

# Project 01 BreakDown Sheet



## Description

實景合成。將模型上材質打光與實拍背景合成求相似。

## Concept

使用 image texture 材質仿鐵鎚材質，使用 Hemi 光源為其打光並調色，將 plane 調整成玻璃材質以仿製地面反光。

## Software

Maya 建模

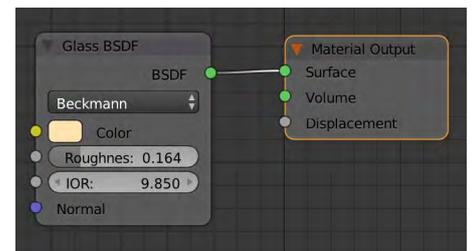
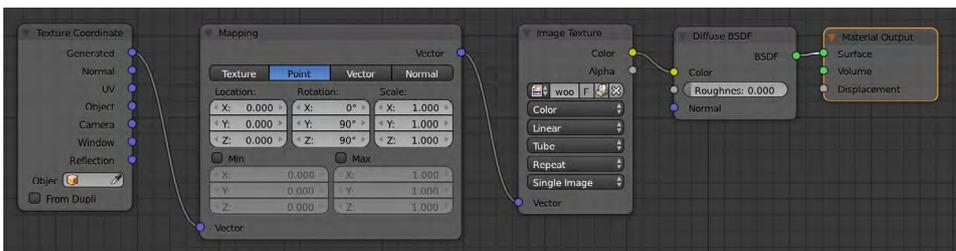
Blender 上材質及打光

## BreakDown



## Shader :

模型上 image texture 仿鐵鎚材質並調整粗糙程度，plane 設成 Glass 材質仿反光。





## Compositing :

實景圖為傍晚校景，環境光為有暈黃的路燈及偏藍的夜色。

使用 Color Balance 調整 Hammer 暗面偏藍、亮面偏黃以符合環境色光。中面帶紅仿紅磚瓦反射色光。

使用 Alpha Over 及圖層合成背景與物件前景。