



kizo
& arskom studio

specialisten

in hyperrealistische
fictie

Steeds meer 3D-tekenaars leggen zich toe op het maken van architecturale visualisaties.

Zoran 'Kizo' Gorski (34) van het Croatische Arscom Studio is is een doorgewinterd CINEMA 4D-gebruiker en een bekende naam in 3D-land. Vorig jaar won hij de renderwedstrijden van Evermotion, 3D Allsuions en Zwischerndrin. Hij is ook een beta-tester voor VrayforCINEMA4D en gaf Daniel Schild het idee voor een tool voor parametrische ramen in CINEMA 4D.

Kizo leerde CINEMA 4D kennen via zijn vriendin toen hij industrieel ontwerp studeerde. "Tijdens mijn studie gebruikten we enkel Vectorworks en formZ. Mijn vriendin volgde een opleiding tot grafisch vormgeefster en werkte met CINEMA 4D. Toen ik haar renders zag, begon ik er ook mee te spelen en was meteen verkocht."

kizo & arscom studio





architecturale visualisaties

Kizo is een van de oprichters van Arscom Studio, een vierkoppig team gespecialiseerd in architecturale visualisatie en web development.

In hun portfolio tref je heel wat grote toeristische projecten aan: hotels, appartementen, wooncomplexen, buitenverblijven, en zelfs een voetbalstadium.

Arscom Studio bestaat uit twee industriële ontwerpers, een bouwkundig ingenieur en een webprogrammeur. "Door onze achtergrond verloopt de communicatie met de opdrachtgevers dan ook probleemloos", stelt hij.

Zelf specialiseerde Kizo zich in Florence bij een Italiaans bedrijf in architectuur- en meubelvisualisaties.





“We hebben Arscom opgericht omdat de vastgoedmarkt aan de Adriatische kust zich de voorbije jaren heel snel ontwikkelde en er een grote vraag was ontstaan naar visualisaties. Nu is de situatie door de crisis enigzins veranderd en maken we ook productvisualisaties en illustraties.”

“De meeste van onze visualisaties zijn gemaakt voor de marketing van projecten. Daarom proberen we de projecten zo accuraat mogelijk voor te stellen, zowel qua geometrie als qua materialen.”

“Het is heel belangrijk dat we een specifieke, aantrekkelijke sfeer creëren die potentiële kopers overtuigt. Daarom hechten we ook veel belang aan de planten en de details in de omgeving.”

vastgoed



“Architecturale visualisatie is veel complexer dan productvisualisatie. De omgeving en de modellen zijn gedetailleerder, en er zijn meer en grotere texturen nodig. Gevolg: de bestanden zijn zwaarder en je hebt dus goede hardware nodig. Gelukkig kan je in CINEMA 4D de proxy-functie van Vray aanspreken, waardoor je grote scènes toch snel kan renderen.”

Het bronmateriaal waar Arscom van vertrekt, is heel uiteenlopend, van handgetekende schetsen tot naakte 3D-modellen. Maar meestal is een CAD-file in 2D de basis. “De CAD-file gebruiken we dan als ondergrond waarop we de objecten in 3D modelleren.”

“We vragen aan de opdrachtgever ook altijd een volledige materiaallijst en foto-referenties. Zo kunnen we het model het best het gewenste uitzicht geven.”

complex





Textuurtests voor Casa Quinta van architect Marcio Kogan in Sao Paulo, Brazilië.

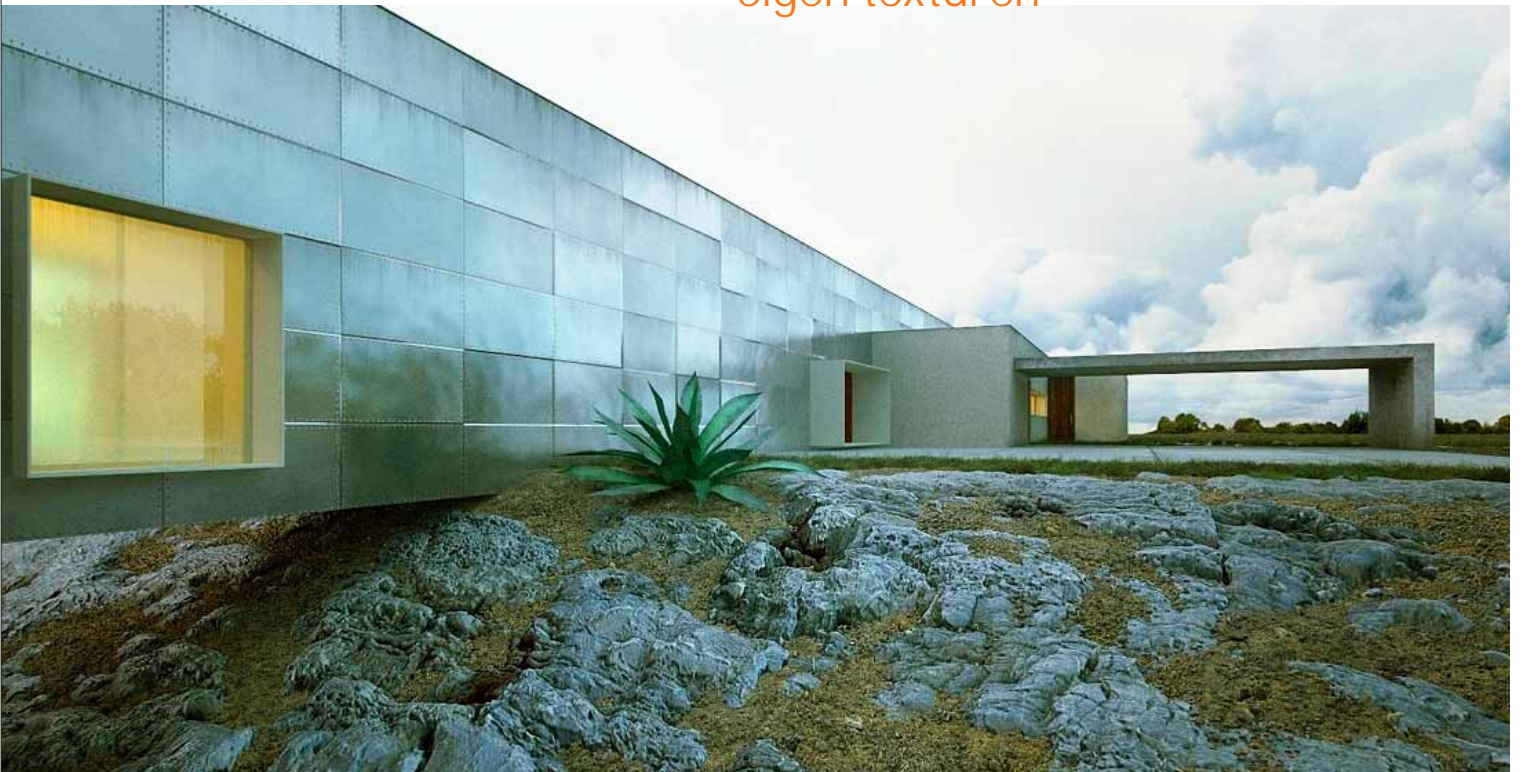


Enkele jaren geleden besliste
Arscom om hoofdzakelijk zelfgemaakte
texturen te gebruiken.

“Ons bedrijf wil in het oog springen.
Als een project erom vraagt, maken we
nieuwe texturen. Want vaak zijn
de texturen echt gebonden aan een
specifiek object of gebouw.”

“Met BodyPaint ontplooiën we onze geometrie
en maken we ook texturen. Some bewerken we
de materialen nog met andere grafische
software. We breiden onze fotobibliotheek ook
voortdurend uit met nieuwe beelden en
we maken ook gebruik van andere bronnen
zoals www.cgtextures.com.”

“Als het mogelijk is, gebruik ik de ingebouwde
procedurale shaders. Maar dat hangt af
van de renderengine die ik gebruik.
Gelukkig is Vray for CINEMA 4D diep
geïntegreerd in het programma, zodat alle
procedurale shaders steeds beschikbaar zijn.”

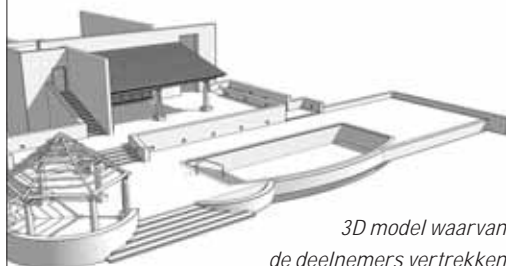


eigen texturen



Inzending Kizo voor de
'Make Us Wish We Were There'
-wedstrijd van the Vizdepot.
De omgeving en de bloemen in het water
zijn een toevoeging van Kizo.

wish you were here



*3D model waarvan
de deelnemers vertrekken*



evermotion wedstrijd

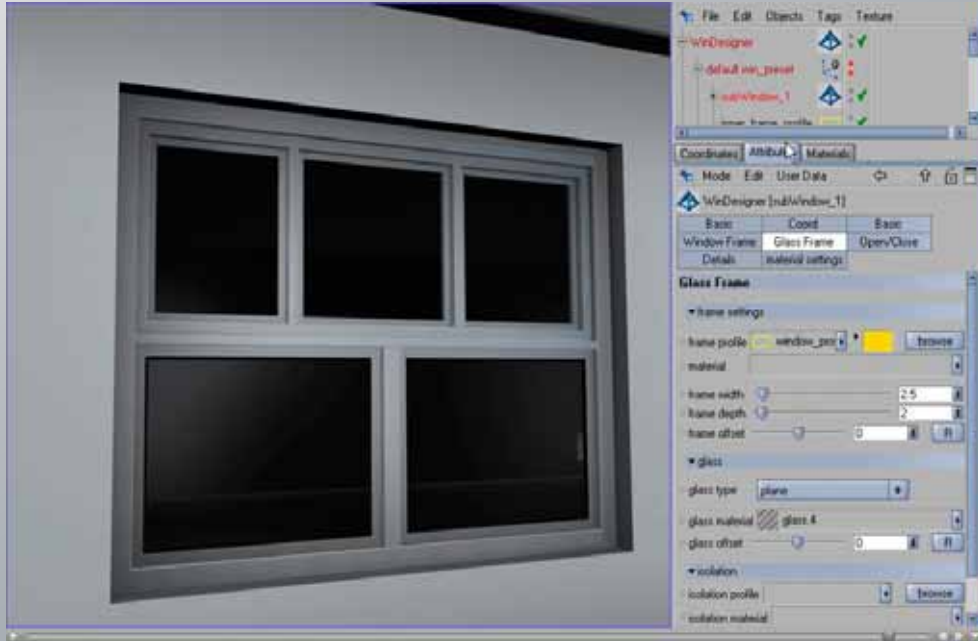
Voor de renderwedstrijd van Evermotion moesten de deelnemers een basismodel textureren en visualiseren. Kizo won met een eigenzinnige compositie die hij bekleedde met eigen texturen.

“Mijn aanpak was heel artistiek. Ik had niet veel tijd, dus focuste ik vooral op de compositie van het beeld. Ook de texturen die ik maakte, waren in functie van de compositie. Om veel gedetailleerde materialen te vermijden, gebruikte ik de weerspiegelende oppervlaktes. Die vulden de leegheid van de scène perfect, net zoals de belichting.”

“Om op te vallen, bedacht ik een speciaal camerastandpunt met een breedhoeklens. Door die lens was de vervorming op de voorgrond soms te extreem. Daarom heb ik een aantal objecten een beetje samengedrukt zodat ze er opnieuw normaal uitzagen.



*de ongerenderde scène
in CINEMA 4D*



parametrisch raamgereedschap



Kizo gaf Daniel Schild van DNS-Plugins het idee voor een parametrisch raamgereedschap. Dat kan het modelleerproces heel wat versnellen.

De werking van het gereedschap wordt gedemonstreerd op:
www.dns-plugins.de/winGen.php.



De workflow van Arscorn bestaat uit CINEMA 4D XL, de Studio Bundle en voor het renderen Vray for CINEMA 4D en Maxwell. Daarnaast gebruikt Kizo hoofdzakelijk open source-software voor GIS en voor beeld- en videobewerking.



workflow



info

ARSCOM STUDIO
www.arscom.hr
info@arscom.hr
Fra Pavla Pellizzera 33
52210 Rovinj - Kroatië

www.dns-plugins.de/winGen.php

www.evermotion.org

www.vrayfor4d.com/

colofon

Deze casestudy is een uitgave
van **Design Express**.
Alle rechten voorbehouden.

Tekst	© Design Express
Beeld	© Kizo Arscm Studio
Redactie	kris@designexpress.eu +32 (0)15 71 96 00

België
Kleine Heide 26, 2811 Leest (Mechelen)
015 71 96 00

Nederland
Oosthaven 8, 2801 PB Gouda
0182 756 660

Vectorworks & CINEMA 4D | ontwikkeling | verkoop | training | support

Design Express Benelux