



# ***BK3070 - Stijl***

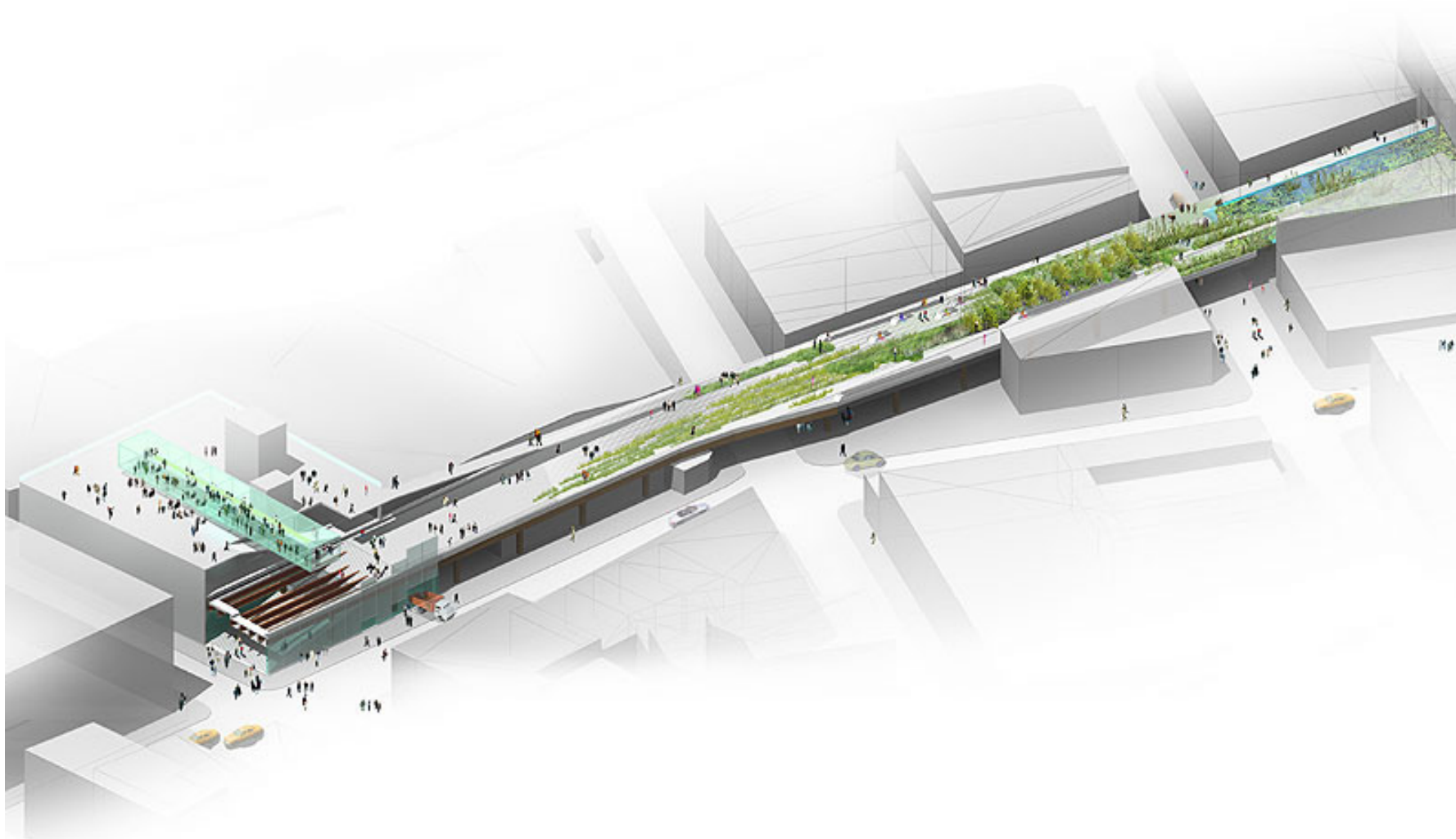
Workshop 2

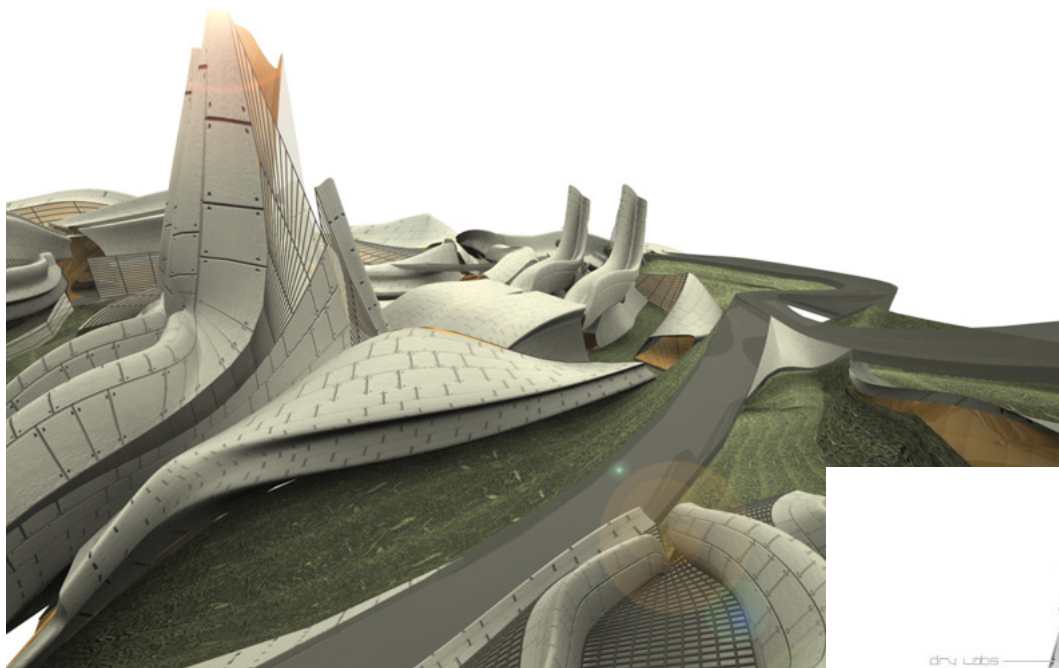
*Technisch Ontwerp en Informatica*

# Stijl?

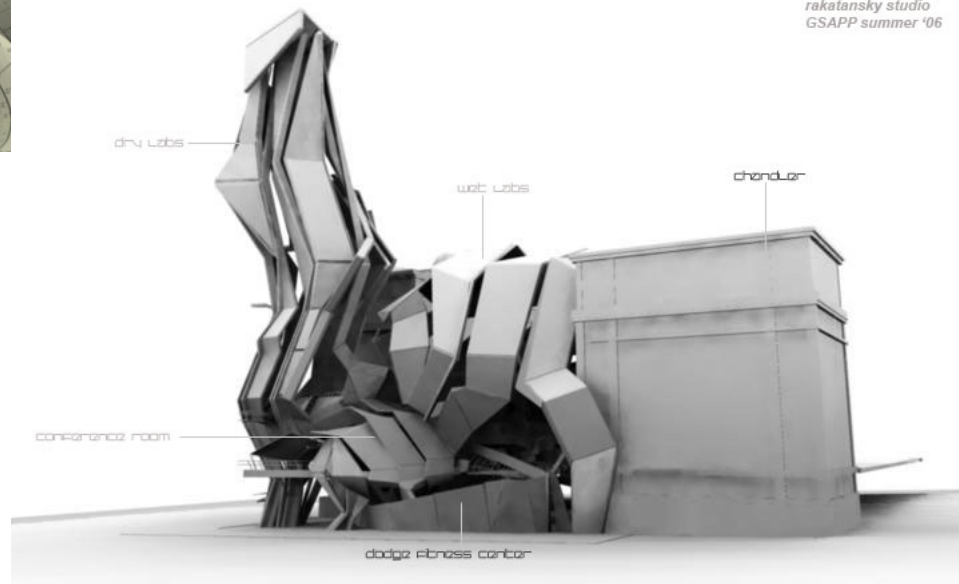
- Gebruik van kleur
- Gebruik van vorm
- Gebruik van materiaal
- Gebruik van licht
- Compositie
- Short Films

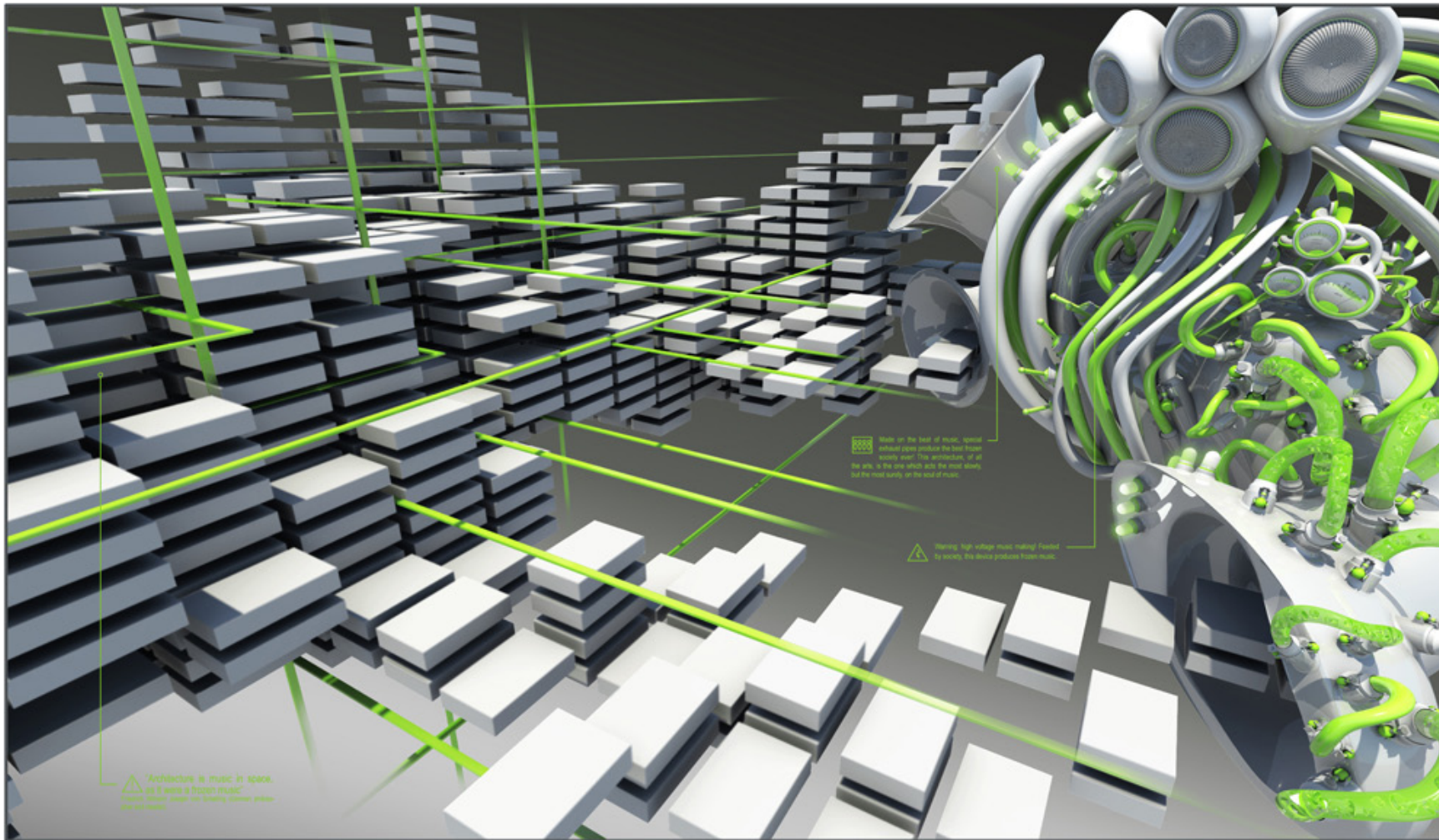
- Overbrengen van het concept
- Geometrische vormen zijn vaak het hoofdbestandsdeel
- Relatief laag detail niveau
- Aparte composities en camera standpunten



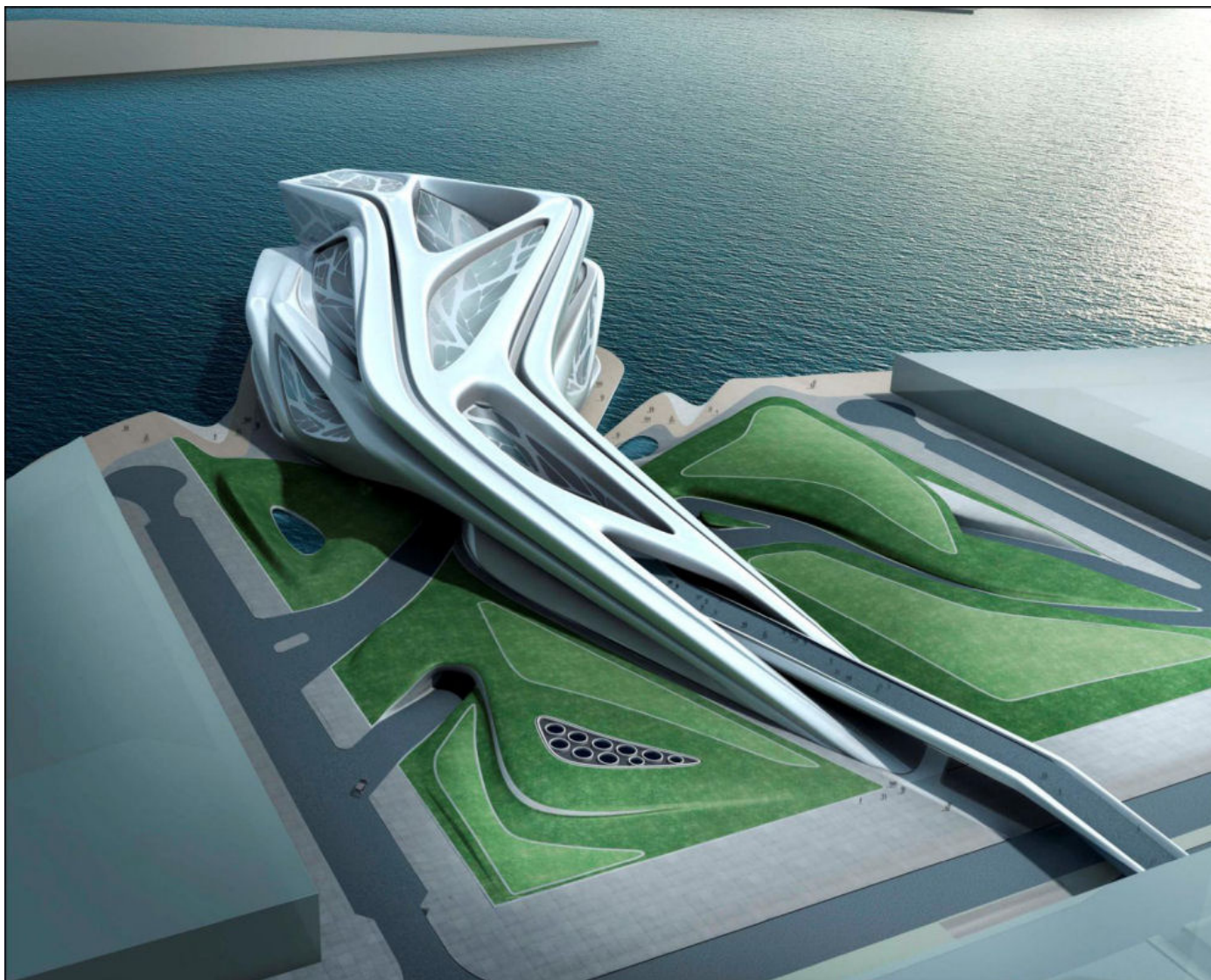


*eduardo mcintosh  
rakatansky studio  
GSAPP summer '06*





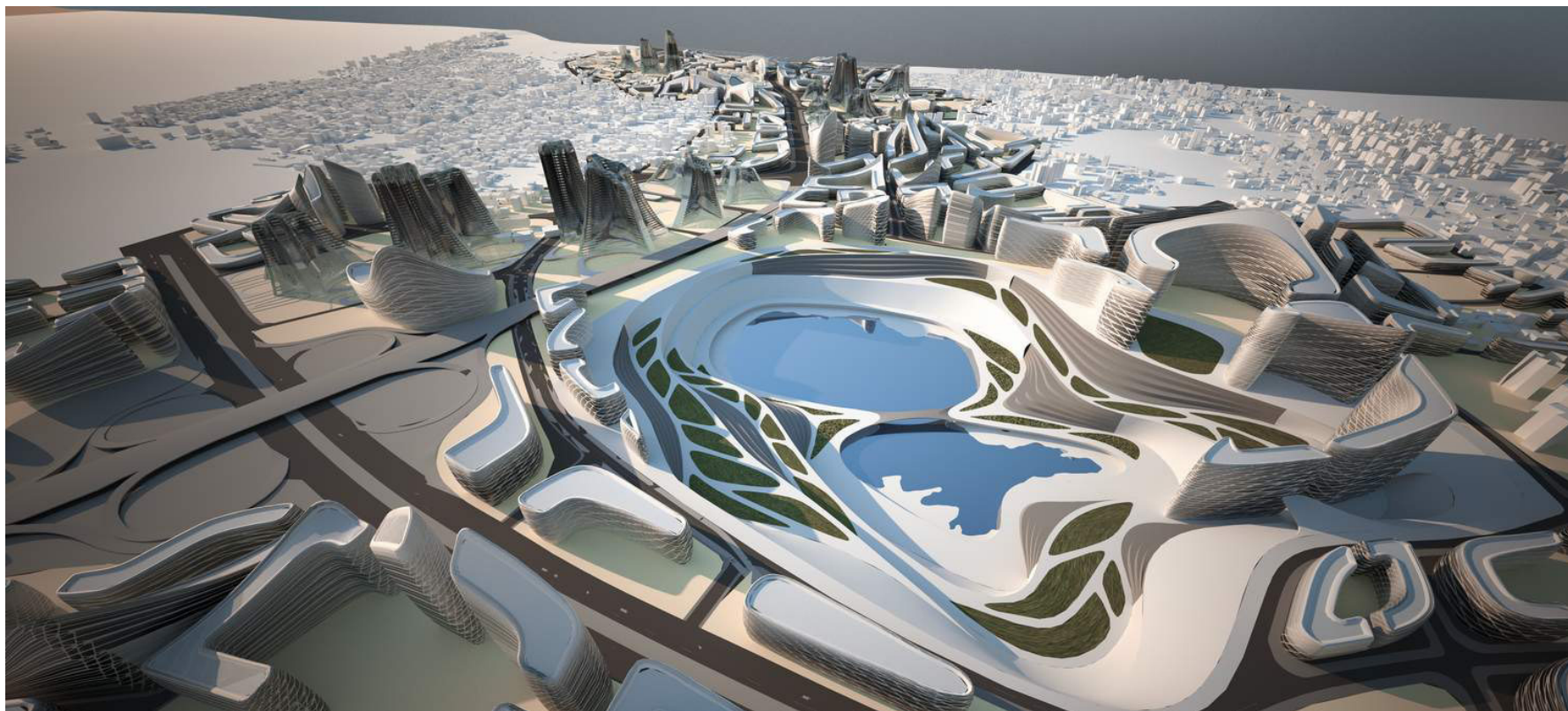


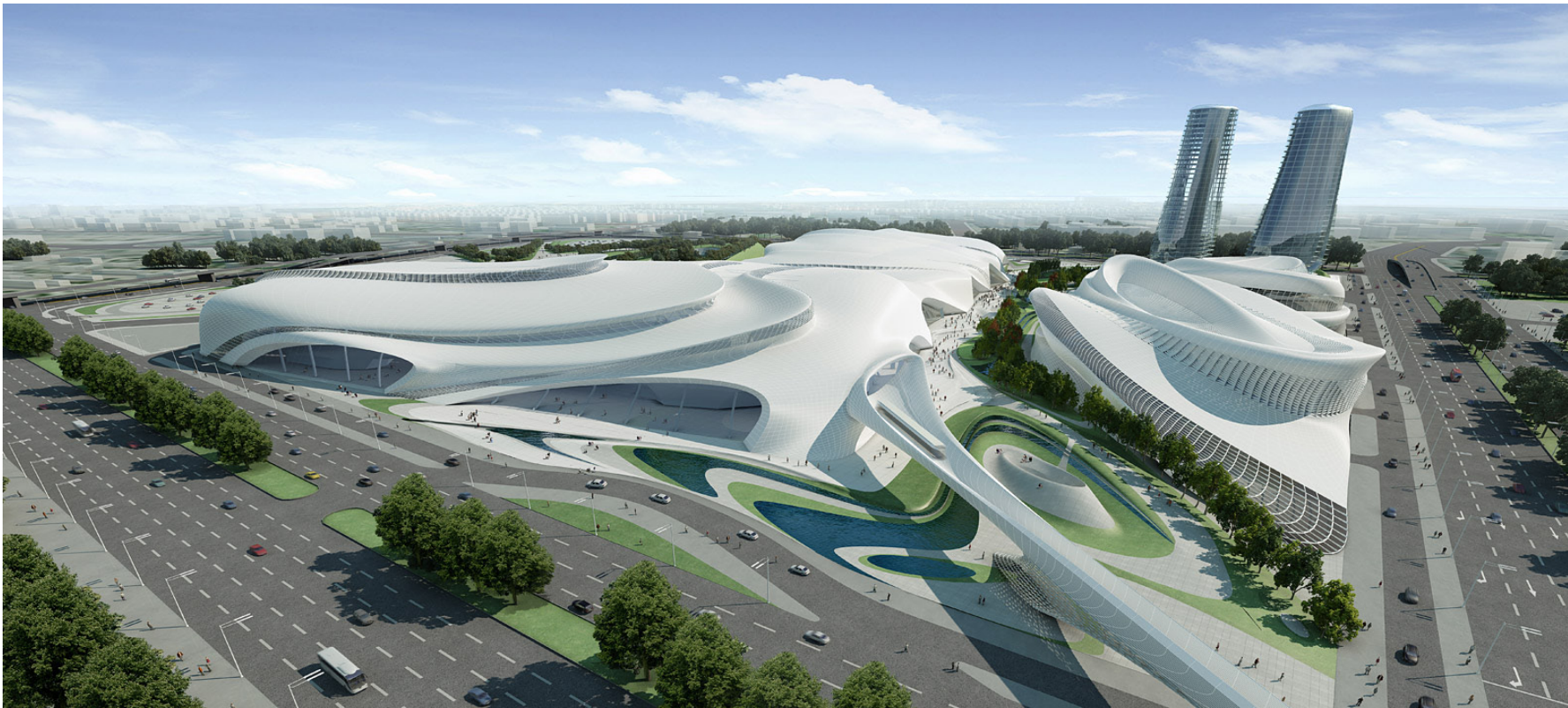












- Nabootsen van de werkelijkheid
- Licht en materiaal zijn erg belangrijk
- Direct herkenbaar wanneer het niet klopt



























- Extreem gedetailleerd
- Scherpe lijnen en harde belichting
- Koele tinten



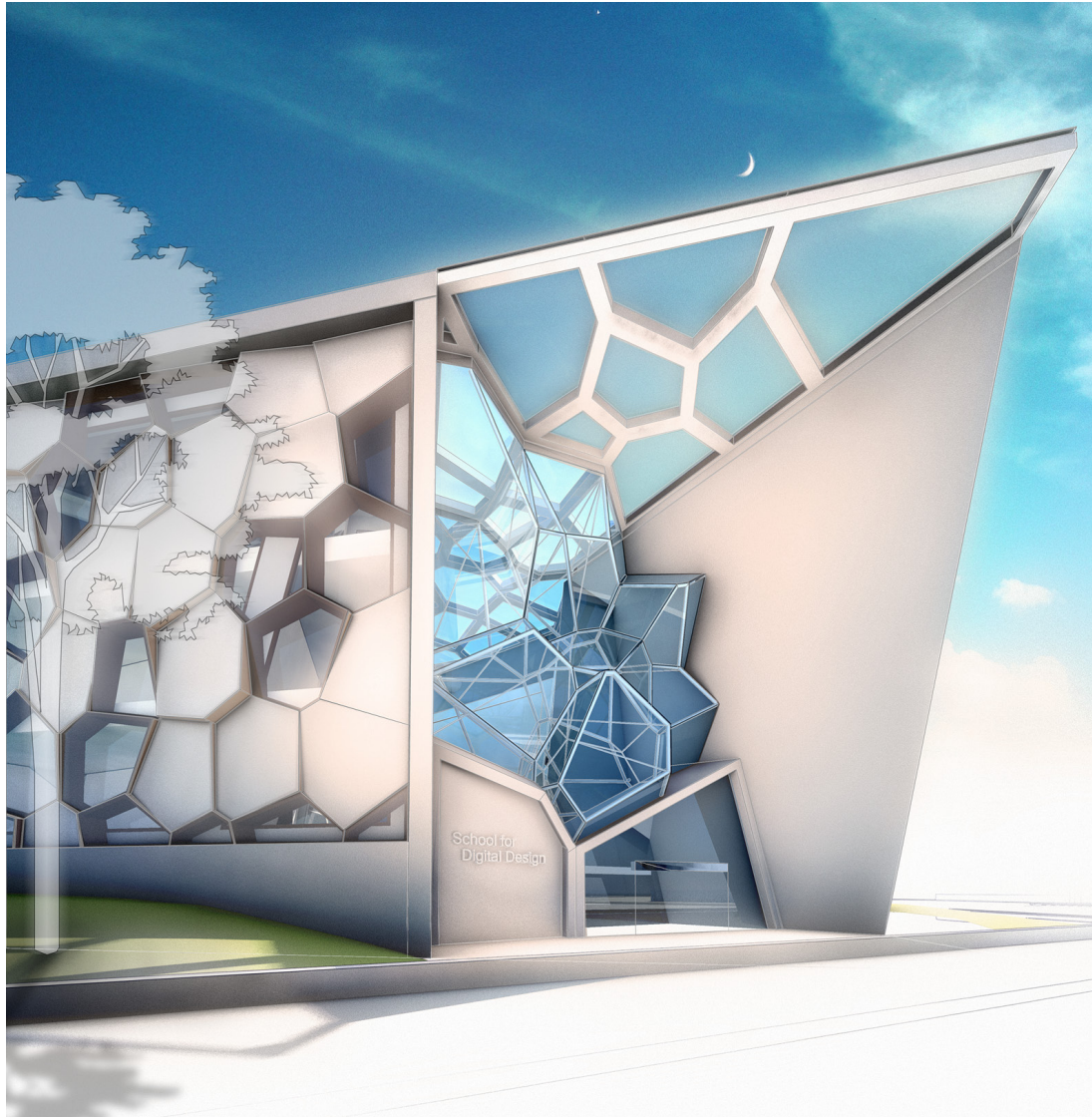








- Gelden weinig regels
- Goed toepasbaar bij het ontwikkelen van een eigen stijl
- Vaak veel nabewerking in bv. Photoshop





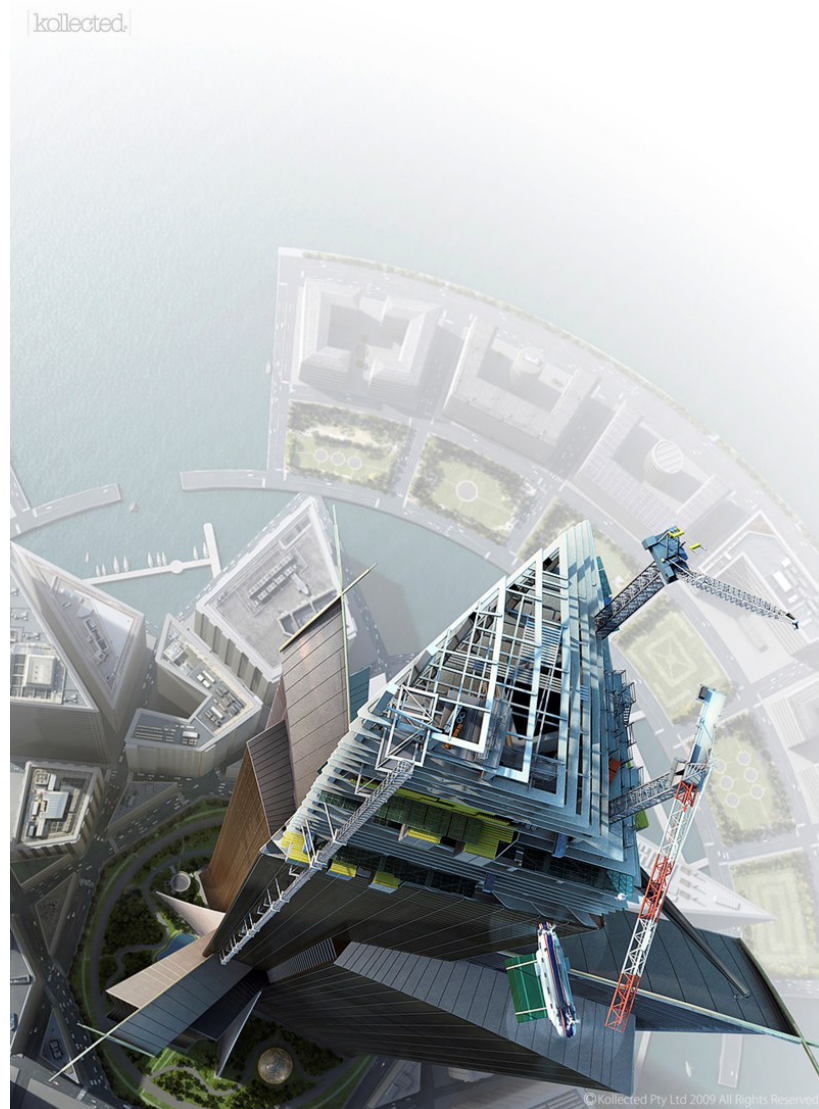








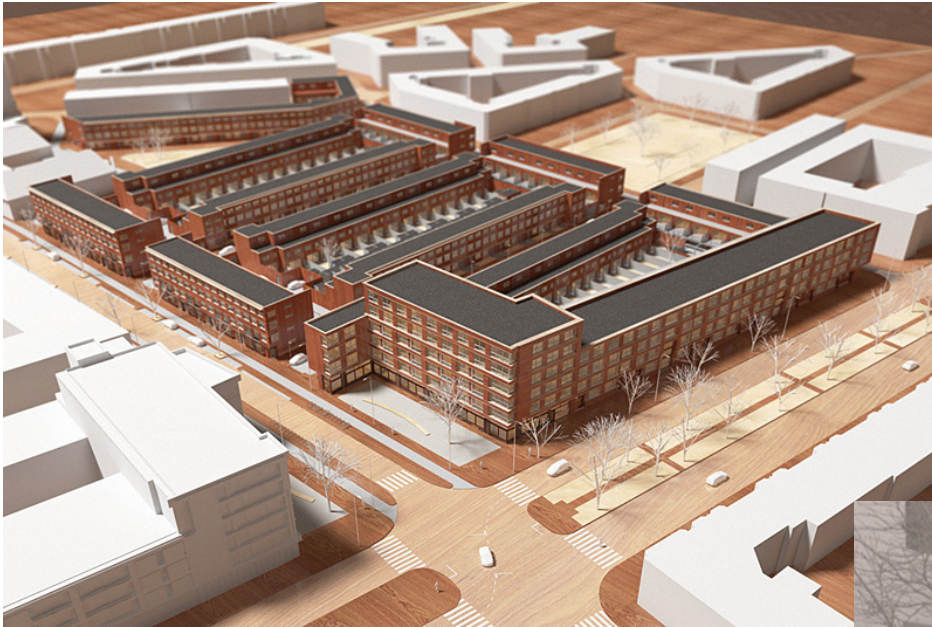
Technisch Ontwerp en  
Informatica



Technisch Ontwerp en  
Informatica









- “Standaard” architectuur visualisatie
- Meestal overdreven vrolijk: blauw lucht, felle kleuren, prachtig groen gras, lachende mensen en een mooie auto voor de deur.





Technisch Ontwerp en  
Informatica







Geef met behulp van 2 referentiebeelden aan welke stijl jij kiest. Dit vormt de basis voor het textureren van het model.