📸 ¿Qué es Auto Exposure en Unreal Engine?

Curso CIFO L’Hospitalet – Apuntes sobre Iluminación y Cámaras

# 📘 Definición

Auto Exposure (exposición automática), también conocido como Eye Adaptation, es una característica de Unreal Engine que ajusta dinámicamente la iluminación global de la escena dependiendo de lo que la cámara ve, simulando cómo el ojo humano se adapta a diferentes niveles de luz. Si entras en una habitación oscura desde un exterior brillante, el entorno se ajustará para que se vea gradualmente más claro.

# 🔍 Características principales

* - Simula la adaptación visual humana a los cambios de iluminación.
* - Se configura desde un volumen de Post Process o desde la cámara.
* - Afecta a toda la escena si no está limitado a una región específica.

# ⚙ Parámetros clave en el Post Process Volume

* - Min Brightness y Max Brightness: Define el rango de exposición permitido.
* - Exposure Compensation: Ajuste manual para aclarar u oscurecer la escena.
* - Metering Mode: Define cómo se mide la luz (promedio, centro, etc.).

# 🛠 Consejos útiles

- Para escenas con iluminación controlada (como juegos cinematográficos), conviene desactivarlo y usar una exposición fija.  
- Para juegos con transiciones entre exteriores e interiores, mantenerlo activado puede mejorar la inmersión.  
- Se puede desactivar en el Post Process Volume: marcar 'Infinite Extent (Unbound)' y configurar el modo manual.

# 📌 En resumen

Auto Exposure permite ajustar dinámicamente la iluminación para simular cómo nuestros ojos se adaptan a entornos oscuros o brillantes. Su uso adecuado puede mejorar notablemente la inmersión visual en escenas cambiantes.