

MÓD 10 - Aula 02 - Desfoque de Fundo

1 O que é o Desfoque de Fundo (DOF)

Simulação da lente da câmera onde existe um objeto em destaque e o restante fica "desfocado"

2 Preparando o Modelo para Render de Teste

Certifique que sua modelagem esteja com os grupos e componentes corretamente

Faça uma cena com algum objeto em destaque

Configure o Render Settings para um Render Teste

Diminua a resolução da imagem Na Aba Render Output

Ligue o OverrideMaterial

No Raytracecoloque o valor de 0,05 no NoiseLimit

Diminua o Subdivs do Light Cache para 500

3 Como aplicar o DOF - VERSÃO 3.6

No Asset Editor clique na Aba Camera

Ligue o "Depth of Field"

Clique no ícone de foco do "Focus Source"

Em seguida clique no objeto da sua cena que você queira colocar em destaque

Mantenha sempre valores de 0,20 a 0,60

Você pode escolher o foco, tanto para um plano mais atrás, quanto um objeto em primeiro plano

3 Como aplicar o DOF - VERSÃO 3.4

No Asset Editor clique na Aba Camera

Ligue o "Depth of Field"

Clique no ícone de foco do "Focus Source"

Em seguida clique no objeto da sua cena que você queira colocar em destaque

Para que o ambiente ao redor fique mais desfocado aumente o valor do DEFOCUS

Para melhores resultados fique dentro de valores no DEFOCUS como 0,2 (para um entorno mais nítido e 0,4 para um entorno mais desfocado)

Você pode escolher o foco, tanto para um plano mais atrás, quanto um objeto em primeiro plano

4 ⚠️ OBS

Você deverá sempre renderizar cena a cena quando aplicar esse efeito, ele está conectado a um ponto focal específico (que você determinou com o pick point) portanto a cena não pode mudar

📝 Exercício

No modelo da casa, faça 2 cenas configurando o DOF

Uma com foco em algum objeto da mesa de centro

Uma com foco em algum móvel mais distante

MÓD 10 - Aula 02 - Desfoque de Fundo

1. O que é o Desfoque de Fundo (DOF)

1.1. Simulação da lente da câmera onde existe um objeto em destaque e o restante fica "desfocado"

2. Preparando o Modelo para Render de Teste

2.1. Certifique que sua modelagem esteja com os grupos e componentes corretamente

2.2. Faça uma cena com algum objeto em destaque

2.3. Configure o Render Settings para um Render Teste

2.3.1. Diminua a resolução da imagem Na Aba Render Output

2.3.2. Ligue o OverrideMaterial

2.3.3. No Raytracecoloque o valor de 0,05 no NoiseLimit

2.3.4. Diminua o Subdivs do Light Cache para 500

3. Como aplicar o DOF - VERSÃO 3.6

3.1. No Asset Editor clique na Aba Camera

3.2. Ligue o "Depth of Field"

3.3. Clique no ícone de foco do "Focus Source"

3.3.1. Em seguida clique no objeto da sua cena que você queira colocar em destaque

3.3.2. Mantenha sempre valores de 0,20 a 0,60

3.4. Você pode escolher o foco, tanto para um plano mais atrás, quanto um objeto em primeiro plano

4. Como aplicar o DOF - VERSÃO 3.4

4.1. No Asset Editor clique na Aba Camera

4.2. Ligue o "Depth of Field"

4.3. Clique no ícone de foco do "Focus Source"

4.3.1. Em seguida clique no objeto da sua cena que você queira colocar em destaque

4.3.2. Para que o ambiente ao redor fique mais desfocado aumente

o valor do DEFOCUS

4.3.3. Para melhores resultados fique dentro de valores no DEFOCUS como 0,2 (para um entorno mais nítido e 0,4 para um entorno mais desfocado)

4.4. Você pode escolher o foco, tanto para um plano mais atrás, quanto um objeto em primeiro plano

5. OBS

5.1. Você deverá sempre renderizar cena a cena quando aplicar esse efeito, ele está conectado a um ponto focal específico (que você determinou com o pick point) portanto a cena não pode mudar

6. Exercício

6.1. No modelo da casa , faça 2 cenas configurando o DOF

6.1.1. Uma com foco em algum objeto da mesa de centro

6.1.2. Uma com foco em algum móvel mais distante