

2D předlohy

Základní doporučení

- předlohy vždy snímáme včetně okrajů
- přikládáme kolorimetrickou tabulku
- využíváme stálá světla
- snažíme se dosáhnout rovnoměrného rozptýleného světla bez ostrých přechodů v celé ploše předlohy

Materiály

- lesklé (křída, olej, předloha za sklem...)
- matné
- kombinace se 3D (např. olej ve vyřezávaném zlaceném rámu)

Lesklé předlohy

- U lesklých 2D předloh platí stejná poučka o skupině úhlů odrazu jako u kovových, nebo lakovaných pt.
- Světlené zdroje proto musíme umístit mimo skupinu úhlů odrazu – tedy do boku.
- Přesný úhel světelného zdroje vůči předloze závisí na vzdálenosti fotoaparátu od předlohy a na použitém ohnisku objektivu – nejprve tedy komponujeme předlohu vůči fotoaparátu a pak upravujeme svícení.
- Čím širší ohnisko obj., tím širší je také skupina úhlů odrazu – pokud je to tedy možné, užíváme delší ohniska a stojíme ve větší vzdálenosti od předlohy – je to snadnější pro rozestavení světla.
- Širší ohniska užíváme v případě, že nemáme možnost dostatečného odstupu od předlohy.
- V případě, že máme naopak málo místa na stranách na umístění zdroje osvětlení, použijeme už zmíněné delší ohnisko obj. a fotografujeme z větší vzdálenosti.
- Světelný zdroj umístěný příliš blízko předlohy v příliš ostrém úhlu může vytvořit nerovnoměrné nasvícení (přepálené strany a tmavý střed), osvětlení proto musíme umístit tak daleko, abychom získali nasvícení rovnoměrné.

Polarizační filtry

- V případě, že nemáme možnost upravit vzdálenost fotoaparátu nebo světel vůči předloze – použijeme polarizační filtry na objektiv a světelné zdroje.
- Polarizační filtry na světla mohou být náchylné na teplo vyzařované zdrojem!

2D předloha v kombinaci se 3D

- V tomto případě pořizujeme správně nasvícený snímek pro 2D předlohu a zvlášť pro 3D objekt (např.rám).
- Snímky pak spojujeme v rámci softwarové postprodukce.
- Tento přístup nám dovoluje získat rychle a jednoduše výsledek v odpovídající kvalitě pro oba materiály.