

## MÓD 10 - Aula 03 - Névoa (Next)

### 1 Preparando o Modelo para Render de Teste

Configure o Render Settings para um Render Teste

Diminua a resolução da imagem Na Aba Render Output

Ligue o OverrideMaterial

No Render Parameters coloque o valor de 0,05 no Noise Limit

Diminua o Subdivs do Light Cache para 500

### 2 Configurações de Névoa (Aerial Perspective)

No Render Settings temos a aba Volumetric Environment (ligue essa função)

Coloque como tipo - Aerial perspective

Desligue a função "Affect Background" para que você possa ver o fundo

Isso porque usamos o HDRI, do contrário ele vai considerar como "Sunlight" a luz do sol para fazer o efeito da névoa

Configurações da Aula

Visibility Range (m) 600

Atmosphere Height (m) 10

Inscattered Light Mult. 10

### 2 Configurações de Névoa (Environment Fog)

No Render Settings temos a aba Volumetric Environment (ligue essa função)

Coloque como tipo - Environment Fog

Configurações da Aula

Na cor do campo Emission coloque uma tonalidade parecida com a do céu

Emission Multiplier 5

Distance 2500

Height 250

É extremamente necessário que você faça teste para verificar o efeito no projeto

Existem mudanças de angulo da câmera e altura que variam caso a caso.

Portanto antes do render final faça testes para aproximar do efeito que faça sentido com a sua composição de cena

#### OBS

Ao aplicar o efeito da névoa, tanto usando a perspectiva aerea ou o fog coloque a volumetria do entorno de forma bem detalhada (de preferencia com proxys para não pesar o arquivo)

#### OBS 2

Teste a aplicação do efeito da névoa no exemplo da casa testando as configurações descritas no mapa mental

#### Exercício

# MÓD 10 - Aula 03 - Névoa (Next)

## 1. Preparando o Modelo para Render de Teste

1.1. Configure o Render Settings para um Render Teste

1.1.1. Diminua a resolução da imagem Na Aba Render Output

1.1.2. Ligue o OverrideMaterial

1.1.3. No Render Parameters coloque o valor de 0,05 no Noise Limit

1.1.4. Diminua o Subdivs do Light Cache para 500

## 2. Configurações de Névoa (Aerial Perspective)

2.1. No Render Settings temos a aba Volumetric Enviroment (ligue essa função)

2.1.1. Coloque como tipo - Aerial perspective

2.2. Desligue a função "Affect Background" para que você possa ver o fundo

2.2.1. Isso porque usamos o HDRI, do contrário ele vai considerar como "Sunlight" a luz do sol para fazer o efeito da névoa

2.3. Configurações da Aula

2.3.1. Visibility Range (m)

2.3.1.1. 600

2.3.2. Atmosphere Height (m)

2.3.2.1. 10

2.3.3. Inscattered Light Mult.

2.3.3.1. 10

## 3. Configurações de Névoa (Enviroment Fog)

3.1. No Render Settings temos a aba Volumetric Enviroment (ligue essa função)

3.1.1. Coloque como tipo - Environment Fog

3.2. Configurações da Aula

3.2.1. Na cor do campo Emission coloque uma tonalidade parecida

com a do céu

### 3.2.2. Emission Multiplier

#### 3.2.2.1. 5

### 3.2.3. Distance

#### 3.2.3.1. 2500

### 3.2.4. Height

#### 3.2.4.1. 250

## 4. OBS

4.1. É extremamente necessário que você faça teste para verificar o efeito no projeto

4.2. Existem mudanças de angulo da câmera e altura que variam caso a caso.

4.3. Portanto antes do render final faça testes para aproximar do efeito que faça sentido com a sua composição de cena

## 5. OBS 2

5.1. Ao aplicar o efeito da névoa, tanto usando a perspectiva aerea ou o fog coloque a volumetria do entorno de forma bem detalhada (de preferencia com proxys para não pesar o arquivo)

## 6. Exercício

6.1. Teste a aplicação do efeito da névoa no exemplo da casa testando as configurações descritas no mapa mental