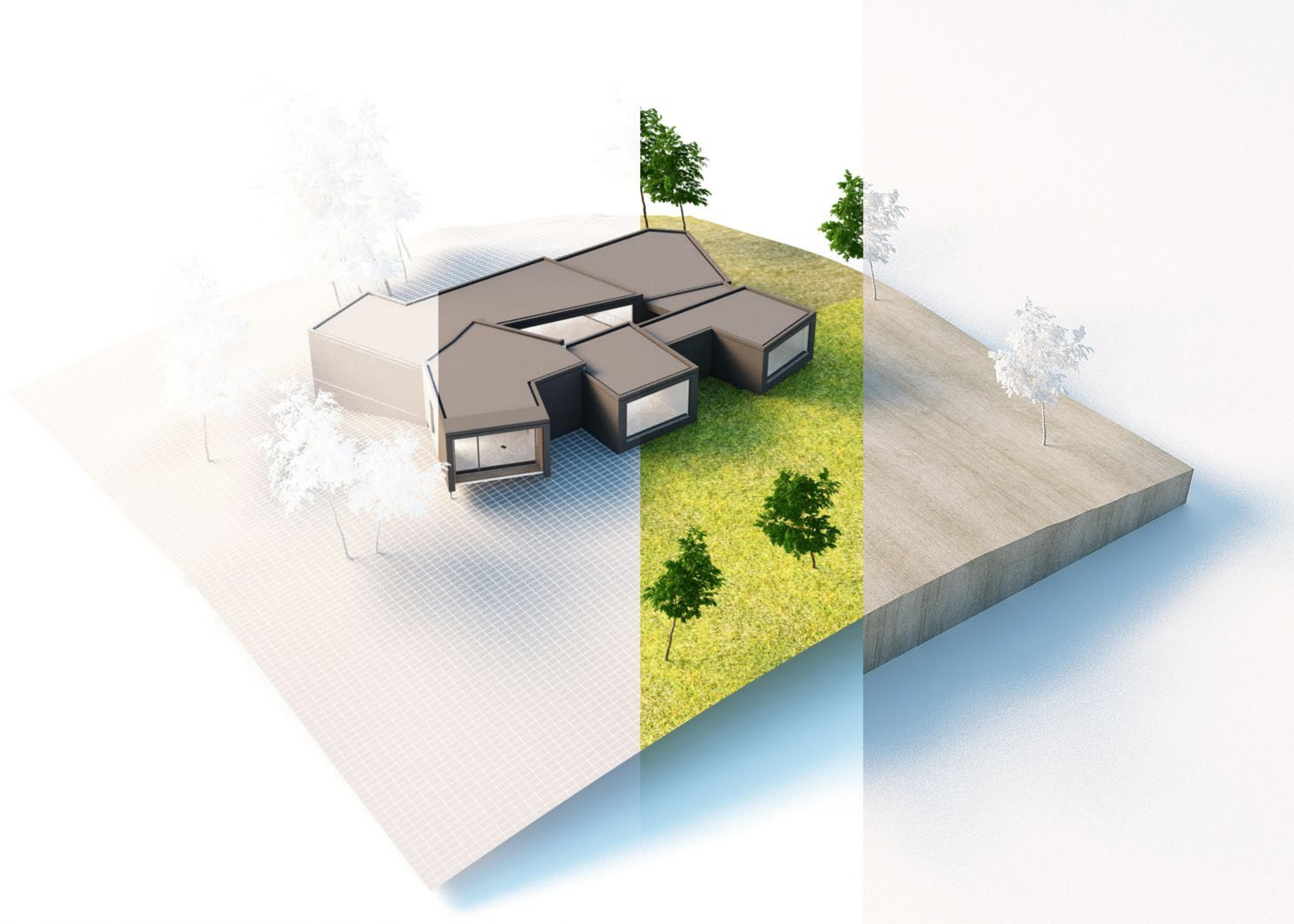


///PORTFOLIO 2017 /// ICARAS///

/VISUALIZACIÓN 3D ARQUITECTÓNICA

/REALIDAD VIRTUAL & WEBGL

/BIM, ANIMACIONES Y VISITAS VIRTUALES



00/ICARAS

/Presentación y contacto

01/VISUALIZACIÓN 3D ARQUITECTÓNICA

/Estilos de vida

/Negocios

/Lugares públicos

/Producto

/Eventos

02/REALIDAD VIRTUAL & WEBGL

/Veronika

/Trabajos

03/GESTIÓN Y COMUNICACIÓN

/Animaciones 3D

/Tours virtuales 360°

/BIM

/Planimetría

00/ICARAS

/Quiénes somos

/Cómo lo hacemos

/Especificaciones técnicas

//////MUSEO DE MAQUETAS//////
/3D COMPLETO, ANIMACION Y VISITA 360°////OCTUBRE'13



HAZ CLICK >



WEB

/ICARAS 3D

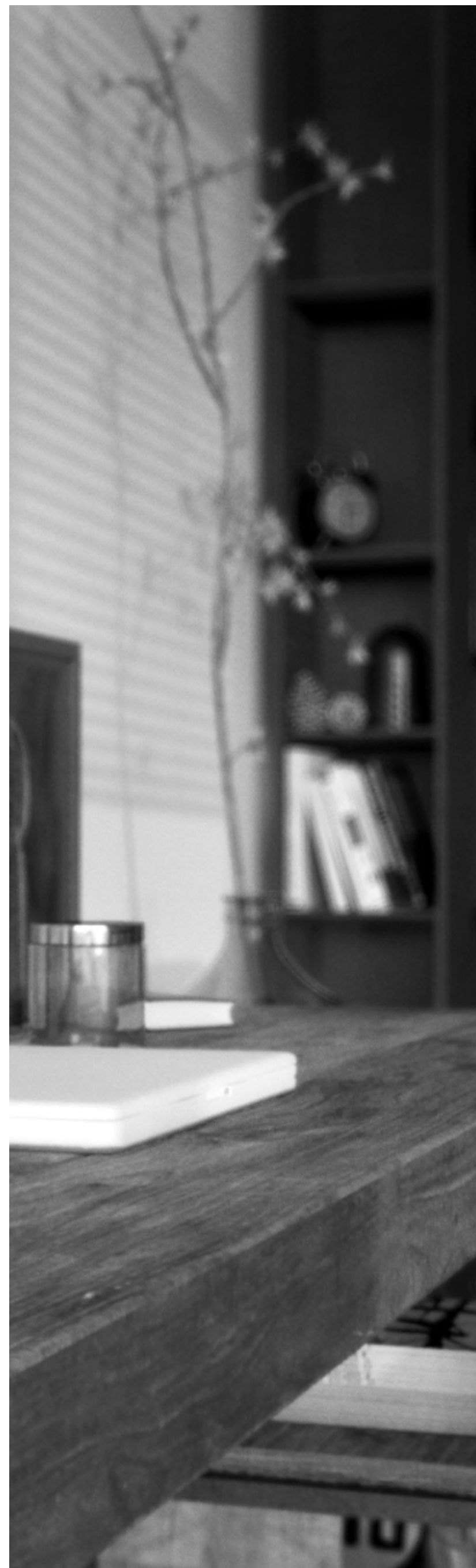
CONTACTO

/MAIL info@icarasarquitectura.com

/TFNO (+34) 665 699 910

/DIR Freeland Innovation Center
C/Gandía 1 Local 9A 28007 Madrid

CANALES



¿A QUÉ OS DEDICÁIS?

A ayudar a profesionales y empresas a comunicar sus proyectos e ideas a los clientes finales. También a que ellos mismos tengan una idea precisa de lo que se va a realizar antes de hacerlo. Principalmente lo hacemos mediante visualización 3D, pero hay otras técnicas.

¿POR QUÉ?

Nos encontramos en una época claramente marcada por la cultura visual. Por supuesto, esto tiene su reflejo en la arquitectura, donde a veces parece que importa más la espectacularidad antes que la calidad real de los espacios proyectados. No parece un planteamiento adecuado, estamos de acuerdo.

Sin embargo, como no podemos nadar contracorriente, y sabiendo que para proyectar espacios de calidad estás tú y eso ya requiere una cantidad de trabajo y esfuerzo más que considerable, merece la pena invertir en comunicarlo de forma correcta.

¿Como creemos que es la forma correcta? La que satisface a las dos partes. Me explico: Vas a ver reflejadas tus ideas, espacios y materiales utilizados de forma verosímil, independientemente del realismo que quieras dar a la imagen. Tu cliente, por su parte, apreciará que lo que le estás contando y lo que está viendo es coherente y,

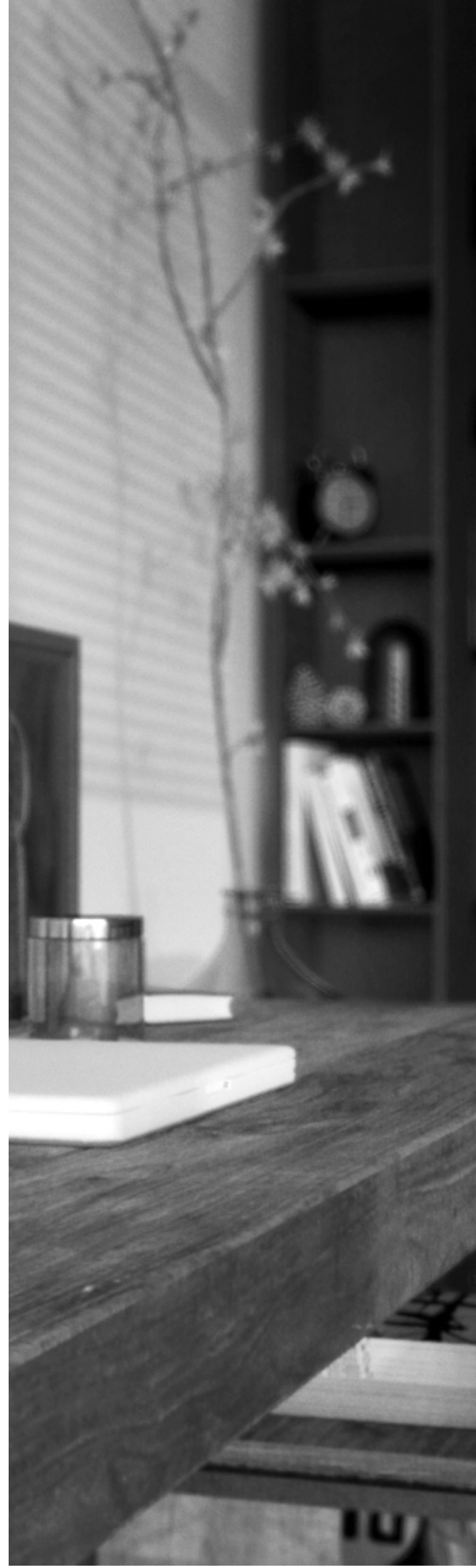
“Estudio creativo especializado en visualización arquitectónica 3D, para mostrar tus mejores ideas”

sobre todo, mostrado de forma fiable y con calidad, lo que aumenta la confianza en el profesional que se lo está explicando, un paso fundamental para conseguir los encargos.

Sin embargo, no me quedo ahí. Debido a mi inquietud por las nuevas tecnologías que están llegando, estoy continuamente formándome e investigando sobre estas tecnologías y deliberando cuáles de ellas pueden ser las más útiles en un futuro a medio plazo para mostrar proyectos. ¿Realidad Aumentada o virtual? ¿Visualizaciones en tiempo real o presentaciones interactivas? Si quieres saber más, puedes entrar en los canales que ves a la izquierda.

01/VISUALIZACIÓN 3D///

/ESTILOS DE VIDA
/NEGOCIOS
/LUGARES PÚBLICOS
/PRODUCTO
/EVENTOS



//PROPUESTA DE VIVIENDA/////////
/INTERIORES 3D Y VISITA 360°//MARZO'15



HAZ CLICK >



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC / Panotour

CLIENTE / DISEÑO

Proyecto propio

CONSIDERACIONES

Proyecto propio de vivienda realizado para testear los conocimientos adquiridos en un curso impartido por uno de los mayores expertos en V-Ray del mundo, Grant Warwick.

La idea original era hacer varios renders, un tour 360º (del que hay parte realizado) y una animación, que he tenido que posponer por los diversos encargos y proyectos que han surgido desde entonces.

De todas formas, solo con la realización de los primeros renders interiores se puede hacer una idea de la magnitud del proyecto. Actualmente y desde la realización de este proyecto personal (que en ningún caso tenía que ver con el curso mencionado, fue un testeo propio posterior) nuestros estándares de calidad han subido y podemos desarrollar con mayor calidad y confianza los proyectos de nuestros clientes.







//PROPUESTA DE VIVIENDA//////////MARZO'15
/INTERIORES 3D Y VISITA 360°



AMANECER



DIURNA



ATARDECER

//HOTEL BUNGALOW EN KRIBI////
//EXTERIORES 3D Y FOTOMONTAJES//ABRIL'16



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC

CLIENTE / DISEÑO

SVAM Arquitectos y consultores

CONSIDERACIONES

Un trabajo rápido en el que las imágenes se iban realizando según los arquitectos del estudio iban tomando decisiones.

Parcela arbolada, con desnivel, en primera línea de playa. El proyecto original, un edificio compacto y alto, había sido sustituida por un edificio de menos escala y villas dispersas.

Se requerían imágenes exteriores tanto de la volumetría del edificio principal como de las villas, más definidas. En los interiores, en vez de realizar 3D, se optó por tratar fotografías de otro hotel del mismo cliente, adaptándola a los colores y gustos de la zona.



//DOS VIVIENDAS EN POZUELO////
/EXTERIORES E INTERIORES 3D////MAYO'16



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC

CLIENTE / DISEÑO

Grupo LARVIN

CONSIDERACIONES

Imágenes 3D preparadas para comenzar el proceso de venta mientras se realizan las obras y los trámites pertinentes para su finalización. En este caso, un parreado de viviendas en Pozuelo de Alarcón (Madrid) con una imponente doble altura que no se puede percibir correctamente solamente con planos.

Este tipo de imágenes, preparadas para el mercado inmobiliario, tienen varias finalidades; no solo son parte de procesos de venta, sino que hemos trabajado en casos donde este tipo de 3D es vital para que las entidades financieras den aprobación a los créditos correspondientes.

Aunque no fue necesario en este caso, en otros con esta misma empresa hemos realizado plantas texturizadas en 3D y realización de dossiers comerciales.

“Este tipo de 3D es vital para que las entidades financieras den aprobación a los créditos”



//CAFETERIA EN GOYA / MADRID//
//INTERIORES 3D Y PLANIMETRÍA//ENERO'15



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / GIMP

CLIENTE / DISEÑO

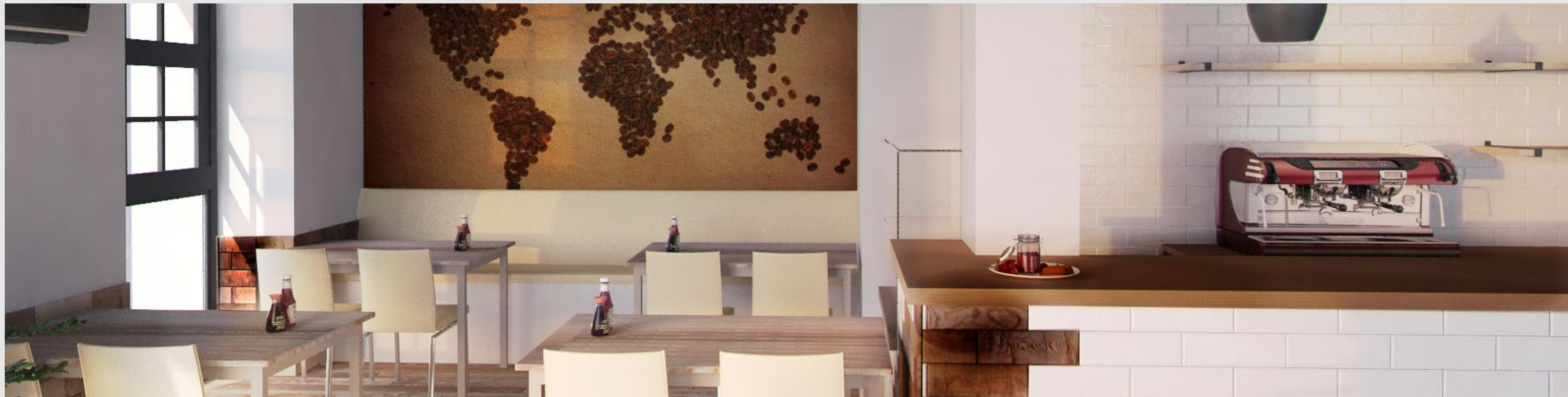
Pinilla-Teyco Construcciones + Icaras (diseño)

CONSIDERACIONES

Este caso fue un poco especial: Una taberna en Madrid que quería renovarse y adoptar un aspecto contemporáneo. El arquitecto, dedicado exclusivamente a las obras y con el que he trabajado ya varias veces, lo tenía claro. Me llamó para que le preparara un diseño y unas imágenes 3D para una presentación al cliente que hice yo mismo, que les convenciera para llevar a cabo la reforma y el cambio de uso a cafetería.

El proyecto fue todo un éxito y se acertó a la primera (Salvo pequeños cambios que siempre ocurren). La cafetería está ahora en funcionamiento y podéis **ver una fotografía del estado reformado a la derecha.**

Si queréis saber más sobre el estado antes de reforma, el proceso de trabajo y la relación con el cliente y el arquitecto, escribí un post al respecto una vez finalizado el encargo.

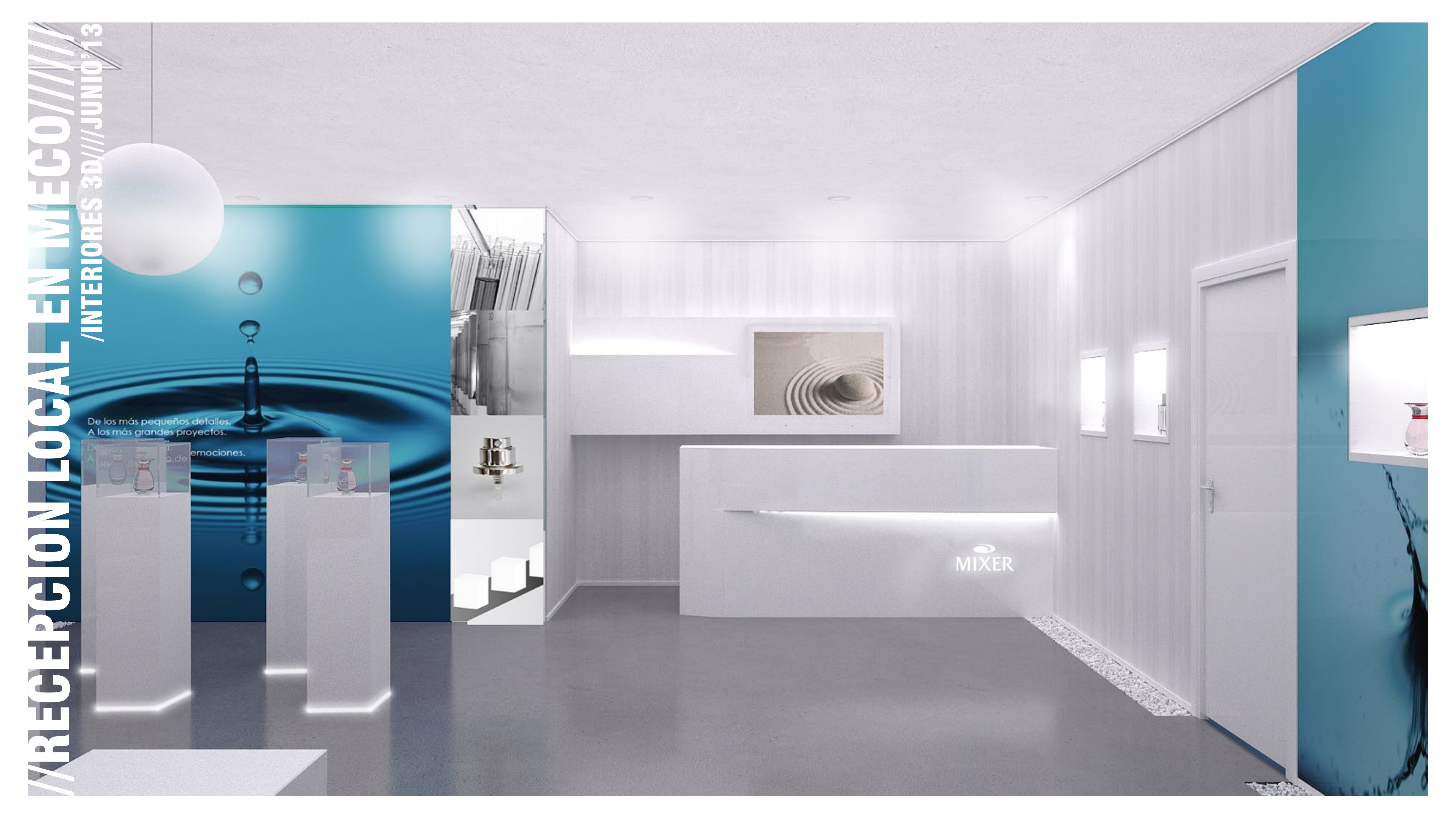


//RECEPCION LOCAL EN MECO//
/INTERIORES 3D//JUNIO '13

De los más pequeños detalles.
A los más grandes proyectos.

emociones.

MIXER



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / GIMP

CLIENTE / DISEÑO

Mixer-Pack

CONSIDERACIONES

Ante la perspectiva de remodelación de su recepción para atención al público, la empresa decide contratar unos render 3D no solo para tener una imagen final de proyecto, sino para decidir diversos detalles que aún no estaban del todo definidos.

Hay que destacar que en este caso se trabajó con menos información de lo que es habitual: en vez de planos definidos, teníamos un par de perspectivas sencillas con Photoshop y unos bocetos a mano. Aún así, el resultado de las imágenes 3D ha sido extremadamente cercano a la realidad.

¿Queréis pruebas? **La imagen de la derecha es de la obra terminada**



//////CENTRO DE COWORKING//////
/AXONOMETRÍA 3D//////JUNIO'14



SOFTWARE

Sketchup Pro

CLIENTE / DISEÑO

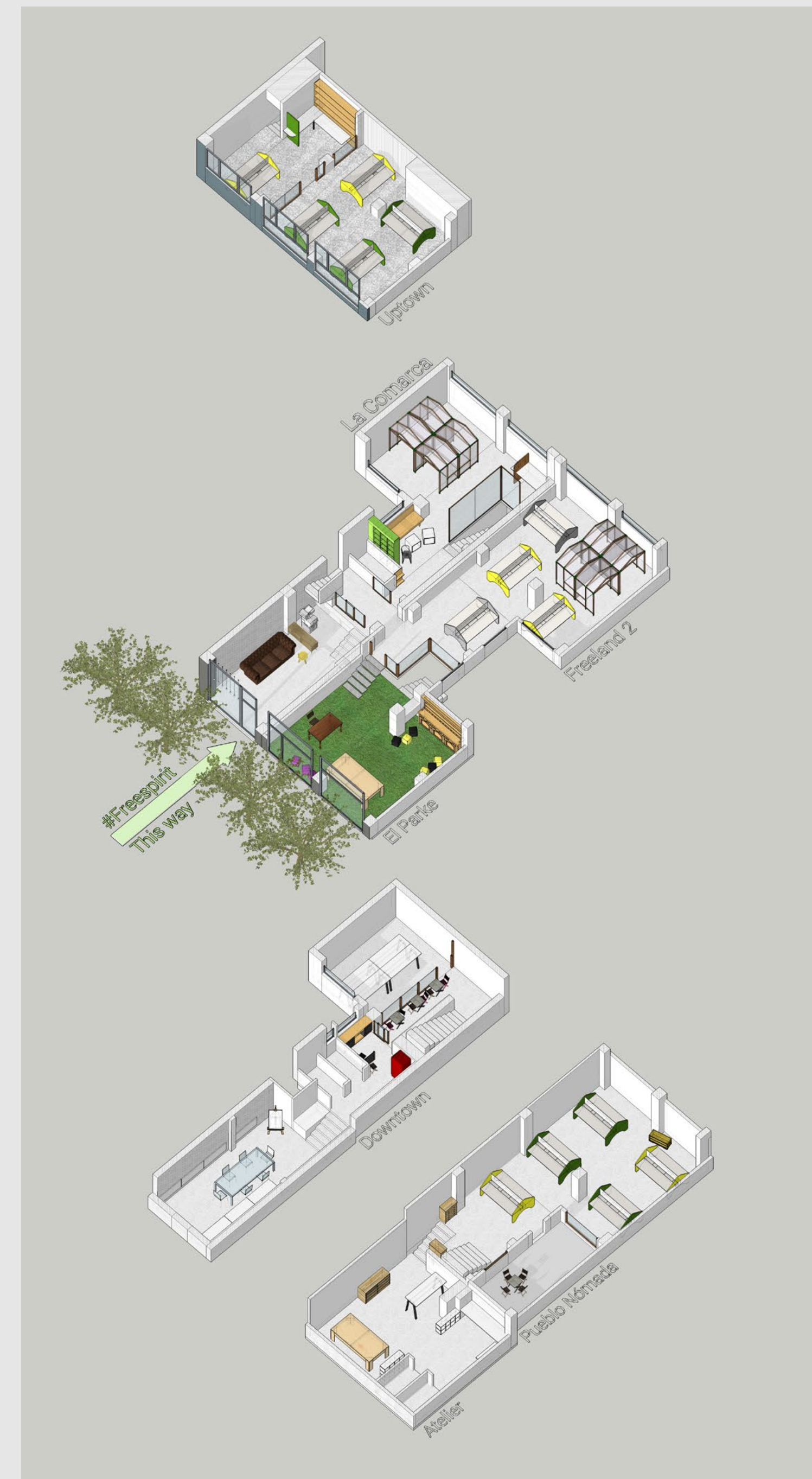
Freeland Innovation Center

CONSIDERACIONES

El centro de coworking donde trabajo, Freeland, necesitaba una forma de dejar clara a la gente que visita su web el tamaño de las diferentes estancias y cómo se distribuyen los diferentes puestos de trabajo, entre otras cosas para que la gente que venga tenga una idea de donde quiere ubicarse.

Por tanto, en este caso se requería algo menos realista y más divertido, que explicara correctamente los espacios sin caer en un exceso de representación gráfica. Se optó por hacerlo todo en axonométrica con Sketchup, como si de un plano de museo se tratase.

Tenéis el sitio real abajo, para que veáis que el espíritu se mantiene.



//////MUSEO DE MAQUETAS//////
/3D COMPLETO, ANIMACION Y VISITA 360°////OCTUBRE'13



HAZ CLICK >



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / GIMP / After Effects /
Panotour

CLIENTE / DISEÑO

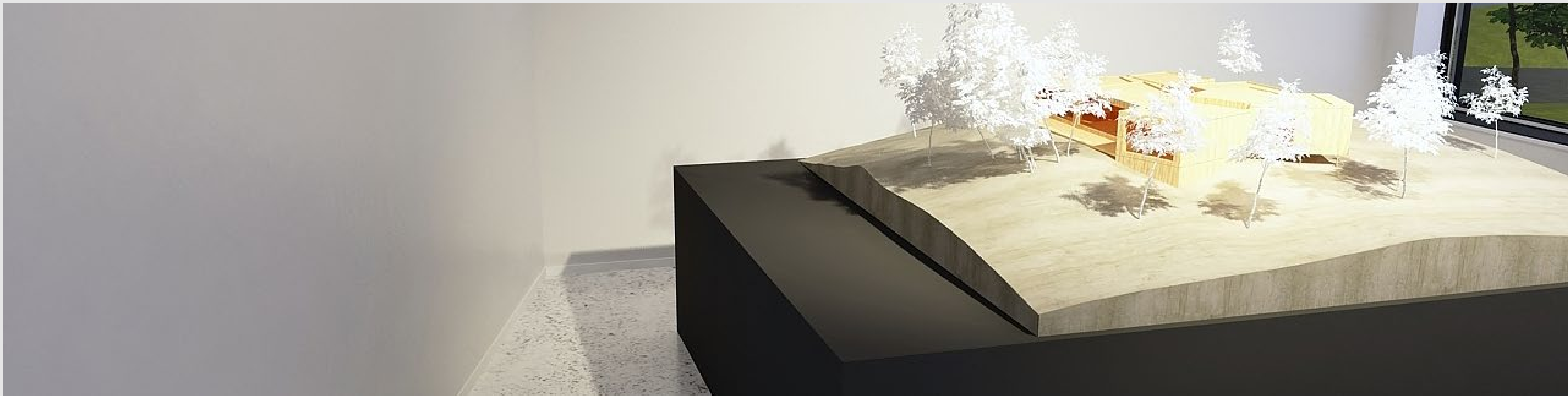
Proyecto propio

CONSIDERACIONES

La idea desde el primer momento fue crear un edificio aislado, pequeño y en contraste con la naturaleza, para realizar una animación 3D que no solo fuera un simple recorrido por un edificio, sino que mostrara una pequeña parte del proceso de trabajo que supone diseñar algo así.

A partir de eso, surgió la idea de utilizar la maqueta como un recurso recurrente: el proyecto como maqueta, el proyecto terminado con la misma maqueta dentro, maquetas dentro del edificio y para rematar, la propia realización de una animación 3D con los modelos físicos como protagonistas.

Al ser un proyecto propio, se realizó durante los escasos ratos libres de los que dispuse, lo que alargó bastante el desarrollo del proyecto. Sin embargo, una vez finalizado en octubre de 2013 quedó claro que mereció la pena.



//LANZADERA UNIVERSITARIA//
/EXTERIORES E INTERIORES 3D//JULIO'15





SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / GIMP

CLIENTE / DISEÑO

Estudiante Arquitectura UAH

CONSIDERACIONES

Realizar trabajos para estudiantes de arquitectura siempre es un reto, por la complejidad del proyecto como por ciertas consideraciones y restricciones a tener en cuenta.

En este caso, se trata de mostrar con renders los espacios exteriores e interiores de un edificio para la Universidad de Alcalá en Guadalajara. Grandes espacios abiertos y una configuración del espacio apoyada en una estructura cambiante y bastante compleja.



CENTRO DE CULTURA
/EXTERIOR E INTERIORES 3D//FEBRERO 15



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / GIMP

CLIENTE / DISEÑO

Arquitecto Andrea Nurra

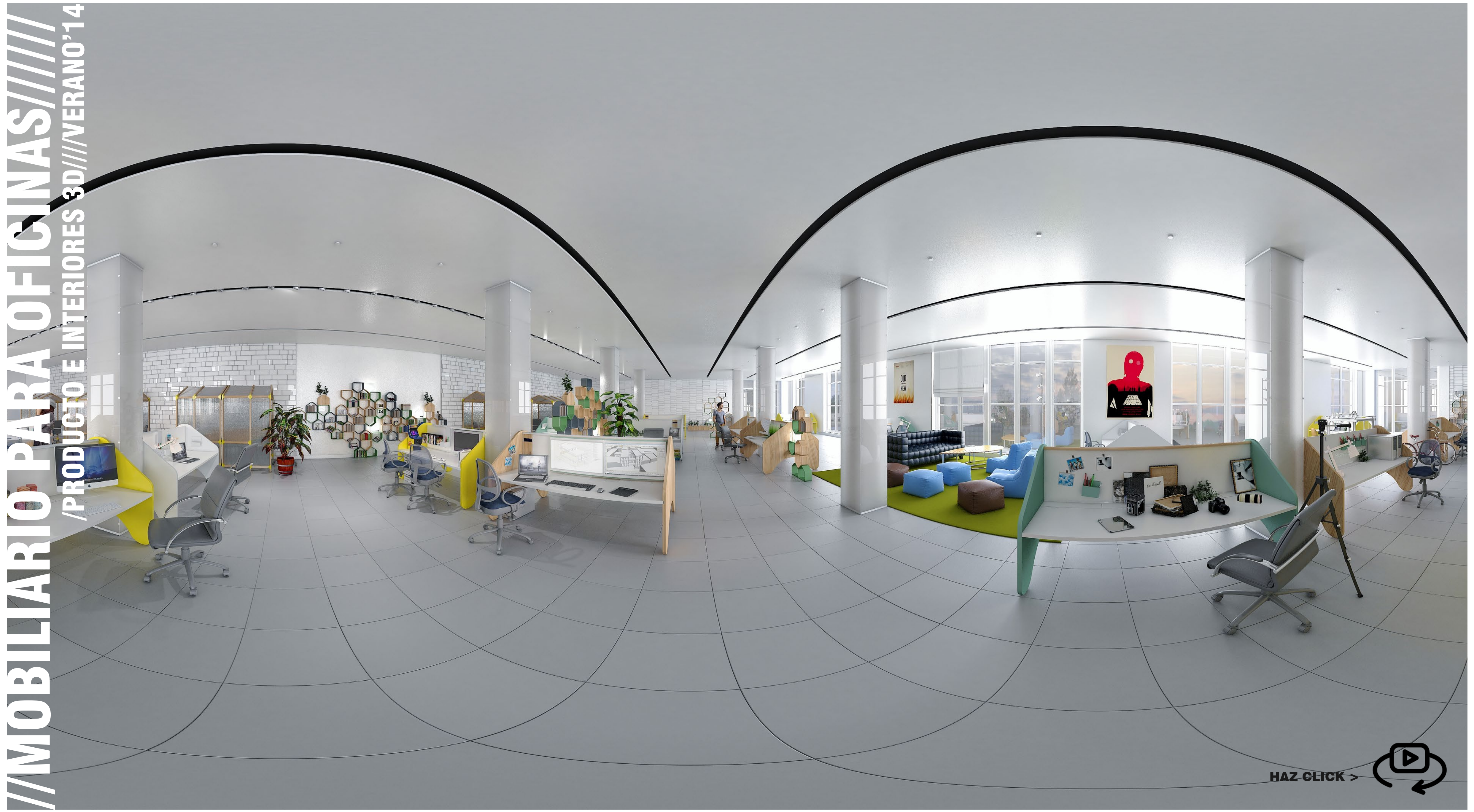
CONSIDERACIONES

Un concurso de arquitectura ubicado en Barcelona. Como suele pasar con este tipo de trabajos, poco tiempo y poca documentación existente, pero aún así se llegó a los resultados esperados sin problemas.

Una particularidad es la gran variedad de estancias representadas en este centro público: una imagen de biblioteca, otra de guardería, otra de sala de exposiciones, etc. Que se reconociera el mismo edificio en todas pero que cada una tuviera personalidad propia.



//MOBILIARIO PARA OFICINAS////
/PRODUCTO E INTERIORES 3D////VERANO'14



HAZ CLICK >



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC

CLIENTE / DISEÑO

Francisco Cámara

CONSIDERACIONES

Icaras se encuentra dentro de un centro de coworking, Freeland, cuyo mobiliario principal está diseñado por el dueño del espacio, el interiorista Francisco Cámara. Este trabajo se enmarca dentro de una serie de propuestas y actuaciones para intentar dar a conocer estos diseños y plantearse la posibilidad de utilizarlos en algún otro proyecto de oficina.

Parte de este trabajo incluía una representación 3D del mobiliario y de su montaje, imágenes 360º con propuestas de amueblamiento-tipo, planimetría, opciones de mercado, y varias cosas más.

Dentro de los trabajos profesionales, este es el que nos hemos movido con mayor libertad, al formar parte no solo de las labores de representación 3D sino del proyecto en su conjunto.

¡Cuando se deja libertad al profesional, los resultados son siempre mejores!



//EVENTO TURISMO DE MEXICO////
/FOTOMONTAJES, EXTERIORES 3D Y PLANIMETRÍA////VARIOS



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Photoshop CC

CLIENTE / DISEÑO

Mapp3D Producciones

CONSIDERACIONES

Trabajos muy rápidos y con bastantes imágenes, pero dentro de unos parámetros que se repiten para ser lo más efectivo posible.

En colaboración con México y dentro de su campaña “vivirlo para creerlo” se realizan eventos en diferentes plazas de diversos países del mundo. Las imágenes y planimetría que realizamos sirven para que nuestro cliente pueda realizar el dossier que enseñe a las autoridades de cada uno de estos lugares, para que den su autorización o valoraciones al evento, que suele durar entre uno y dos meses.

En estas imágenes mostramos algunas de las más de dos decenas de imágenes realizadas para el evento en Berlín, pero se han realizado trabajos también para París, Londres, Dubai y Shanghai.



01/VISUALIZACIÓN 3D///

OTROS TRABAJOS/ESTILOS DE VIDA



//COCINA//REFORMA INTERIOR



//SALÓN//REFORMA INTERIOR



//BAÑO//TOUR VIRTUAL VENTA



//VISTA GENERAL//VENTA



//COCINA//INTERIORISMO



//JARDÍN//PROCESO VENTA

01/VISUALIZACIÓN 3D///

OTROS TRABAJOS/NEGOCIOS



//BAR//REFORMA INTERIOR



//CAFETERÍA//REFORMA INTERIOR



//CAFETERÍA//PROPUESTA TIPO



//PIZZERIA//REFORMA



//CONCESIONARIO//PROPUESTA



//CENTRO MEDICO//PROYECTO

01/VISUALIZACIÓN 3D///

OTROS TRABAJOS/LUGARES PÚBLICOS



//CENTRO CULTURAL//PFC



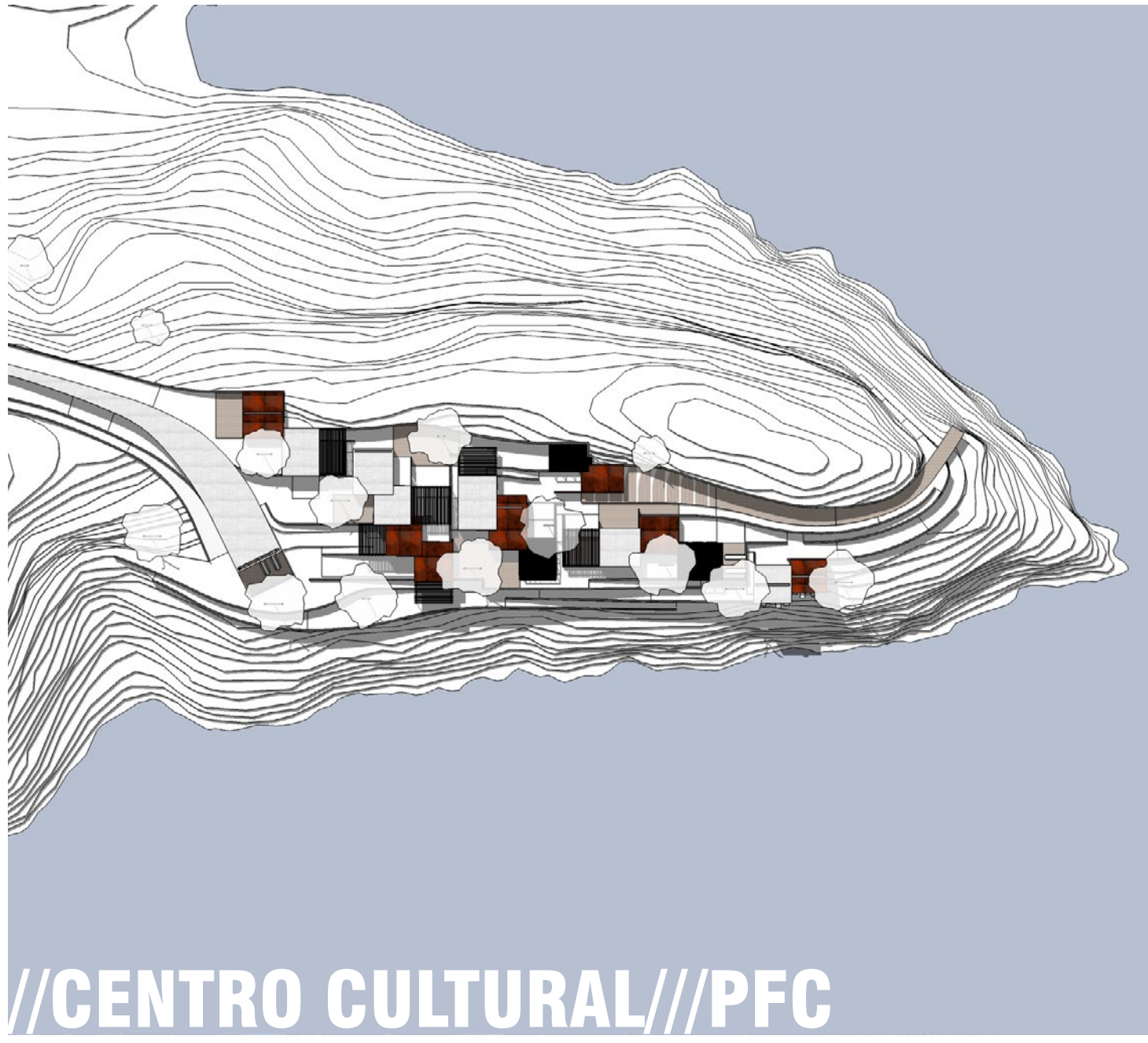
//CENTRO CULTURAL//PFC



//BIBLIOTECA//PROPUESTA



//SALA//RECONSTRUCCIÓN



//CENTRO CULTURAL//PFC



//ORGANIZACIÓN//PROYECTO

REALIDAD VIRTUAL

Con la cantidad de veces que aparece en los medios, seguro que al menos, has oído hablar de ello: las gafas de Realidad Virtual, que permiten trasladarte a otro mundo que puedes recorrer con mayor o menos libertad, pero que en todo caso cuenta con la enorme ventaja de la inmersión.

La realidad es que, si las habéis probado, seguro que se os han ocurrido mil y un usos para vuestros proyectos. De hecho, ya hay varios estudios que se están especializando en trasladar trabajos al mundo virtual. En Icaras queremos ser pioneros en ofrecer trabajos de calidad profesional y, más importante aún, con una clara diferenciación

¿SOLO HAY UNA RV?

Al contrario de lo que pueda parecer, no hay una única forma de realizar trabajos de realidad virtual. De hecho, muchos de ellos ni siquiera son RV. ¿Qué opciones hay? Este mundo aún está empezando, pero tenemos la Realidad Aumentada, donde en vez de sustituir el mundo real por el virtual, ambos se superponen.

También hay varios tipos de RV, compatibles con un dispositivo u otro, con una tecnología más o menos accesible y con tiempos y precios de desarrollo variable.

“Permiten trasladarte a otro mundo [...] que en todo caso cuenta con la ventaja de la inmersión”

Más adelante verá un par de casos concretos y quedará claro que las posibilidades son enormes

WEBGL

¿Qué es eso del WebGL? Pues es la capacidad que tienen los navegadores web (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, etc) de manejar modelos 3D. Es la forma en la que hemos decidido trabajar, aunque no es la única.

Su principal ventaja es que es el único sistema que permite ver trabajos con o sin realidad virtual directamente en una web, sin descargas ni plugins de ningún tipo. A sólo un click. ¿Quiere verlo?



//PROYECTO VERONIKA//
/REALIDAD VIRTUAL Y PLATAFORMA WEBGL//EN PROCESO





VERONIKA

CONSIDERACIONES

Este proyecto parte de una necesidad concreta que uno de los socios del proyecto lucha por solucionar: Atraer a los coleccionistas de arte contemporáneo a las diferentes ferias, ya que el sistema actual no es sostenible y además no aprovecha todo el potencial que despliegan las ciudades a la hora de organizar ferias de este tipo. Madrid es un ejemplo muy claro, ya que en febrero, el llamado “mes del arte” no sólo está ARCO, sino varias ferias más, prácticamente imposibles de ver todas en tan poco tiempo.

Tuvimos la enorme oportunidad, durante ese mes de vorágine de arte, de presentar nuestra primera demo en JustMad, feria de arte emergente que se organiza

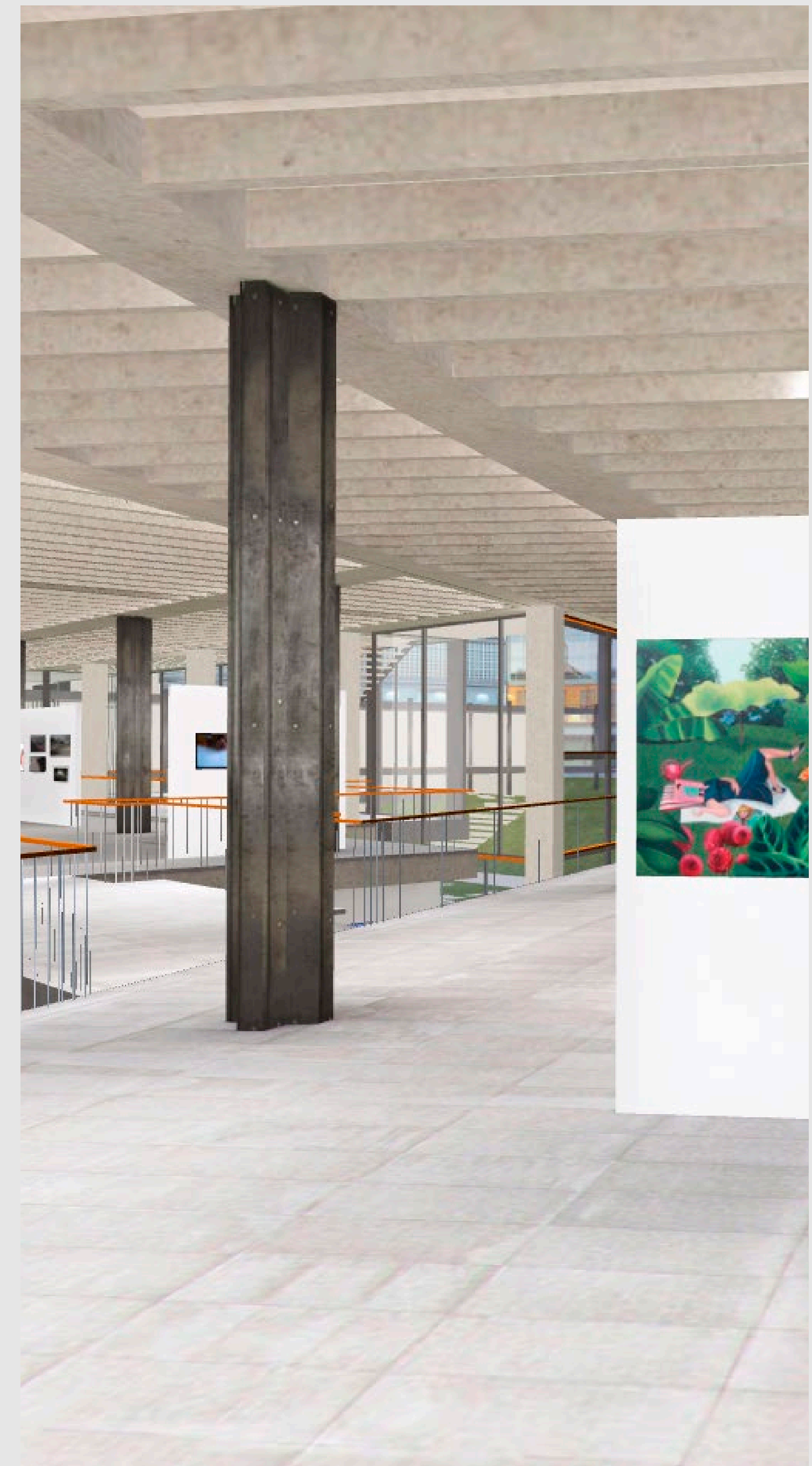
“Permite no sólo recorrer la feria completa sino acceder a la información y su adquisición ”

en el Colegio de Arquitectos de Madrid.

Este sistema permite no solo recorrer la feria completa en virtual, sino también acceder a información sobre las obras y permite hablar con la galería para su adquisición. Todo sin la necesidad de descargarse ningún tipo de programa o plugin, como solo WebGL es capaz, ya que es, simplemente, una página como cualquier otra.

Tiene compatibilidad con Oculus Rift, Cardboard, PC y Mac sin necesidad de gafas (con monitor y ratón), smartphones y tabletas, logrando así la mayor universalidad posible en entornos de este tipo.

Además, gracias a la tecnología de captación de datos, nos permite saber en todo momento qué cuadros mira más la gente, por donde pasa más tiempo, qué tipo de obras les gustan, etc, información muy valiosa para los organizadores de las ferias y para las galerías que allí exponen. Un win-win para todos.





VERONIKA

SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Unity / Babylon.js / PS

CLIENTE INICIAL / DISEÑO

JUSTMAD 7 - Veronika (proyecto propio)

Terminaba la anterior página diciendo que Veronika está pensado para ser un win-win. ¿Cuál es el beneficio a cada parte?

VISITANTES

Poder visitar ferias en Madrid, Nueva York y Dubai desde el salón de tu casa, ¿No es suficiente? Acceso a obras de arte de todo tipo, a un click.

“acceder a las obras y artistas que te interesan y adquirirlos antes que nadie, a cualquier hora”

COLECCIONISTAS

Poder acceder a las obras y artistas que te interesan y adquirirlos antes que nadie, a cualquier hora. Seguir de primera mano las principales ferias de todo el mundo.

GALERÍAS

Más gente viendo tus cuadros, pudiendo contactar en vuestro horario preferido y, llegado el caso, presentar en ferias y eventos especiales exclusivos.

ORGANIZADORES

Más repercusión mediática de vuestro evento. Además, las noticias tecnológicas de este tipo llaman mucho la atención.

LUGARES DE EVENTOS

Veronika no sustituye a ningún evento, lo complementa, así que no vamos a quitaros clientes :) Vamos a hacer que vuestro edificio pueda visitarse en todo el mundo.

//UNREAL ENGINE//
/REALIDAD VIRTUAL E INTERACTIVIDAD

HAZ CLICK >





¿QUÉ SE PUEDE HACER?

/Visita realidad virtual interactiva

Los proyectos realizados con software de visionado en tiempo real, como Unreal engine, Unity, WebGL... no sólo suponen un avance por los temas de realidad virtual, sino porque abre todo un mundo nuevo de posibilidades en torno a la comunicación y presentación de proyectos de arquitectura, interiorismo y construcción. A continuación, unas cuantas ideas de diferentes opciones avanzadas relacionadas con este sistema, y que por supuesto podemos ayudar a realizar:

-Movimiento libre por la vivienda, por supuesto, ya sea en PC mediante teclado y ratón como con cascos de realidad virtual para la mayor experiencia inmersiva.

-Configuradores de materiales: Con un botón puedes cambiar el suelo, el color de las paredes, encimera de la cocina, etc.

-Cuando inviertes en un proyecto completo de realidad virtual/interactivo, realizar animaciones 3D o imágenes sueltas es muy sencillo, pudiendo realizar recorridos por las estancias por una fracción de su precio normal.

-Ciclos día/noche interactivos, encender y apagar luces, abrir puertas, etc

-Puedes añadir audio, datos como planos, explicaciones, enlaces a webs, etc. Para, por ejemplo, ir explicando las calidades de las diferentes estancias según se entre a cada una.

-Como se ha venido demostrando en las ultimas ferias del sector, diferenciarte de la competencia mediante una tecnología que da a los clientes una mayor confianza

-¿Se te ocurre alguna más? Dínoslo!

//MODELADO LOWPOLY PARA VR///
/MODELADO LOWPOLY///FEBRERO'16



SOFTWARE

3DS Max Design / V-Ray / Cinema 4D

CLIENTE / DISEÑO

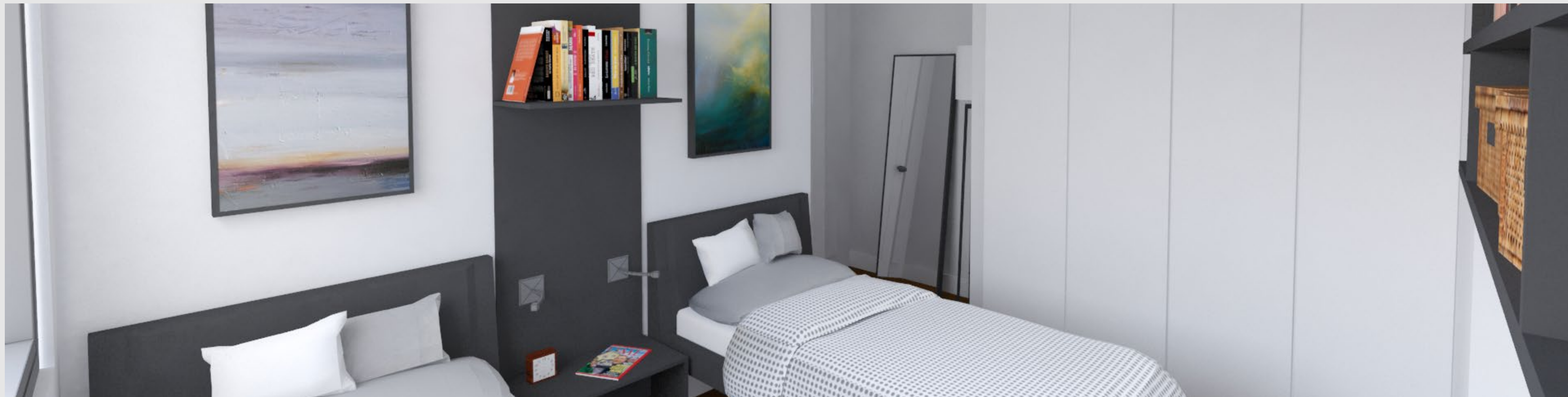
Vitrio VR + Assuma Real State

CONSIDERACIONES

Toda una vivienda, entera, incluyendo exterior y terraza, totalmente amueblada, en menos de 50.000 polígonos. Ese fue el principal requisito que nos pusieron para este encargo de modelado lowpoly para una empresa de gestión de activos colaborando con una desarrolladora de VR en California, EEUU.

No solo había limitaciones en los polígonos. Como su producto final tenía que poder moverse en teléfonos móviles con la mayor calidad posible, hubo que reducir la luz a “bakeados” (es decir, pintar la luz en las paredes y suelos, en vez de iluminar) y realizarlo todo en el menor número de texturas posibles.

Ninguna de estas imágenes tiene más de 4 imágenes de textura aplicadas. ¿Cómo? Uniendo objetos con diferentes materiales en uno solo y eliminar texturas de relieve o brillos, metiéndolos también en la textura de color (difusa).



//RENDER 360 PARA CARDBOARD/
/IMAGEN 360°///VARIOS



HAZ CLICK >



03//GESTIÓN Y COMUNICACIÓN///

/ANIMACIONES 3D

/MODELADO BIM Y MEP

/VISITAS VIRTUALES 360°

/PLANIMETRÍA CAD



//ANIMACIONES 3D//
/RECORRIDOS Y STORYTELLING//
/VARIOS

HAZ CLICK >



ARCHITECTURE

//MODELOS Y CATALOGOS BIM////
/MODELADO 3D CON INFORMACIÓN//VARIOS



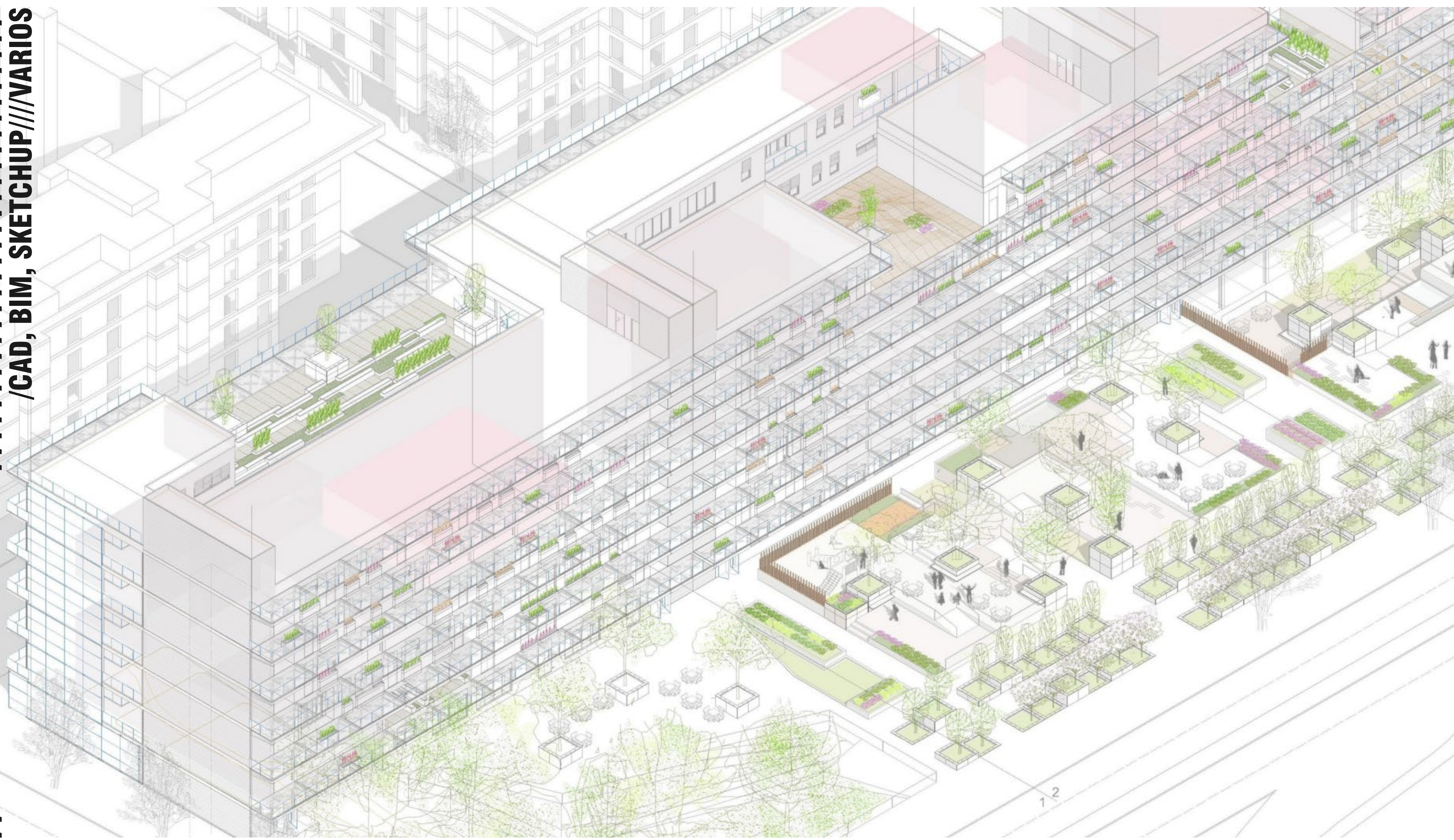
//VISITAS VIRTUALES 3D 360°////
/FORMATOS FLASH Y HTML5////VARIOS



HAZ CLICK >



//PLANIMETRÍA//
//CAD, BIM, SKETCHUP//
//VARIOS



PABLO A. MARTÍN

/Arquitecto especializado en representación 3D

Este de la derecha soy yo :)

Para que sepas un poco más de mí, soy arquitecto por la Universidad de Alcalá de Henares (2010) ,comencé mi vida profesional con el 3D en 2007 trabajando para arquitectos y en 2012, además de fundar Icaras, conseguí la Certificación profesional de Autodesk para 3DS Max Design.

En verano de 2015 y después de intentar varias veces crear algo más, funde con varios compañeros de Freeland, el coworking donde trabajo desde que empecé, Veronika, plataforma de realidad virtual del que soy Director Creativo y básicamente responsable de los mundos virtuales.

Fuera de mi trabajo habitual, soy un apasionado de los videojuegos (escribo de forma regular críticas profesionales en Fantasymundo), la fotografía, el diseño, la música electrónica y recorrer Europa.

¿Quieres conocerme? Yo encantado.

/Colaboradores habituales

Dicen que si quieres ir rápido, ve tu solo y si quieres llegar lejos, hazlo acompañado, así que cuando hace falta me reúno con este dreamteam de profesionales, todos ellos trabajando en Freeland Innovation Center, como yo.

ALBERTO VILAS

/BIM Manager y técnico en patrimonio virtual

FERNANDO GARCÍA

/Programador .net, WebGL, consultor IT

MATÍAS GUIADO

/Artista 3D generalista y diseñador gráfico





01/CONTÁCTANOS

Cuéntanos qué necesitas: imágenes 3D, animación, etc. Si puedes, se lo más específico posible: cuántas imágenes, si van a ir impresas o en web, o qué tipo de ambientación te interesa. Si no lo sabes o quieres que te asesoremos, sin problema.



CONSEJO 01

Cuánta más info nos des, más barato puede salir el proyecto. Lo mejor son planos en DWG y una lista de materiales, pero si no hay, no pasa nada, hemos trabajado hasta con bocetos sencillos.



02/PRESUPUESTO

No nos hace falta toda la información para realizar un presupuesto, pero una planta y alzado nos viene bien, aunque sea en jpg o pdf. Redactaremos los precios, condiciones y tiempos para que los revises.



CONSEJO 02

Una vez recibido, revisa no solo el precio sino qué incluye: cambios, resolución, etc. Si necesitas ajustar los precios, en vez de perder en calidad, siempre se pueden ajustar las condiciones. Hasta un límite, claro ;)



03/IMÁGENES DRAFT

Empezamos a modelar y lo primero que recibirás serán unas imágenes en blanco o con materiales básicos y a baja resolución, para que compruebes que todo va bien y para confirmar los puntos de vista que quieres.



CONSEJO 03

En este momento esperaremos a recibir feedback por vuestra parte. No te centres en detalles, sino en si hemos interpretado correctamente las estancias y si te gustan los encuadres seleccionados o prefieres algún otro.



04/DETALLANDO

Con el feedback recibido, comenzamos las labores de iluminación, detalle, muebles, ambientación, etc. Te enviaremos las imágenes completas o casi, para confirmar que todo va bien.



CONSEJO 04

Aquí sí, céntrate en los detalles y cuéntanos todos los cambios a la vez, ya que el número es limitado: Tres mail con un cambio cada uno, son tres cambios. Un mail con las tres cosas, cuenta solo como uno.



05/TRABAJO FINAL

Fin! Con los cambios hechos, te mandaremos las imágenes con watermarks para que nos confirmes que todo está correcto. ¡Enhorabuena! Ya tienes tu trabajo listo y a tiempo.



CONSEJO 05

Nos encanta lo que hacemos, pero también vivimos de ello. Las imágenes sin marcas y a resolución completa se mandarán, en principio, una vez confirmada la factura. ¡Gracias!



VISUALIZACIÓN 3D

/Imágenes interiores o exteriores 3D

Resolución para soporte digital (cuando no se va a imprimir):

1920 x 1080 píxeles (FullHD)

Resolución impresión:

A4: 2500 px

A3: 3000 px

Gigantografías:

Consultar según tamaño y soporte

Formatos PNG, JPG y/o TIFF

Postproducción y edición finales incluidos en el precio

Envío mediante zona con contraseña en nuestra web, si se requiere.

/Animaciones 3D

Resolución mínima (no recomendada): HD 720p, 24 fps

Resolución estándar: 1920 x 1080p (FullHD), mayor a petición. 25 fps

Formato estándar H.264/MPEG-4 (MP4), otros formatos a petición, sin coste.

Postproducción y edición finales incluidos en el precio

Envío mediante zona con contraseña en nuestra web, si se requiere.

Créditos gratuitos a partir de 60 segundos de animación, a petición.

Música y sonido ambiente opcionales, consultar.

/Tour virtual 360º

Número de panoramas 360º a petición

Enlaces a páginas web y redes sociales

Logotipo de su empresa

Galería de fotografías o vídeo

Plano y mapa para guiarse por el tour y ver la localización de las imágenes

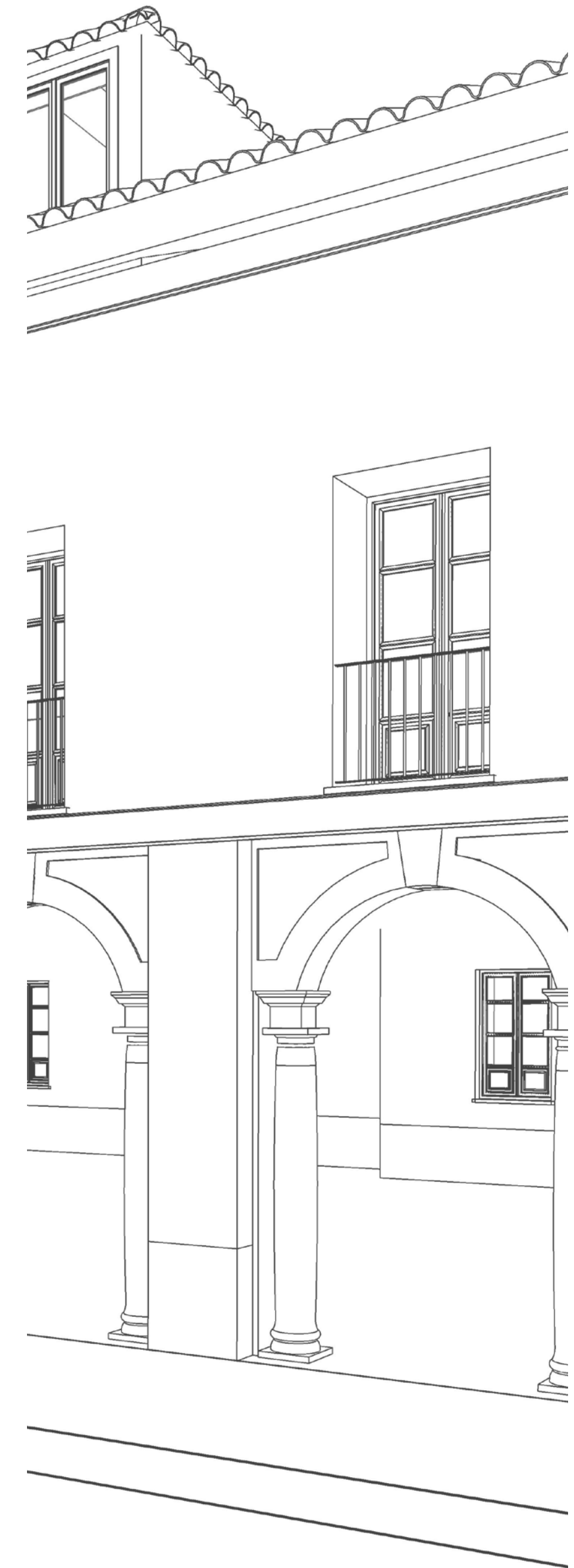
Controles sencillos mediante ratón o botones en pantalla

Posibilidad de verlo a pantalla completa. Formatos HTML5 y Flash

Nivel de detalle adaptado a las necesidades

Panoramas esféricos, cilíndricos o parciales

Música y efectos sonoros opcionales

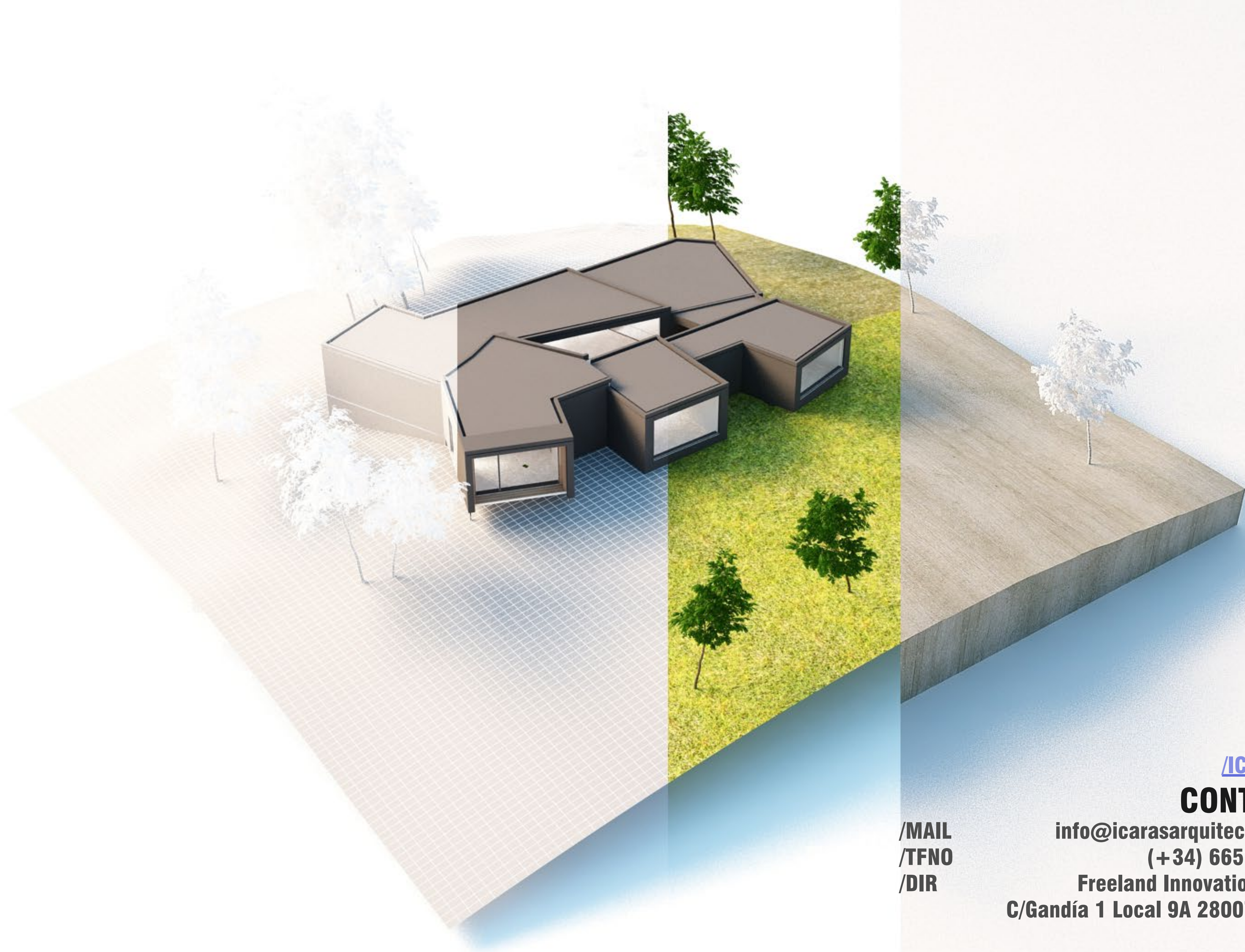


///PORTFOLIO 2017 /// ICARAS///

/VISUALIZACIÓN 3D ARQUITECTÓNICA

/REALIDAD VIRTUAL & WEBGL

/BIM, ANIMACIONES Y VISITAS VIRTUALES



/MAIL
/TFNO
/DIR

WEB
[/ICARAS 3D](http://ICARAS3D.com)

CONTACTO

info@icarasarquitectura.com

(+34) 665 699 910

Freeland Innovation Center

C/Gandía 1 Local 9A 28007 Madrid