

## FLUX DE TRAVAIL:

### ÉTAPE 1:

Acquisition de vos références pour étudier l'atmosphère (photos, suggestions et plus).  
Acquisition de modèles tridimensionnels fournis par vous.  
Acquisition des textures fournies par vous.

### ÉTAPE 2:

Etude préliminaire (ambiance du projet) d'ambiance virtuelle avec toutes les références architecturales et stylistiques méticuleusement sélectionné par notre architecte.  
Etude préliminaire de l'ensemble de la décoration par notre acheteur d'art professionnel.  
Un portefeuille complet de propositions est envoyé au client.

### ÉTAPE 3:

Réalisation de l'ambiance virtuelle avec un résultat complètement photoréaliste.  
Matériaux, textures, lumières et rendus.  
L'envoi au client de l'ensemble de la prise de vue en forme simplifiée.

### ÉTAPE 4:

Réalisation et envoi de prévisualisations en résolution moyenne de toutes les prises virtuelles (standard 3000 px).  
Organisé pour approuver le matériel vu.  
Livraison de tout le matériel définitif, y compris traitement chromatique pour une précision d'impression maximale.

## TIMING:

### COMBIEN DE TEMPS FAUT-IL POUR UNE OBTENIR UNE PREMIERE IMAGE DE SYNTHÈSE?

De nombreux facteurs jouent un rôle dans le timing du développement.  
Généralement, une semaine après l'approbation de l'ambiance du projet, nous vous fournirons un aperçu préliminaire en image de celle-ci.

### TEMPS D'ÉVALUATION DES IMAGES CRÉÉES:

Une image nécessite en moyenne 2 heures pour être évaluée. Cependant, cela dépend fortement de la complexité des scènes. Pour réduire le temps d'évaluation, nous avons opté d'utiliser plusieurs processeurs multi-cœurs, créant ainsi un vrai catalogue de rendus.

## TECHNIQUE:

### TEXTURES: (valable pour l'une des combinaisons)

Tiff 16bit 5000x5000 ou plus  
14 mégapixels ou plus au format RAW  
Panneau physique de taille suffisante pour couvrir des objets de moyenne / grande dimension.

### COULEURS PLATES ET LAQUÉES:

Pour les couleurs plates et les échantillons physiques laqués:  
10x10cm ou plus.

## EXTENSIONS DE FICHIERS:

### EXTENSIONS OPTIMALES:

STEP pièce et assemblage	(STP)
ACIS pièce et assemblage	(SAT)
Rhinoceros	(3DM)
Autodesk 3D Studio MAX	(MAX) - (définition polygonale élevée)
Autodesk Autocad	(DWG) - uniquement les modèles solides (acis)

### DECENT EXTENSIONS:

Autodesk FBX	(FBX) - (définition polygonale élevée)
Wavefront	(OBJ) - (définition polygonale élevée)
Autodesk Maya	(MA) - (définition polygonale élevée)
Cinema 4D	(C4D) - (définition polygonale élevée)

### NOT ACCEPTED EXTENSIONS:

Échange de fichier dynamique	(DXF)
IGES max V.5.3	(IGS)
3D studio	(3DS)
Google SketchUp	(SKP)