



Scènefotografie

Tips en trucs

Picario scènefotografie tips en trucs

Vereisten voor het maken van een goede foto, voor het visualiseren en genereren van fotorealistische afbeeldingen van hoge kwaliteit.

De Picario-software maakt gebruik van jouw eigen foto's om oneindig veel variaties dynamisch te genereren. Foto's hoeven niet een voor een bewerkt te worden met programma's als Photoshop. Alles wat je moet doen, is ons een geschikte foto aan te leveren. We maken je foto klaar voor bewerking zodat jij en je klanten oneindig veel kleur- en textuurveranderingen kunnen maken, gebaseerd op de originele foto. Om een levensechte visualisatie te kunnen bereiken, moeten de foto's voldoen aan bepaalde eisen. Niet elke foto zal voor een goed eindresultaat zorgen. Wat maakt een foto geschikt om bewerkt en gebruikt te worden door Picario? Dit document geeft je de aanwijzingen en tips om een geschikte foto aan te bieden, zodat je fotorealistische afbeeldingen van hoge kwaliteit kan visualiseren en genereren die voor verschillende kanalen gebruikt kunnen worden.

Inhoudsopgave

De sleutel voor het genereren en visualiseren van goede afbeeldingen is een goede foto. Voordat je Picario jouw foto's aanbiedt, moet je bepaalde vereisten in gedachte houden. Als je rekening houdt met onderstaande punten, kan je ons een goede foto aanbieden. Deze specifieke punten worden verder uitgelegd in onderstaande hoofdstukken.

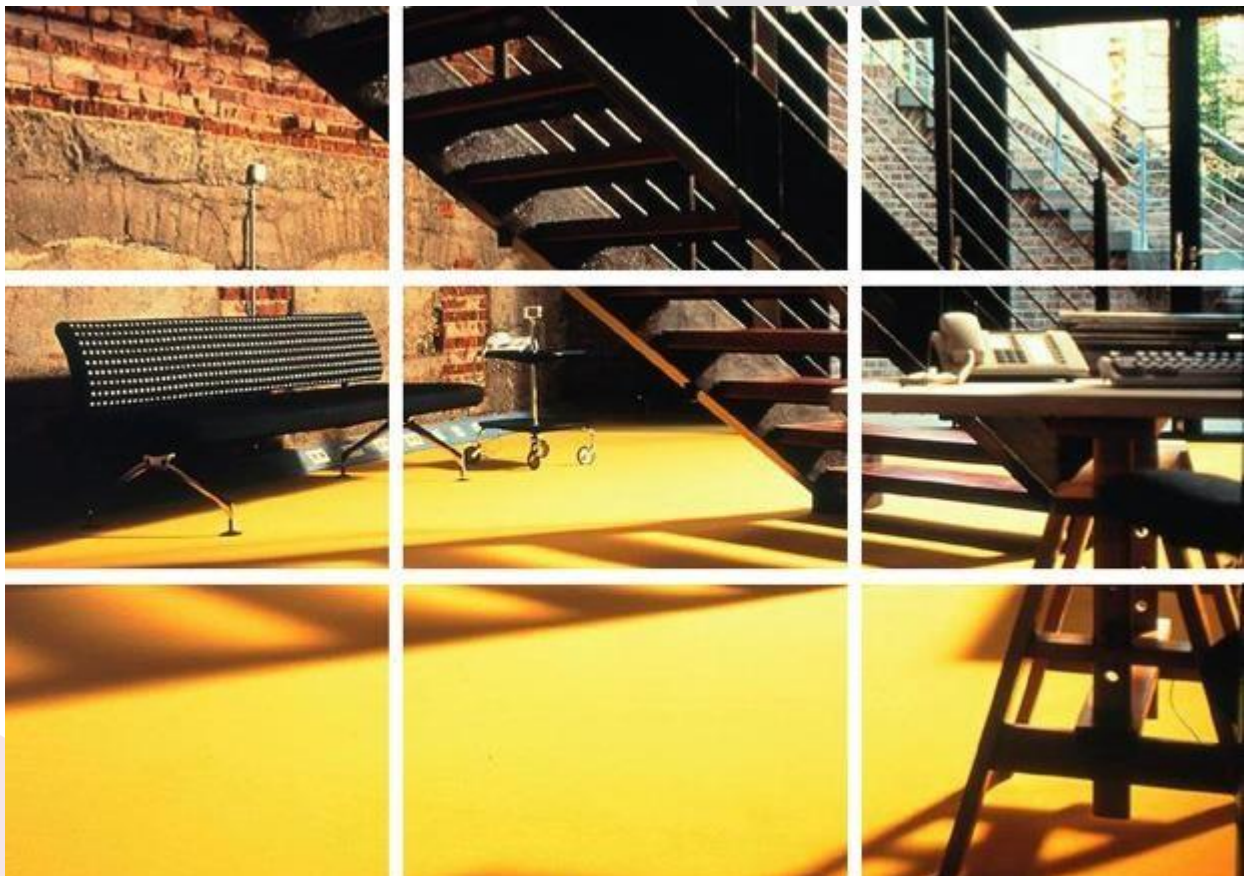
| | |
|--|----|
| Inhoudsopgave..... | 3 |
| Compositie | 4 |
| Kies zachte kleuren voor objecten en oppervlaktes..... | 6 |
| Specifieke materialen visualiseren..... | 10 |
| Transparantie | 11 |
| Checklist..... | 14 |

Compositie

Compositie is een belangrijke regel voor het selecteren of maken van een goede foto. Een welbekende regel is de regel van derden. Stel je een boter-kaas-en-eierenveld voor over de foto. De foto is nu ingedeeld in negen gelijke delen door twee gelijkmatig verspreide horizontale lijnen en twee gelijkmatig verspreide verticale lijnen. Probeer het onderwerp te plaatsen langs een van de denkbeeldige lijnen die het scherm verdelen. Fotografen, artiesten en ontwerpers stellen dat een onderwerp uitlijnen langs een van de denkbeeldige lijnen meer spanning, energie en interesse creëert in de compositie. Het belangrijkste doel is mensen te ontmoedigen om het onderwerp in het midden van de foto te plaatsen.

Uiteraard zijn er altijd uitzonderingen op deze regel. Productfoto's van een enkel object worden bijvoorbeeld vaak gecentreerd en afgebeeld tegen een volledige witte achtergrond. Deze foto's kunnen uitstekend zijn voor online winkels.

Afleidende achtergronden moeten worden voorkomen. Je wil niet dat het onderwerp waar de foto om draait, moet concurreren met andere delen van de foto. De compositie is er vaak op gericht om de zichtbaarheid van het product in kwestie te optimaliseren. Dat betekent dat de onderdelen die jij en je klanten aan zullen gaan passen het aandachtspunt moeten zijn. Neem eens een kijk in tijdschriften met producten die voor jou van belang zijn. Dit kan een goed beginpunt zijn om meer te leren over compositie.



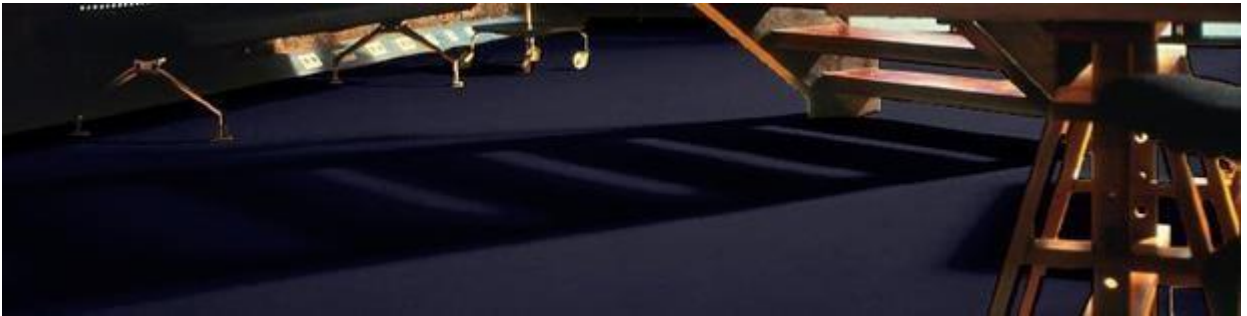
Het belang van schaduw en licht

Aandacht voor belichting is een van de belangrijkste taken van een fotograaf. Verschillende schaduwen en tinten zijn de sleutel voor een prachtige foto en ook de sleutel voor het visualiseren en genereren van fotorealistische afbeeldingen. Verschillende schaduwen en tinten zijn het resultaat van licht op een object. Zorg ervoor dat het onderwerp van de foto zo belicht wordt, dat jouw design in veel verschillende schaduwen en tinten gevisualiseerd wordt. Onze software maakt gebruik van schaduwen en tinten en past ze toe op verschillende texturen of kleuren. Dit maakt dat het gevisualiseerde object, met betrekking tot het gebruik van kleur en textuur, er realistisch uitzien. Als een object geen verschillende schaduwen en tinten bevat, kan het eindresultaat eruitzien als een plat object wanneer verschillende texturen worden gebruikt. De afbeelding hieronder toont een eenvoudig voorbeeld van de werking van licht en schaduw op een object. De scooter bevat verschillende kleurschakeringen dankzij het licht en de schaduwen op het object. De metaalachtige glas en reflecties op de scooter worden behouden wanneer andere kleuren worden gevisualiseerd.



Kies zachte kleuren voor objecten en oppervlaktes

We besproken het belang van schaduw en tinten in het vorige hoofdstuk. Om een goed en realistisch resultaat te krijgen voor zowel donker- als lichtgekleurde designs, moet de originele foto een voldoende aantal schaduwen op het onderwerp van de foto bevatten. Op donkere oppervlaktes kan dit aantal te klein zijn om het te kunnen onderscheiden als andere kleuren gevisualiseerd worden. Het resultaat is dan een plat uitziende vloer en als er objecten op afgebeeld zijn, lijkt het alsof deze zweven. Onderstaande foto heeft een oppervlakte dat te donker is.



Als je de optie hebt om een kleur te selecteren voor jouw master image, is de beste kleur om te kiezen grijs. Vermijd donkere of hele lichte kleuren waardoor het moeilijker is om andere kleuren te visualiseren op het object, omdat er minder informatie uit schaduw of licht beschikbaar is. Als de schaduw- en lichtinformatie goed is, is het geen probleem om een breed spectrum aan kleuren te visualiseren. Zelfs wit en zwart zullen realistisch lijken. Vermijd ook de kleur rood. Hoewel de kleur niet te donker of licht is, is het een heel harde kleur, waardoor het moeilijk is om andere kleuren te visualiseren. Onderstaande afbeelding laat de ideale situatie zien, waarbij alle objecten en zelfs de vloer een zachte kleur hebben en geen texturen. Dit geeft het beste resultaat bij het visualiseren van verschillende kleuren en vloertexturen zoals hout, vloerbedekking en tegels.



Vermijd overbelichting

Overbelichting is ook iets dat vermeden moet worden bij het maken of selecteren van een foto. Vooral wanneer het object wit is of een kleur dichtbij wit. Het voorbeeld hieronder toont een foto van een wit fotoalbum. De schaduwen op de witte omslag zijn erg licht waardoor de randen en het perspectief moeilijk te onderscheiden zijn. Ook het licht op de randen is volledig wit. Donkere kleuren zijn zo moeilijk te visualiseren, omdat waardevolle licht- en schaduw informatie verloren kan gaan. Ook de wazige gloed om de randen maakt visualiseren moeilijk. Een ander probleem is de motieven die op de omslag afgebeeld zijn. Motieven en patronen zullen in het volgende hoofdstuk besproken worden.



Onderstaande afbeelding toont een ander voorbeeld van overbelichting. Je ziet dat er te veel licht door het raam de kamer inkomt. Het licht zorgt dat het raam er wazig uitziet en geeft de gordijnen een hard contrast naast het overbelichte raamkozijn. De grens tussen objecten is moeilijk te onderscheiden, wat het moeilijk voor ons maakt om de foto voor te bereiden. Als een dergelijke foto wordt aangepast, kan dit een verkeerd effect geven. Vooral wanneer zeer donkere kleuren of texturen worden gevisualiseerd.



Vermijd motieven op objecten

We bespraken het belang van schaduwen en accenten. Deze informatie wordt gebruikt zodat elke mogelijke kleur of design op de juiste manier beschaduwd en geaccentueerd wordt. De beste manier om dit te bereiken, is door een foto aan te bieden zonder motieven op het onderwerp van de foto. Mogelijk is belangrijke schaduw- en lichtinformatie nauwelijks zichtbaar door het patroon. Aanvullend herstel van de afbeelding is nodig wanneer de originele foto objecten met motieven bevat. Daarnaast kan het een negatief effect hebben op de beschikbare schaduw- en lichtinformatie. Het licht en de schaduwen kunnen er onrealistisch uitzien. Het verwijderen van een motief kan een moeilijk en tijdrovend werk zijn. Vooral wanneer het motief geen dominantie achtergrondkleur heeft. De afbeelding hieronder toont een originele foto van een vloer met een complex tapijtdesign.



Onthoud dat onze software eenvoudig motieven en patronen kan visualiseren. Een bank kan bijvoorbeeld aangepast worden met een geruit patroon en een vloer kan gevisualiseerd worden met een indrukwekkend motief. Dus vermijd motieven op objecten die bewerkt moeten worden. Motieven verwijderen is uiteraard mogelijk, maar zal leiden tot extra kosten en soms minder realistische afbeeldingen. Onderstaande afbeelding is een voorbeeld van een gevisualiseerde bank. De linkerkant is de master image en de rechterkant is de gevisualiseerde afbeelding met een complex patroon.



Vereisten voor gordijnen en andere objecten met plooien

Gordijnen en andere objecten die gevouwen kunnen worden, moeten niet te dicht samengepakt worden. Hoewel het niet zorgt voor problemen bij het visualiseren van kleuren, is dat wel het geval als motieven en andere texturen worden gebruikt. De linker afbeelding hieronder toont een verkeerde compositie. Het gordijn is te dicht samengepakt. Motieven visualiseren op samengepakte materialen is mogelijk, maar zal meer tijd en geld kosten om voor te bereiden. Daarnaast is het lastig een realistische visualisatie te realiseren.

Een ander belangrijk punt om te vermijden is een diepteperspectief. Hierdoor lijken gordijnen plat of klein als ze zich aan het einde van de kamer bevinden. De rechter afbeelding hieronder toont een diepteperspectief dat vermeden moet worden. De compositie is ook verkeerd, omdat de foto niet de nadruk legt op de gordijnen.



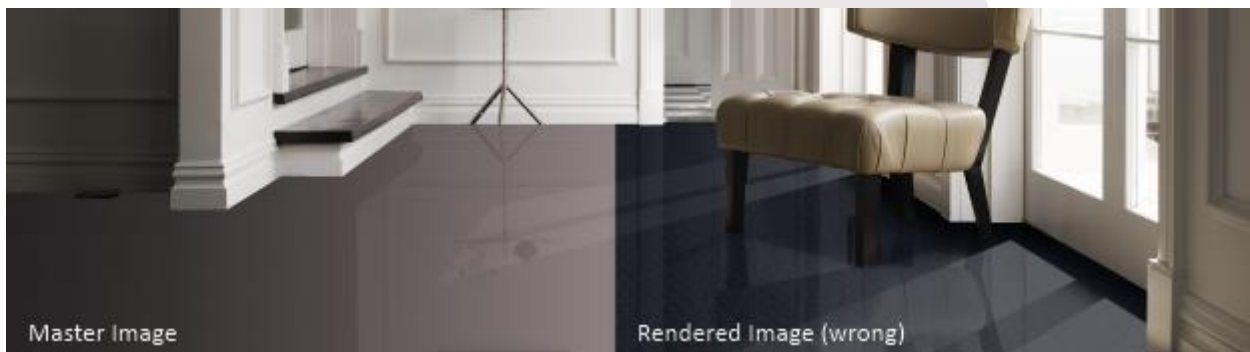
Specifieke materialen visualiseren

De Picario-software kan allerlei soorten verschillende objecten met verschillende materialen visualiseren. Toch zijn er een aantal regels die je in gedachten moet houden bij het visualiseren van materialen bovenop een ander verschillend materiaal.

Voorbeeld 1. Als de master image bijvoorbeeld een bank toont met glanzend leer en de texturen die gevisualiseerd moeten worden zijn polyester, kan dit resulteren in natuurlijk ogende objecten. De reden hiervoor is het belang van schaduw- en lichtinformatie. Een glanzend leren stof zal zich anders plooiën en licht op een andere manier reflecteren. Onderstaande afbeelding laat zien wat het effect is van het maken van onjuiste materialen. De linkerkant toont de master image en de rechterkant de onrealistische visualisatie van katoen op leer.



Voorbeeld 2. Hetzelfde kan gezegd worden over verschillende vloeren. Een laminaatvloer reflecteert licht en heeft soms reflecties op het oppervlak. Als je tapijt op deze vloeren wil visualiseren, zullen ze er onrealistisch uitzien, want het is onmogelijk om reflecties op tapijt te zien. Dit is te zien in onderstaande afbeelding. De linkerkant toont de glanzende vloer en de rechterkant toont tapijt dat reflecties bevat die in werkelijkheid niet mogelijk zijn.



De beste oplossing voor dit probleem is om een grijs oppervlak te kiezen. Bedenk ook of de materialen die je wil visualiseren reflecties moeten hebben. Bijvoorbeeld, een grijze betonnen vloer (als getoond op pagina 6) kan gebruikt worden om bijna alles te visualiseren, van tegels tot houten vloeren en tapijt. Als dit geen optie is, fotografeer dan materialen die bijna hetzelfde zijn als de materialen die je wil visualiseren.

Transparantie

Sommige projecten hebben de optie om bepaalde objecten in een foto te tonen of te verwijderen. Andere projecten hebben objecten die aangepast moeten kunnen worden, maar ook transparant moeten zijn. Als je transparantie wil in een scène is het belangrijk dat je ons twee gelijke foto's aanlevert. Het object moet zichtbaar zijn in de ene foto en onzichtbaar in de andere. Het is erg belangrijk om zeer nauwkeurig te zijn en niet te bewegen met de camera bij het maken van de foto's. De twee foto's moeten exact hetzelfde zijn tot de laatste pixel. De texturen kunnen transparant worden gemaakt zodat je door een object heen kan kijken.

Onderstaande afbeelding laat dit principe zien. De badkamer is gefotografeerd met en zonder douchegordijn. De nieuwe textuur die we gebruikt hebben voor het douchegordijn is transparant. Je kan gedeeltelijk de vloer en douchekop zien door het gordijn.



Dimensies

De Picario-software laat je niet alleen jouw foto's aanpassen met verschillende kleuren, je kan ze ook aanpassen met verschillende texturen. Texturen kunnen variëren van verschillende typen stof en patronen, tot bakstenen, hout en tegels. Voor het beste resultaat, met betrekking tot het gebruik van verschillende texturen in je foto's, is het belangrijk ons op de hoogte te brengen van de dimensies van het object dat voorbereid moet worden. De breedte- en hoogtegegevens van objecten zijn de sleutel tot realistische visualisatie. Het voorbeeld hieronder toont een vloer met verkeerde dimensies. De houten vloerdelen zijn veel groter weergegeven dan ze in werkelijkheid zijn.



Het voorbeeld hieronder toont hoe je ons eenvoudig de dimensies aan kan bieden. Markeer de objecten die voorbereid moeten worden, bij voorkeur in een kleinere versie van de originele foto. Dezelfde regels gelden voor vloeren. Markeer de vloer langs een muur en specificeer de dimensies. Wij kunnen deze dimensies gebruiken als leidraad bij het creëren van het vloeroppervlak.



Afbeeldingsresolutie

Een hoge resolutie is gewenst wanneer je ons een foto aanbiedt. Dit maakt het makkelijk voor ons om de foto aan te passen en het beste eindresultaat te geven. Het is altijd mogelijk om de resolutie te verkleinen. De uiteindelijke grootte hangt af van de toepassing van de foto. Foto's dienen een minimumbreedte te hebben van 1024 pixels. Onderstaande afbeelding toont een foto van lage kwaliteit. De wazige gedeelten, zoals de raamkozijnen, zijn moeilijk voor te bereiden en visualiseren. Het eindresultaat zal niet mooi zijn.



Veel online winkels gebruiken hoge resolutie afbeeldingen om hun producten te visualiseren. Klanten willen het product van dichtbij bekijken om het gemis aan kijk- en voeloedties te compenseren. Daarom gebruiken veel online winkels een zoomoptie. Dit kan alles zijn van een verschuif- en zoomfunctie tot een 'deep zoom'. Als de textuur en de master image beiden van hoge kwaliteit zijn, is het mogelijk om bijvoorbeeld duidelijk te zien hoe een stuk stof is gefabriceerd wanneer je inzoomt. Onderstaande afbeelding laat zien waarom we zo de nadruk leggen op het belang van hoge kwaliteit en resolutie foto's. Dezelfde bank van pagina 8 is gebruikt om de visualisatie van een textuur te laten zien. Dit keer zie je ook de details van dichtbij wanneer je inzoomt op de foto. Je producten zullen nauwkeuriger worden afgebeeld en het gemis aan kijk- en voeloedties, zoals normaal is bij online winkels, wordt beperkt.



Checklist

- Heb ik een goede compositie gekozen in mijn foto die past bij mijn project?
- Heb ik het object het middelpunt van belangstelling gemaakt in de foto?
- Heb ik een foto genomen met genoeg schaduw- en lichtinformatie op de objecten?
- Heb ik gecontroleerd of het oppervlak of object niet te donker is voor realistische visualisatie?
- Heb ik gecontroleerd of het oppervlak of de objecten niet te licht zijn voor realistische visualisatie?
- Heb ik gecontroleerd of er objecten in de foto overbelicht zijn?
- Heb ik felle kleuren vermeden, zoals de kleur rood?
- Heb ik motieven en patronen vermeden op de objecten die voorbereid moeten worden?
- Heb ik veel vouwen en plooien in gordijnen vermeden?
- Heb ik een goed perspectief gekozen?
- Heb ik het juiste materiaal gekozen voor de master image?
- Heb ik een grijs oppervlak gekozen indien mogelijk?
- Heb ik twee pixel-perfecte foto's gemaakt wanneer transparantie nodig is?
- Heb ik de objecten en vloeren opgemeten die op de foto zijn afgebeeld?
- Heb ik de foto in hoge kwaliteit en resolutie genomen?