

La realidad virtual en el desarrollo de coches y videojuegos

24/09/2024 Muchos recordarán los primeros videojuegos de carreras, cuando los gráficos de "Gran Turismo" o "World Racing", revolucionarios para la época, causaron sensación. Sin embargo, la tecnología punta de ayer puede parecer hoy desfasada, hasta el punto de pensar: "¿Así es como se veía? ¡No lo recordaba de esta manera!".

Ahora, en lugar de carreteras pixeladas, encontramos paisajes nítidos y tan realistas que incluso se utilizan para el desarrollo de automóviles. Después de todo, hay una cosa que los *gamers* y los desarrolladores de automóviles tienen en común: quieren que se transfiera la realidad al mundo virtual con el mayor detalle posible. Los primeros, para sentirse como si estuvieran en un coche real mientras juegan; los segundos, para probar nuevas funciones del vehículo con la ayuda de simulaciones. Pero, ¿quién está liderando el camino?

La respuesta a esta pregunta es: depende. Aunque en los videojuegos actuales los coches virtuales se parecen mucho a los reales, lo cierto es que los ingenieros aún comprenden mejor la física de conducción y las propiedades de sistemas como el ABS o el ESP. Además, hay determinadas cosas que

son difíciles de reproducir en un juego, como es el comportamiento de los neumáticos. “Sin embargo, algunos fabricantes de la industria del videojuego hacen grandes esfuerzos por crear imágenes digitales fieles a los modelos originales”, comenta Sebastian Hornung, Director General de OverTake, filial de Porsche. “Cabe citar como ejemplo a una empresa italiana que buscó en los archivos de competición de los años 70 para recrear por ordenador el Porsche 917 y el Porsche 956, en un proceso de varios meses de minucioso trabajo”.

En este sentido, Porsche ayuda a los desarrolladores de juegos proporcionándoles modelos 3D de sus vehículos. Si es necesario, pueden medir las dimensiones de los coches de carreras históricos del Museo Porsche mediante un escáner láser e incluso grabar su sonido. “Como los fabricantes de juegos siempre utilizan los últimos motores gráficos, los modelos que crean tienen un aspecto magnífico”, asegura Hornung.

Los escáneres láser detectan cualquier irregularidad

En la pista, tanto los desarrolladores de juegos como los ingenieros se benefician de proveedores que utilizan escáneres láser para detectar incluso los más mínimos desniveles en la superficie del asfalto, bien sea real o virtual. Unos y otros mantienen el mismo nivel de precisión.

Por su parte, Porsche está trabajando en la automatización de la digitalización de carreteras con la ayuda de la aplicación “Virtual Roads", abriendo así nuevos caminos en este campo. Las grabaciones de vídeo, tomadas con un teléfono inteligente a través del parabrisas, sirven como punto de partida para crear modelos de ruta 3D simplificados que después se transfieren al mundo digital, de manera que permiten a cualquier persona conducir virtualmente en sus tramos favoritos.

Información

Artículo publicado en el número 1/2024 de la revista Porsche Engineering.
Texto: Christian Buck
Ilustración: Julian Pacaud

Copyright: las imágenes y el sonido aquí publicados tienen copyright de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG, Alemania, u otras personas. No se debe reproducir total o parcialmente sin autorización escrita de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Por favor, contacte con newsroom@porsche.com para más información.

MEDIA ENQUIRIES

Elizabeth Solís

Public Relations and Press
Porsche Latin America
+1 (770) 290 8305
elizabeth.solis@porschelatinamerica.com

Link Collection

Link to this article
https://newsroom.porsche.com/es/2024/tecnologia/pla-porsche-engineering-desarrollo-vehiculos-simulaciones-videojuegos-37399.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/7334f103-d070-4aec-947b-8b64a1a477fc.zip

External Links
https://newsroom.porsche.com/en/innovation/porsche-engineering.html