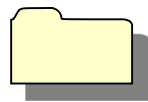


RECOMENDACIONES PARA ORGANIZAR LAS CARPETAS DE TRABAJO

AC Soft



Para evitar que tu carpeta de proyecto de llene de texturas y pruebas de render nosotros recomendamos la siguiente estructura de carpetas para organizar los proyectos;



CLIENTE_PROYECTO

1_DOCUMENTACION

2_ESCENAS

3_RENDERS

4_ENTREGA



CLIENTE_PROYECTO

Evitar caracteres que no sean propios del INGLÉS en los nombres de **archivos** y **carpetas**; el uso de “ñ” (sustituir por “n”), acentos y espacios. Así evitamos posibles problemas con las rutas de los archivos.

- Evitar caracteres conflictivos en archivos y carpetas (Ñ, °, á, Ç...)
- Nomenclatura eficiente para la gestión de proyectos

120730_ACSOFT_CursoAvanzado

↙ ↘ ↓ ↓ ↓

año/mes/día cliente proyecto



1_DOCUMENTACION

Aquí guardaremos toda la información necesaria para realizar el proyecto; planos, fotografías de referencia, texturas y modelos a importar.

Utilizar subcarpetas para una mejor gestión del proyecto. En 3D se genera mucho volumen de información, cuanto más metódico seas trabajando mejor será el resultado final.

PLANOS



TEXTURAS



MODELOS



FOTOS





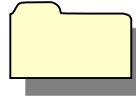
2_ESCENAS

Esta carpeta servirá para guardar las escenas del proyecto y la copia de las texturas utilizadas. Acostumbraros a guardar copias numeradas de las escenas a medida realicéis pasos; ESCENA01 creación de muros, ESCENA02 añadir puertas/ventanas, ESCENA03 mobiliario, ESCENA04 techos y luces, etc.

Utilizar siempre varios dígitos en la numeración, así sabrás fácilmente cual es la última.

- Guardar copias numeradas por cada etapa del proyecto
SALON01_Estructura, SALON02_Carpinterias ... SALON09_Luces, etc
- SIEMPRE guardar las texturas
Evita pérdida de archivos / ventana Selección de plantillas
- SIEMPRE trabajar sobre archivo KOC (2D)
Si guardas sobre el archivo MRS (3D)
se pierde el vínculo con 2D

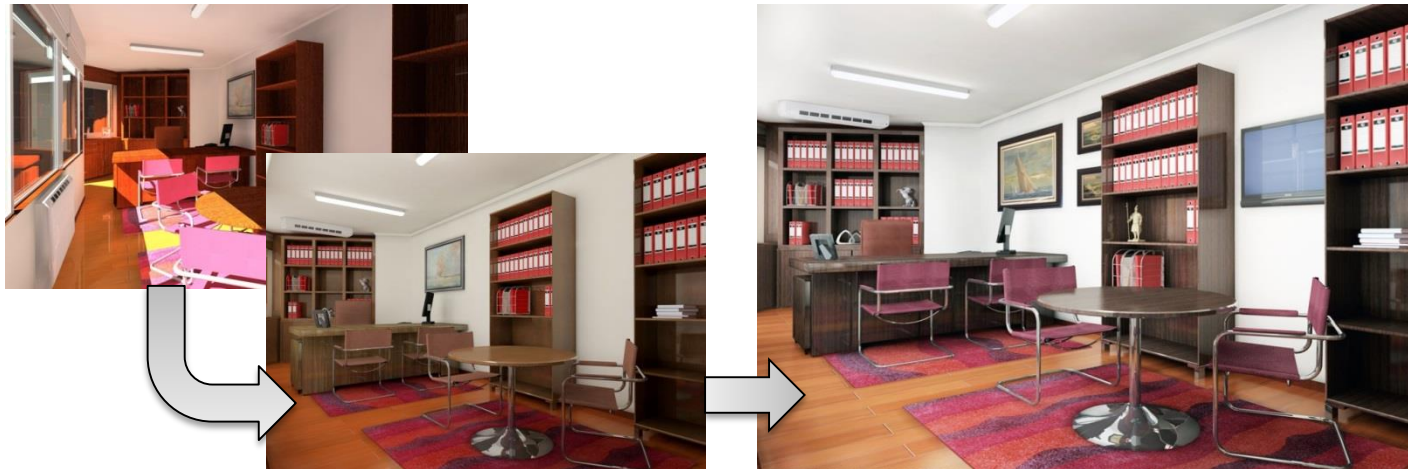


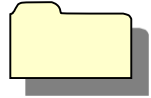


3_RENDERERS

Para todas las pruebas que generemos. Es conveniente no sobrescribir las imágenes y numerar las pruebas, nos ayudará a llevar una progresión del proyecto y a perfeccionar en técnicas de iluminación y realismo.

- Guardar copias numeradas de cada prueba
Registro de la evolución del proyecto





4_ENTREGA

Las imágenes finales que se entregan al cliente, todo lo que no sea definitivo se va a la carpeta de RENDERS.

Podéis crear subcarpetas para guardar las imágenes a resolución WEB o incluir el logotipo de la empresa. Recomendación software complementario; XNVIEW, es un visor de imágenes sencillo y gratuito que te permite editar las imágenes por lotes.

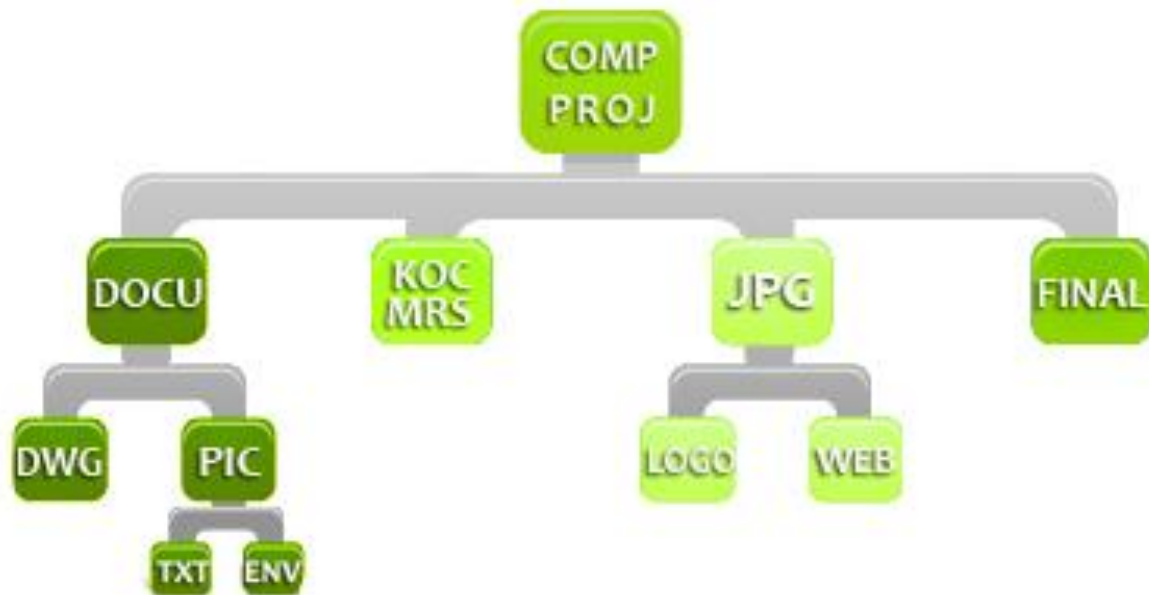
- Solo imágenes finales

prohibido ULTIMO, DEF, FINAL... en nombres de archivos

- Crear Subcarpetas; Alta Resolución, WEB, Logo

XNView - edita las imágenes por lotes

Orden + metodología = Trabajo eficiente



Muchas gracias!



www.acsoft.es

Telf: (+34) 902 107 524

Fax: +34 981 160 182

E-mail: soporte@acsoft.es

Address: C/Alfredo Vicenti 13, ático 15004 La Coruña