Publicado en Ciudad de México el 05/01/2022

# [NVIDIA pone la versión gratuita de Omniverse a disposición de millones de creadores y artistas](http://www.notasdeprensa.es)

## NVIDIA pone la versión gratuita de Omniverse a disposición de millones de creadores y artistas individuales en todo el mundo. Reforzada por nuevas funciones y herramientas, la plataforma de simulación y colaboración de diseño 3D en tiempo real de NVIDIA ahora está disponible para los creadores de NVIDIA GeForce Studio con GPU RTX

 Diseñado para ser la base que conecta mundos virtuales, NVIDIA Omniverse ahora está disponible para millones de creadores individuales de NVIDIA Studio que utilizan GeForce RTX y NVIDIA RTX. En un discurso especial en CES, NVIDIA también anunció nuevos desarrollos de plataforma para Omniverse Machinima y Omniverse Audio2Face, nuevas características de la plataforma como Nucleus Cloud y mercados 3D, así como actualizaciones del ecosistema. Con Omniverse, la plataforma de simulación de mundo virtual y colaboración de diseño 3D en tiempo real de NVIDIA, los artistas, diseñadores y creadores pueden usar aplicaciones de diseño líderes para crear assets y escenas 3D desde su computadora portátil o estación de trabajo. Desde el lanzamiento de la versión beta abierta hace un año, Omniverse ha sido descargado por casi 100,000 creadores que están acelerando sus flujos de trabajo con sus tecnologías centrales de rendering, physics e Inteligencia Artificial (AI). “Con esta tecnología, los creadores de contenido obtienen más que un renderizador rápido”, dijo Zhelong Xu, un artista digital y Omniverse Creator con sede en Shanghai. "NVIDIA Omniverse y RTX brindan a los artistas una plataforma poderosa con infinitas posibilidades". Creadores como Xu son las personas que utilizarán las herramientas de Omniverse para crear y colaborar en la gran cantidad de contenido. Están construyendo mundos virtuales 3D interconectados para el comercio, el entretenimiento, la creatividad y la industria. “En los últimos años, NVIDIA ha estado ampliando la aplicabilidad de Omniverse y aportando varios beneficios a diferentes áreas que necesitan tecnología para cubrir sus necesidades. En 2022, entraremos en una nueva era de colaboración y simulación de diseño, y estas noticias son un ejemplo más de lo que está por venir”, comentó Marcio Gomes de Aguiar, Director Regional de NVIDIA Enterprise para América Latina. Estos mundos ilimitados estarán poblados de tiendas, hogares, personas, robots, fábricas, museos, en fin, una asombrosa cantidad de contenido 3D. Este contenido es difícil de producir, por lo general requiere varias herramientas, a menudo incompatibles. Omniverse conecta estos mundos de diseño 3D independientes en una escena virtual compartida. https://youtu.be/xWJtFXYlAPc La culminación de más de 20 años de trabajo innovador de NVIDIA, Omniverse trae gráficos, IA, simulación y computación escalable en una sola plataforma para mejorar los flujos de trabajo 3D existentes. Con Omniverse, gratuito para usuarios individuales, los creadores de GeForce RTX Studio pueden conectar sus herramientas de diseño 3D favoritas a una sola escena y simultáneamente crear y editar entre las aplicaciones. Descargarlo en nvidia.com/omniverse. Omniverse Enterprise, la suscripción de paga para equipos profesionales, se puso a disposición en el GTC en noviembre y se vende a través de la red global de socios de NVIDIA. El anuncio de hoy pone las capacidades de Omniverse en manos de creadores individuales. Nuevas funciones de OmniverseLas nuevas características dentro de Omniverse incluyen: Omniverse Nucleus Cloud permite compartir de forma sencilla "con un clic para colaborar" grandes escenas en 3D de Omniverse, lo que significa que los artistas pueden colaborar desde el otro lado de la sala o del mundo sin transferir conjuntos de datos masivos. Los cambios realizados por el artista se reflejan en el cliente, como trabajar en un documento compartido en la nube, pero para una escena 3D. El nuevo soporte para el ecosistema Omniverse proporcionado por los principales mercados 3D y bibliotecas de assets digitales ofrece a los creadores una forma aún más fácil de construir sus escenas. TurboSquid de Shutterstock, e-on software’s VUE, PlantFactory y PlantCatalog, Sketchfab y Twinbru han lanzado miles de assets listos para Omniverse para creadores, todos basados ​​en el formato Universal Scene Description (USD), y se encuentran directamente en el Omniverse Launcher. Reallusion’s Actorcore, Daz3D y e-on software’s pronto lanzarán sus propios assets listos para Omniverse. Omniverse Machinima para creadores de RTX que aman los video juegos: ahora presenta nuevos personajes, objetos y entornos gratuitos de títulos de vídeo juegos líderes como Mechwarrior 5 y Shadow Warrior 3, además de los assets de Mount and Blade II: Bannerlord y Squad en la biblioteca de Machinima. Los creadores pueden mezclar y recrear sus propias cinemáticas de vídeo juegos con estos recursos arrastrándolos y soltándolos en sus escenas. Omniverse Audio2Face, una aplicación revolucionaria habilitada para IA que anima instantáneamente una cara en 3D con solo una pista de audio, ahora ofrece compatibilidad con blendshape y exportación directa a la aplicación Epic’s MetaHuman Creator. Esto deja el tedioso proceso manual de modelado de mezclas a la inteligencia artificial, para que los artistas y creadores puedan dedicar más tiempo a sus flujos de trabajo creativos. El Ecosistema Omniverse se expandeEl ecosistema de NVIDIA Omniverse se expande con nuevos Conectores Omniverse, extensiones y bibliotecas de assets de Omniverse, creados por muchos socios. Al día de hoy, existen 14 conectores a aplicaciones tales como Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya y al motor gráfico Unreal Engine de Epic Games, con muchas más en proceso, incluyendo una extensión de Adobe Substance 3D Material que llegará pronto. Los conectores, extensiones y librerías de assets más recientes de Omniverse incluyen: ● VUE del software e-on, una aplicación todo en uno que permite a los usuarios crear naturaleza digital en 3D, desde cielos y nubes volumétricas hasta terrenos, ecosistemas a gran escala, vegetación barrida por el viento, cuerpos de agua abiertos, carreteras y rocas -todo basado en las reglas de la naturaleza- e incluye un conector de enlace en vivo nativo de Omniverse que sincronizará todas las modificaciones de la escena directamente con las etapas de Omniverse. ● e-on Software’s PlantFactory, una aplicación de vegetación que permite modelar desde cero follajes tan pequeños como ramitas o tan grande como secuoyas gigantes. También modela la animación como el viento y permite la exportación de assets en una amplia variedad de formatos, incluido un enlace directo de PlantFactory a Omniverse. ● e-on Software’s PlantCatalog, del software e-on, que proporciona una colección de más de 120 activos de vegetación de procedimiento listos para usar. ● Twinbru, un proveedor de "gemelo digital de tejido físico" que suministra telas para muebles de interior y exterior, visillos, cortinas y aplicaciones de tapicería, que ofrece 21,000 tejidos diferentes y 11,000 tejidos digital twins, todos de alta calidad y físicamente precisos, ahora integrados en Omniverse para ayudar a optimizar los diseños arquitectónicos y de fabricación. Ver la liga NVIDIA special address on demand para obtener un resumen de todos los anuncios de la compañía en el CES. Los creadores pueden descargar NVIDIA Omniverse de forma gratuita, enviar su trabajo a la galería de NVIDIA Omniverse y encontrar recursos a través de forums, Medium, Twitter, YouTube, Twitch y Discord.

**Datos de contacto:**

Carlos Valencia

MKQ PR Agency

55 39 64 96 00

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/nvidia-pone-la-version-gratuita-de-omniverse-a](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Internacional Inteligencia Artificial y Robótica Cine Programación Hardware Televisión y Radio Software



[**http://www.mexicopress.com.mx**](http://www.notasdeprensa.es)