

Capítulo 14

Configurações do ambiente

Neste capítulo abordaremos algumas configurações e efeitos do cenário do Blender. Como as possibilidades da cor de fundo do ambiente e de outros efeitos comuns. Todas estas configurações são feitas utilizando-se o painel denominado *World Buttons*, o qual pode ser acessado pela tecla *F8* (Figura 14.1).

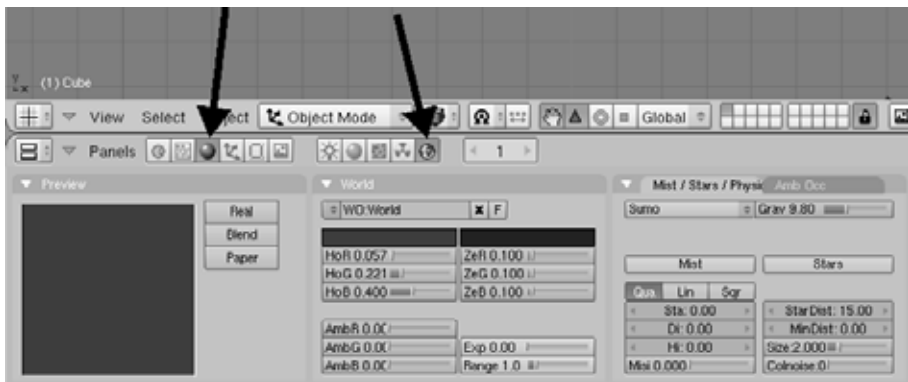


Figura 14.1 – World Buttons.

14.1 Mist

Com este efeito é possível simular o ambiente de uma neblina em nossa cena (Figura 14.2).

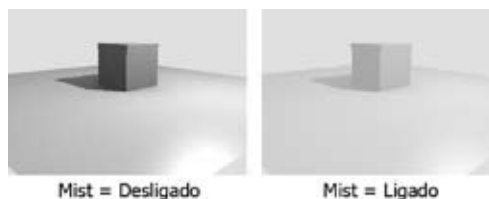


Figura 14.2 – Exemplo de neblina.

Para acioná-lo, devemos ir ao *World Buttons*, dentro da área de *Shading*. Nesse menu encontramos uma aba chamada de *Myst/Stars/Physics*. Ligue a opção *MIST* para que a neblina apareça no Render (Figura 14.3).

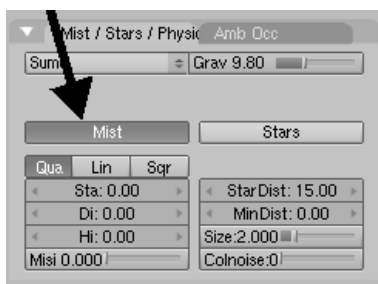


Figura 14.3 – Opção Mist.

Depois que o botão *Mist* for acionado, a neblina ficará com a intensidade máxima. Assim sendo, ao renderizar a cena não veremos nada, sendo necessário configurar o efeito *Mist*. Para tanto, temos os seguintes botões de configuração:

- **Sta**: Distância em que começa o *Mist*, contada a partir da câmera. Para começar o *Mist*, você pode configurar esse parâmetro como sendo 1, no mínimo. Assim, teremos uma distância mínima entre a câmera e o início da neblina. Claro que esse valor pode variar dependendo da escala dos objetos ou o efeito desejado.
- **Di**: Profundidade do *Mist*. Esta é a distância máxima em que o *Mist* atinge. Tal distância começa a ser contada do ponto em que o efeito teve início e foi configurado com o parâmetro *Sta*. Na Figura 14.4 temos uma representação dessas distâncias, o *Mist* sempre ocorre entre as distâncias especificadas no *Sta* e *Di*. Neste parâmetro é interessante atribuir valores mais altos, em relação aos valores configurados no *Sta*. Por exemplo: se no *Sta* você determinou o valor 1 no *Di* determine 20. Com tais valores já teremos uma neblina bem-distribuída. Claro que o valor do *Di* pode variar dependendo da escala dos objetos e do efeito desejado com a neblina.

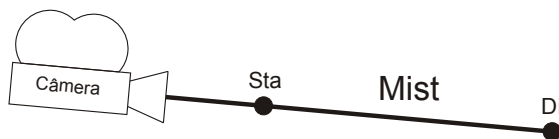


Figura 14.4 – Distância do Mist.

- **Qua/Lin/Sqr**: Tipos diferentes de progressão para o efeito. Com o *Qua* acionado temos uma concentração maior do efeito *Mist* na parte posterior da neblina. Já com o *Sqr*, temos o efeito inverso, em que a parte com maior concentração do *Mist* fica no início da neblina. Com o *Lin*, a progressão do *Mist* é linear, ou seja, ela começa com uma pequena intensidade e vai gradativamente aumentando até o final do *Mist*. Essa diferença só fica clara quando os valores do *Sta* e *Di* estiverem próximos, pois, quando os valores estão afastados, criam uma distância muito grande para o *Mist* o efeito fica muito suave.

- **Hi:** Diminui a intensidade do Mist em pontos mais altos da cena. O valor que deve ser especificado é uma porcentagem. Quanto menor for o valor, mais “rasteira” será a neblina. Por exemplo: com um valor de 0.2 teremos uma intensidade mais acentuada na parte inferior da neblina.
- **Misi:** Intensidade do Mist. Esse parâmetro inicialmente está configurado como sendo igual a zero. Quanto maior for o valor, mais forte é a neblina e menos visíveis ficam os objetos.

Dica: Caso fique mais fácil configurar a cena, é possível exibir os limites em que o Mist será criado a partir da câmera. Selecione a câmera ativa e vá até o painel *Editing*. Lá teremos as opções de edição para a câmera, acione o botão *Mist* e uma linha mostrando as distâncias inicial e final do Mist vai aparecer saindo da câmera. Altere os valores de *Sta* e *Di* para alterar o comprimento dessa linha.

Podemos aplicar texturas no Mist para fazer com que ele tenha um aspecto mais irregular. No menu *Texture and Input* selecione um canal de texturas e clique no botão *Add New* (Figura 14.5).

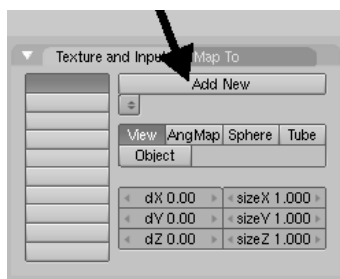


Figura 14.5 – Textura no Mist.

Depois, clique no botão de texturas e acione a opção *World*, para que a textura seja aplicada no Mist. Escolha o tipo de textura desejada usando o seletor. Por exemplo: se escolhermos *Clouds*, teremos o efeito na neblina mostrado na Figura 14.6.

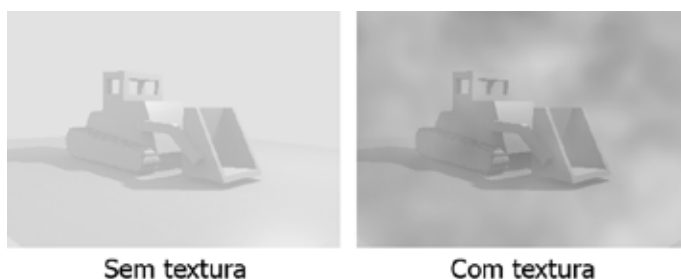


Figura 14.6 – Exemplo de aplicação da neblina.

14.2 Stars

Com esse efeito, podemos simular estrelas no *Background* do Render e ativá-lo no mesmo menu do *Mist*, pressionando o botão *Stars*. Podemos configurar a aparência das estrelas com os seguintes parâmetros:

- **StarDist**: Distância máxima entre as estrelas.
- **MinDist**: Distância mínima entre as estrelas.
- **Size**: Tamanho médio das estrelas.
- **Colnoise**: Fator que deixa a cor das estrelas aleatória.

Mude a cor de fundo do *Background* para preto e tenha um efeito de céu estrelado (Figura 14.7).

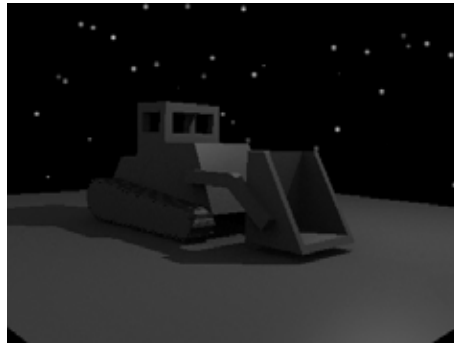


Figura 14.7 – Exemplo de céu estrelado no Render.

14.3 Cor de fundo

É possível fazermos alterações na cor de fundo da imagem como já o fizemos em alguns exercícios ao longo do livro, mas, além de simplesmente alterar a cor do fundo, podemos aplicar gradientes. No painel *World Buttons*, à esquerda, estão as opções que controlam a cor de fundo.

Veja que nestas opções há três botões que controlam como será a cor utilizada para o fundo da imagem que são *Real*, *Blend* e *Paper*. Com tais opções, pode-se alterar a distribuição das cores no fundo do ambiente. Para alterar tais cores utilizamos três configurações de cores, que são as cores do horizonte, zênite e ambiente, conforme mostra a Figura 14.8.



Figura 14.8 – Cores do ambiente.

Essas cores aparecem somente quando renderizamos a nossa cena. Para controlar a cor geral dos objetos na cena, utilize sempre a cor do tipo ambiente, pois ela pode determinar a tonalidade geral da iluminação que os objetos da cena estão recebendo.