



---

Workflow Infografía 3D / Estilismo

## Workflow Infografía 3D / Estilismo

### Introducción

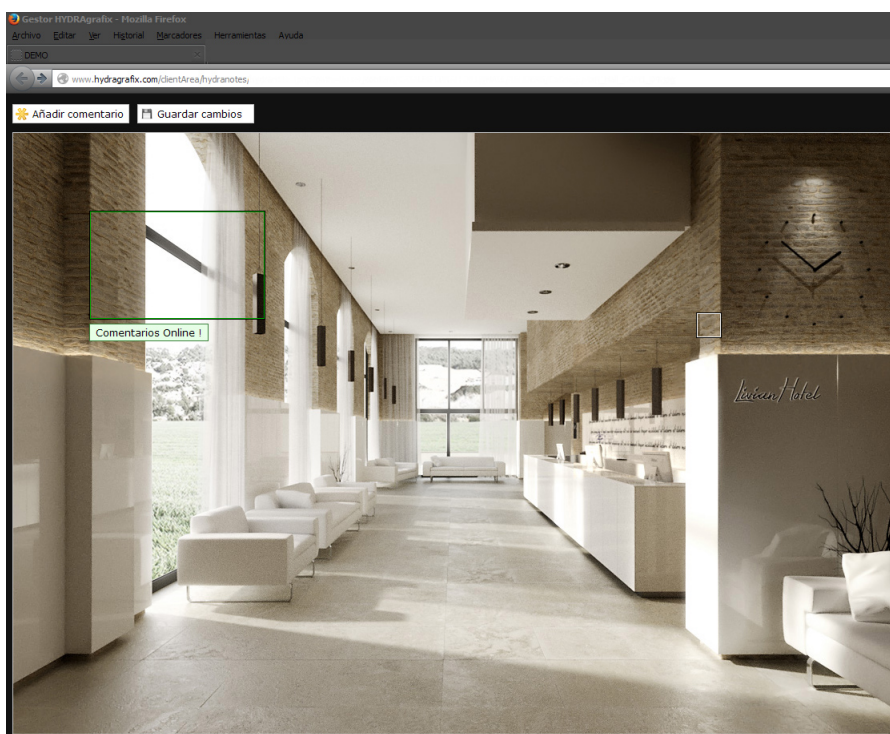
Debido a la creciente demanda de una infografía 3D a costes cada vez más ajustados, pero con las mismas expectativas de calidad, hemos incorporado una modalidad de trabajo en base a un Estilismo / interiorismo adaptado al 3D que reduce mucho tanto los tiempos, como los costes asociados este proceso. Este método se basa en un trabajo por fases que deben cerrarse de forma secuencial para avanzar de forma estructurada hacia la imagen final. Si durante el proceso es necesario retroceder a fases ya cerradas esto implicará un reajuste al alza del plazo y presupuesto.

Es común confundir el proceso de infografía 3D con una herramienta para realizar interiorismo. Esto es un error de base dado que, en la creación de una infografía con precio cerrado, el proceso de render es demasiado costoso y lento para realizar un ajuste interactivo con el cliente. Por esta razón hydragrafix no trabaja en ningún proyecto sin disponer de un interiorismo acordado previamente. Este interiorismo puede ser definido por el cliente con o sin un interiorista externo o bien puede realizarlo hydragrafix con el siguiente proceso de trabajo en sus puntos 1 y 2.

### Resumen de las fases de trabajo:

1. Referencias fotográficas
2. Presentación en planta / Composición
3. Ajuste Arquitectónico
4. Ajuste de producto y detalles
5. Aprobación y render final

Es el cliente quien, mediante la incorporación de comentarios en nuestro gestor online, hace avanzar la imagen según sus necesidades y decide cuando una fase de trabajo ha terminado y pasamos a la siguiente. El cliente debe ser consciente que los tiempos de entrega estimados para su proyecto están basados en una media máxima de 7 imágenes de prueba por ambiente. Con volúmenes de pruebas por encima de este número el proyecto se retrasa de forma lineal.



## Fases del trabajo en profundidad

### 1 | Referencias fotográficas

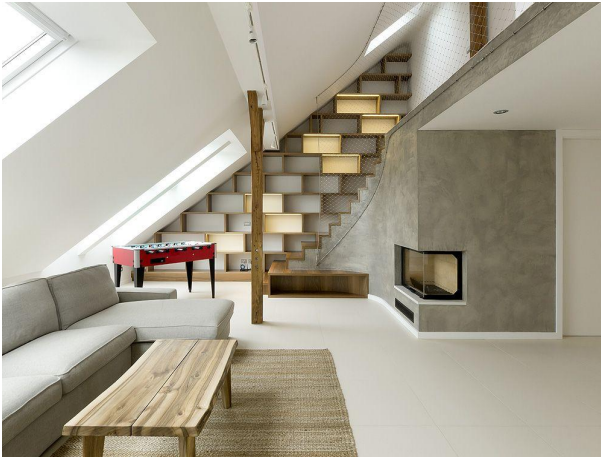
Se realiza un brainstorming sobre los conceptos que quiere transmitir cada ambiente, en algunos casos con una motivación global que unifique el contenido de varios ambientes. Se documenta con referencias fotográficas. Definimos aspectos como: el tono de la iluminación, el estilo arquitectónico, el contraste respecto al producto, el estilo del atrezzo y la tipología de encuadre.



Ejemplo de referencia : " Arquitectura y espacio "



Ejemplo de referencia : " iluminación "



Ejemplo de referencia : " Tono de color "



Ejemplo de referencia : " Suelo "



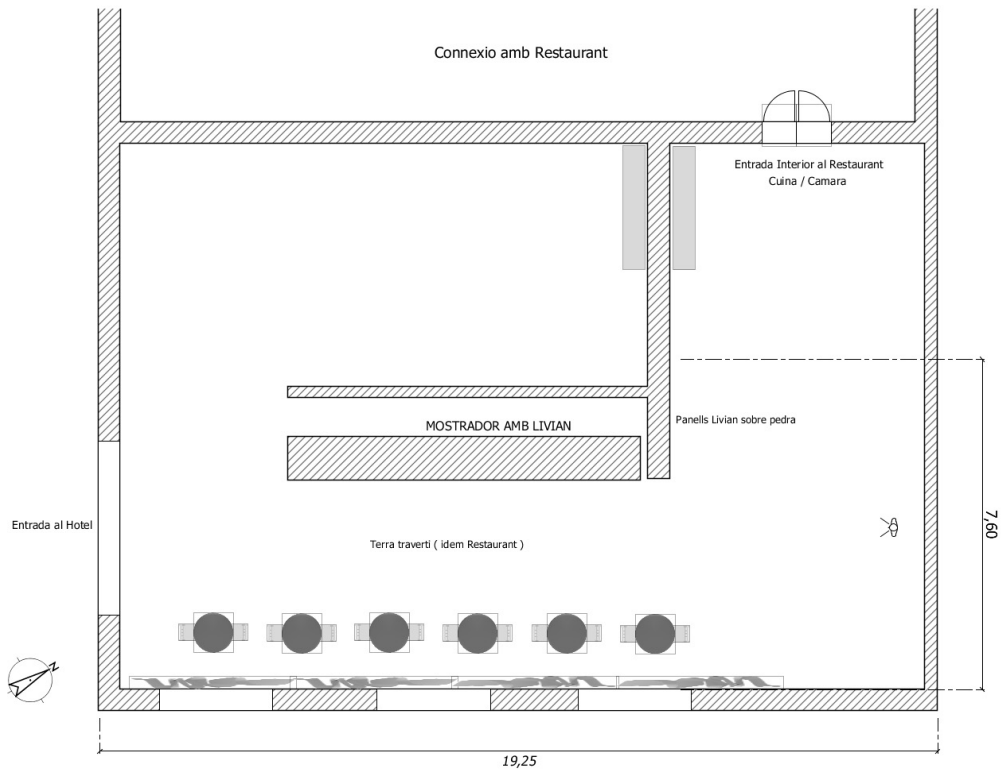
Ejemplos de referencia de mobiliario y decoración

## 2 | Presentación en planta / composición

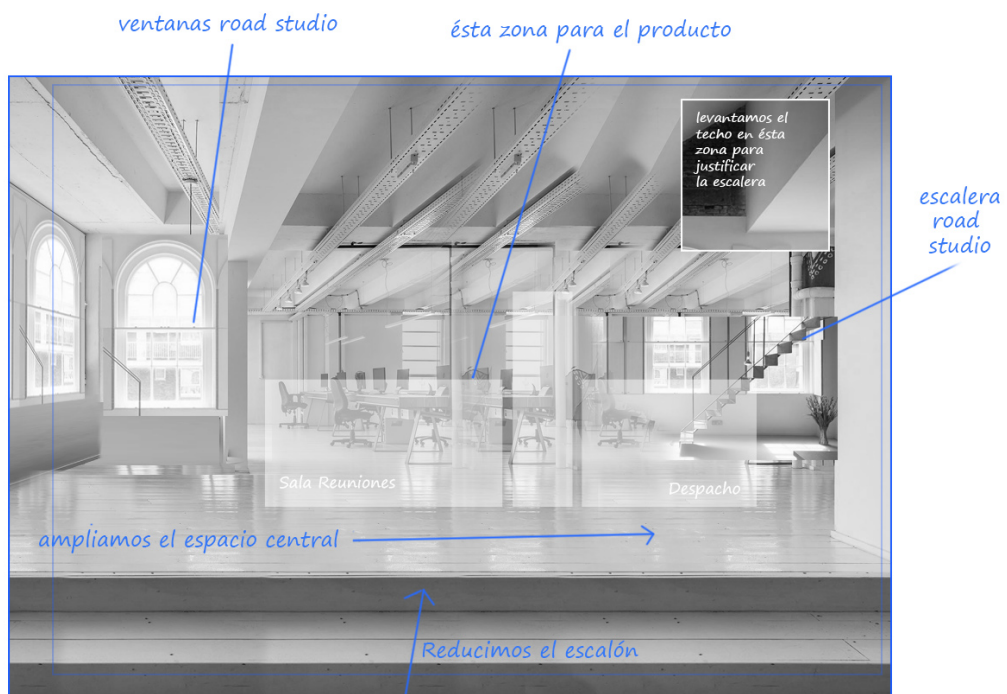
¿Qué debe entregar el cliente ?

*Si no ha contratado el Interiorismo: el CAD del ambiente y las referencias de materiales, estilo e iluminación.*

En esta segunda fase partimos de las referencias arquitectónicas para elaborar un plano CAD de planta, este plano nos define el espacio con medidas concretas y nos permite mezclar todas las referencias en el mismo espacio así como presentar el primer punto de vista sobre el papel.



Para determinados proyectos el CAD de planta es substituido por una composición fotográfica. Esto ocurre en los proyectos donde el interiorismo es prioritario respecto a la distribución arquitectónica.



### 3 | Ajuste Arquitectónico

*¿ Qué debe entregar el cliente ?*

*Los planos, CAD o esquemas del producto final así como de todos los accesorios que deban mostrarse en la imagen.*

En esta fase empezamos a trabajar sobre las primeras imágenes 3D. Para dar la máxima flexibilidad al proceso vamos a trabajar con imágenes de menor calidad (con una cota de realismo menor) y vacías tanto de los elementos de decoración como de atrezzo. El producto propiamente se modelará en esta fase dado que es muy importante colocarlo en la escena para proporcionar el espacio. En esta fase no se representarán los materiales.

Es muy importante que el cliente experimente con la arquitectura, modificando las entradas de luz, la sensación de espacio general, reducir o ampliar el ambiente, etc. Estos aspectos deben cerrarse de forma definitiva en esta fase dado que modificarlos en fases posteriores implicaría deshacer gran parte del trabajo y por tanto podrían requerir una ampliación tanto a nivel de tiempo como de presupuesto.



*Ejemplo render en volúmen*

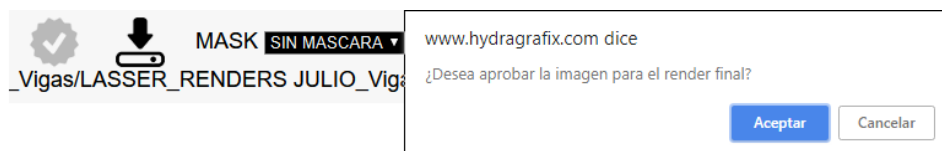
## 4 | Ajuste de producto y detalles

En esta fase situamos el producto y lo cohesionamos con el entorno. En caso de usar atrezzo de biblioteca el cliente puede experimentar con diversos modelos parecidos a las referencias iniciales dado que la biblioteca es limitada y a menudo no disponemos de los elementos exactos que quiere el cliente. Si es necesario el modelado exclusivo de algún elemento se realizará también en esta fase. Dado que los aspectos principales de la arquitectura ya son definitivos la calidad del render se aumenta para alcanzar el acabado prácticamente final en cada prueba.



## 5 | Aprobación y render final

Cuando el cliente considera que la última prueba ya es definitiva y la aprueba en el **gestor online** se lanza en alta resolución. Después de esta fase es posible que aparezca algún error no visible en la prueba dado su menor tamaño que se corregirá normalmente con postproducción.



## Otros proyectos realizados con este método

Este sistema nos ha permitido durante muchos años realizar imágenes exclusivas en tiempos cortos y muy ajustadas a nivel de coste, dejando mucha libertad al cliente para buscar un entorno 100% exclusivo e irrepetible que diferencie su producto.



**Mobiliario Oficina** | Forma 5  
Campaña 2017



**Proyecto Baños** | AJA Bany  
Campaña 2012



**Proyecto Contract** | Forma 5  
Campaña 2013



**Proyecto Contract** | Forma 5  
Campaña 2013



**Projecto Contract** | Forma 5 (2013)



**Projecto Cocinas** | Forlady (2012)



**Proyecto Cocinas** | Forlady (2012)



**Proyecto Baños** | Bathco  
Campaña 2012