

PEDAGOGICKÝ SEMINÁR

Svietenie a integrácia CGI do fotografie

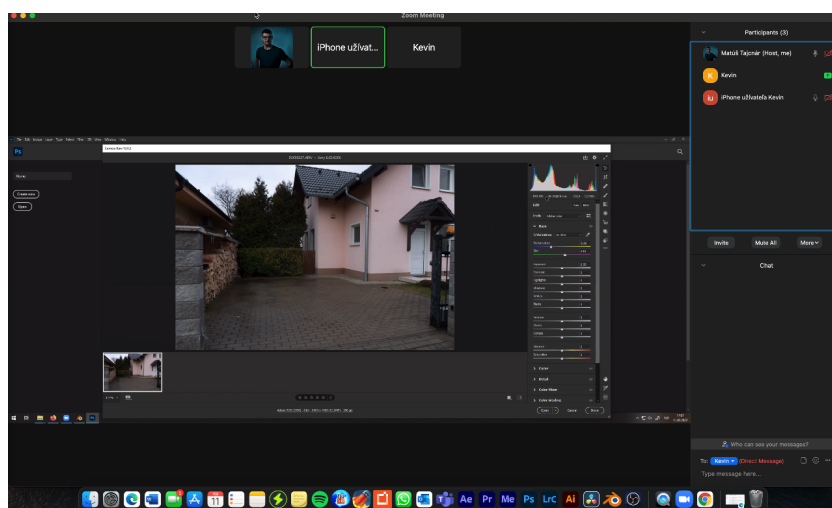
Autor: Kevin Šimko

Účastník: Matúš Tajcnár

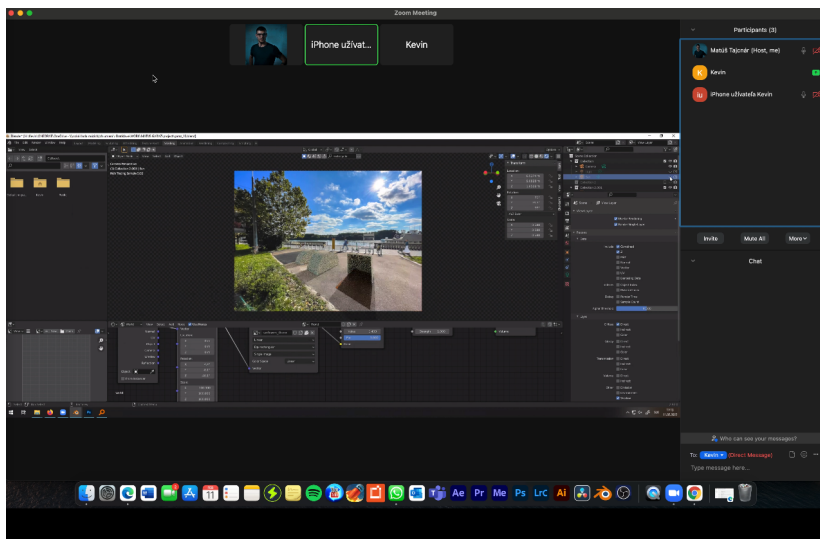
Téma: Svietenie a integrácia CGI do fotografie

Popis práce:

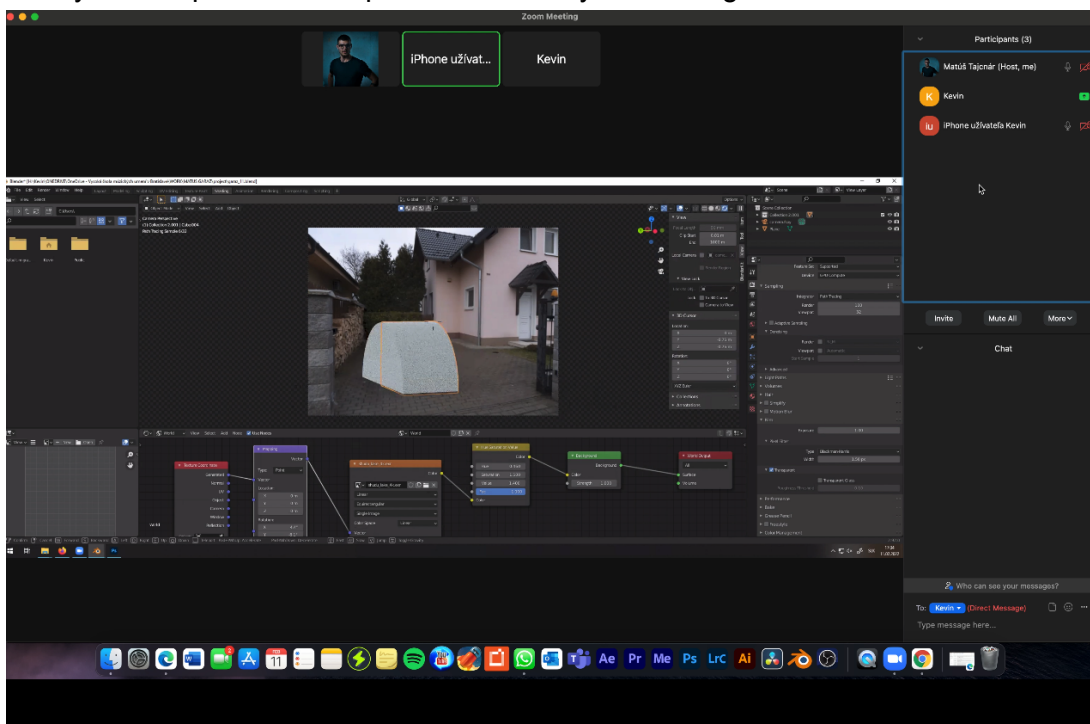
Jednoduchá interpretácia základov a začiatocnícke postupy v oblasti 3D a 2D grafiky. Vysvetlený postup sa začal od úplných základov, a cieľom bolo od prvého bodu dostať výsledok až do posledného bodu finálneho obrazu a samotný export. Plánovaný výstup mal byť vyhotovený do fotografie s difúznym osvetlením exteriéru z oblohy.



Pre používanie správnej mierky objektu a zasadenia je potrebné určiť si a odmerať objekty už pred samotným natáčaním/fotením, ak chceme skutočne poznať číselné hodnoty a parametre v hĺbke.



Ak údaje z prostredia nemáme, potrebujeme sa orientovať pomocou priestoru perspektívy a mierky si určiť podľa hrán a plôch umiestnených na fotografií.



Pre bežné potreby svietenia v exteriéri používame mapy HDRI, ktoré sú kľúčové a zásadné pre dosiahnutie rovnomerného ambientného osvetlenia a vytvorenia prvotnej základnej atmosféry scény. Objekt s potrebnými materiálmi je pripravený na finalizáciu a pre export sú podstatné nastavenie rozlíšenia a výstupného vzorkovania. Pri zasadení do scény je potrebné si všimnúť všetky odrazy, tieňe a ďalšie svetelné javy, ktoré nám objekt v scéne osvetľujú alebo pohlcujú alebo interagujú.

