

# Virtual Pis: Previsualització virtual d'habitatges en 360°



Josep Pascual Brea

# ¿QUÉ ES VIRTUAL PIS?

Virtual Pis és una nova empresa del sector immobiliari que incorpora la realitat virtual en les seves visites.



# OBJECTIUS

- ▶ Posar en pràctica tots els coneixements apresos en Disseny 3D
- ▶ Dissenyar íntegrament l'interior d'un pis
- ▶ Creació d'un recorregut virtual
- ▶ Incorporar càmeres 360°
- ▶ Realitat virtual immersiva mitjançant unes Google Cardboard



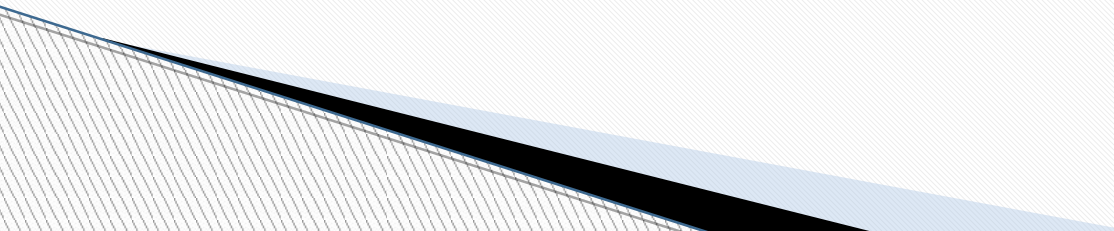
# PLANIFICACIÓ

El projecte s'ha dividit en dues parts

Construcció	Composició
1. Plànol 2D	1. Guió del recorregut
2. Aixecament de les parets	2. Renderització
3. Modelatge	3. Disseny del logotip
4. Textures	4. Composició del recorregut
5. Il·luminació	5. Postproducció

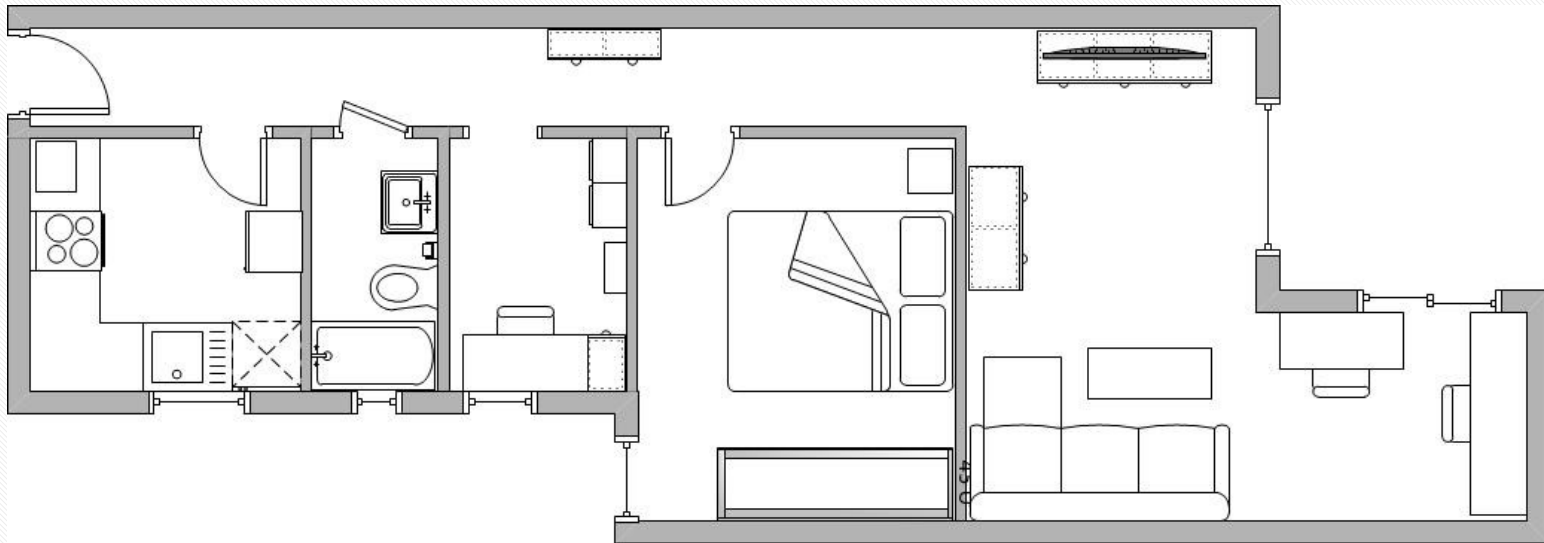
# DESENVOLUPAMENT

Els programes emprats per realitzar el recorregut virtual han sigut els següents:

- ▶ Visio 2010
  - ▶ 3dsMax 2016
  - ▶ Adobe Photoshop CS5
  - ▶ Adobe Premiere Pro CS5
  - ▶ YouTube App
- 

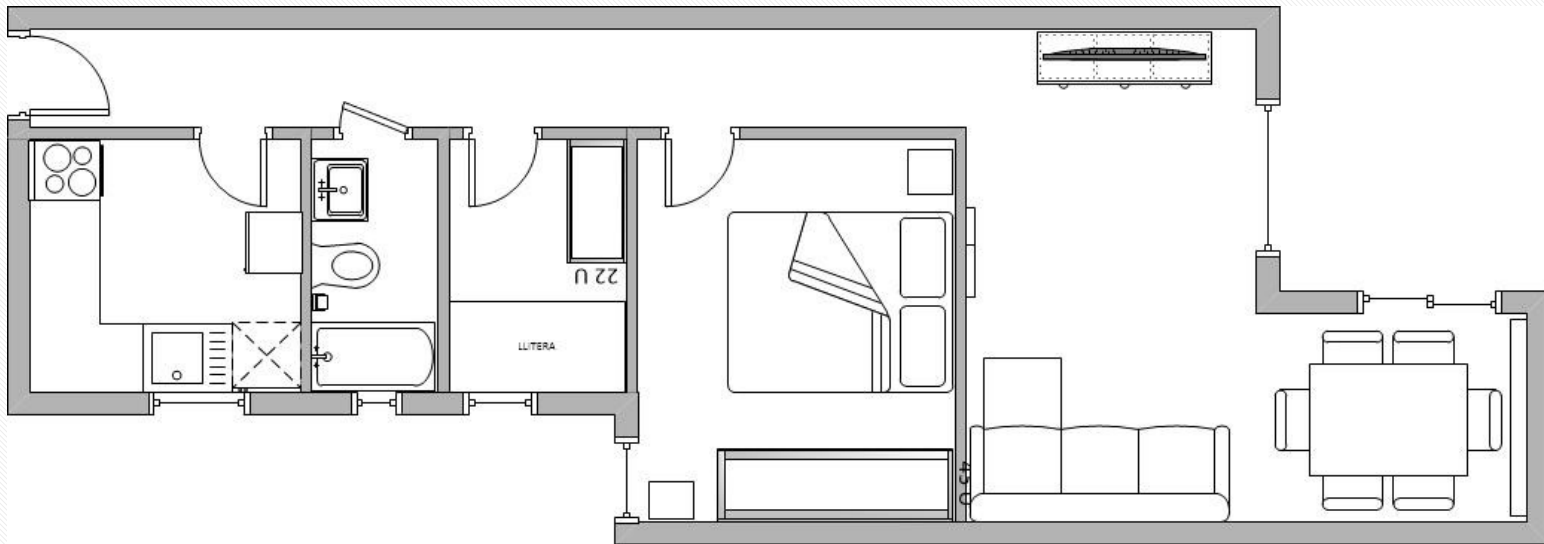
# DESENVOLUPAMENT

## Plànol 2D inicial



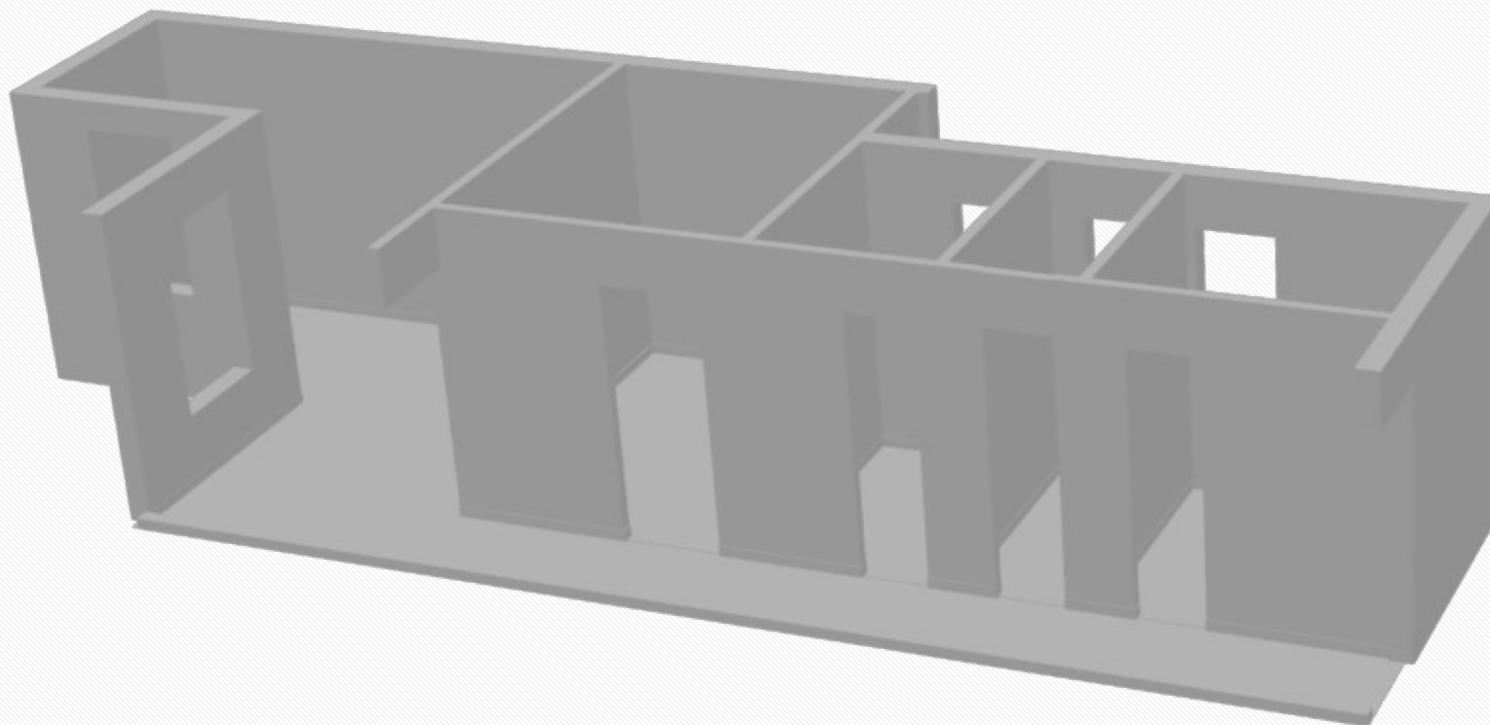
# DESENVOLUPAMENT

## Plànol 2D final



# DESENVOLUPAMENT

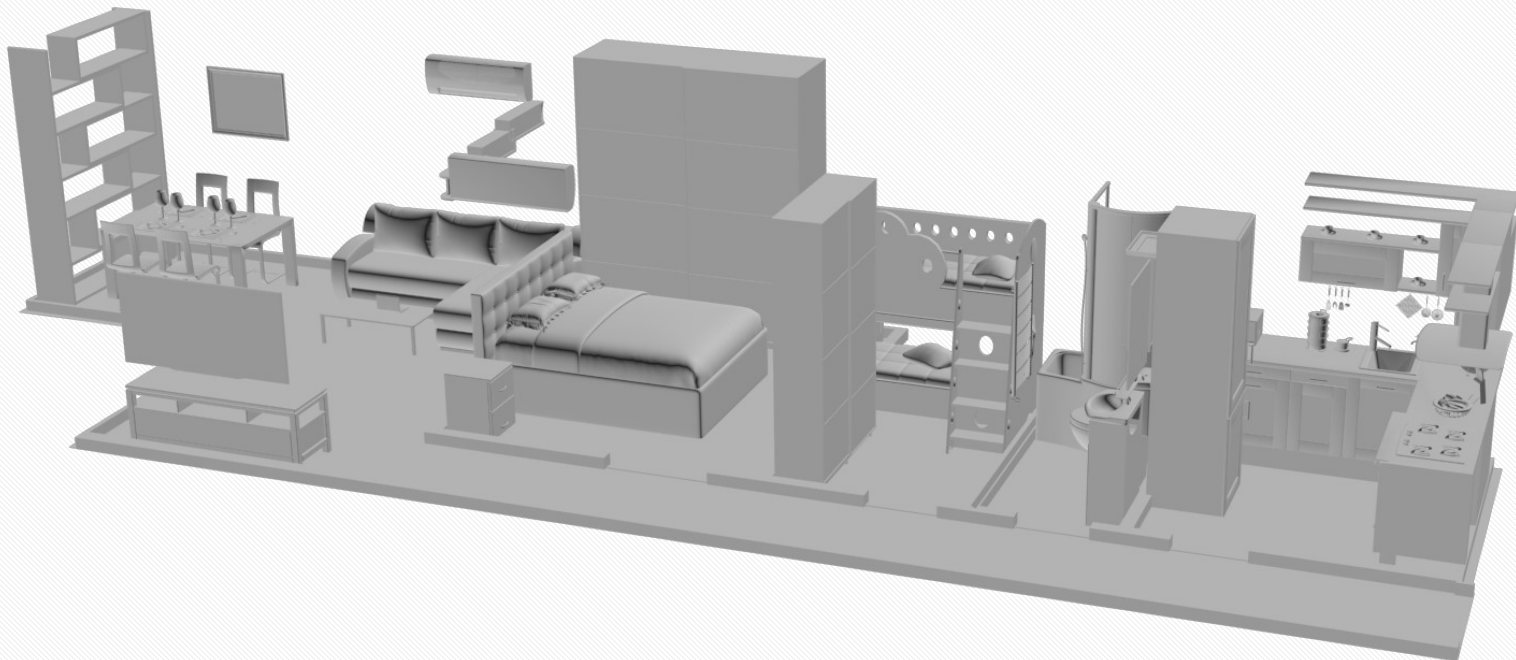
Estrcutura





# DESENVOLUPAMENT

## Modelatge



# DESENVOLUPAMENT

## Textures

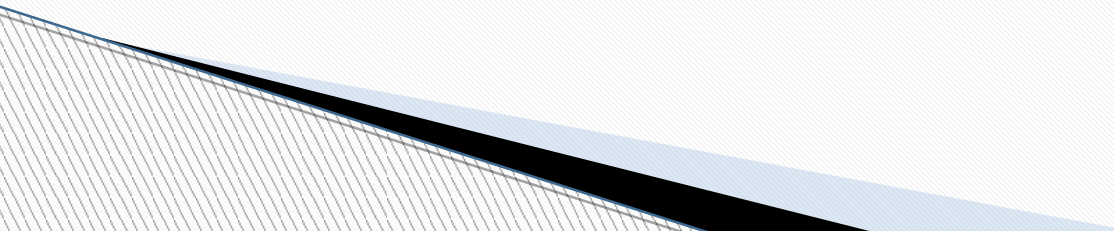


# DESENVOLUPAMENT

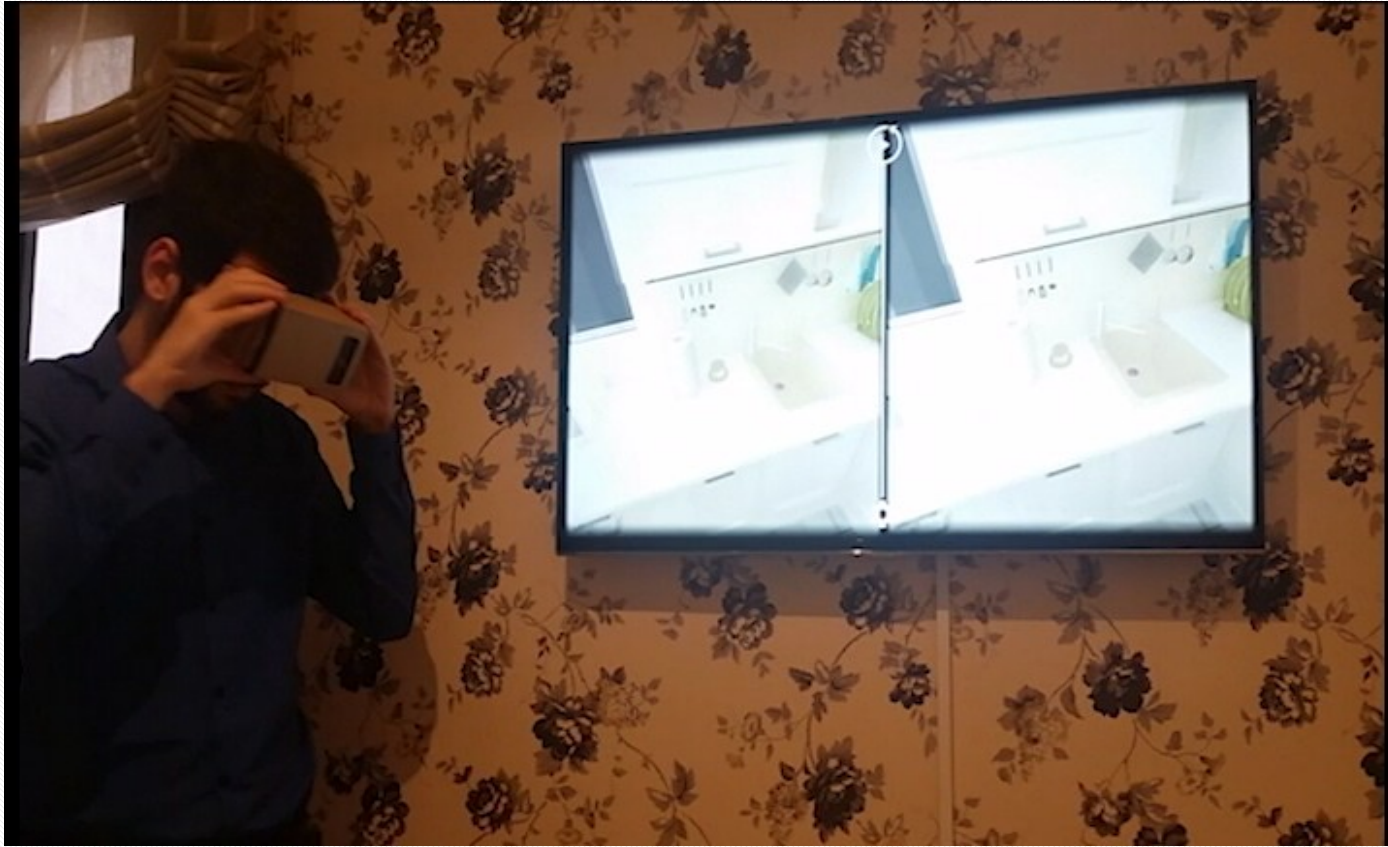
Un cop s'aplica la il·luminació i s'utilitza el motor de render V-Ray, aquest és el resultat



# DESENVOLUPAMENT

- ▶ El recorregut virtual s'ha generat mitjançant càmeres en 360° a una resolució de 1920x1080
  - ▶ La composició dels renders resultants s'ha realitzat mitjançant Adobe Premiere CS5
  - ▶ Postproducció del clip
- 

# RESULTAT



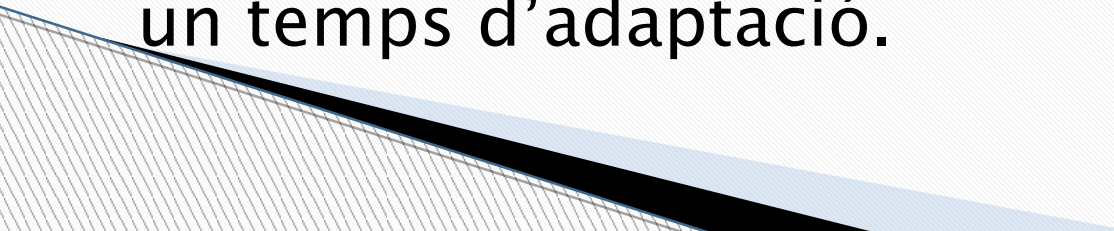
Per veure el recorregut virtual fes clic [aquí](#)

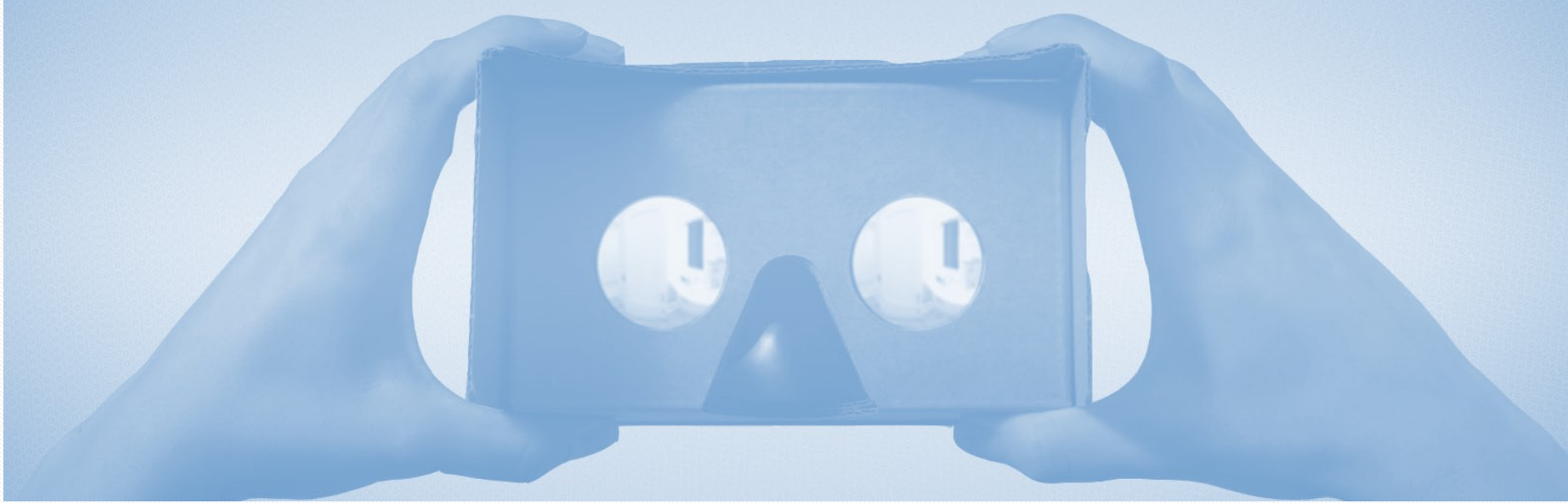
# CONCLUSIONS

La realització del TFG m'ha ajudat a ampliar els meus coneixements en les narratives visuals 2D i 3D.

Sense una bona planificació, aquest projecte no s'hagués pogut portar a terme.

Després de testejar amb diferents perfils, puc dir que la Realitat Virtual ha vingut per quedar-se, però com totes les noves tecnologies, necessita un temps d'adaptació.





Autor: Josep Pascual Brea  
Grau en Multimèdia  
Narratives visuals 2D i 3D

Consultor: Andreu Gilaberte Redondo  
Professor: Antoni Marín Amatller

Aquesta obra està subjecta a una llicència de Reconeixament-NoComercial-SenseObraDerivada 3.0 Espanya ([CC BY-NC-ND 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/))

