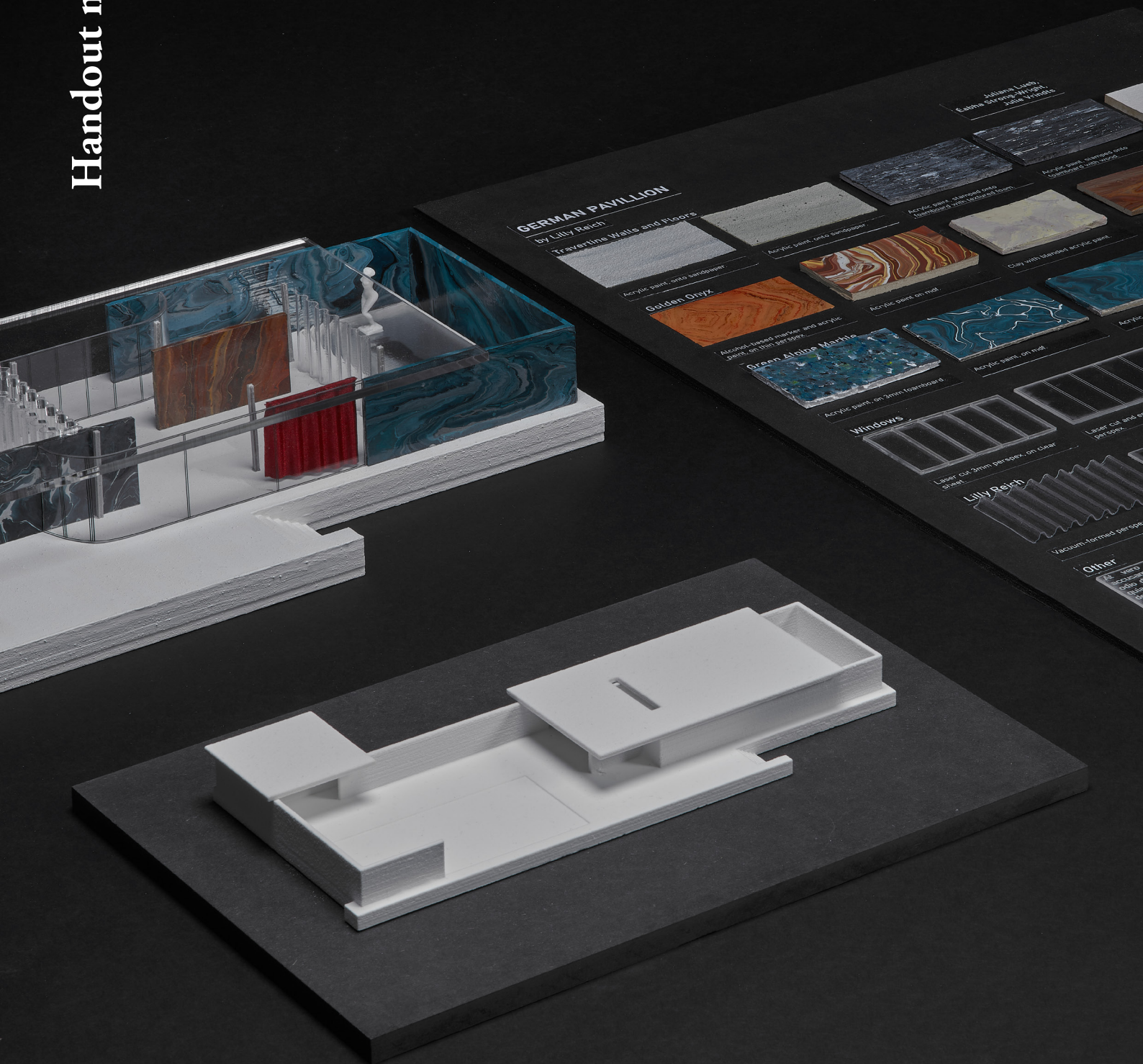


# Handout maquette fotografie

Type foto  
Achtergronden  
Belichting  
Perspectief



# Type foto

## Object foto

Bij het maken van je maquette foto als object zo objectief mogelijk te zijn. Het gaat hier met name om het documenteren van je ontwerp.

Naast het eindproduct van je ontwerp opgave kan je deze techniek ook inzetten om je werk gedurende het ontwerpproces je ontwerpbeslissingen te documenteren. Hierdoor kan je gaandeweg beslissingen die voor jou van belang waren verantwoorden.

Naast een documenterende functie van een object foto kan deze ook worden ingezet je ontwerp op hoofdlijnen uit te leggen. Denk hierbij aan bijvoorbeeld een foto van een context maquette of een foto van een gevel opbouw.



# Type foto

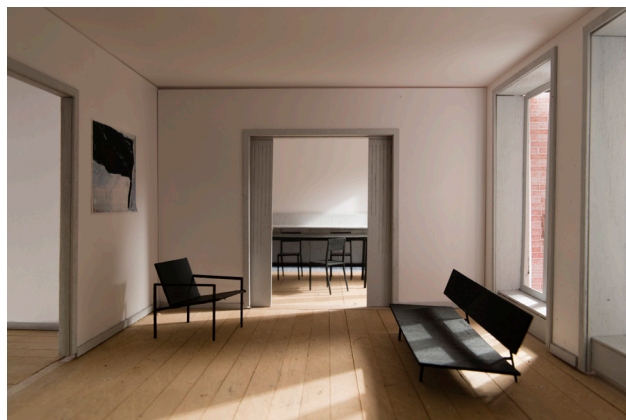
## Foto ter ondersteuning van je verhaal

Bij een foto die dient ter ondersteuning van je verhaal gaat het veel meer over jouw belevingswereld als ontwerper. In dit type maquette foto gaat het veel meer om wat wil jij als ontwerper overbrengen van jouw ontwerp.

Wat is belangrijk? Gaat het om een spel van licht en donker? Of gaat het juist om een materialiteit die zorgt voor een bepaalde sfeer? Wat zijn essentiële kenmerken van jouw ontwerp die over wilt brengen, probeer deze vast te leggen.

Denk bij beide bovenstaande fotos aan de volgende punten:

- welke type licht gebruik ik en waarom?
- welke achtergrond is het meest geschikt en waarom?
- welke hoek (perspectief) kies ik en waarom?
- wat is belangrijk in mijn ontwerp en hoe breng ik dit over in de foto?



# Achtergronden

## Neutraal

Zorg ervoor dat je de maquette op een neutrale achtergrond fotografeert. Vaak wordt hier een achtergrond papier voor gebruikt. Andere materialen zijn ook mogelijk zolang de achtergrond gelezen wordt als één doorlopend materiaal.



## Zwart of wit?

Vaak wordt er een keus gemaakt tussen een zwarte of witte achtergrond. Natuurlijk zijn er ook andere mogelijkheden voor het gebruik van een achtergrond. Van belang is dat de kleur aansluit bij de algehele kleuren die gebruikt worden in de maquette. Daarnaast kan de keus van de kleur van de achtergrond ook bepaald worden door de beoogde sfeer van de afbeelding.



## Andere opties?

Is het niet mogelijk om een achtergrondrol te gebruiken ga dan opzoek naar andere oplossingen. Een tafel die tegen een wand staat kan ook een goed alternatief zijn. Zolang het geheel rustig oogt is het natuurlijk mogelijk om alternatieven te bedenken op de achtergrond rol. De afbeelding hiernaast hier een voorbeeld van.



# Achtergronden

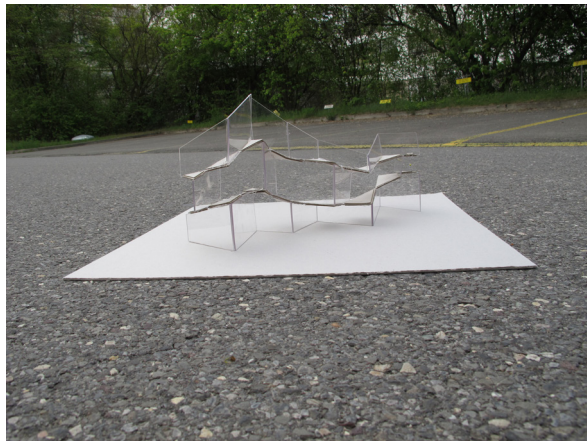
## Fouten

Veel gemaakte fouten tijdens het vastleggen van maquettes is dat er nagenoeg niet wordt nagedacht over de achtergrond waarop deze wordt vastgelegd. De afbeeldingen hiernaast zijn hier een voorbeeld van.

In de bovenste afbeelding wordt gebruikt gemaakt van een behang als achtergrond, de patronen zorgen voor een onsamenhangend geheel.

In de middelste afbeelding is helemaal niet nagedacht over een achtergrond. Doordat het model van plexiglas is gemaakt versmelt het bijna met de achtergrond wat het nagenoeg onmogelijk maakt het ontwerp nog te kunnen lezen.

Bij de laatste foto is gebruik gemaakt van een achtergrond doek. Echter is er niet genoeg nagedacht over hoe het doek is opgehangen. De kreukels en plooiën zorgen voor afleiding van het object.



# Belichting

## Spot (direct licht)

Een spot wordt vaak gebruikt om zon licht na te bootsen. Zoals in de afbeelding te zien is creëert dit een sterke slagschaduw. Vaak wordt dit licht gecombineerd met andere lampen om tot een uitgebalanceerd geheel te komen.



## Softbox (diffuus licht)

Een soft box wordt vaak gebruikt voor diffuus licht. Het voordeel van diffuus licht is dat de schaduwen minder sterk zijn. Een soft box is ideaal om maquettes en achtergronden op een evenredige manier uit te lichten.



# Belichting

## Combinatie (direct / difuus licht)

In het voorbeeld hier recht wordt een combinatie gebruikt van twee soft boxen en een spot. De soft boxen zorgen dat beide kanten van de maquette goed worden uitgelicht. De spot bootst het zonlicht na wat zorgt voor de schaduwen in de maquette.



## Complexere belichting

Natuurlijk zijn er nog meer varianten te bedenken op wat voor wijze een maquette uitgelicht kan worden. De beschreven belichtingen kunnen daarom worden gezien als een basis om op verder bouwen.

Het voorbeeld hiernaast wordt een soft box boven de maquette gehangen wat zorgt voor een cirkelvormige uitlichting op het achtergrond papier. De tweede soft box zorgt voor een algemene uitlicht via de zijkant.



# Belichting

## Andere opties?

Ben je niet in de gelegenheid om de lampen van de faculteit te gebruiken? Dan is het natuurlijk ook mogelijk om je eigen lampen te gebruiken. Het resultaat hiervan is vaak even goed als bij het gebruik van de studio lampen.

Het is wel van belang om goed na te denken over hoe het licht op de maquette valt. De voorbeelden hiernaast zijn enkele 1:20 interieur maquettes die uitgelicht zijn met bureau lampen.





# Belichting

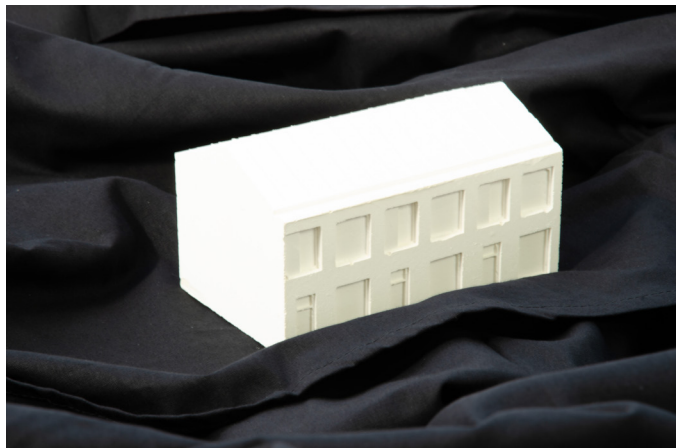
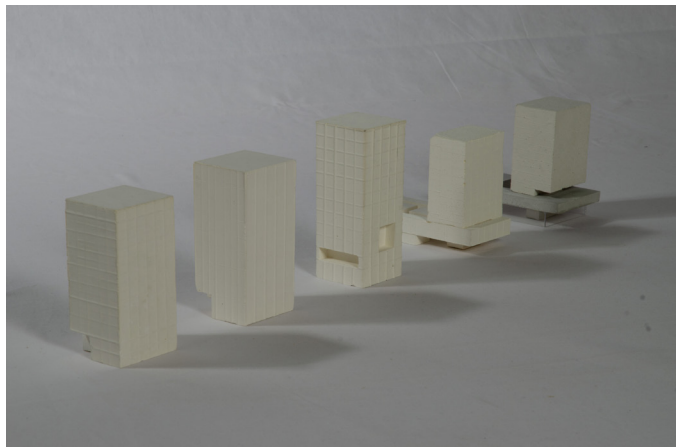
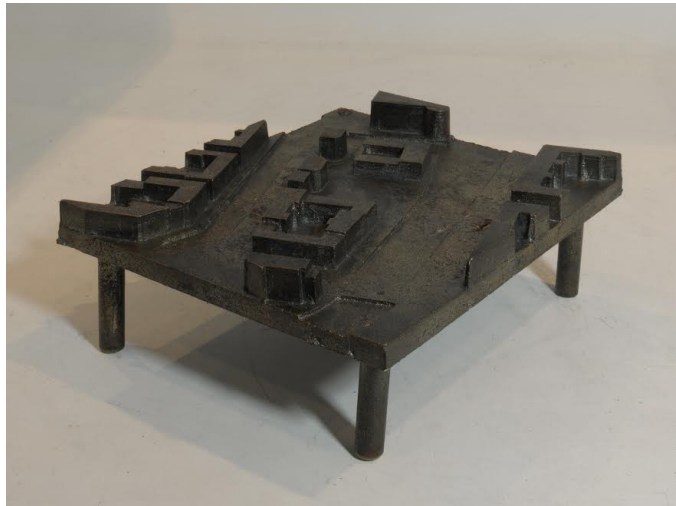
## Fouten

Veel gemaakte fouten tijdens het uitlichten van maquettes is dat de maquette niet goed genoeg naar voren komt.

In het bovenste voorbeeld wordt gebruik gemaakt van meerdere lichtbronnen. Dit is goed te zien aan de verschillende schaduwen op de achtergrond. Hierdoor gebeurt er rondom de poten van de maquette erg veel wat een rommelig beeld oplevert. Ook is zijn de stedenbouwkundige blokken niet goed uitgelicht en is de stedelijke structuur slecht te lezen.

De middelste foto wordt de maquette van achter en van voor uitgelicht. Er ontstaat een dubbele schaduw die erg vertekenend werkt. Ook is de achtergrond op een manier uitgelicht dat deze onderaan erg donker is en bovenaan erg licht.

De onderste foto wordt juist te veel licht gebruikt. In het gipsen model is geen onderscheid meer te zien tussen de dakvorm en zij gevel.



# Perspectief

## Hoek kiezen

Naast belichting en achtergrond is het standpunt van de foto altijd een aandachtspunt. Het is van belang om een goede hoek te kiezen waarin hetgeen waar het in de foto om gaat goed naar voren komt.

In dit geval gaat het om de uitbouw die onderaan de bestaande gevel wordt geplaatst. In de bovenste twee foto's komt deze aanbouw niet goed tot zijn recht. Echter zodra er een foto onder een hoek wordt genomen dan wordt de uitbouw duidelijk leesbaar.



# Perspectief

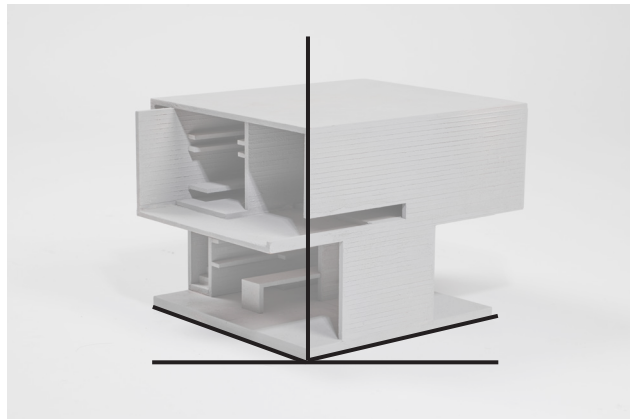
## Frontaal

Bij een frontale foto van een maquette is het van belang dat alle horizontale en verticale lijnen recht lopen. De verticale en horizontale lijnen in je gevel of ontwerp staan allemaal haaks op elkaar. Ga opzoek naar een referentie lijnen in de maquette zodat je kan nagaan of de foto daadwerkelijk frontaal is.



## Hoekverdraaiing

Bij een vogelvluchtperspectief foto wordt de maquette vaak onder een hoek gezet. De hoek waarmee de maquette verdraaid is varieert begint bij ongeveer de 15 graden en kan oplopen tot ongeveer 60 graden. Zorg er in ieder geval altijd voor dat de maquette verdraaid is zodat beide gevels goed zichtbaar zijn.



## Kader

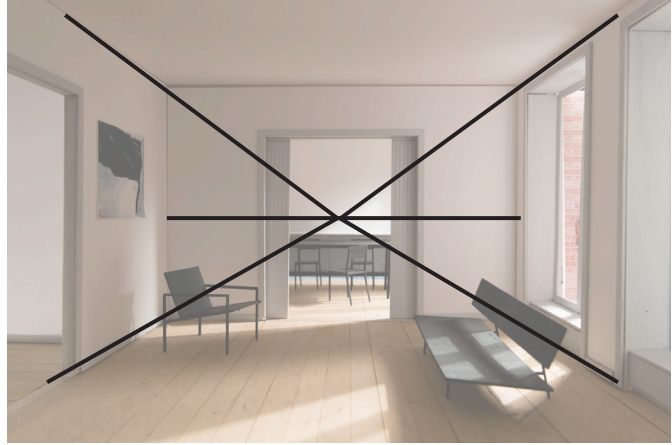
Zorg altijd voor een duidelijk kader om het object heen. Het is van belang om een achtergrond te gebruiken die hier groot genoeg voor is. Zorg ervoor dat het kader egaal van kleur is zodat het beeld rustig oogt.



# Perspectief

## Ooghoogte

Bij maquette foto's die gebruikt worden om voor de verbeelding van een ruimte of gebouw worden vaak op ooghoogte gefotografeerd. De positie van de camera wordt dan op hoogte geplaatst in het model waardoor het lijkt alsof men in het beeld staat. Hiervoor is het van belang om in de schaal van het model de daadwerkelijke ooghoogte te meten en op deze hoogte de camera neer te zetten. De horizontale lijn in de foto's hiernaast geeft de ooghoogte aan.



# Perspectief

## Belijning

Bij het vastleggen van schaalmodellen van gebouwen is het van belang dat de belijning van het gebouw altijd verticaal loopt. Het bovenste beeld laat een maquette foto zien waarbij de belijning bovenin uit elkaar loopt. Dit zorgt voor een vertekend perspectief, het lijkt alsof het gebouw naar boven doe breder wordt. In het onderste beeld blijven de verticale lijnen recht lopen zodat het de vorm van het gebouw niet vertekend.





**Wil je gebruik maken van de studio?**

**Open inloopuren:**

**Dinsdag 13:45 - 16:45**

**Woensdag 13:45 - 16:45**

**Vrijdag 13:45 - 16:45**

**Locatie:**

**K1.West.550**

**Vragen:**

**[photofilm-bk@tudelft.nl](mailto:photofilm-bk@tudelft.nl)**