



**LIFELIKE** 2.0

# FAQ <sup>2.0</sup>

## 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)

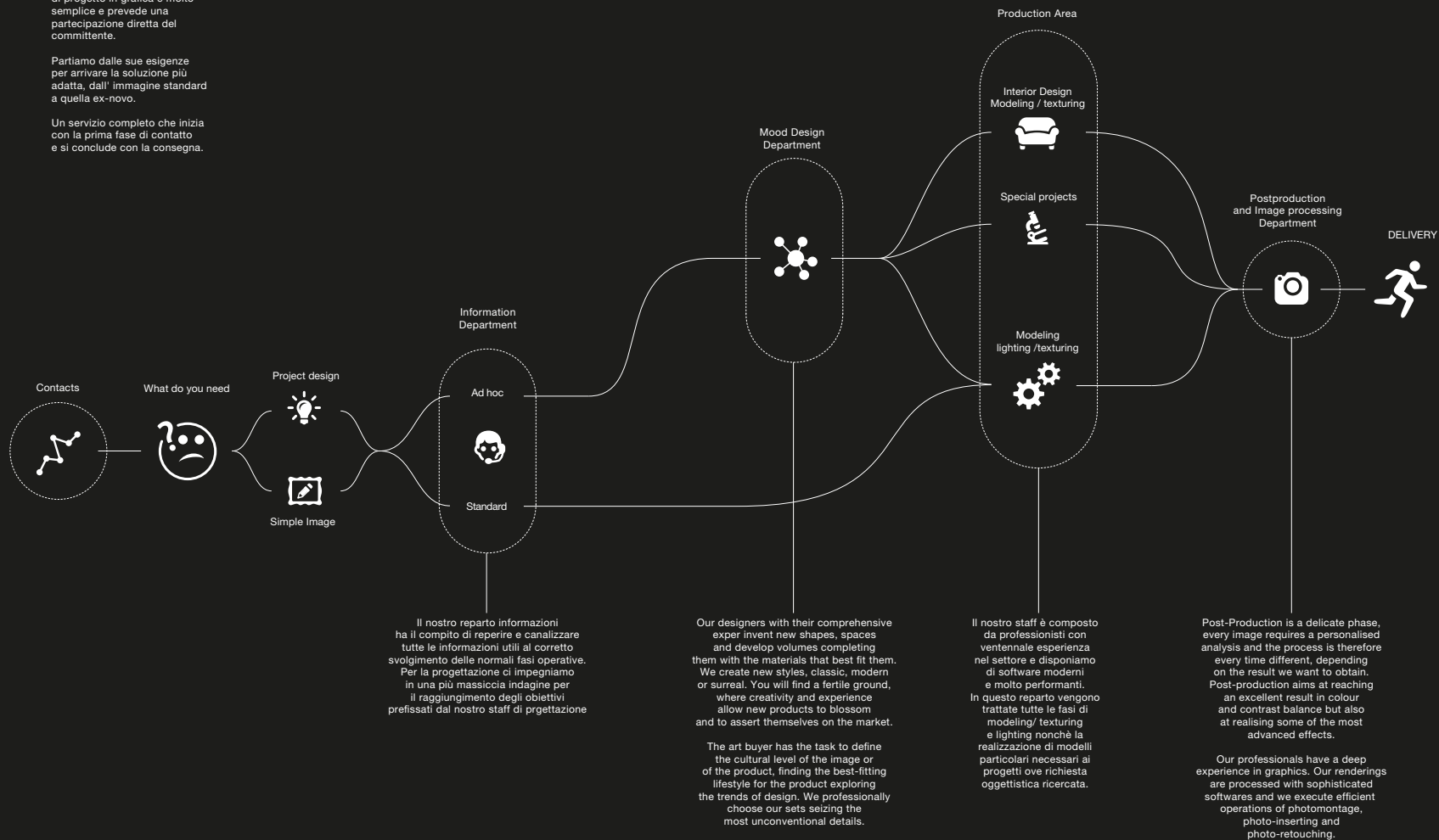
# Workflow

## Creative possibilities

L'iter che trasforma un'idea di progetto in grafica è molto semplice e prevede una partecipazione diretta del committente.

Partiamo dalle sue esigenze per arrivare la soluzione più adatta, dall'immagine standard a quella ex-novo.

Un servizio completo che inizia con la prima fase di contatto e si conclude con la consegna.



**BIEFFE.**

HIGH QUALITY RENDERING

Via dell'Agricoltura, 5 - 37066  
Sommacampagna (VERONA)

P +39 045 8961612  
F +39 045 8961608  
info@biefferendering.com  
www.biefferendering.com