

Matching the Picture

Gestern Nacht ein wenig Bilder kochen. Die Zutaten: Ein Landschaftsbild aus dem Archiv, 10 Minuten um irgendwas schnell in 3D zusammen zu schrauben, und dann trial and error. Eigentlich ist es ja gar nicht so schwer, das einzig nervige ist das Ausbalancieren der Perspektive. Aber es gibt ja Hilfen.

Als erstes eine Plane als Bodenplatte, die man ungefähr nach Daumen und Augenmaß auf eine Länge bringt, die man ähnlich der des Bodens im Bild empfindet. Die Plane selbst stellt man auf Wireframe, damit man auch durchsehen kann.

Der Perspektiven-Viewport wird schnell mit dem Photo als Hintergrund versehen und schon schlenkert man das 3D Teil fröhlich in den richtigen Winkel. Ungefähr zumindest. Trial and Error eben.

Wenns mal dann so halbwegs zu passen scheint, schnell noch das Licht. Augen zukneifen und das Photo mal zu richtig unter die Lupe nehmen: dort sieht man die Schatten, und seien sie noch so sanft in der Umgebung, auf Dingen, etc. Gedanklich vervollständigt man diese mit einer Linie wo den ungefähr die Lichtquelle sein kann. Trial and Error.

Ganz wichtig ist natürlich auch die Farbe des Lichts, und die Verwenung eines Skylights plus Global Illumination, damit sich die Objekte auch selbst abschatten. Das ist das echt. Quasi.

Zu guter letzt bekommt die Boden-Plane noch ein "Matte/Shadow" Material verpasst, und wer ganz fleissig sein möchte, der stellt die Schattenfarbe hier auch noch ganz klein wenig um. Im Gras, zum Beispiel, ist ein dunkles Grün / Anthrazit doch viel passender. Na dann, los, los! Matching the Picture!