

MÓD 10 - Aula 03 - Névoa

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 Raytrace coloque o valor de 0,05 no NoiseLimit

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

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

Configurações da Aula	Emission Multiplier	5
	Distance	2500
	Height	250

⚠ OBS

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 sentindo com a sua composição de cena

⚠ OBS 2

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)

📝 Exercício

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

MÓD 10 - Aula 03 - Névoa

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 Raytrace coloque o valor de 0,05 no NoiseLimit

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 Environment (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 (Environment Fog)

3.1. No Render Settings temos a aba Volumetric Environment (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 sentindo 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