WYTYCZNE DLA PRACOWNI 3D

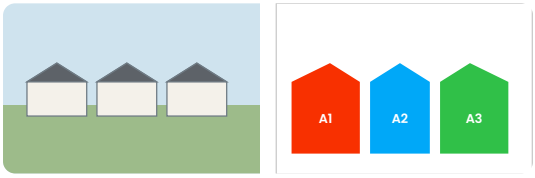
Makieta 360 osiedla z oznaczeniem dostępności lokali

Makieta na stronie inwestycji to seria renderów z kamery okrążającej osiedle, z nałożoną warstwą klikalnych lokali. Poniżej komplet materiałów, których potrzebujemy, żeby ją zbudować bez poprawek i ponownych renderów.

1 Rendery obrotu 360°

PARAMETR	MINIMUM	ZALECANE
Klatki na pełny obrót	18 klatek, co 20°	**36 klatek, co 10°**
Widoki kamery	1	**2: z góry i z perspektywy, ten sam azymut startowy**
Rozdzielczość	2560 × 1440 px	**render 5120 × 2880 px (zapas na zoom)**
Format	JPG wysokiej jakości	**PNG bez kompresji. Konwersję do WebP robimy my**
Ruch kamery	Orbita wokół stałego punktu w środku osiedla. Stała wysokość, kąt i odległość, zmienia się tylko azymut. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara.	
Kadr	Całe osiedle w każdej klatce, margines 5 do 8%. Nic nie wychodzi poza kadr podczas obrotu.	
Oświetlenie	Identyczne we wszystkich klatkach i widokach. Jedno ustawienie słońca lub HDRI, bez zmian cieni.	

2 Maski dostępności



Po lewej klatka, po prawej jej maska. Jeden płaski kolor = jeden lokal razem z działką.

- **Jedna maska do każdej klatki** (18 klatek = 18 masek), z tej samej kamery, w tej samej rozdzielczości, pokrycie 1:1.
- Każdy lokal **razem z przynależną działką** wypełniony jednym płaskim kolorem. Bez cieni, gradientów i wygładzania krawędzi.
- Tło jednolite (białe lub czarne). Drogi i części wspólne zostają w kolorze tła.
- **Stała legenda:** ten sam kolor oznacza ten sam lokal na wszystkich klatkach i widokach. Legendę kolor → numer lokalu ustalamy przed renderem.
- Format: **PNG**. Kolor z maski to tylko identyfikator, na stronie lokal ma kolor statusu.

Najczęstszy błąd. Maski zapisane jako JPG albo jako Cryptomatte z podziałem na obiekty i materiały. Wyglądają podobnie, ale nie da się z nich wyznaczyć lokali: kompresja rozmywa krawędzie, a jeden dom rozpada się na kilkanaście kolorów.

Zanim ruszy render. Bryły budynków i zagospodarowanie terenu muszą być zaakceptowane przez dewelopera. Każda zmiana aranżacji po renderze oznacza ponowne renderowanie klatek i masek.

3 Nazewnictwo i przekazanie

- Klatki: `widok1/frame_000.png` … `frame_035.png`, numeracja od zera.
- Maski: `widok1/mask_000.png` … z tym samym numerem co klatka.
- `frame_000` każdego widoku patrzy z tej samej strony świata.
- Klatka startowa dodatkowo w 3840 × 2160 px jako plakat.
- Całość w jednym ZIP. Opcjonalnie MP4 z pełnego obrotu do social mediów.

4 Checklista odbioru

- [ ] Komplet klatek, stałe światło i ekspozycja
- [ ] Brak przeskoku przy zapętleniu obrotu
- [ ] Maska PNG do każdej klatki, pokrycie 1:1
- [ ] Płaskie kolory, bez cieni i wygładzania
- [ ] Kolory zgodne z ustaloną legendą lokali
- [ ] Nazwy plików i foldery jak w punkcie 3

Agencja Marketingowa M16.pl · pytania o materiały do makiety: Mateusz Kasperek 514 10 16 16 · mateusz@m16.pl · www.m16.pl