

Arbeitsverlauf

S E T L A

01

Client-Dokumentation

- Kundenbedürfnisse • Arten des Renderings • die Projektdokumentation • Referenz •

02

Arbeitsprozess

Lehm-Model

Wir senden Ihnen ein "Grayscale-Render" bzw. „Tonmodell“, wo Sie Folgendes bestimmen: Kamerawinkel, Stimmung, Geometrie.

Runde 01

Färbiges Render mit der Materialisierung, den geometrische Details, der richtigen Geometrie, Vegetation und mit der basischen Postbearbeitung

Runde 02

Wir arbeiten mit dem vollen Engagement in den einzelnen Details mit.

Runde 03

Endphase : ein Bild in voller Auflösung mit der Postbearbeitung, den Effekten und Menschen sowie Korrekturen der Details.

Zusätzliche und spezifische Kundenwünsche sind durch die zusätzliche Arbeitsstunden verrechnet, wie im Vertrag festgelegt.

03

die Zeit

Mit kompletter Dokumentation und Kundenanforderungen können wir die Laufzeit der Herstellung und die Kosten bestimmen.

Die investierte Zeit für einen Render beeinflusst die Qualität der Arbeit.

04

Endprodukt

Der Produkt ist genauso gut, wie die Zusammenarbeit beider Seiten.

01 Client-Dokumentation

Kundenbedürfnisse

Um Ihr Projekt rendern zu können, benötigen wir spezifische Informationen und eine detailliertere Beschreibung um Ihnen das Ergebnis zu geben, nach dem Sie suchen:

- es ist notwendig, die Art des Renderings zu definieren (Außen- und Innenrendering, Rendering in der Luftaufnahme, Animation).
- es ist erforderlich, die Atmosphäre und die Wetterbedingungen zu definieren.
- die Größe und Anzahl des gewünschten Renderings (Pixel Auflösung).

Arten des Renderings

Vogelperspektive



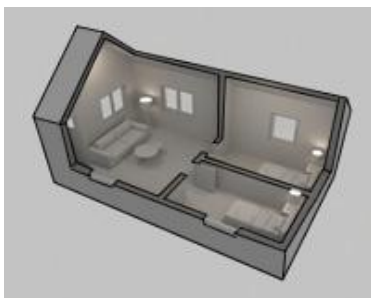
Außenrendering



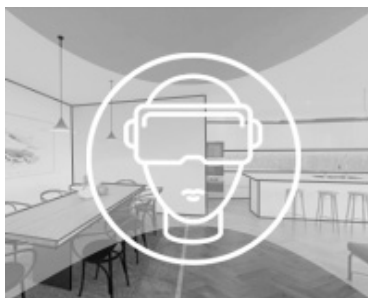
Innenraumrendering



Schnittmodell



VR 360°



Animation



Atmosphäre

Tageslicht



Nacht



Dämmerung



Wetterbedingungen

Sonnig



Verschneit



Bewölkt



Dokumentation

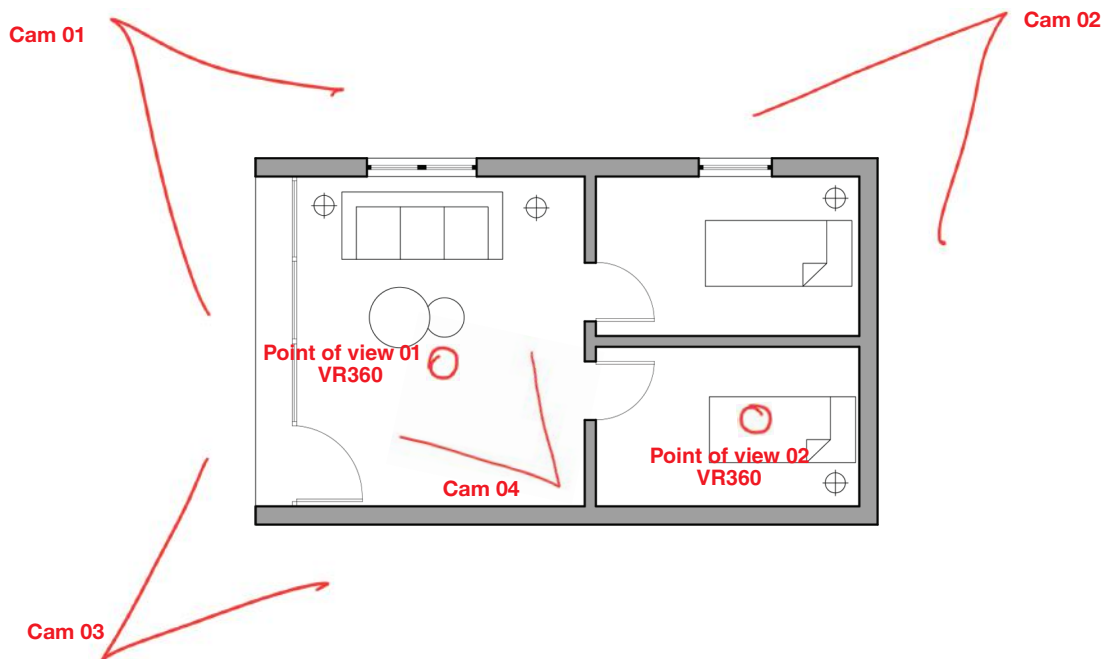
Die gut vorbereitete Dokumentation des Kunden beeinflusst direkt den Arbeitsprozess und die Kommunikation. Es ist empfehlenswert folgende Informationen zu senden:

- die Kameraposition
- den Standort (*Google maps*)
- die Projektdokumentation
- die endgültige Materialreferenz
- die Möbelreferenz
- den aktuellen Standort und Umgebungsbezug (Hintergrund)

Kameraposition

Der beste Weg die Kamera festzulegen ist sie auf dem Plan zu markieren.

Hier ist ein Beispiel für die Kameraposition und die Punktansicht bei einem VR 360° Rendering.



Es empfiehlt sich, die Orientierung Kamera (Quer- oder Hochformat) anzugeben, falls diese bekannt sind, sowie eine kurze Beschreibung jeder Kamera, die sehr wichtig für die Fokussierung ist.

Projektdokumentation

Wir arbeiten mit allen Dateien, die beim Planen und Modellieren verwendet werden.
Die Liste der Prioritätsdateien, die wir erwarten, ist wie folgt:

2D Datei Format

- CAD (.DWG, .PLN, .DXF, .DGN, .DWF)
- .PDF
- .JPG
- .IMG
- .PNG
- .BMP
- .AI
- .TIF
- .PSD
- .TGA
- .SVG
- .EPS

3D Datei Format

- 3DS (.3DS, .FBX, .OBJ)
- Auto CAD (3D .DWG, 3D .DXF)
- Revit (.RVT)
- Arhcad (.PLN)
- SketchUp (.SKP)
- Collada (.DAE)
- Cinema 4D (.C4D)
- Rinocerus (.3DM)
- Z-Brush (.ZTL)
- Marvelous Designer (.MD6, .ZPRJ)
- Ornatix Alembic (.ABC)

Es ist ratsam, alle möglichen CAD-Dokumente anzugeben:

- Lageplan
- Grundrisse
- Schnitte
- Ansichten
- 3D Modell
- Details

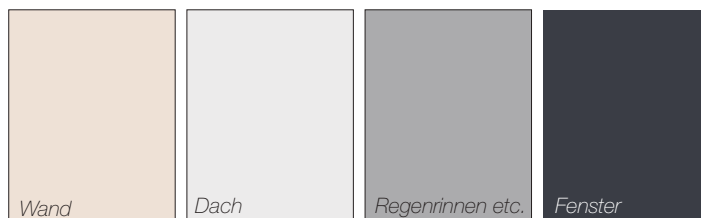
Ebenfalls:

Einige schnelle Skizzen können viel Zeit sparen.
Das Farbschema ist ebenfalls willkommen.

Bitte die konventionelle Colorpaletten benutzen:

- Pantone
- RAL
- Colorbond
- Hex
- Benjamin Moore

Farbschema:

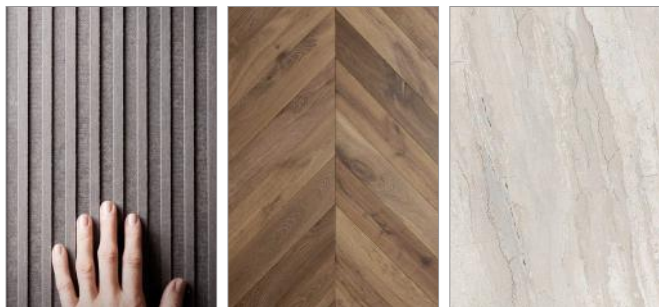


Bsp. für das Dach „colorbound-shale grey“, Fenster „Schüco anthrazite“...

Referenz

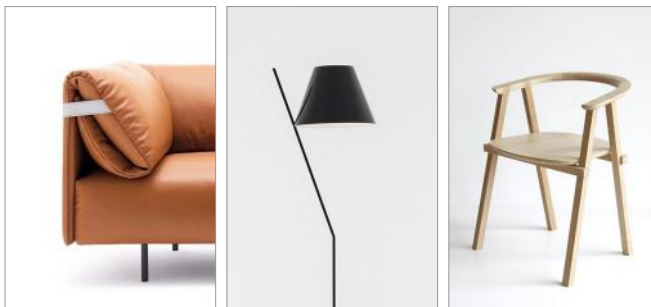
Es ist sehr wichtig, dass die Referenzen akkurat sind, wenn möglich leiten Sie uns ein Link bzw. Produktdatenblatt des Produktes weiter.

Material:



Bsp. Benutzen Sie dieses Holz für den Boden, für die Wandverkleidung dieses Braun ...

Möbel:



Bsp. Verwenden Sie diesen Stuhl im Esszimmer, stellen Sie diese schwarze Lampe in die Nähe des Sofas ...

02 Arbeitsprozess

Das Rendering teilt sich in drei Phasen:

- **Lehm-Model (Clay)**
- **Runde 01**
- **Runde 02**
- **Runde 03**

Prozessschema

Lehm-Model (Clay)

Auf der Basis der Unterlagen und Anforderungen der Kunden, generieren wir die Modelle, die als „Grayscale“ bzw. „Tonmodelle“ konzipiert sind. In dieser Phase setzen wir unser Fokus auf creative Arbeit.

- Modell überprüfen
- Kamerastandpunkt
- Stimmungsvorschau



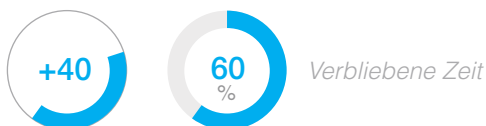
Die Auflösung der Bilder, die der Kunde in dieser Phase erhält ist ca. 2000px. (2K)

- Sobald wir die Kamerawinkel sowie die Geometrie festlegen, können wir unsere Arbeit zur nächsten Phase fortsetzen

Runde 01

Nachdem wir die Verhältnisse aus der „Grayscale“-Phase festlegen, starten wir die Phase 01.

- Materialien
- Stimmung
- Detaillierte Modell
- Vegetation
- Grundlegende Postproduktion



Die Auflösung der Bilder, die der Kunde in dieser Phase erhält ist ca. 2000px (2K)

2000px



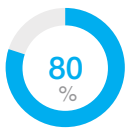
2000px



Runde 02

Das komplette Erlebnis einer visuellen Darstellung ist erreicht erst nachdem die Materialisierung eingesetzt wurde.

- Alle Korrekturen
- Hinzufügen zusätzlicher Details
- unsere Vorschläge



Verbliebene Zeit

Die Auflösung der Bilder, die der Kunde in dieser Phase erhält ist ca. 2000px (2K)

2000px



Runde 03

Es ist die letzte Phase unserer Zusammenarbeit. Alle Achtung konzentriert sich auf finale Korrekturen und detaillierte Postbearbeitung

- Korrektur aller Details
- Endgültige Postproduktion



Verbliebene Zeit

Die Auflösung der Bilder, die der Kunde in dieser Phase erhält ist ca. 4500px (4K)

4500px



- Wenn sich unser Kunde in dieser Phase ein finales Rendering wünscht, erreichen wir dieses in voller Auflösung (4500px) und jegliche Arbeit danach wird zusätzlich verrechnet.

Zusätzliche Arbeit

Alles, was nicht zu den standardisierten Arbeitsprozessen gehört, vereinbaren wir individuell mit unseren Kunden und verlängert die vorgesehene Projektentwicklungszeit. Zusätzliche und spezifische Kundenwünsche sind durch die zusätzliche Arbeitsstunden verrechnet, wie im Vertrag festgelegt.

- Phase 04,05,...
- Auflösung höher als 4500px
- komplexere Geometrie
- sonstige Kundenwünsche

03 Zeit

Zeitraumen

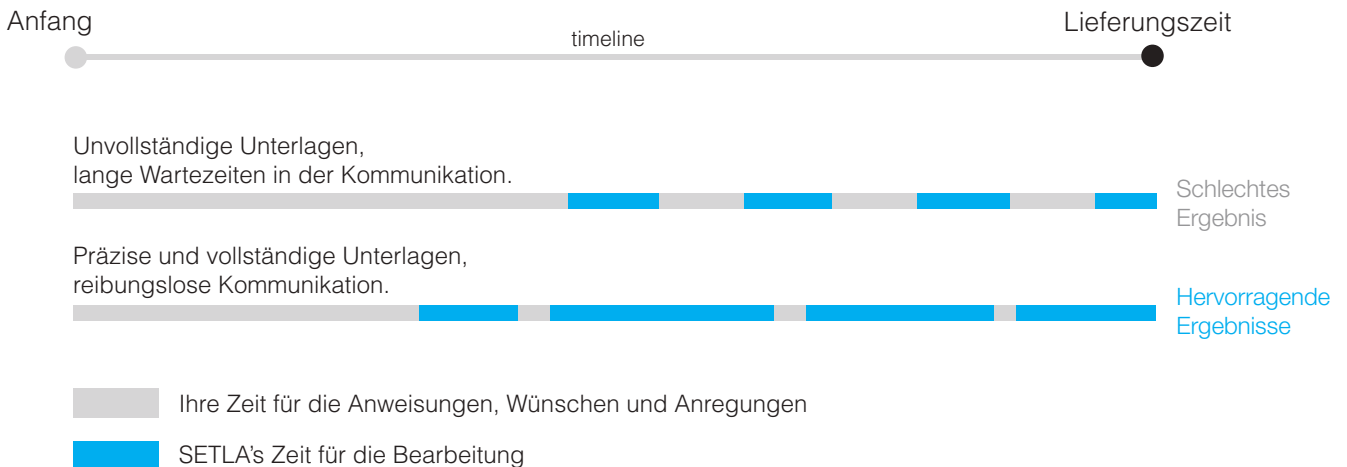
Die folgenden Dinge beeinflussen direkt den Rendering Zeitraumen:

- die Art des Renderings
- die Größe des Projekts
- die Kommunikation und die Verfügbarkeit des Kunden (Architekt, Designer, Agenten,)
- die Anzahl an Details im Rendering
- der Kontext des Dokuments
- die Notwendigkeit einer einzigartigen Objektmodellierung (Möbel, Dekoration, Mobiliar, Umgebung,....)

Der Zeitaufwand für das Rendering beeinflusst direkt die Qualität unserer Arbeit.

Nach der Analyse der Bedürfnisse des Kunden und der angegebenen Faktoren können wir eine Vereinbarung über den Arbeitsprozess und die Lieferzeit schließen.

Mehr Zeit heißt mehr Qualität



Grundsätze eines reibungslosen Workflows und der Zeiteffizienz

- Vollständige Unterlagen
- Zeitgerechte Lieferung
- keine zusätzliche Aufgaben in demselben Zeitraum
- konventionelle Wege der Online-Kommunikation

04 Endprodukt

Fertig !

Der Produkt ist genauso gut, wie die Zusammenarbeit beider Seiten.



SETLA Studio investiert intensiv seit dem Jahr 2020. ins CLOUD-Storage und bietet Ihren Kunden eine Speicherzeit in der Dauer von 2 Jahren, in exklusiven Fällen bis zu 5 Jahren.

Damit gewährleisten wir unseren Kunden zusätzliche Bearbeitungen und weitere Mitarbeit an den selben Projekten mit den minimalen Kosten und Arbeitszeiten.

Unser Ziel ist ein qualitativ hochwertiges Produkt, gleichzeitig ist es unser Werbespruch. Wir bemühen uns ebenso, allen Wünschen unserer Kunden entgegenzukommen.

Haben Sie Interesse an einer Zusammenarbeit mit uns oder Fragen?

Kontaktieren Sie uns.

office@setlastudio.com