
COMPARADOR DE VERSIONES

1. Descripción

El presente documento resume por puntos las principales funciones de las versiones **Basic y Full**

2. Motor de rendering y sus limitaciones

El motor de rendering que utilizan las diferentes versiones es idéntico.

Hay **dos limitaciones** tecnológicas relacionadas con la versión **TRend Basic**:

1. Las imágenes generadas son proporcionales a la hoja A4 Horizontal con una dimensión máxima de 1.024 x 724 píxeles;
2. La renderización se realiza como máximo en **dos** hilos; por tanto, el uso de la CPU es limitado con un consiguiente aumento de los tiempos de cálculo respecto a la versión Full, especialmente con el aumento del número de procesadores presentes en el ordenador en el que está instalado TRend.

La versión FULL contiene el módulo de optimizaciones que permite obtener un mayor ahorro de tiempo en la fase inicial de exportación de datos hacia el motor de rendering.

3. Lista de las diferencias funcionales

TRend BASIC

1. Realización de render realistas en pantalla y en archivo, con 4 niveles de calidad preconfigurados
2. Elección de encuadres y luces preconfigurados y realización de encuadres libres
3. Carga del punto de vista y de los parámetros utilizados por un render previamente realizado
4. Función esconder/visualizar paredes en automático
5. Función esconder/visualizar paredes y muebles manualmente, mediante selección individual o múltiple
6. Función de cinematismos para simular el desplazamiento de hojas y frontales de muebles, puertas y ventanas
7. Elección entre 2 algoritmos diferentes de render realistas, Ambient Occlusion y Global Illumination
8. Elección entre 5 render artísticos preconfigurados (2 tipos de acuarela, 2 tipos de lápiz, sketch en realista)
9. Elección del área o porción de imagen para renderizar
10. Almacenamiento de los render en los formatos JPG y BMP, con dimensión de hasta 1024x724 pixel
11. Realización de los render utilizando hasta dos hilos (procesadores)
12. Elección del material para paredes y suelos de entre los presentes en las PRECONFIGURACIONES
13. Regulación de la iluminación de la escena, con posibilidad de exclusión de las luces por tipo
14. Creación y gestión de agrupaciones con imágenes y vistas
15. Copia automática o manual de imágenes renderizadas a una carpeta predefinida de su elección

Como implementación de las características de la versión BASIC, la versión FULL prevé además:

16. Realización de 14 render artísticos preconfigurados pero modificables y posibilidad de crear nuevos
17. Almacenamiento de los render también en los formatos PNG, TIFF y PSD (Documento PhotoShop)
18. Memorización de una vista y de la visibilidad de los objetos encuadrados
19. Modificación y creación de materiales y deformadores de procedimiento, que se pueden seleccionar en una base de datos
20. Modificación y creación de luces, que se pueden seleccionar en una base de datos
21. Dotación de un aspecto gráfico representativo para cada tipo de luces presentes en la escena
22. Gestión de portales luminosos
23. Gestión de IES Lights
24. Realización de render realistas con calidad personalizada
25. Realización de render realistas con sketch, solo luces y sombras, filtros cinematográficos
26. Mezcla del efecto realista en objetos seleccionados en el interior de una ilustración artística
27. Postproducción de la imagen renderizada interviniendo en la luminosidad, el contraste y la saturación
28. Elección del formato, dimensiones y DPI de las imágenes hasta llegar a la resolución HD, Full HD, 2K, 4K, etc.
29. Configuración de la calidad de reflexión en cada uno de los objetos de cristal o metal
30. Exclusión de la luz indirecta de color generada por un objeto en el caso de render en Global Illumination
31. Realización de los render utilizando todos los hilos (procesadores) disponibles
32. Optimización de los tiempos de realización de los render
33. Acceso directo a "Caminata" (para la creación de vídeos de recorridos virtuales dentro de la habitación)
34. Creación de películas AVI renderizadas obtenidas desde la sección "Caminata"
35. Programador para la ejecución de render en fondo, con posibilidad de planificación en el tiempo
36. Renderización de todas las imágenes y/o vistas de una agrupación con un solo envío al Programador