

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 Raytracelooke 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