[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en Ciudad de México el 28/08/2020

# [Huevo Cartoon adquiere la Tecnologia RTX de NVIDIA para la creación de una película en Tercera Dimensión](http://www.notasdeprensa.es)

## Huevo Cartoon, desarrolladora de películas animadas adquirió el RTX de NVIDIA ENTERPRISE para el desarrollo de una nueva película en Tercera Dimensión (3D)

Huevo Cartoon, desarrolladora de películas animadas adquirió el RTX de NVIDIA ENTERPRISE para el desarrollo de una nueva película en Tercera Dimensión (3D). Perfil de Cliente: Nombre de la Institución: Huevo Cartoon, S.A. de C.V. Industria: Cinematográfica. Estudios de Animación. Género: Comedia. Ubicación: Ciudad de México y Ciudad de Querétaro, Qro. Fundada en: Fundada en Noviembre del 2001. Con 19 años en el mercado. Presencia en: México, América Latina y Estados Unidos. Tamaño de la Compañía u Organización: Con una plantilla fija de 60 empleados y flotante de 108. Nombre del Cliente: Ing. José Alberto Juárez Melchor. Puesto del Cliente: VFX Supervisor. (Director de Tecnologías de Información). Sitio Web: www.http://huevocartoon.com/ Áreas de especialidad de Huevo Cartoon: Películas Animadas (Caricaturas). Género: Comedia. Películas en 2D. Película en Desarrollo en Tercera Dimensión (3D). Productos: Otra Película de Huevos y un Pollo. (2D) (2006). Otra Película de Huevos y un Pollo. (2D) (2009). Un gallo con muchos huevos. (2D) (2015). Marcianos vs. mexicanos. (2D) (2018). Un Gallo Congelado. (3D) (2022). Huevo Cartoon, Estudios de Animación, con mas 19 años desde su creación y con capital 100% mexicano ofrecen entretenimiento al mercado Mexicano y Latino, cabe mencionar que los artistas son también de origen mexicano. Los fundadores fueron: los hermanos Gabriel Riva-Palacio Alatriste y Rodolfo Riva-Palacio Alatriste. Han desarrollado 4 películas de animación en 2D que ya se han proyectado en salas cinematógráficas entre 2006 y 2018, tienen 1 en espera para ser exhibida en salas cinematográficas, que por la situación actual se espera que sea presentada próximamente, y además tienen un proyecto en desarrollo, para lanzar a principios del 2022. Desde el 2013 empezaron a hacer películas en tercera dimensión (3D) para la cual se usa mucha tecnología, especialmente con GPUs, y se consideran la punta de lanza en calidad de película y vídeos de 3D. Su core business es la animación en 3D, que hacen con el software gráfico para crear animación, aunque también se realiza animación en 2D. Con los avances de la tecnología y la nueva demanda de entretenimiento se esta considerando de manera fuerte y estratégica el tener todas las soluciones en la nube, por lo que van a buscar soluciones en tiempo real y comunicaciones, así como soluciones de comunicación virtual. La plantilla laboral con que cuenta la empresa es de 60 personas de manera fija, con la que hacen un equipo fuerte y de ahí la magia de las películas como un producto terminado de alta calidad. “Dado que los estudios han decidido desarrollar toda la operación de las películas en 3D, he tomado la decisión, en mi calidad responsable de las Tecnologías de Información dentro del estudio de Animación de implementar en la empresa la mejor tecnología del mercado para apoyar esos proyectos y he escogido a NVIDIA para ese fin”, dijo el Ing. José Alberto Juárez Melchor, quien es el VFX Supervisor, quien empezó a trabajar en Huevo Cartoon en 2013. Dado que la prioridad del negocio será entonces la Realidad Virtual, confiar en la tecnología es de vital importancia, y en este sentido la tecnología de NVIDIA es crítica porque hasta ahora les ha funcionado muy bien y les ha dado un muy buen rendimiento. Básicamente se necesitaba mayor capacidad de cómputo gráfico ya que el software gráfico de desarrollo que usan para crear animación requiere que el GPU desarrolle las deformaciones de los personajes así como ciertas visualizaciones, es decir, ya tiene que ser en GPU, además de que está altamente ligado con dicho software, y para ello es necesario sacarle el mejor performance a su equipo, así como optimizar los drivers. En este caso no hay un antes y un después con relación al uso de la tecnología de NVIDIA, ya que siempre han utilizado dicha tecnología, que viene inmersa en los equipos que usan y que siempre han comprado, ya que NVIDIA dota a esa marca de hardware con las GPU and #39;s de NVIDIA en sus equipos. Están utilizando un sistema que se sumerge por completo en la realidad virtual que tiene controladores táctiles y dos sensores para la mejor experiencia de realidad virtual, puesto que los Drivers de NVIDIA le dan muy buen encuadre. Actualmente están logrando un render en tiempo real, y éso requiere los drivers de NVIDIA, por lo que para su negocio es un "must" tener las tarjetas de NVIDIA. Ellos ya cuentan con una infraestructura tecnológica de NVIDIA suficiente para poder desarrollar sus películas en 3D con un mayor render y varios de sus equipos cuentan con Tarjetas Gráficas de NVIDIA de la línea Quadro. La realidad virtual es muy demandante en cuestión de tarjetas, por lo que hasta que las adquirieron, se pudieron resolver estos problemas de capacidad de desarrollo de realidad virtual. Huevo Cartoon utiliza equipos que traen integrada la Tecnología Quadro de NVIDIA. Los modelos que usan desde el 2013 son las Tarjetas de Video Quadro de NVIDIA modelos: Quadro RTX4000, y Quadro M6000. El impacto que tendrá la tecnología de NVIDIA será que permitirá hacer películas en 3D y con Realidad Virtual, lo que aumentará el gusto del consumidor. Acerca de NVIDIALa invención de la GPU por parte de NVIDIA en 1999 generó el crecimiento del mercado de juegos para PC, redefinió los gráficos por computación modernos y revolucionó la computación en paralelo. Recientemente, el deep learning de GPU impulsó la inteligencia artificial moderna, la próxima era de la computación, ya que la GPU ocupa el papel del cerebro de las computadoras, los robots y los automóviles de conducción autónoma que pueden percibir y comprender al mundo. Encontrar más información en: http://nvidianews.nvidia.com/.

**Datos de contacto:**

Carlos Valencia

MKQ PR

55 39 64 96 00

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/huevo-cartoon-adquiere-la-tecnologia-rtx-de](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Cine Programación Hardware Cómics Software Ciudad de México Premios Innovación Tecnológica

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

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