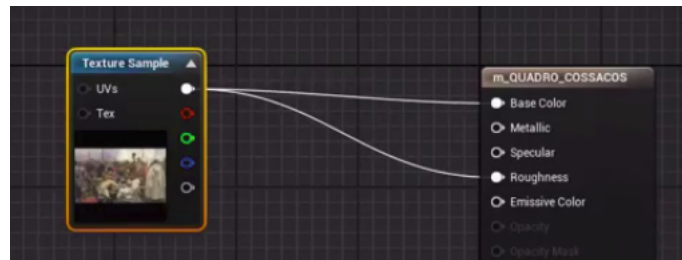


## Exposição

### Transcrição

Começaremos organizando os diversos objetos, texturas e materiais criados na pasta **Content**. Os objetos sinalizados pela cor **azul claro**, serão arrastados para a pasta "modelos". Os materiais sinalizados por **verde claro e escuro**, irão para "materiais". E as texturas sinalizadas com **vermelho**, serão arrastadas para a pasta "textura". Usaremos sempre a opção **Move Here**.

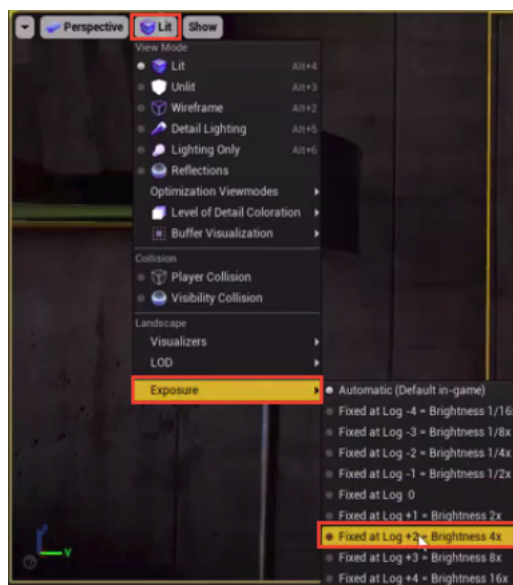
No quadro, poderemos dar um toque a mais na pintura: com o quadro selecionado, iremos em "Details > Materials > Element 0", clicaremos duas vezes no ícone da textura para abrir o **Blueprint**. Pegaremos a mesma conexão feita com o **Base Color**, e conectaremos ao **Roughness**. Clicaremos em "Save".



A Unreal usará as cores da própria textura no **Roughness**, deixando o quadro com uma aparência reflexiva. Clicaremos em "Save" para a configuração ser aplicada.

Voltaremos à pasta **Content**, e importaremos o modelo "mestre-yoda-busto.FBX" dentre os arquivos disponibilizados para o curso. Na janela de **FBX Import Options**, temos que desabilitar as opções **Skeletal Mesh**, **Auto Generate Collision**, **Generate Lightmap UVs**, **Combine Mashses**, **Import Material** e **Import Textures**. Com isso, clicaremos em "Import All".

O arquivo é composto por dois objetos, os quais selecionaremos e arrastaremos para a cena. Em "Details > Transform > Location" usaremos os valores **x: 0.0, y: 0.0, z: 0.0**. A localização do busto possui luminosidade baixa, o que é ruim por não conseguirmos ver os detalhes. Poderemos, então, ir em "Lit > Exposure > Fixed at Log +2 - Brightness 4x", aumentando a exposição de luz enquanto trabalhamos.



Trabalharemos primeiro no busto do **Mestre Yoda**. Como a cabeça utiliza basicamente os atributos de cor e *normal*, criaremos uma instância de "m0\_COR\_E\_NORMAL" chamada "m1\_yoda" e a arrastaremos para a cabeça.

Na pasta "Content > texturas", importaremos a textura "mestre-yoda-cabeca\_N.jpg", abriremos as configurações do "m1\_yoda" e em "normalmap" colocaremos a textura que acabamos de importar. Mudaremos o valor de "cor" para R: 0.151, G: 0.295, B: 0.179, e em "roughness" deixaremos 0.7. Clicaremos em "Save" para aplicar a modificação.



Para a base, usaremos materiais da própria Unreal. Em "Content > MobileStarterContent > Materials", arrastaremos os materiais "M\_Rock\_Basalt" e "M\_Wood\_Walnut" para "materiais", selecionando a opção "Copy Here". Na pasta "materiais", arrastaremos o "M\_Rock\_Basalt" para o totem da base, e o "M\_Wood\_Walnut" para a base que fica embaixo da cabeça. Usaremos o "Save All" para não perdermos as configurações.

Voltaremos para a posição salva 2 e tiraremos uma foto, em seguida executaremos o **Build** com o modo de qualidade **Production**. As sombras foram atualizadas, voltaremos à posição 2 e tiraremos outra foto para comparação.



Lembrando que o cenário está mais claro, já que mudamos a exposição da luz!