

# Los motores de render para diseño 3D

Inicio / Diseño / 3D / Los motores de render para diseño 3D



08

noviembre  
2019

Marc  
Poncelas

[3D](#) | [Diseño](#) | [Noticias](#) | [Profesor Diseño](#)

En este post veremos por una parte qué son los motores de render y cómo diferenciarlos, además de ver algunas de las novedades que traen en sus nuevas versiones y actualizaciones.

Desde la creación del primer programa de edición 3D, de manera secundaria se creaba un motor de render.

El sitio web utiliza cookies propias y de terceros con el fin de gestionar sus preferencias, con fines estadísticos y con fines de marketing. Si desea desactivar las cookies lea [Aquí](#). Para obtener más información puede consultar la [Política de cookies](#).

ACEPTAR

## , qué son los motores de render?

Los motores de render son programas dedicados a la creación de imágenes y videos para la era digital. Su función es la de recopilar todos los datos de una escena, desde las geometrías y pasando por las texturas, iluminación, sombras, etc.

En los programas los podremos encontrar integrados en nuestros programas de edición 3D, o como complementos externos, que, en la gran mayoría de los casos, por ser de pago.

## Los motores de render son Biased y Unbiased

Estamos en línea.  
¿En qué puedo ayudarle ...



Dentro de los motores de render podemos encontrar dos categorías, de las cuales, cada una de ellas está destinada a un público distinto. El primero y más común actualmente, es el motor Biased. Este sistema te permite tener dos formas de renderizado activadas al mismo tiempo para poder reducir tiempos de render.

En primer lugar, nos encontraremos con Vray o Corona Renderer, que son dos de los motores más conocidos dentro de la visualización arquitectónica, es muy común usar como motor principal Brute Force y como motor complementario Light Cache, siendo el primero para dar la mayor cantidad de detalle posible, y el segundo para hacer un cálculo de la iluminación global, y así ya tenerla cargada y disponible para que los tiempos de render sean más cortos.

El segundo y no tan extendido en el mundo de la visualización arquitectónica, pero sí en el mundo del cine y los efectos especiales, sería el sistema Unbiased. En esta categoría encontraremos a los famosos Arnold y Octane. El porqué de este sistema de render es sencillo, para el mundo del cine y la televisión, el detalle es imprescindible, y este tipo de motores saben hacer muy bien ese trabajo, el gran problema, es que son muy lentos en el proceso de renderizado, por lo tanto, para sacar gran cantidad de trabajo en muy poco tiempo es necesaria la inversión en granjas de render, que te permitirán distribuir el trabajo en varios ordenadores simultáneamente.

## Renderizar por CPU o GPU

Otras opciones que están presentando los motores de última generación es la opción de renderizar por GPU para intentar sustituir el actual renderizado por CPU ¿Pero qué son estas dos opciones?

Renderizado por CPU: El renderizado por CPU es el sistema de toda la vida. Está enfocado principalmente en el procesador de nuestro equipo, por lo tanto, contra más potente sea nuestro procesador, más rápido se procesará nuestro render. El gran problema de este sistema y que ya se intentó solventar, fue la implantación del Embree, un sistema creado por Chaos Group e Intel para que durante el proceso de render, el motor tomara parte de la Ram para mejorar los tiempos. Cabe decir que los tiempos mejoran, pero quizá no tanto como deberían, ya que al final están sujetos a la cantidad de núcleos físicos de nuestro procesador y a su frecuencia, por lo tanto, si tenemos cuatro núcleos será infinitamente más lento que si tenemos 16.

Renderizado por GPU: El renderizado por GPU es un sistema que actualmente va al alza, ya que de manera física las tarjetas gráficas tienen más núcleos que un procesador, y sus interacciones son mucho más rápidas. Otra de las grandes ventajas es que aprovechan de mejor manera la memoria Ram de las mismas, por lo tanto, hacer un render en tiempo real es mucho más rápido que uno por CPU. También hay que decir que aún queda mucho trabajo por hacer en este formato de render, pero tiene muchas opciones de ser el formato estándar en unos pocos años.

## La “estúpida” guerra del Render

El sitio web utiliza cookies propias y de terceros con el fin de gestionar sus preferencias, con fines estadísticos y con fines de marketing. Si desea desactivar las cookies lea [Aquí](#). Para obtener más información puede consultar la [Política de cookies](#).

ACEPTAR

Llegada al mercado de nuevos sistemas de render, ha proliferado la mala comparación e intentar sacar conclusiones de calidad, rendimiento y que en muchos casos queda muy lejos de la realidad.

que las compañías implementan mejoras que luego explotan, por lo tanto, el resto copia e intenta hacer un sistema mejor ¿pero ese tipo de cosas no que llevar a las peleas y las faltas de respeto? Sinceramente creo que no.

lo veo, es que cuantos más sistemas de calidad tengamos y con buenas ideas para los usuarios, porque mientras que las empresas se pongan contra las otras, no se dormirán y estarán obligadas a mejorar. Por lo tanto como lo único que tenemos que hacer es, buscar información y comparar el mismo diseño o diseñador y a partir de ahí sacar conclusiones.

Estamos en línea.

¿En qué puedo ayudarle ...



nos conviene o cual se adapta mejor a nuestras necesidades.

Si quieres aumentar tus conocimientos en el mundo del Diseño 3D puedes visitar nuestro [Máster en Diseño de Interiores](#).

## También te podría interesar

- [El Fotorrealismo en los Renders: Mejorar tus...](#)
- [Los datos maestros en SAP Business One](#)
- [Cómo elegir los colores de tu web](#)
- [Oferta para estudiante de Diseño Gráfico en Barcelona](#)
- [Oferta para Prácticas remuneradas en Marketing...](#)
- [Concurso de Mapping ¡Especial Alumnos de Diseño/Audiovisual!](#)

0  
SHARES

f Compartir

🐦 Tweet

📌 [3d](#) | [biased](#) | [Diseño](#) | [motores render](#) | [renderizado](#) | [unbiased](#) | [vray](#)

Author

### Marc Poncelas

Profesor del [Máster de Diseño Gráfico y multimedia](#), 3D, Diseño Técnico y Audiovisuales. Experto en Autocad 2D y 3D, 3d Studio Max, Vray render, Revit, Creative Suite

## Deja una respuesta

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos obligatorios están marcados con \*

Comentario

Nombre \*

Correo electrónico \*

Web

El sitio web utiliza cookies propias y de terceros con el fin de gestionar sus preferencias, con fines estadísticos y con fines de marketing. Si desea desactivar las cookies lea [Aquí](#). Para obtener más información puede consultar la

[Política de cookies](#).

ACEPTAR

Comentario y web en este navegador para la próxima vez que comente.

Estamos en línea.  
¿En qué puedo ayudarle ...



# Recibe de primero nuestras ofertas de empleo y noticias



Si continúas, aceptas la política de  
privacidad

## Contáctanos

### CIPSA Barcelona

+34 934 265 087

### CIPSA Bilbao

+34 944 483 133



En CIPSA

## Conócenos

Profesores Barcelona

Profesores Bilbao

El sitio web utiliza cookies propias y de terceros con el fin de gestionar sus preferencias, con fines estadísticos y con fines de marketing. Si desea desactivar las cookies lea [Aquí](#). Para obtener más información puede consultar la [Política de cookies](#).

ACEPTAR

## CIPSA Escuela Superior de Informática Profesional

Formación profesional en SAP, SAGE, Programación, Diseño, Web, Videojuegos, 3D, Marketing Digital, Gestión de empresas, Redes, Sistemas y Ofimática.

OFERTA EXÁMENES OFICIALES OFFICE

Directos Masterclass

## Lo Más Visto

Cursos para Empresas

Cursos Profesionales CIPSA

Masters Profesionales CIPSA

Opiniones Escuela CIPSA

Cursos Online

Blog

Empleo

Contacto Centros CIPSA

Estamos en línea.

¿En qué puedo ayudarle ...





[Bienvenida a CIPSA](#)

[CIPSA desde 1983](#)

[Mapa del sitio](#)

[Aviso Legal](#)

[Política de Cookies](#)

[Política de privacidad](#)

---

CIPSA Escuela Superior de Informática profesional CIPSA © 2020.

El sitio web utiliza cookies propias y de terceros con el fin de gestionar sus preferencias, con fines estadísticos y con fines de marketing. Si desea desactivar las cookies lea [Aquí](#). Para obtener más información puede consultar la [Política de cookies](#).

ACEPTAR

Estamos en línea.  
¿En qué puedo ayudarle ...

