



© Luxprojects

CINEMA 4D
CASESTUDY

RENDERHOUSE: "DE KRACHT VAN 3D WORDT ONDERSCHAT"

«Architectuur staat nooit alleen»



© DDF Invest

Door de keuze voor kwaliteit en fotorealisme kreeg Renderhouse opdrachten voor visualisaties van projecten zoals luxeuze buitenverblijven met helihaven, kamervullende home-cinema's en residentiële woningen.

"EEN INVESTERING IN GOEDE VISUALISATIES IS PEANUTS IN VERGELIJKING MET DE TOTALE KOSTPRIJS VAN EEN PROJECT. JE HAALT MAKKELIJKER POTENTIËLE KOPERS OVER DE BRUG OMDAT JE ALLE ARCHITECTURALE KWALITEITEN KAN PRESENTEREN", STELT LUDWIG DESMET. DE VOORBIJE VIJF JAAR GROEIDE ZIJN EENMANSBEDRIJF RENDERHOUSE UIT TOT DE ABSOLUTE TOP VAN DE 3D-VISUALISATIE.

"Ik wil niet laten afpingelen op de prijs van mijn visualisaties. De kwaliteit van het beeld moet op de eerste plaats staan en ik wil er voldoening uit halen", steekt Ludwig Desmet van wal.

"Consumenten van luxeproducten willen exact zien wat ze krijgen voor hun geld. Mijn opdrachtgevers willen de klasse en de meerwaarde van het project etaleren. Dan moet je natuurlijk met goede 3D-beelden voor de dag komen."



Visualisatie wooncomplex in Gent. Voor de achtergrond maakte Desmet een panorama met drie foto's. Dat levert een groter beeld op met meer pixels en een ruimere kijkhoek.

OMGEVING

Ludwig Desmet vindt dat je architectuur niet mag loskoppelen van de omgeving. "Architectuur staat nooit alleen. Er is altijd een omgeving, die moet je ook tonen. Als je een appartement aan zee verkoopt, laat dan ook de zee zien. Voor een woning in een rustige wijk is de rust een belangrijk argument. Die moet je ook kunnen zien, door bijvoorbeeld de aandacht te leggen op de bomen en het groen in de omgeving."



3D door het oog van de fotograaf. Let op het perspectief en de 3D-figuur met verrekijker.

EIGEN FOTO'S

Niet alleen toont Desmet de omgeving zo accuraat mogelijk, hij wil ze ook in het juiste licht plaatsen. "Wat is heel belangrijk voor een visualisatie? Dat het zonlicht klopt. Voor ik aan een opdracht begin, ga ik

ter plaatse en maak een reeks foto's voor de achtergrondbeelden. Ik bekijk op voorhand de oriëntatie van het gebouw, en weet dus op welk moment van de dag ik het beste de meest geschikte opnames maak. Het gevolg is ook dat ik het camerastandpunt en de gebruikte lens precies ken, zodat ik het standpunt en de lens in CINEMA 4D perfect laat overeenstemmen met die van mijn fotocamera."

ANDERE OGEN

In een vorig leven studeerde Desmet fotografie. "Ik denk dat je als fotograaf met andere ogen kijkt naar 3D dan bijvoorbeeld een architect. Een aantal principes die in de fotografie heel belangrijk zijn - zoals compositie, perspectief en belichting - pas ik ook toe in 3D."



Materiaalstudie met drie variaties. Het 3D-model bepaalt mee de uiteindelijke keuze.

MATERIAALSTUDIE

Desmets 3D-modellen hebben niet alleen een commerciële functie. Vaak doen architecten ook een beroep op hem om hetzelfde ontwerp met verschillende materialen te bekleden, zodat het 3D-model een beslissende factor wordt in het ontwerpproces.

SNEL TERUGVERDIEND

Daarnaast dienen de 3D-modellen ook als controlemiddel van het bouwkundige ontwerp.

"Soms moeten architecten hun ontwerp bijsturen na de 3D-visualisatie. Geregeld zitten er fouten in de 2D-plannen: er ontbreekt een raam in een gevelzicht of de trap zit niet echt op een goede plek."

"De architect heeft dan snel de investering in 3D terugverdiend. Want als dit op de werf aan het licht was gekomen, dan zou de kostprijs véél hoger liggen."

"Het gebeurt ook dat architecten op basis van een 3D-model hun ontwerp een beetje aanpassen zodat het er esthetisch beter uitziet."

Af en toe wordt Renderhouse ook gevraagd voor het ontwikkelen van een concept dat dan later wordt uitgewerkt door een architect.



Appartement aan zee. Zoek het 3D-model. Renderhouse staat bekend om zijn fotorealistische visualisaties.

"Ik werk al geruime tijd aan een project voor de herinrichting van de terreinen van een handelszaak. De opdrachtgever weet nog niet precies wat hij wil. Dus proberen we verschillende mogelijkheden uit. Zodra we het concept klaar hebben, leggen we ons idee voor aan de architect."

KLEINE BUREAUS

Een deel van de opdrachtgevers van Renderhouse zijn "kleinere bureaus die zelf niet in 3D tekenen en het 3D-werk liever overlaten aan een specialist."

"Het merendeel van mijn opdrachten is het pure visualisatiewerk. Soms word ik ook gevraagd voor het maken van Quicktime VR's(QTVR).

Dat is een heel onderschatte interactieve tool, waarmee je het project in zijn geheel op een aantrekkelijke manier kan voorstellen."

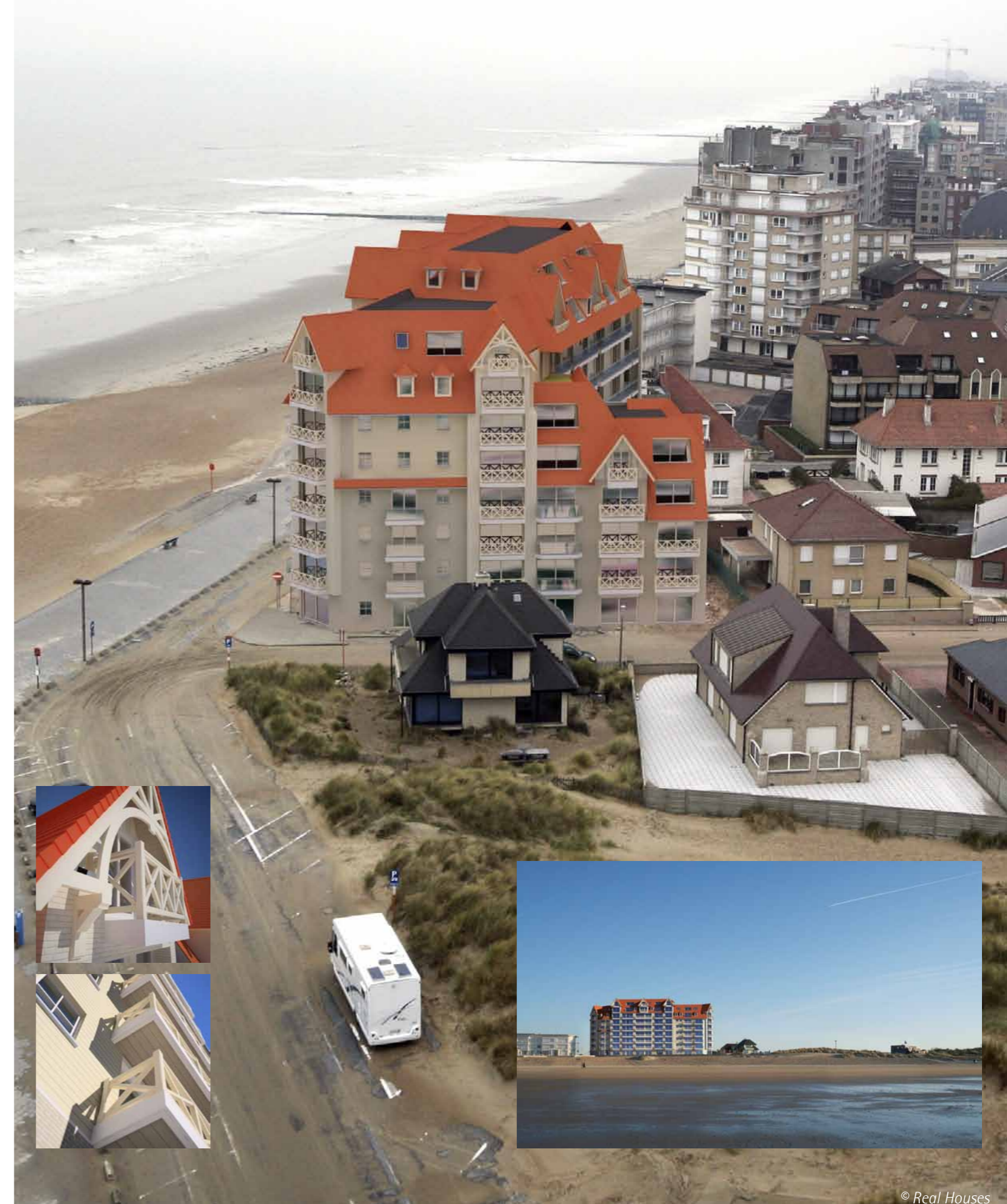
Met QTVR verken je een project in 360° graden. Uit een Brits onderzoek blijkt dat op de websites van architecten de pagina's met panorama's de meest bezochte zijn na de hoofdpagina.



© Real Houses

Appartement op de dijk.

Een van de uitdagingen voor een goede architecturale visualisatie is de juiste belichting. "De kunstmatige zon moet net zo georiënteerd zijn als de echte zon op de achtergrondfoto, met hetzelfde ochtend-, middag-, of avondlicht. Ook de bewolking en het seizoen moeten kloppen", legt Ludwig Desmet uit. "Er is niets lelijker dan een gevel op het noorden, waar de zon hard op schijnt."



© Real Houses

Virtueel appartementencomplex.

"Als je een appartement aan zee wil verkopen, toon dan ook die zee." Voor de achtergrond van het grote beeld werd een luchtfoto vanuit een helikopter gemaakt. Voor de achtergrond van de inzet trok Desmet zijn laarzen aan en maakte de foto vanop de waterlijn. De detailrenders dienen om kleine, interessante aspecten van een ontwerp in de verf te zetten in de presentatiebrochure.



Virtuele lichtstudie. Dezelfde vergaderruimte: verlicht (links) en verduisterd tijdens projectie (rechts).

VAN ONTWERP NAAR 3D

Als bronmateriaal krijgt Desmet vaak CAD-bestanden en doorsneden aangeleverd. "Die zet ik in CINEMA 4D om naar 3D. Als het de voorstelling is van een exterieur, dan plaats ik in het interieur alleen die dingen die je ook echt ziet langs de buitenkant.

Voor een interieur maak ik eerst de muurvolumes. Daarna bekled ik ze met de materialen en bekijk ik zo snel mogelijk de verlichting van

de scène. Pas dan begin ik aan de inrichting. Het gebeurt ook dat ik detailrenders maak als de klant het vraagt. Dat kan bijvoorbeeld belangrijk zijn om bepaalde details van een project te presenteren in een brochure. Voor een zo accuraat mogelijke weergave vraag ik zoveel mogelijk productreferenties aan de opdrachtgevers zoals de gebruikte RAL-kleuren en het type baksteen."



Opdracht voor Barco. Renderhouse maakt ook geregeld animatiefilms voor architectuurprojecten.



Woning bij valavond. Licht en omgeving spelen een belangrijke rol.

ARTISTIEK VS REALISTISCH

Renderhouse staat bekend om zijn fotorealistische 3D-modellen. "Maar ik heb bewondering voor mensen die een goede visualisatie kunnen maken met Sketch & Toon of op de traditionele manier met verf en penseel. Een goede artistieke impressie is een volwaardig alternatief voor het fotorealisme."

LANGE WEG

Desmet is een van de pioniers van de betere 3D-visualisatie. Volgens hem heeft België nog een lange weg af te leggen op het vlak van 3D. "Er zijn hier goede 3D-artisten, maar het is een kleine groep."

Het gebrek aan goede visualisaties is volgens hem een gevolg van de lage interesse in goede architectuur. "Geef toe: België is geen koploper op het gebied van boeiende architectuur. En dat heeft zijn gevolgen voor de visualisaties. Vaak is de mentaliteit: als het maar niet teveel kost, zowel niet voor de echte als de virtuele architectuur. Het frustrerende aan 3D-werk is de eeuwige discussie over geld. In Londen liggen de budgetten voor architectuurvisualisatie vier tot vijf keer zo hoog als bij ons. Er is dus nog veel werk aan de winkel, hier in België. Vaak volstaat een knullige Sketch Up-tekening van een project. Ik heb veel liever een mooie handgeschilderde aquarel dan een slechte 3D."

INFO

RENDERHOUSE
Saint-Sauveurstraat 210
9600 Ronse
+32 (0)55 20 86 26
+32 (0)495 452 359

info@renderhouse.eu
www.renderhouse.eu

COLOFON

Deze casestudy is een uitgave van Design Express.
Tekst © Design Express
Beeld © Renderhouse

REDACTIE

kris@designexpress.eu
(0032) 015 - 71.96.00

DESIGN EXPRESS NEDERLAND

Oosthaven 8
2801 PB Gouda
0182-756 660

DESIGN EXPRESS BELGIË

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