

 04

Equalização de Iluminação

Assim como numa câmera fotográfica, a Unreal permite que controlemos a entrada de luz para equalizar a proporção de claros e escuros na cena. Qual o parâmetro utilizado para alternar entre a correção fixa ou automática?

Seleciona uma alternativa

A O parâmetro é o 'Wireframe', que fica no View Mode de cada vista (viewport), que é o botão superior geralmente selecionado para 'Lit'.

B O parâmetro é o 'Exposure', que fica no View Mode de cada vista (viewport), que é o botão superior geralmente selecionado para 'Lit'.

C O parâmetro é o 'Lighting Only', que fica no View Mode de cada vista (viewport), que é o botão superior geralmente selecionado para 'Lit'.