

Cenik vizualizacijskih storitev

Pričujoči cenik bi bilo napačno razumeti kot kakršno koli obveznost za kogar koli. Revija KLIK namreč ni pooblaščen za določanje cen kakršnih koli storitev. Gre preprosto za (verjetno prvi v Sloveniji) poskus izdelave nekakšnega izhodiščnega cenika tovrstnih storitev, ki bi bil orientacijsko uporaben tako za investitorje kot za ponudnike - ustvarjalce na tem, v Sloveniji še premalo uveljavljenem področju. Cene smo izpeljali na osnovi lastnih izkušenj ter posvetovanja z drugimi izvedenci oziroma profesionalci na tem področju in so, zaradi nekaterih neprijetnih značilnosti slovenskega trga, občutno nižje kot cene podobnih storitev v tujini (ZDA, Francija ...). Nekatere cene se nanašajo na sekundo animacije, nekatere pa se obračunavajo na "keyframe". Druge cene pa spet veljajo za celotno storitev. Na to bodite pri uporabi cenika pozorni.

Drugo dejstvo, ki bi ga bilo vsekakor dobro omeniti in na katero nas je opozoril tudi eden izmed izvedencev, ki smo jih povprašali za mnenje pri zasnovi cenika, je to, da cenik upošteva le kvantitativne parametre. Kvalitativni pa so prav tako pomembni in so odvisni od tega, komu naročite delo. Študent na kompatibilcu in piratski opremi lahko v nočnih urah omenjene storitve opravi tudi za polovično ceno, kakovost in spoštovanje rokov pa bosta večinoma vprašljiva. Podjetja ali posamezniki, ki delajo na legalnih programih in profesionalni strojni opremi, se bodo z navedenimi zneski najbrž le "pokrili". Pri večjih, uveljavljenih tovrstnih ponudnikih na našem prostoru pa lahko pričakujete tudi 50- ali večkratne zneske, zato pa si vam ne bo treba beliti las glede kakovosti ali zamud. Medtem bi za enako storitev, na primer pri ILM-ju, najbrž plačali tudi 500- do 1000-krat višjo ceno, kakovost in hitrost pa bi bila verjetno tudi temu primerna.

cena v EUR

Modeliranje

(cena po 3D objektu. Naročnik poskrbi za vhodne podatke - izvedbene načrte: kotiran tloris, naris, stranski ris in detajle. V primeru, da jih ni ali da so pomanjkljivi - skice ipd., se cena podvoji.)

1 preprosto (iz kubusov):	300
2 srednje zahtevno (vrtenine, izvleki ipd., industrijske, geometrično nezapletene forme):	600
3 bolj zahtevno (detajlirano modeliranje zapletenejših umetnih form, avtomobilskega ohišja, ladij, letal; natančno modeliranje terena na osnovi izohips):	1000
4 visoko zahtevno(modeliranje organskih form, človeškega ali živalskega telesa, zapletenih rastlin ...):	2500(ali več)

Teksturiranje

(cena po 3D objektu)

1 osnovno (color):	6-10
2 srednje zahtevno (color, bump, prosojnost, odsevi, en material za ves objekt):	10-15
3 visoko zahtevno (color, bump, prosojnost, odsevi, sub-scattering, razpršeni odsev, posebni materiali, več različnih materialov po objektu ipd.):	20-60

Postavitev scene in animiranje

1 postavitev enega objekta na sceno:	10-25
2 postavitev ene luči*:	14-50
3 vstavitev objekta v fotografijo okoliša:	120-200
4 študij osončenja - postavitev animacije (za celotno postavitev):	200
5 nebo, oblaki statični:	60-100
6 nebo, oblaki animirani (za celotno postavitev):	150-250
7 naključno razgiban teren, vodna gladina (statični valovi - za animirane valove glej dodatne učinke, dinamika fluidov):	200-500
8 preprosto animiranje (avtomobil, letalo ipd.) (cena/keyframe):	15-30
9 srednje zahtevno animiranje (mehanska naprava, buldožer, kolesa letala pri vzletanju, robot ipd.) (cena/keyframe):	60-120
10 visoko zahtevno animiranje (animiranje oseb s pomočjo sistema okostij, zahtevnejša uporaba sistema delcev ipd.) (cena/keyframe):	300

Upodabljanje

(cena za sekundo, standard PAL**, brez dodatnih učinkov, nestisnjen AVI)

1 nezahtevna scena (do 300 000 poligonov, brez odsevnih površin, ena luč omni ali spot, "trejsane" sence) (cena/s):	250
2 srednje zahtevna scena (300 000-1000 000 poligonov, malo odsevnih površin, ena luč omni ali spot, "trejsane" sence)(cena/s):	1200
3 visoko zahtevna scena (1000 000 ali več poligonov, dominantne odsevne površine, ena luč omni ali spot, "trejsane" sence) (cena/s):	2000
5 za vsako dodatno luč na sceni se cena poveča za 80 % osnove	
5 cena velja za ločljivost PAL (720 x 576). Za drugačne ločljivosti se cena izpelje na osnovi razlike v površini okvirja "frejma".	
6 če se namesto luči omni ali spot uporabljajo luči area, se vse omenjene cene množijo s faktorjem 8	

Dodatni učinki

(cena za sekundo učinka)

1 Real Motion Blur - neostrina zaradi gibanja na osnovi interfrejmov:	
2 Lens Flare - odsev v "objektivu":	

CENA UPODABLJANJA x 16
CENA UPODABLJANJA + 20 EUR

3 simulacija razpršene svetlobe (radiosity):	CENA UPODABLJANJA x 20
4 simulacija lomljene svetlobe (caustics):	CENA UPODABLJANJA x 5 x ŠTEVILO ODSEVNIH IN PROSOJNIH OBJEKTOV NA SCENI
5 simulacija dinamike fluidov (valovanje tekočine, curki, dim, ogenj):	CENA UPODABLJANJA x 10
6 simulacija trave, las ...:	CENA UPODABLJANJA x 20
7 simulacija dinamike prožnih teles (elastični odboj in upogib, plapolanje ipd):	CENA UPODABLJANJA x 8
	x število udeleženih objektov

Postprodukcija

(cena na sekundo materiala, brez stiskanja videa)

1 preprosta montaža "renderiranega" videa (cut):	4
2 dodajanje videoprehoda (po videopreходу):	6
3 dodajanje nesinhroniziranega glasbenega ozadja:	6
4 dodajanje sinhroniziranega zvoka (govor, zvočni učinki):	15-30
5 POST motion blur - manj natančen kot real motion blur:	5

Stiskanje animacije

1 MPEG/DVD/DV:	5
2 DivX:	1
3 Indeo, Cinepak ...:	3

*("luč" pomeni le luč, brez kakršne koli geometrije - ohišje ipd. Ohišje luči se obravnava kot objekt.)

** (standard PAL: 720 x 576, 25 fps)