

# ESTUDIO DE LAS NUEVAS TÉCNICAS DE RENDERIZADO EN TIEMPO REAL



# UNREAL ENGINE 4





Quixel's Jungle Environment



Unreal Engine Kite Demo | Epic Games



Procedural Ground Textures Test | Koooolalala "Youtube Channel"



Realistic Lighting Setup | Epic Games

# PLAN DE EJECUCIÓN

**CASO A**  
VRAY RENDER

**CASO B**  
UNREAL ENGINE 4

# RESULTADOS CASO A







# Flujo de Trabajo

Modelar la escena  
Descargar los modelos decorativos  
Establecer materiales  
Establecer iluminación  
Configurar V-Ray  
Render  
Postproducción

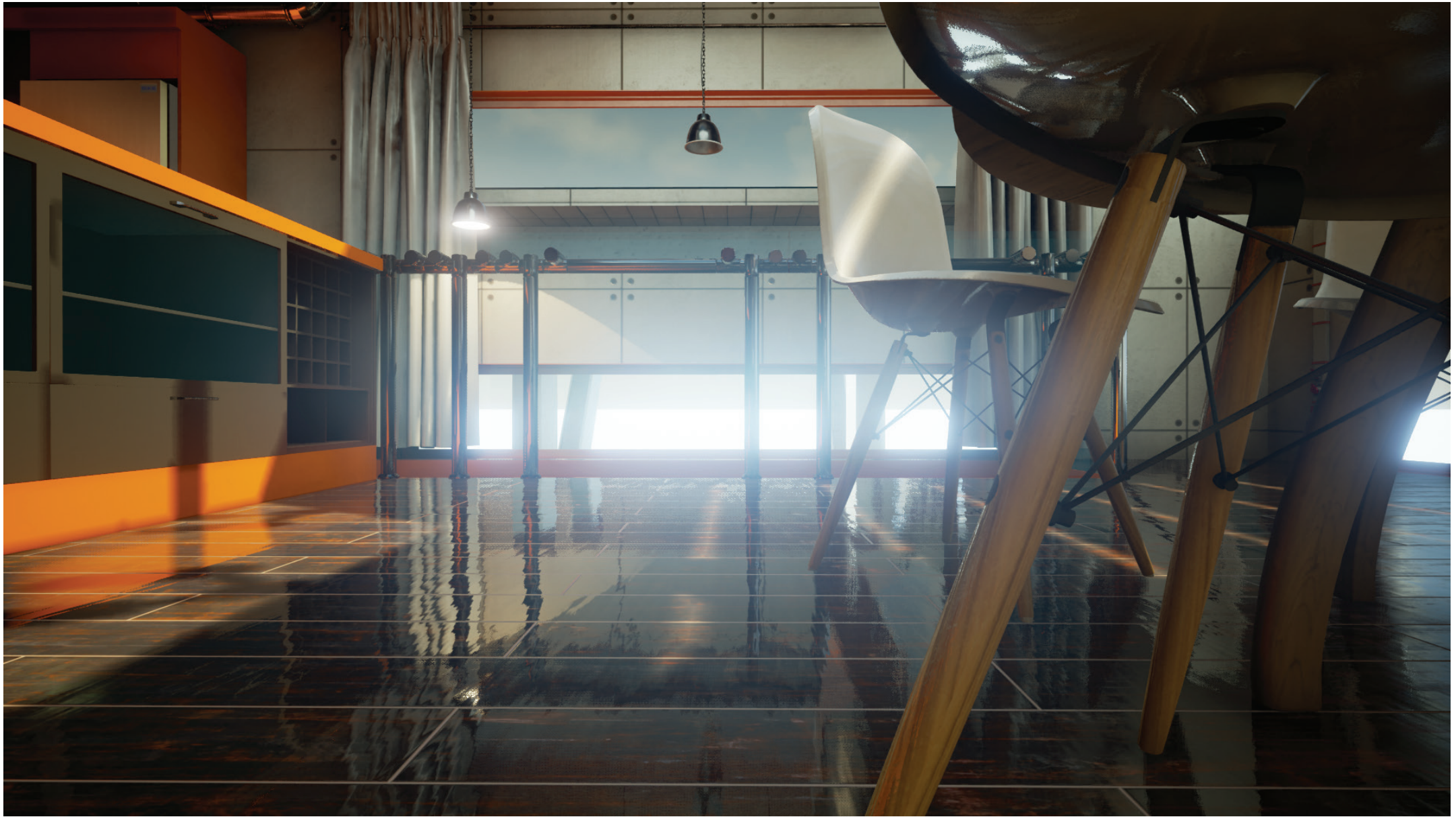
# RESULTADOS CASO B

<https://youtu.be/ZVTvBA7Vgm8>















# Flujo de Trabajo

0- Preproducción

1-Modelando

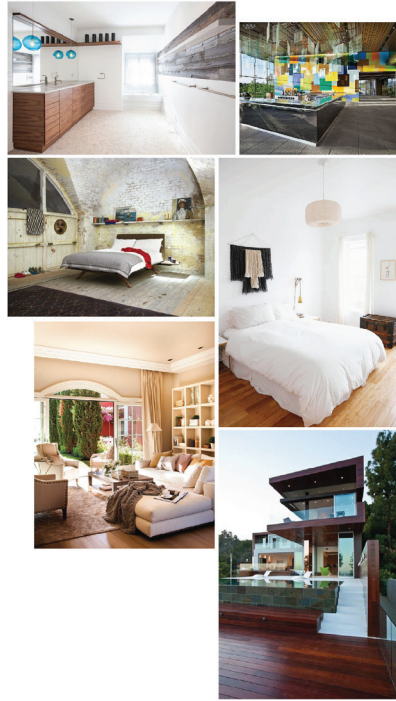
2- Texturizando

3- Montaje e iluminación

4- Postproducción

# 0- Preproducción

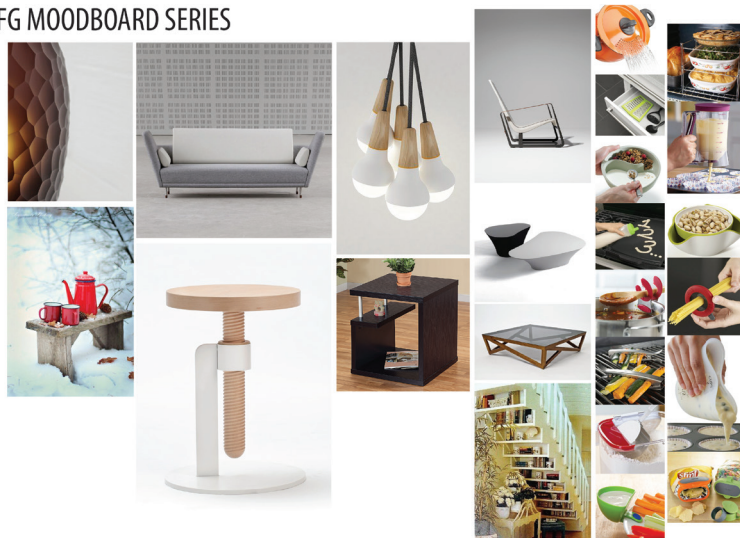
TFG MOODBOARD SERIES



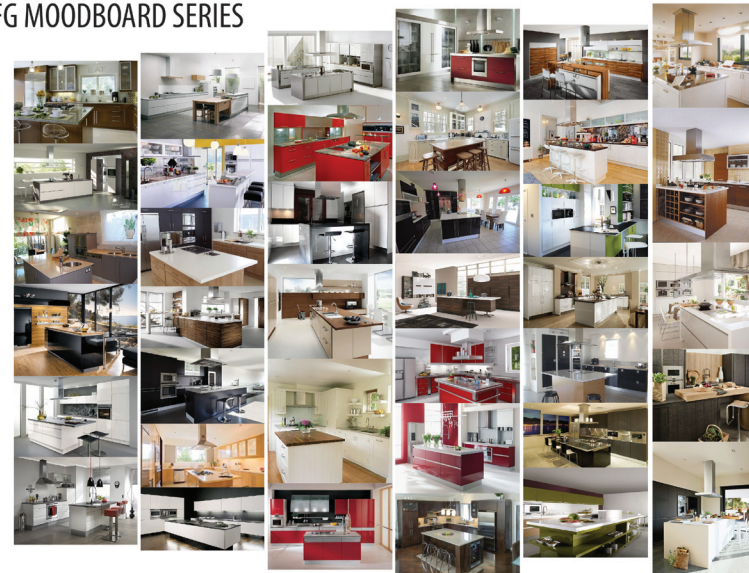
TFG MOODBOARD SERIES

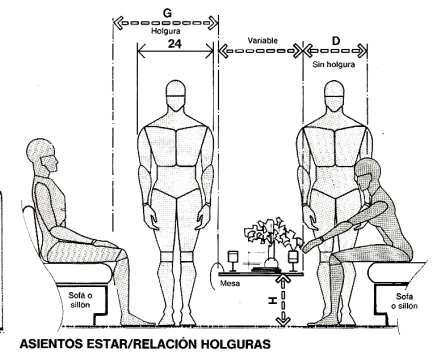
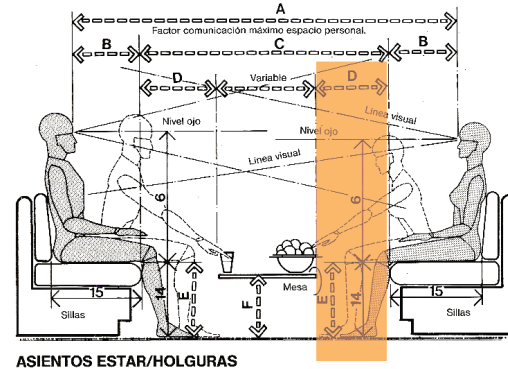
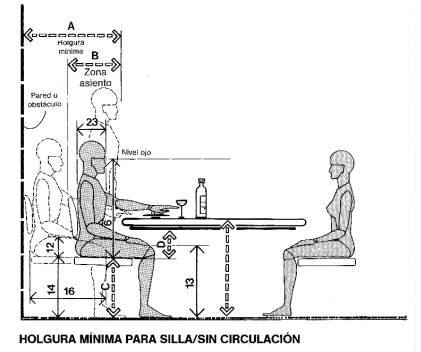
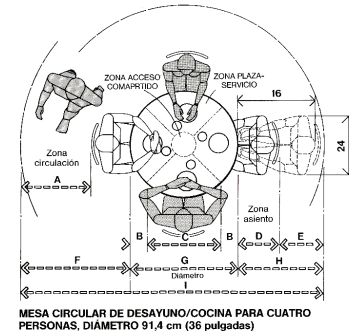
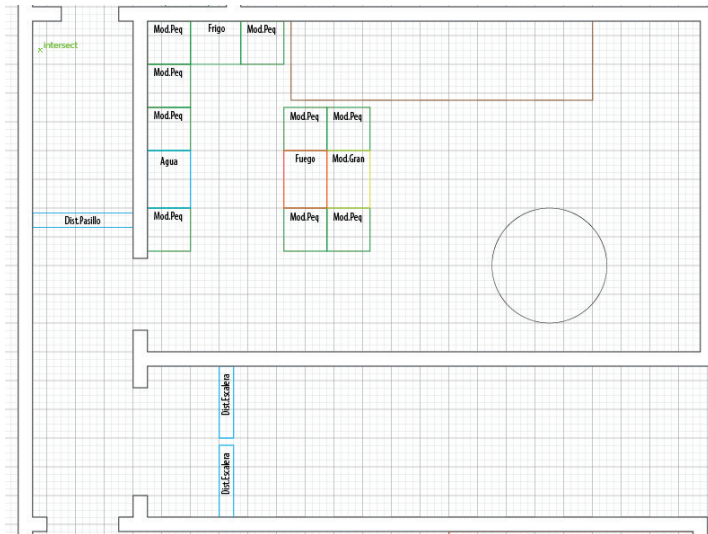
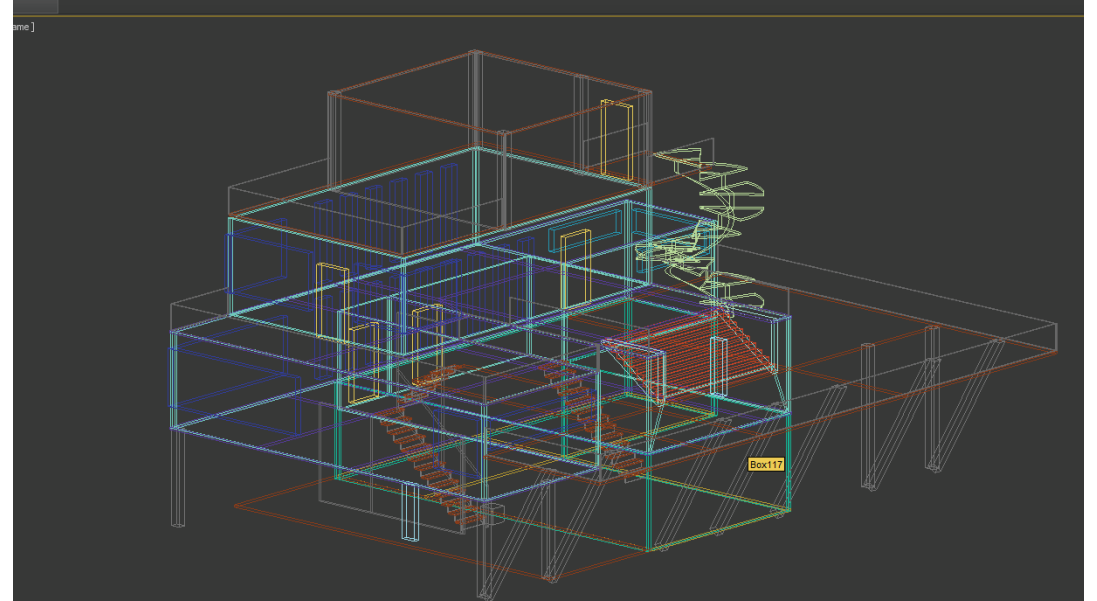


TFG MOODBOARD SERIES

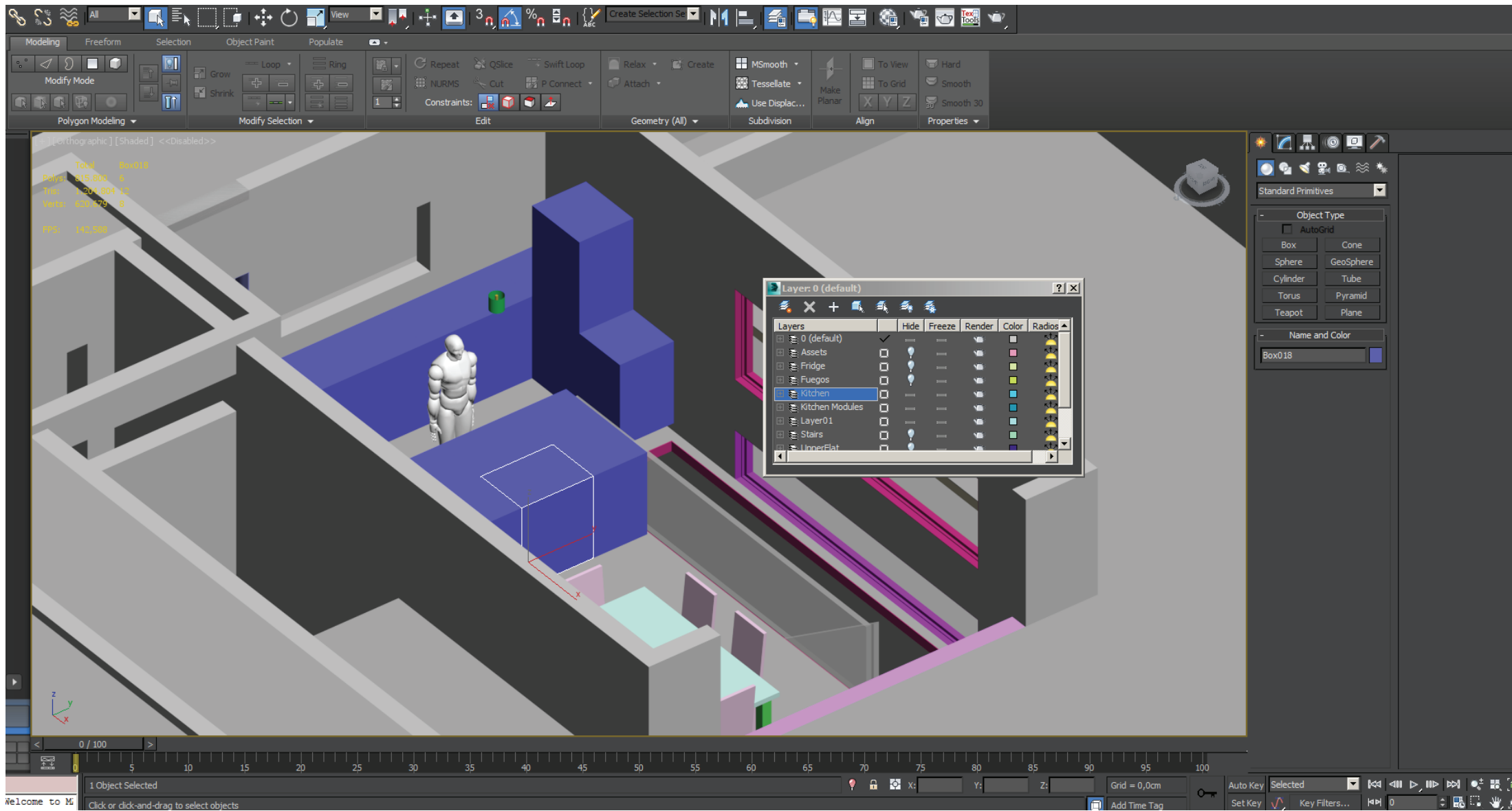


TFG MOODBOARD SERIES





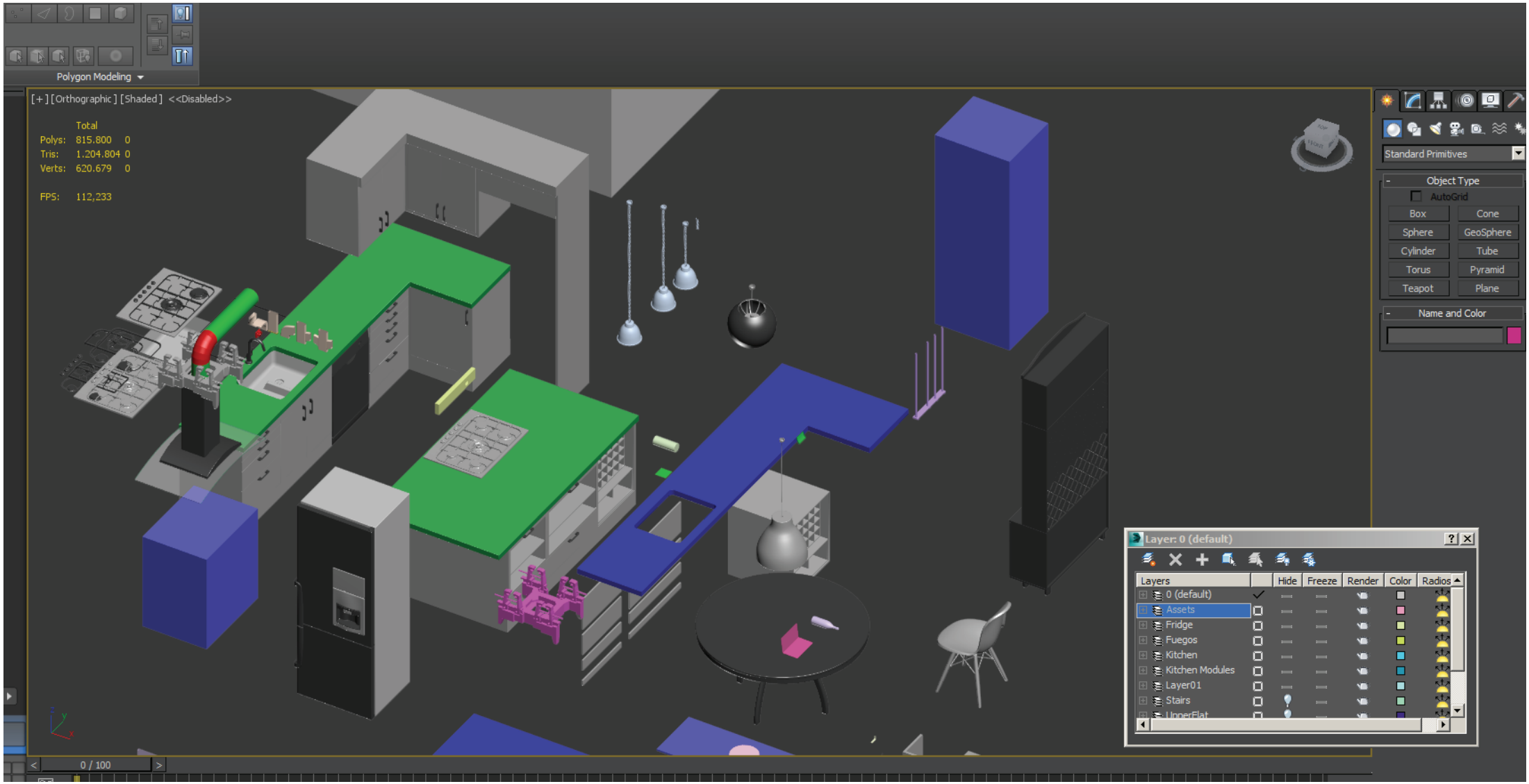
# 1-Modelando



Polygon Modeling

[+][Orthographic][Shaded] <<Disabled>>

Total  
 Polys: 815.800 0  
 Tris: 1.204.804 0  
 Verts: 620.679 0  
 FPS: 112,233



Standard Primitives

Object Type

AutoGrid

Box Cone  
 Sphere GeoSphere  
 Cylinder Tube  
 Torus Pyramid  
 Teapot Plane

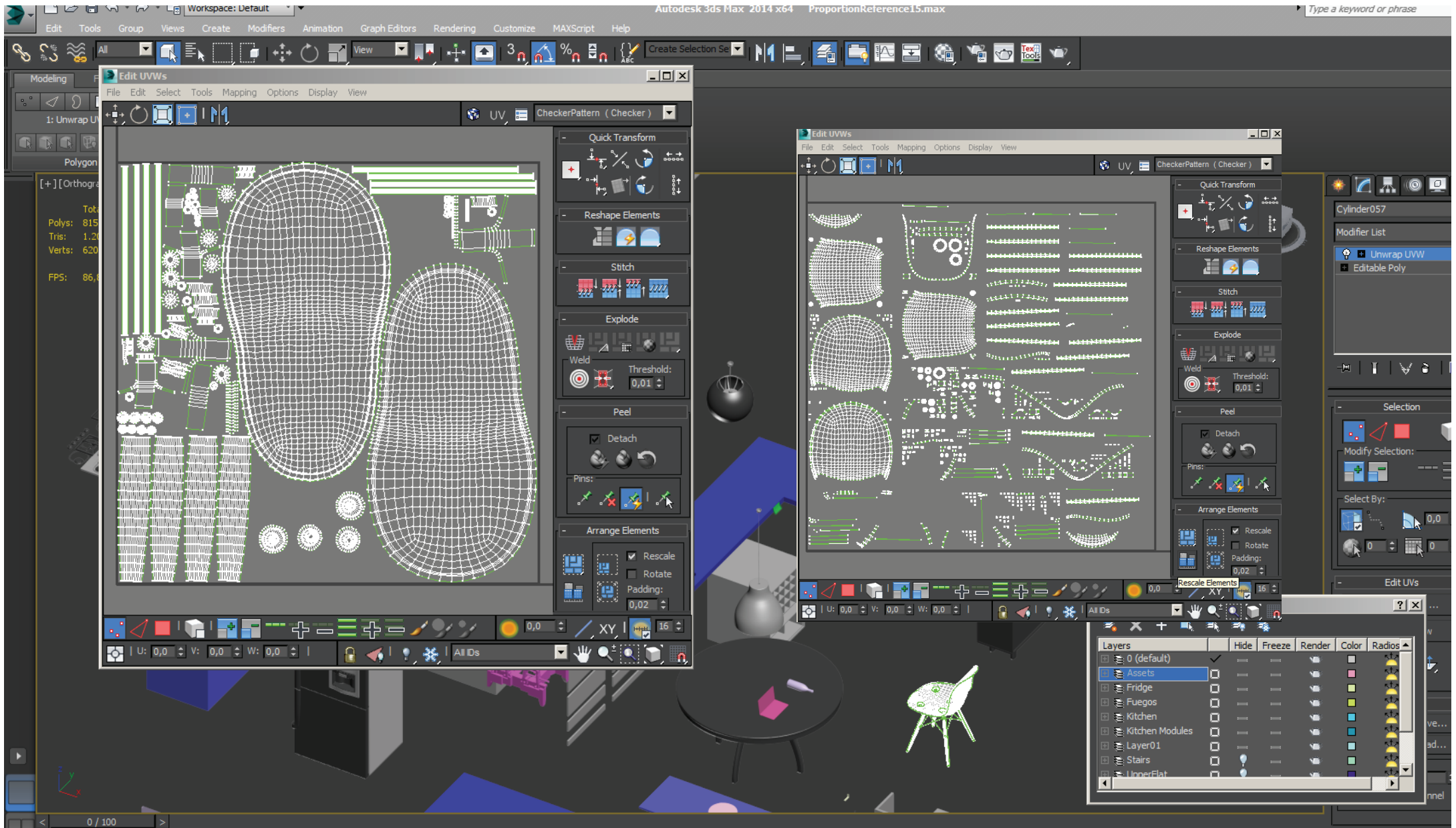
Name and Color

Layer: 0 (default)

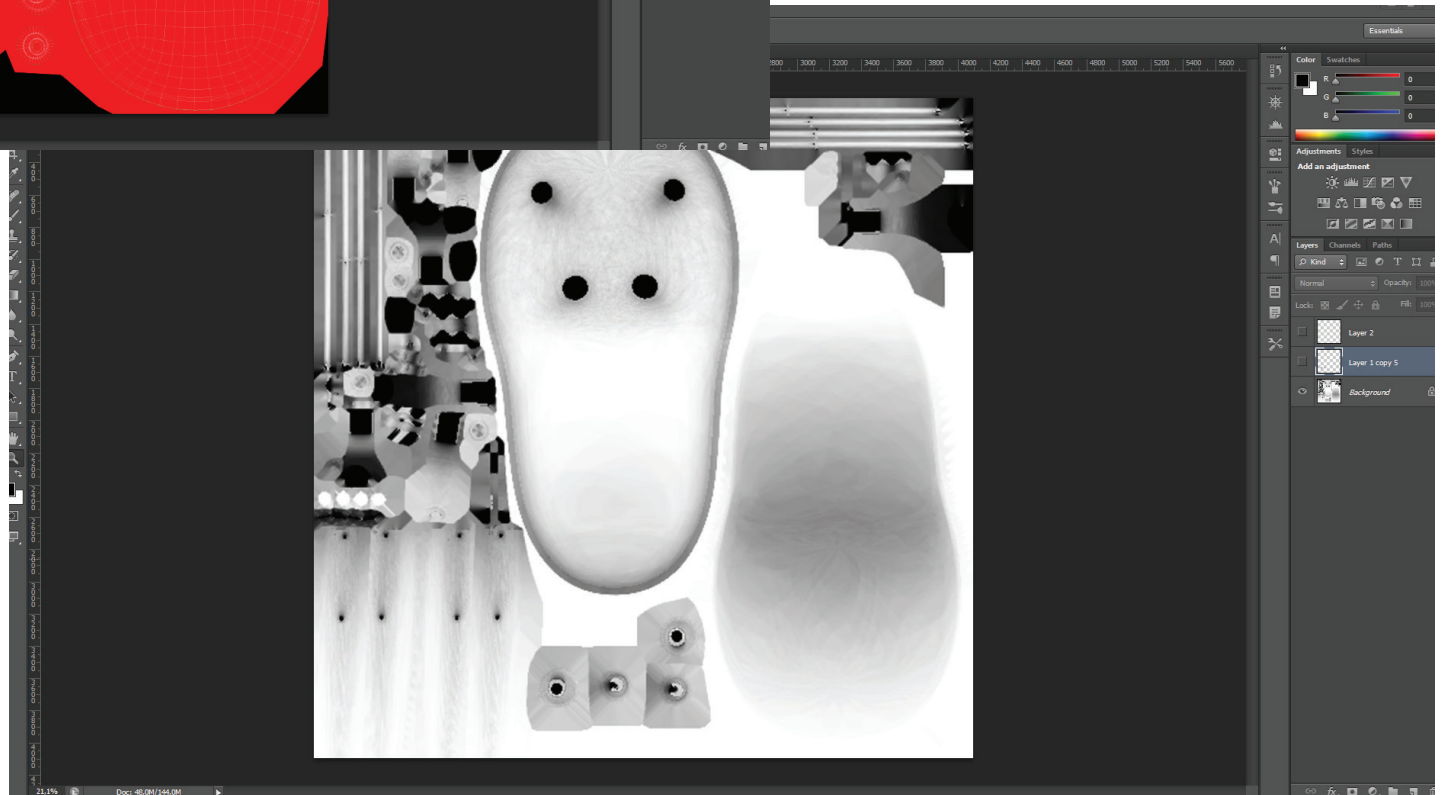
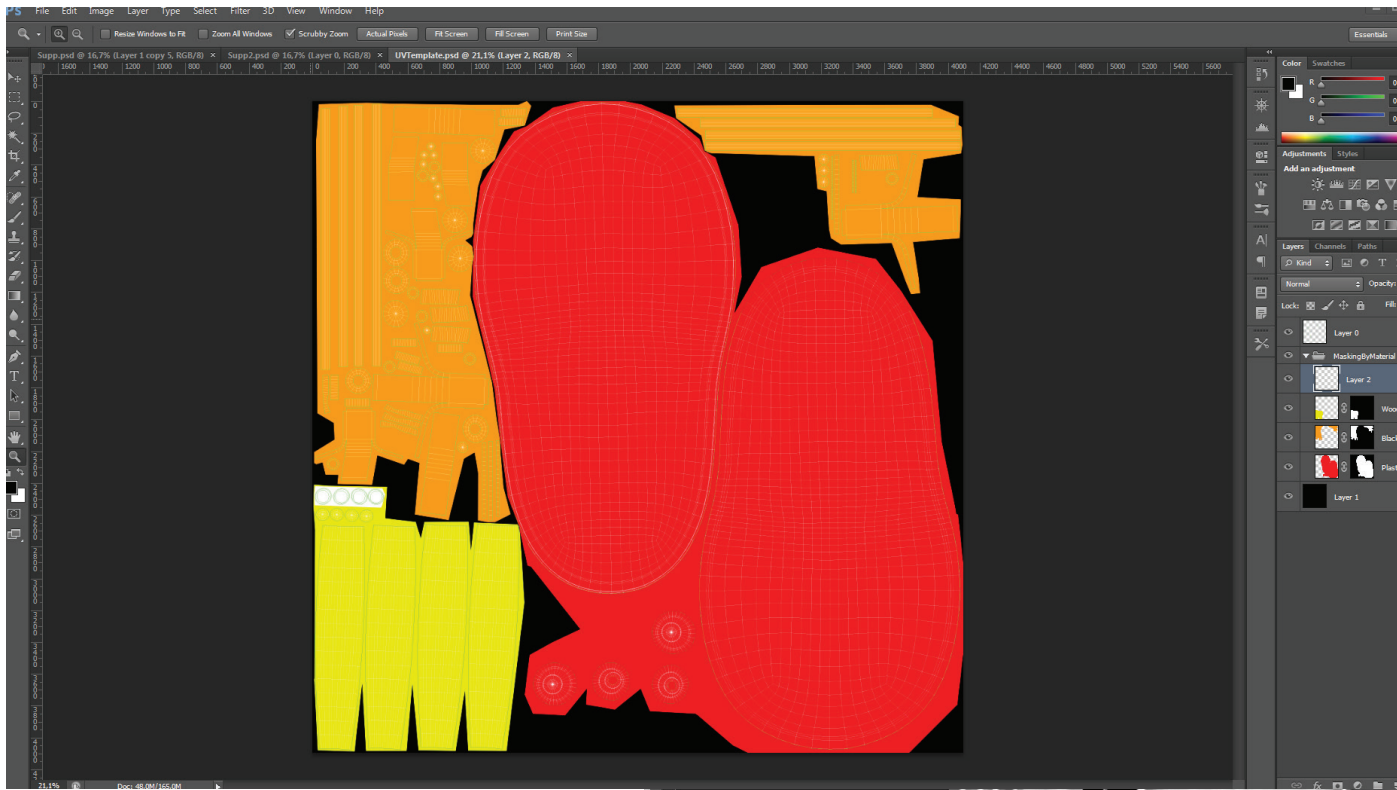
| Layers          | Hide                                | Freeze                   | Render                   | Color                    | Radios                   |
|-----------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 0 (default)     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Assets          | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fridge          | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fuegos          | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kitchen         | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Kitchen Modules | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Layer01         | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Stairs          | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| UpperFlat       | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

0 / 100

# 2- Texturizando









BASE COLOR



MAPA COMPUESTO



NORMAL



AMBIENT OCCLUSION



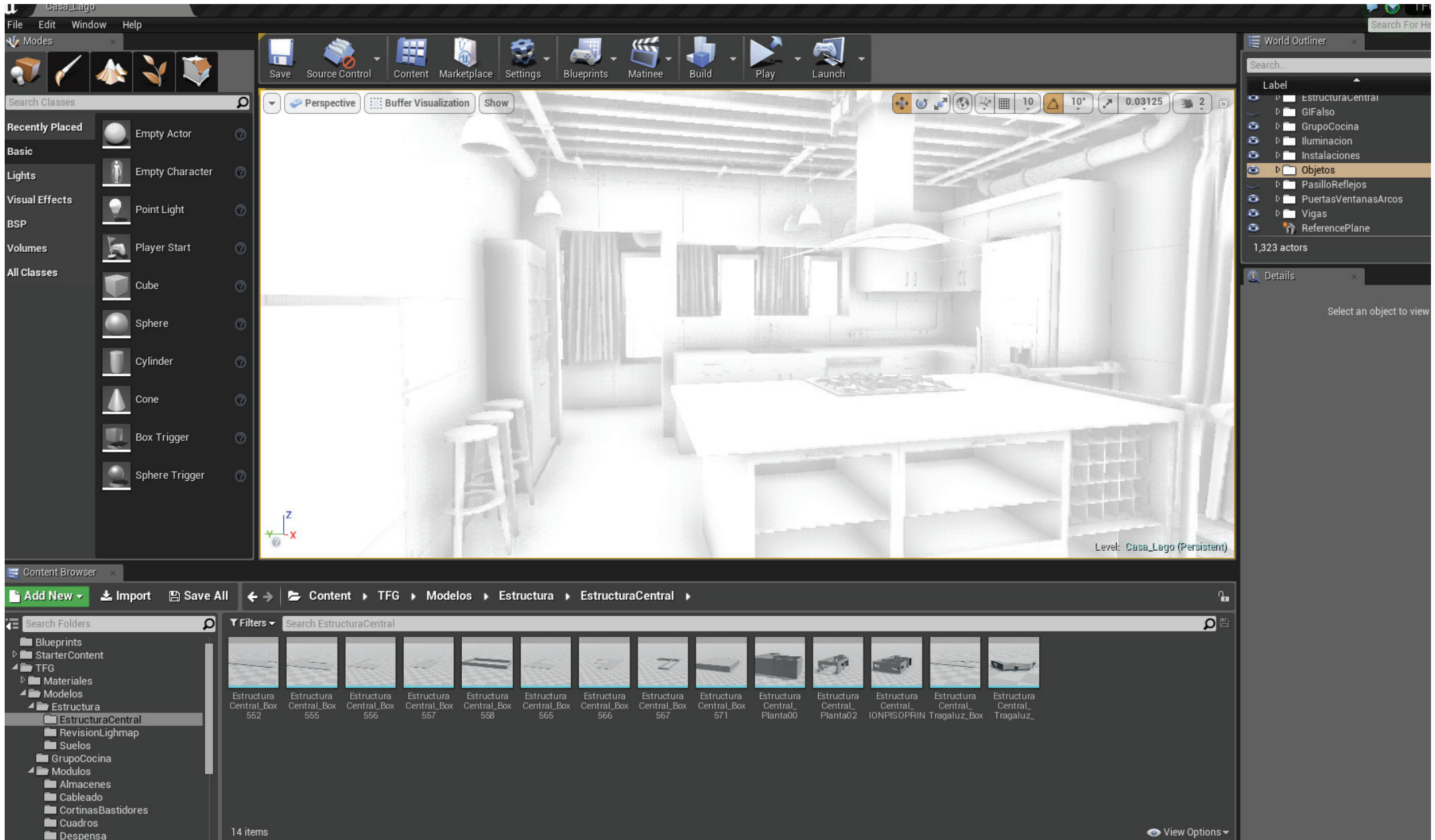
ROUGHNESS

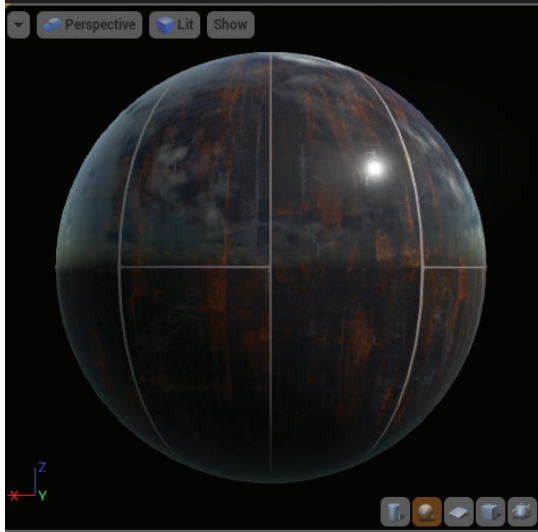


METALNESS



# 3- Montaje e iluminación





Details

Search

Physical Material

Phys Material: None

Material

Material Domain: Surface

Blend Mode: Opaque

Decal Blend Mode: Translucent

Shading Model: Default Lit

Two Sided:

Use Material Attributes:

Subsurface Profile: None

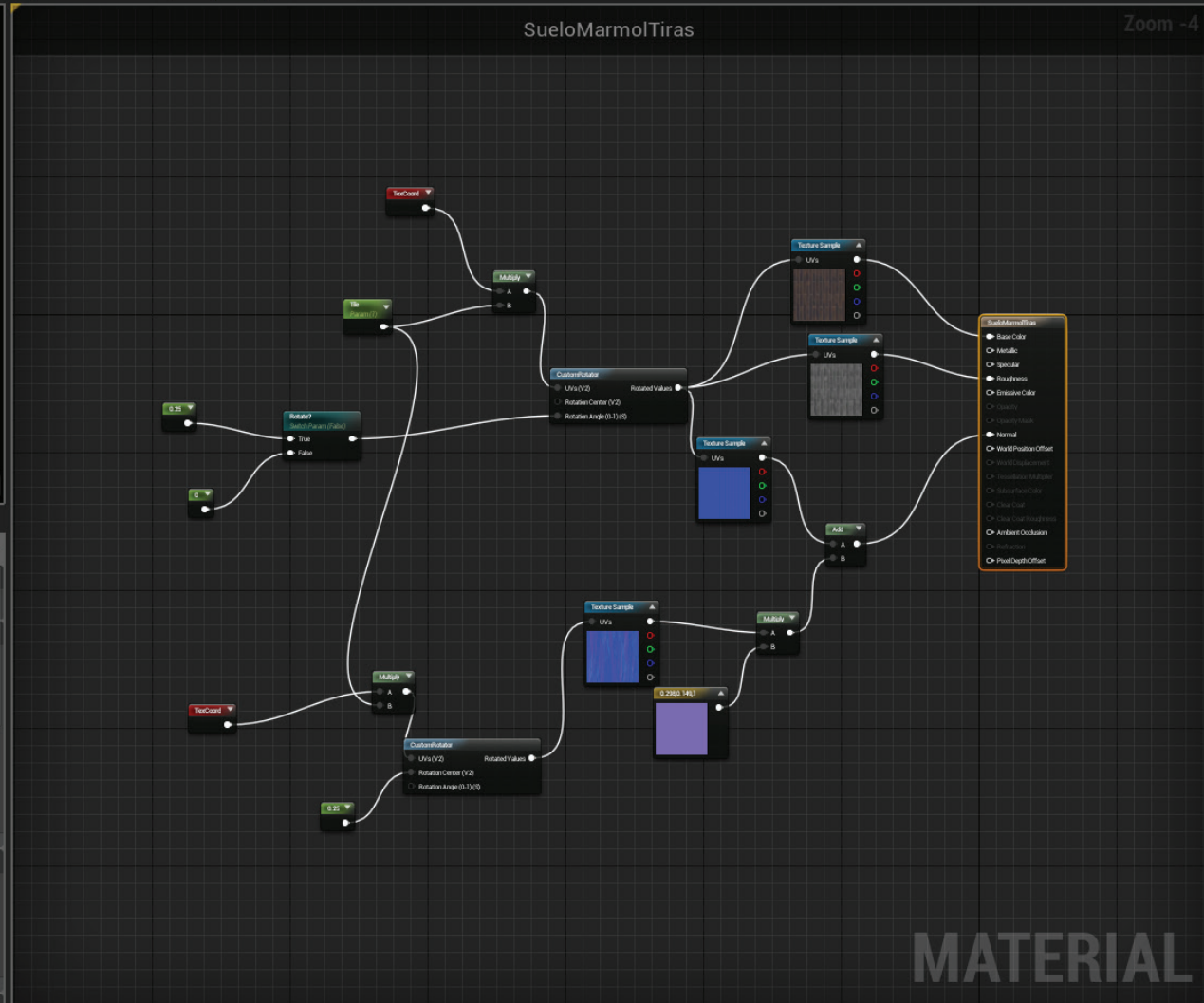
Translucency

Screen Space Reflections:

Lighting Mode: Volumetric Non Directional

Directional Lighting Intensity: 1.0

Use Translucency Vertex Fo:

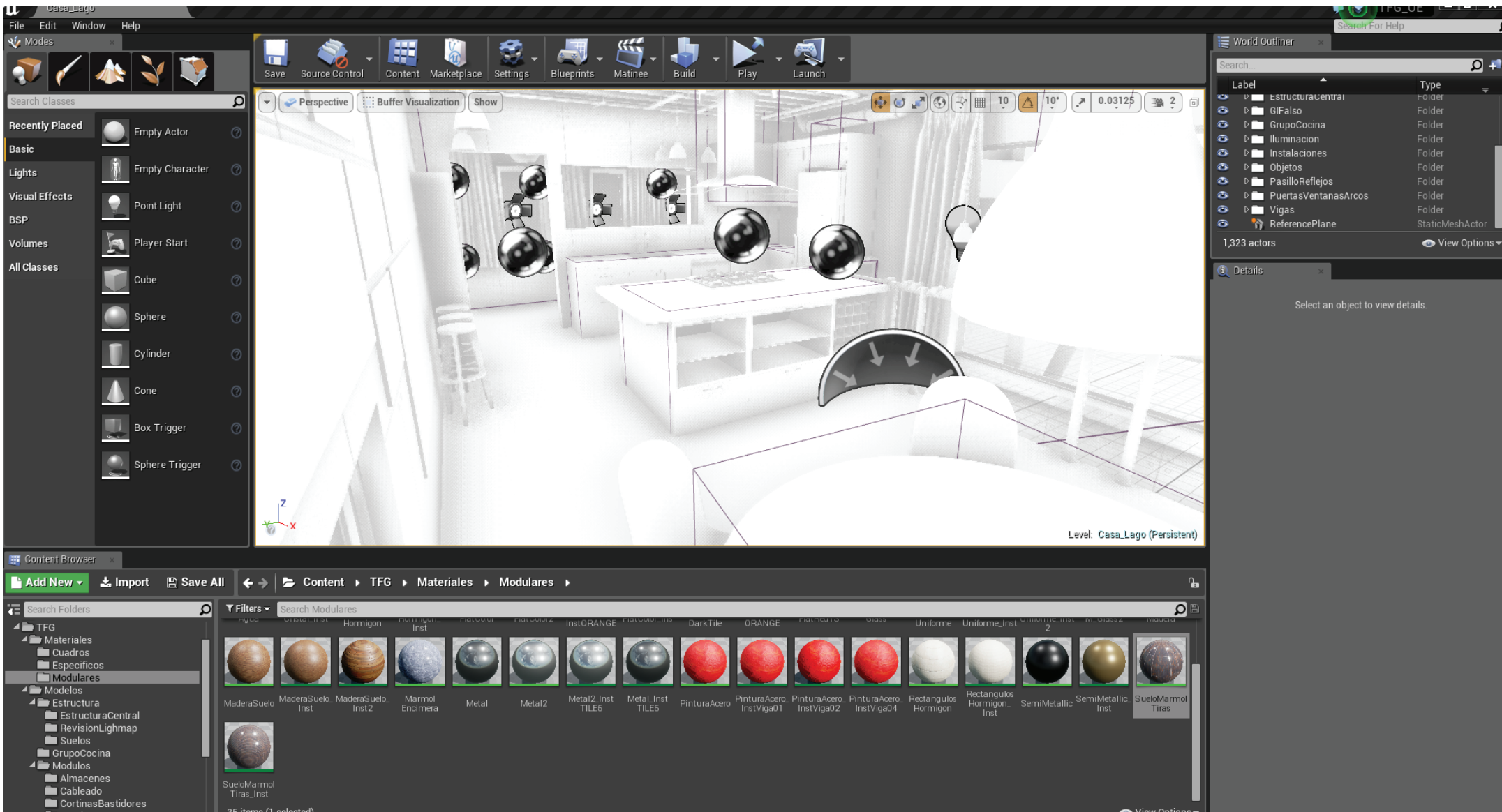


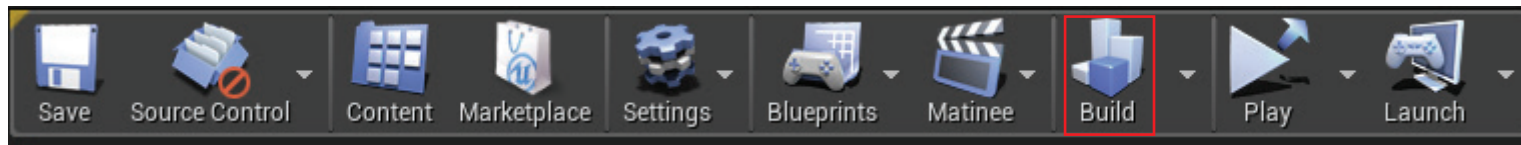
Palette

Category: All

Search

- Atmosphere
  - AtmosphericFogColor
- Blends
  - Blend\_ColorBurn
  - Blend\_ColorDodge
  - Blend\_Darken
  - Blend\_Difference
  - Blend\_Exclusion
  - Blend\_HardLight
  - Blend\_Lighten
  - Blend\_LinearBurn
  - Blend\_LinearDodge
  - Blend\_LinearLight
  - Blend\_Overlay
  - Blend\_PinLight
  - Blend\_Screen
  - Blend\_Screen
  - Blend\_SoftLight
  - Lerp\_ScratchGrime
  - Lerp\_ScratchGrime2
- Color
  - Desaturation
- Constants
  - Constant 1
  - Constant2Vector 2
  - Constant3Vector 3
  - Constant4Vector 4
  - DistanceCullFade
  - ParticleColor
  - ParticleDirection
  - ParticleMotionBlurFade
  - ParticleRadius
  - ParticleRelativeTime
  - ParticleSize
  - ParticleSpeed
  - PerInstanceFadeAmount
  - PerInstanceRandom
  - PrecomputedAOMask
  - Time
  - TwoSidedSign
  - VertexColor
  - ViewProperty
- Coordinates
  - ActorPositionWS
  - BlurSampleOffsets
  - BoundingBoxBased 0-1 UVW







# 4- Postproducción

**Post Process Volume**

Settings

- White Balance
- Color Grading
- Film
- Scene Color
- Bloom
- Light Propagation \
- Ambient Cubemap
- Auto Exposure
- Lens Flares
- Ambient Occlusion
- Global Illumination
- Depth Of Field
- Motion Blur
- Misc
- Screen Space Refle
- Blendables

Priority: 0.0

Blend Radius: 100.0

Blend Weight: 1.0

Enabled:

Unbound:





# CONCLUSIONES DEL ESTUDIO

## VRAY

Para una misma escena cada render cuesta entre 30 minutos y 2 horas, dependiendo de la complejidad de esta.

Existen librerías de modelos de pago y gratuitas, de alta y baja calidad respectivamente.

Editor de materiales complejo con soporte para una gran cantidad de efectos de forma nativa. Programación cerrada.

Motor de iluminación de gran potencia, capaz de obtener imágenes prácticamente reales.

Motor de luz altamente configurable, con una gran cantidad de parámetros.

Obtienes imágenes de gran editabilidad para procesos posteriores.

Interactividad nula. Lo que obtienes va a resultar en información unidireccional para el cliente.

Compatible con la realidad virtual.

Precio de producción indeterminado, poco regulado, desfavorece al profesional.

## UE4

Tras un único render de 5-30 minutos, el motor renderizará 60 cuadros por segundo, permitiendo moverse por la escena en tiempo real.

La cantidad de modelos disponibles es limitada o cara en su defecto, así que se deberá pasar por una etapa de modelado.

Editor de materiales complejo pero con escaso soporte nativo de ciertos efectos, hay que trabajar mucho los nodos para lograr cosas que merezcan la pena.

Motor de iluminación potente, su realismo no llega a ser perfecto, pero con pericia puede obtener resultados prodigiosos.

Menos parámetros, pero con posibilidad de tocar el código por debajo.

Sistema cerrado, no se obtiene nada de él a menos que se usen chromas en el motor, ingenioso, pero limitado.

Gran interactividad ofreciendo experiencias con posibilidades prácticamente infinitas.

Compatible con la realidad virtual, con el añadido de jugar con ella.

Precio de producción indeterminado, poco regulado, desfavorece al profesional.

**COSTES ESTIMADOS**

# POSIBLES APLICACIONES

11.html?gclid=CjwKEAIAetCy6RDiqu7Shvnx8ZkS3ACgYl\_Q1-scGPqAV-N1IuyR0PSIK8odyXqQlLxUvNhghdJERoCngLw\_wyCB

Utilizamos cookies propias y de terceros para ofrecer nuestros servicios y recoger datos estadísticos. Continuar navegando implica su aceptación. [Más información](#) [Aceptar](#)

ESP - ENG [¿Nuevo usuario?](#) | E-Mail:  Contraseña:  [ENTRAR](#)


**PRODUCTOS**

- BANCOS DE DISEÑO
- SOFÁS DE DISEÑO
- MESAS DE DISEÑO
- SILLONES MODERNOS
- SILLAS DE DISEÑO
- TABURETES DE DISEÑO
- LÁMPARAS DE DISEÑO
- OUTLET - 70%
- COMPLEMENTOS
- NOVEDADES

Quiénes somos Diseñadores Novedades Ofertas Noticias Contacto

[Volver](#) [Anterior](#) [Siguiente](#)

SILLAS DISEÑO  
**Silla Eames DSW Style "New Edition"**



Ref: SD064  
Diseñador: Charles & Ray Eames

Ficha técnica:

- Réplica de la famosa silla de diseño Eames DSW calidad standard.
- Inspirada en el diseño de Charles & Ray Eames.
- Asiento de plástico polipropileno.
- Base de madera de Haya.
- Vánilas metálicas lacadas en negro.

Dimensiones:

- Ancho: 46 cms.
- Fondo: 51 cms.
- Altura: 81 cms.
- Altura Asiento: 45 cms.

Color:

Plazo de entrega (España y Portugal):

- 3 días.
- 40 días Gris Claro.

[Visualizar en 3D Online](#)

**39,00 €** ~~420,00 €~~  
Iva incluido [COMPRAR](#)

Compartir [+](#) [f](#) [+](#) [t](#) [+](#) [g+](#) [+](#) [o](#)

**Excelente**  
Basado en 411 opiniones.  
Ver algunas de las opiniones aquí.

**TRUSTPILOT**

victor carrasco carbonell  
**5**  
hace 59 minutos

**Perfecto**  
Todo ha venido perfecto sin ningún problema


E2 INTERIORISMO

muebledesign

Quiénes somos Diseñadores Novedades Ofertas

[Volver](#)

SILLAS DISEÑO  
**Silla Eames DSW Style "New Edition"**



**Excelente**  
Basado en 411 opiniones.  
Ver algunas de las opiniones aquí.

**TRUSTPILOT**

carrasco carbonell  
**5**

3 minutos


Todo ha venido perfecto sin ningún problema

PERFORMANCIA  
**5**

horas

**rendable**

**2 AÑOS DE GARANTÍA** **HECHO A MANO** **PAGO SEGURO**





<https://vimeo.com/137500959>



**Gracias por su atención**