

Blackant Master Studio - Tarifs 2017

<u>Enoncé</u>	<u>Prix</u>	<u>Commentaires</u>
Modélisation par Modules		<i>Les modules sont des objets, machines,, bureautique spécifique</i>
Module Simple	400	
Module Intermédiaire	600	
Module Complexe	800	
Modélisation 3D		<i>Selon niveau de difficulté N0 à N3</i>
Modèles Texturé HD - N0	100€	< 500 polys
Modèles Texturé HD - N1	500€	500 - 2000 polys
Modèles Texturé HD - N2	800€	2000 - 10000 polys
Modèles Texturé HD - N3	1 200€	> 10 000 Polys
Texturage 3D		<i>Unwrapping Non Compris</i>
Flat Color - Cartoon	50€	
Cartoon Shaded	150€	
Realistic - PBR	400€	
Animation 3D		<i>1 seconde d'animation équivaut a 30 frames</i>
Rigging - Simple < 10 Bones	50€	
Rigging - Complex > 10 Bones	150€	
Skinning - Simple < 10 Bones +< 5000 Polys	75€	
Skinning - complexe > 10 Bones +> 5000 Polys	200€	
Animation - Simple < 100 frames	120€	
Animation - Complexe > 100 frames < 600 frames	500€	
Animation - Complexe > 600 frames	à partir de 1000 €	
Illustration 2D		<i>1 seconde d'animation équivaut a 30 frames</i>
Cartoon	1 200€	
Realiste	2 200€	
Character Design		
Personnage Cartoon	250€	
Personnage stylisé réaliste	700€	
Personnage réaliste	1 500€	
Level Design		<i>La création des assets n'est pas incluse</i>
Simple - Small level - 2D	200€	
Complexe - Medium level - 2D - 3D	800€	
Complexe - Big level - 3D	1 500€	
Animation 2D		
Rigging - Simple < 10 Bones	30€	
Rigging - Complex > 10 Bones	75€	
Skinning - Simple < 10 Bones +< 5000 Polys	35€	
Skinning - complexe > 10 Bones +> 5000 Polys	100€	
Animation - Simple < 100 frames	80€	
Animation - Complexe > 100 frames < 600 frames	250€	
Animation - Complexe > 600 frames	à partir de 500 €	
Programmation		<i>Variable selon moteurs et complexité d'application demandez votre devis par mail.</i>
Unity Engine		C# ou Js ou Playmaker
Unreal Engine		C# ou Blueprint
Cry Engine		C# ou Blueprint
Unigine		
Construct 2		
Multimedia Fusion 2		
Max Script		<i>Création de script et plugins</i>
city Engine		<i>programmation de batiments et villes procedurales</i>
Houdini		<i>programmation procedurales</i>