

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

3 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