

WORKFLOW:

STEP 1:

Acquisition of your references to study the ambient (photos, suggestions and more)
Acquisition of tridimensional models provided by you
Acquisition of textures provided by you.

STEP 2:

Preliminary study (project mood) of virtual ambient with all the architectural and stylistic references curated by our architect
Preliminary study of the entire decoration (art-buyer) curated by our professional.
Sending to the customer of the brochure so realised, taking into account all the emerged considerations on the project.

STEP 3:

Realisation of the virtual ambient with absolutely photographic performance.
Materials, textures, lights and rendering.
Sending to the customer of all the camera takes in simplified form.

STEP 4:

Realisation and sending of previews in medium resolution of all the virtual takes (3000 px standard).
Meeting to approve the material seen.
Delivery of all the definitive material including chromatic treatment for the maximal precision of print.

TIMING:

HOW LONG DOES IT TAKE FOR A VIEW OF YOUR AMBIENT TO BE AVAILABLE FOR YOU?

Many factors play a role in the timing of the development. Generally within one week after the approval of the project mood we will provide you a realised preview of the desired ambient.

EVALUATION TIME OF THE REALISED VIEWS:

An ambient requires on average 2 hours for evaluation. However, this highly depends on the complexity of the scenes. To cut down the evaluation time we have opted for more than one SERVER MULTICORES, creating a real RENDER-FARM.

TECHNICAL:

TEXTURES:(valid for one of the combinations)

Tiff 16bit 5000x5000 or more
14 megapixel RAW or more
Physical panel with size large enough to cover objects of medium/large dimension.

FLAT COLOURS AND LACQUEREDS:

For flat colours and lacquered physical sample 10x10cm or more.

FILE EXTENSIONS:

OPTIMAL EXTENSIONS:

STEP part and assembly	(STP)
ACIS part and assembly	(SAT)
Rhinoceros	(3DM)
Autodesk 3D Studio MAX	(MAX) - (high polygonal definition)
Autodesk Autocad	(DWG) - only solid models (acis)

DECENT EXTENSIONS:

Autodesk FBX	(FBX) - (high polygonal definition)
Wavefront	(OBJ) - (high polygonal definition)
Autodesk Maya	(MA) - (high polygonal definition)
Cinema 4D	(C4D) - (high polygonal definition)

NOT ACCEPTED EXTENSIONS:

Dynamic File Exchange	(DXF)
IGES max V.5.3	(IGS)
3D studio	(3DS)
Google SketchUp	(SKP)

FAQ ^{2.0}

WORKFLOW:

FASE 1:

Acquisizione vostri riferimenti per lo studio dell'ambiente (foto, consigli ed altro.)

Acquisizione modelli tridimensionali da voi forniti

Acquisizione texture da voi fornite

FASE 2:

Studio preliminare (mood di progetto) di ambiente virtuale con tutti i riferimenti architettonici e stilistici curata da nostro Architetto

Studio preliminare di tutta l'oggettistica (art-Buyer) curata da nostro professionista

Invio via mail alla committenza di brochure così realizzate tenendo conto di tutte le considerazioni progettuali emerse.

FASE 3:

Realizzazione dell'ambiente virtuale con resa assolutamente fotografica.

Materiali, textures, luci e Rendering.

Invio via mail alla committenza di tutte le prese di camera in forma semplificata .

FASE 4:

Realizzazione e invio di anteprime a media risoluzione di tutti gli scatti virtuali scelti. (3000px di base).

Sede di approvazione viste

Consegna di tutto il materiale definitivo comprensivo di trattamento cromatico per la massima precisione di stampa.

TEMPISTICHE & PRECISAZIONI:

QUANTO TEMPO SERVE PER PRODURRE UNA VISTA?

Ci sono molti fattori che concorrono alla tempistica di sviluppo. Generalmente nella settimana successiva all'approvazione del mood di progetto Vi forniremo un'anteprima concreta dell'ambiente desiderato.

TEMPI DI CALCOLO DELLE VISTE REALIZZATE:

In genere un ambiente richiede 2 ore di calcolo ma dipende molto dalla complessità delle scene.

Per abbattere i tempi di calcolo abbiamo optato per più SERVER MULTICORES costituendo una vera e propria RENDER-FARM.

COSA FORNIAMO:

Immagini ad alta risoluzione RGB/CMYK comprensive di layers Alpha e di selezione multicolor.

COSA NON FORNIAMO:

Modelli tridimensionali di qualsivoglia natura.

Textures originali ad alta risoluzione.

Immagini risultanti da nostro compositing creativo.

ASPETTI TECNICI:

TEXTURES:(valido per una delle combinazioni)

Tiff 16bit 5000x5000 o sup.

RAW da 14 megapixel o sup.

Pannello fisico di dimensioni sufficientemente grade a coprire gli oggetti di medio/grandi dimensioni

TINTE PIATTE LACCATI:

Per le tinte piatte e laccati campione fisico 10x10cm o sup.

ESTENSIONI FILES:

ESTENSIONI OTTIMALI:

STEP part and assembly	(STP)
ACIS part and assembly	(SAT)
Rhinoceros	(3DM)
Autodesk 3D Studio MAX	(MAX) - (definizione poligonale alta)
Autodesk Autocad	(DWG) - solo modelli solidi (acis)

ESTENSIONI ACCETTABILI:

Autodesk FBX	(FBX) - (definizione poligonale alta)
Wavefront	(OBJ) - (definizione poligonale alta)
Autodesk Maya	(MA) - (definizione poligonale alta)
Cinema 4D	(C4D) - (definizione poligonale alta)

ESTENSIONI NON ACCETTATE:

Dynamic File Exchange	(DXF)
IGES max V.5.3	(IGS)
3D studio	(3DS)
Google SketchUp	(SKP)