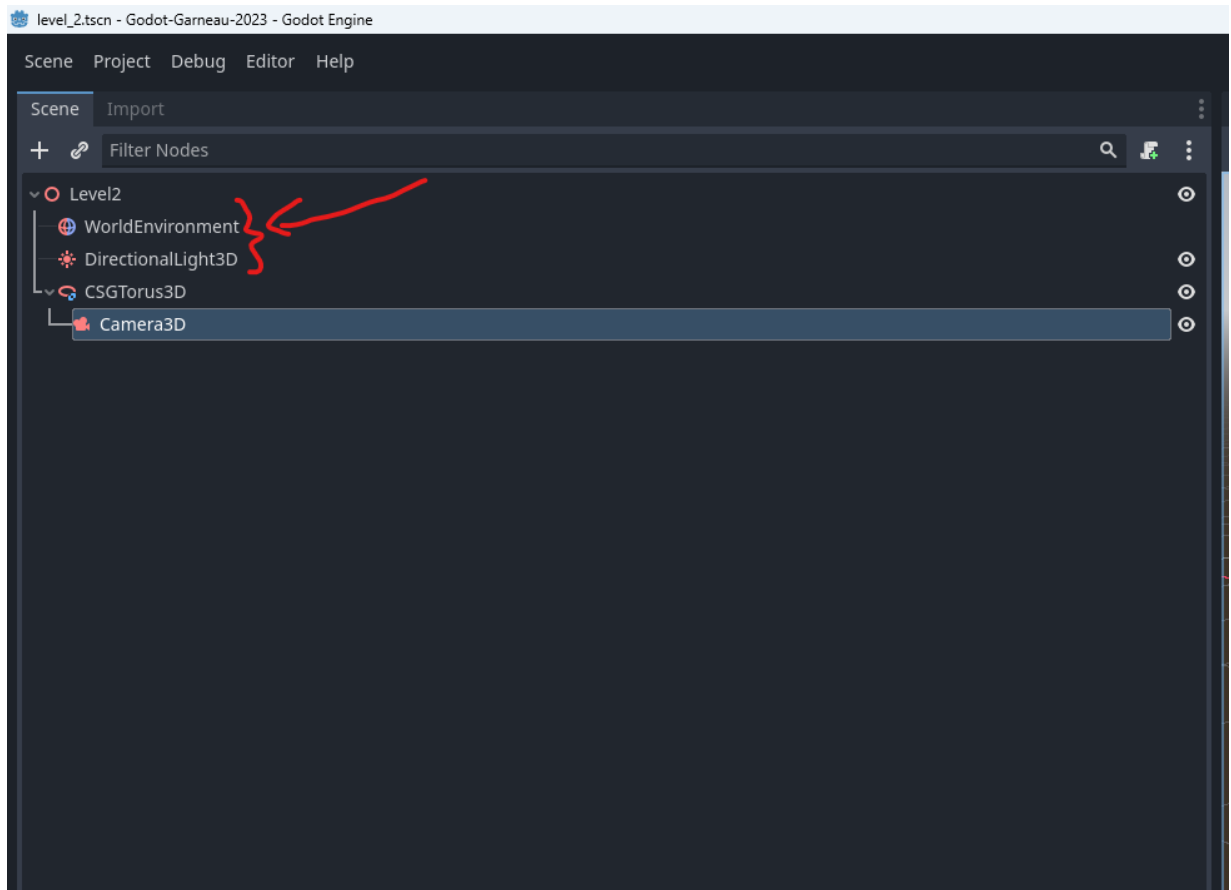
5. Hmm ! L'anneau est visible, mais le monde est tout gris ? Et la perspective est bizarre...

## 6. Il faut ajouter une lumière et un environnement (Light and Environment)



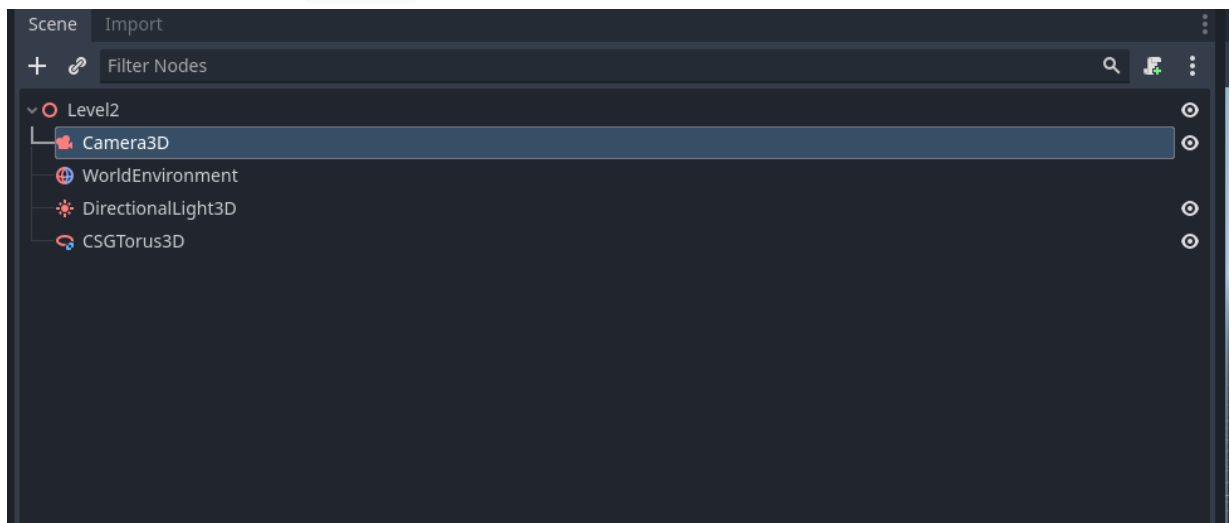
1.

## 2. Nous pouvons changer la couleur et l'intensité du soleil



3.

7. Zut ! la Caméra est enfant de mon donut (le `CSGTorus3D`), ce qui explique pourquoi sa perspective est bizarre.
8. Déplacer `Camera3D` dans la scène (en utilisant `click-drag`) pour que la Caméra hérite directement de la `racine`.



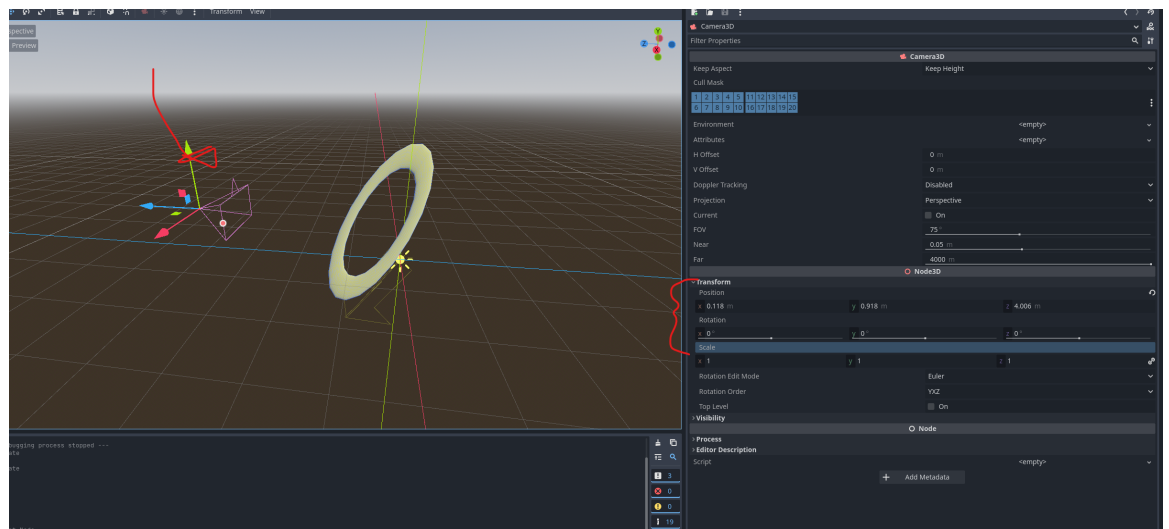
1.

2. Pointer la Caméra à notre objet

1. Sélectionner `Camera3D`

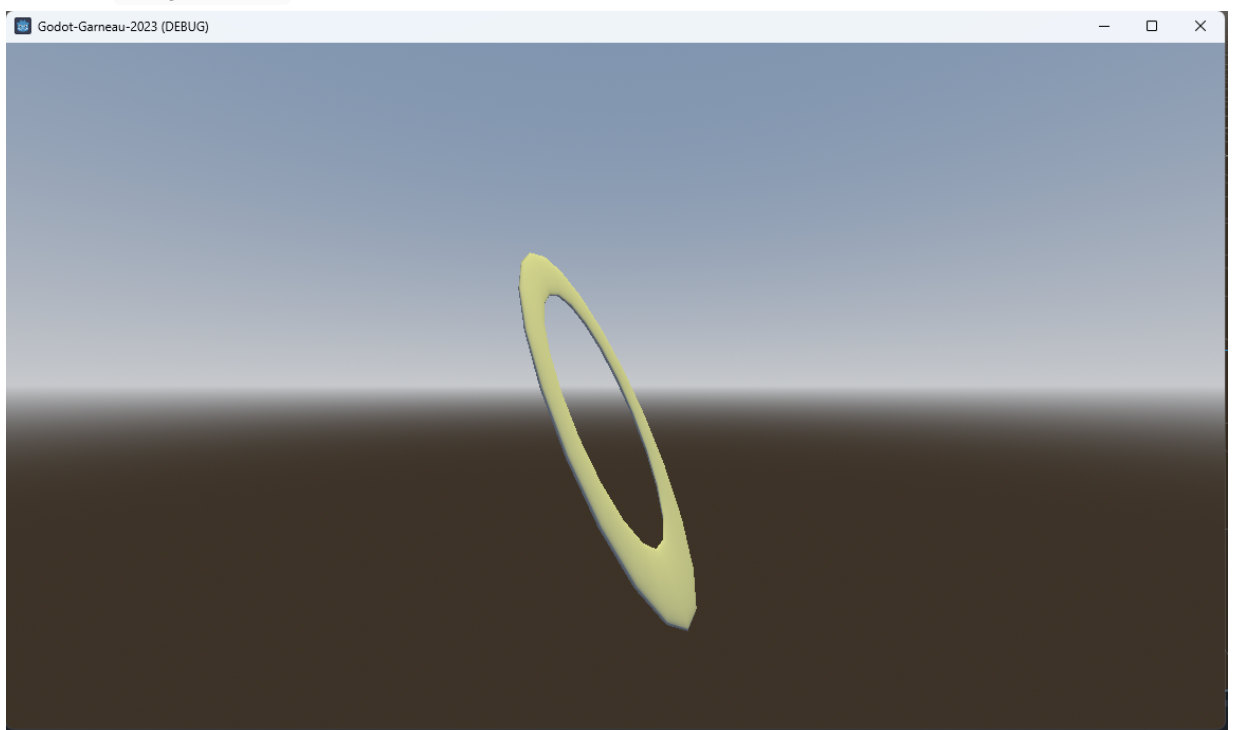
2. Les clés `W`, `E`, `R` permettent de déplacer, tourner et tailler les objets

3.



9. Cliquer sur Play Scene. 🎮 Lumière, Caméra, Action ! 🎬

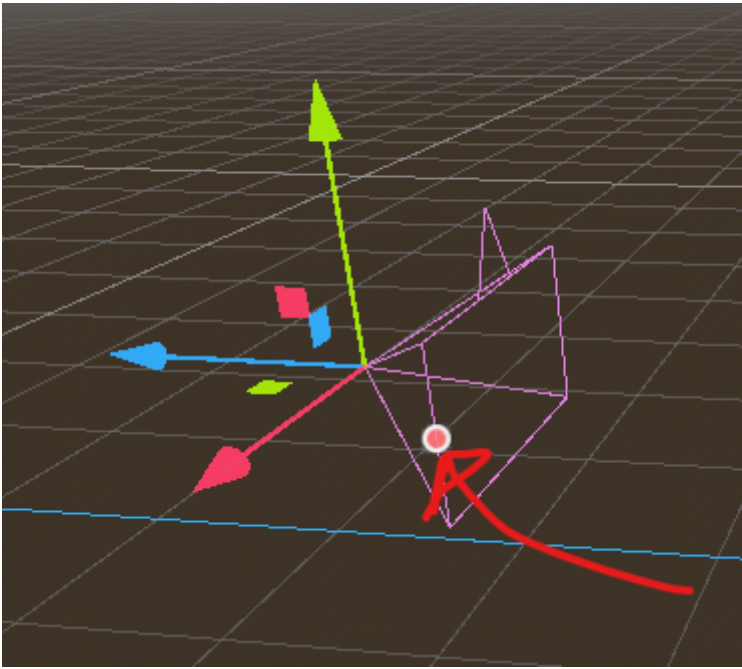
1.



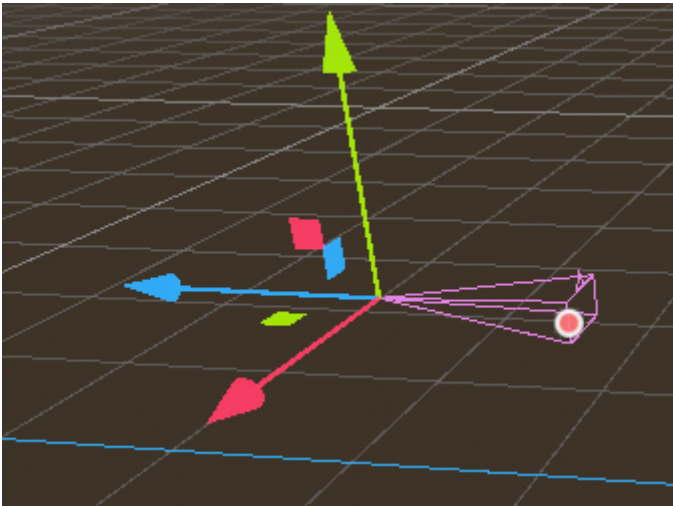
[Les Matériaux visuels](#)

Extra

Il y a un petit bouton sur la Caméra:



Quel est l'effet de modifier la position de ce point?



Nous avons créé une lumière directionnelle ( `DirectionalLight` ) une lumière puissante mais lointaine (comme un soleil!)

Il y aussi les `PointLight3D` et d'autres types de lumières.

Ajouter d'autres lumières à la scène et expérimenter avec les paramètres sur les lumières.

Favorites:

Search:

light

Matches:

- Node
    - CanvasItem
      - Node2D
        - Light2D
          - DirectionalLight2D
          - PointLight2D
          - LightOccluder2D
      - Node3D
        - VisualInstance3D
          - Light3D
            - DirectionalLight3D
            - OmniLight3D
            - SpotLight3D

