[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en Ciudad de México el 08/10/2020

# [Versión Beta abierta de Omniverse le permite a los Diseñadores colaborar en tiempo real, desde donde sea](http://www.notasdeprensa.es)

## La versión Beta abierta de NVIDIA Omniverse les permite a los diseñadores colaborar en tiempo real, desde casa o desde cualquier parte del mundo. La plataforma de colaboración y simulación en 3D fotorrealista, Beta abierta sigue el programa de acceso anticipado con Ericsson, Foster + Partners, Lucasfilm y más de 40 clientes adicionales

Decenas de millones de diseñadores, arquitectos y otros creadores pronto podrán colaborar en tiempo real, ya sea en las instalaciones o de forma remota, con la plataforma the NVIDIA Omniverse™ platform, que NVIDIA anunció hoy que entró en un programa en beta abierta, con disponibilidad para descargar este otoño. Al reunir los avances de NVIDIA en gráficos, simulación e inteligencia artificial, Omniverse es la primera plataforma de colaboración y simulación 3D basada en NVIDIA RTX ™ del mundo que fusiona los mundos físico y virtual para simular la realidad en tiempo real y con detalles fotorrealistas. Al usar la plataforma, los equipos remotos pueden colaborar simultáneamente en proyectos, como arquitectos que iteran en el diseño de edificios en 3D, animadores que revisan escenas en 3D e ingenieros que colaboran en vehículos autónomos, con la misma facilidad con la que editarían un documento en línea de forma conjunta. La versión beta abierta de Omniverse sigue un programa de acceso temprano de un año en el que el Ericsson, Foster + Partners, ILM y más de 40 empresas más, y hasta 400 creadores y desarrolladores individuales, han estado evaluando la plataforma y proporcionando comentarios al equipo de ingeniería de NVIDIA. “Los mundos físico y virtual se fusionarán cada vez más”, dijo Jensen Huang, fundador y CEO de NVIDIA, quien reveló la beta abierta en su discurso de apertura digital en la GPU Technology Conference (GTC). “Omniverse brinda a equipos de creadores repartidos por todo el mundo o simplemente trabajando desde casa la capacidad de colaborar en un solo diseño tan fácilmente como editar un documento. Este es el comienzo de la Holocubierta de Star Trek, finalmente realizada". Omniverse se basa en la Universal Scene Description (USD), ampliamente adoptada por Pixar, el formato líder para el intercambio universal entre aplicaciones 3D. La plataforma también utiliza tecnología NVIDIA, como renderizado fotorrealista en tiempo real, física, materiales y flujos de trabajo interactivos entre productos de software 3D líderes en la industria. Omniverse permite la colaboración y la simulación que son esenciales para los clientes que trabajan en las industrias de robótica, automoción, arquitectura, ingeniería, construcción, fabricación y medios y entretenimiento. "Hemos tenido una colaboración de larga data con NVIDIA en torno a los flujos de trabajo de producción utilizando sus GPUs", dijo Steve May, CTO de Pixar. “Y con su adopción de la Descripción de escena universal de Pixar para Omniverse, continúa aún más; juntos estamos comprometidos con el avance en la tecnología de vanguardia en gráficos por computadora”. “Omniverse representa la plataforma del futuro para todos los aspectos de la producción virtual”, dijo Bill Warner, fundador de Avid Technology y presidente de Lightcraft Technology. "Hemos estado evaluando activamente esta plataforma de NVIDIA y hemos tomado la decisión de basar toda nuestra línea de productos en esta increíble nueva tecnología". Los líderes mundiales recurren a Omniverse para colaborarIndustrial Light and Magic, una empresa de Lucasfilm y líder mundial en efectos visuales para películas y televisión, destaca la importancia de tener la capacidad de mejorar los procesos creativos y los canales de animación. "NVIDIA continúa avanzando en hardware de gráficos de última generación, y Omniverse muestra lo que es posible con el trazado de rayos en tiempo real", dijo Francois Chardavoine, Vicepresidente de tecnología de Lucasfilm e ILM. "El potencial para mejorar el proceso creativo a través de todas las etapas de VFX y canales de animación será transformador". Otros de los primeros adoptantes de NVIDIA Omniverse son las principales empresas de ingeniería y diseño arquitectónico y las empresas de telecomunicaciones: - Foster + Partners, una galardonada firma de ingeniería y diseño arquitectónico del Reino Unido, está utilizando Omniverse para ayudar con los flujos de trabajo de intercambio de datos y los procesos de diseño colaborativo. - Woods Bagot, una práctica de consultoría y arquitectura global, está explorando la plataforma Omniverse para tener un flujo de trabajo de nube híbrida para el diseño de modelos complejos y visualizaciones de edificios. - Ericsson, a leading telecommunications company, is using Omniverse to simulate and visualize the signal propagation of its 5G network deployment using real-world city models. Soporte de socios de softwareOmniverse cuenta con el apoyo de muchos líderes de software importantes, como: Adobe, Autodesk, Bentley Systems, Robert McNeel and Associates y SideFX. Blender está trabajando con NVIDIA para agregar capacidades de USD para permitir la integración de Omniverse con su software. NVIDIA también se une a otros proveedores de software líderes para que todos los artistas y diseñadores tengan la capacidad de aprovechar los beneficios de colaboración de Omniverse utilizando la aplicación de su elección. Autodesk es optimista sobre cómo sus millones de usuarios en todo el mundo responderán a Omniverse. “No se puede subestimar la importancia de la colaboración de dos años con NVIDIA”, dijo Amy Bunszel, Vicepresidenta Senior de Productos de Diseño y Creación en Autodesk. “Los proyectos y los equipos son cada vez más complejos y estamos seguros de que los usuarios de Autodesk de todas las industrias compartirán nuestro entusiasmo por la capacidad de Omniverse para crear una experiencia más colaborativa e inmersiva. Así es el futuro del trabajo". Una lista completa de socios de software está disponible en: nvidia.com/omniverse. Pixar USD: Fundación para el intercambio de aplicaciones 3DUSD ofrece un método y formato unificados para compartir sin problemas la mayoría de los aspectos de una escena 3D mientras se mantienen los datos específicos de la aplicación, a diferencia de la mayoría de los flujos de trabajo de exportación / importación. La estructura permite que sólo se transmitan los cambios, lo que permite que las ediciones de objetos, entornos y otros elementos de diseño dentro de la escena colaborativa se comuniquen de manera eficiente entre aplicaciones mientras se mantiene la integridad general. Cómo obtener OmniverseRegistrarse en el programa beta abierto de Omniverse a nvidia.com/omniverse. Estará disponible para descargar este otoño.

**Datos de contacto:**

Carlos Valencia

NVIDIA PR Agency.

55 39 64 96 00

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

Categorías: Nacional Imágen y sonido Artes Visuales Juegos Hardware E-Commerce Software

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

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