[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en Ciudad de México el 11/08/2021

# [NVIDIA aporta más millones al Metaverse con la plataforma Omniverse Ampliada](http://www.notasdeprensa.es)

## La Introducción de Blender, la próxima Integración con las principales aplicaciones de Adobe 3D permitirán su acceso a los creadores en todas partes del mundo

NVIDIA anunció hoy una importante expansión de NVIDIA Omniverse™ la primera plataforma de simulación y colaboración del mundo que ofrece la base del Metaverso, a través de nuevas integraciones con Blender y Adobe que la abrirán a millones de usuarios más. Blender, la herramienta de animación 3D de código abierto líder en el mundo, ahora contará con la compatibilidad con Universal Scene Description (USD), lo que permitirá a los profesionales acceder a los canales de producción de Omniverse. Adobe está colaborando con NVIDIA en un complemento de Substance 3D que brindará soporte de Substance Material a Omniverse, desbloqueando nuevas capacidades de edición de material para los usuarios de Omniverse y Substance 3D. NVIDIA Omniverse hace posible que diseñadores, profesionales y revisores trabajen juntos en tiempo real en aplicaciones de software líderes en un mundo virtual compartido desde cualquier lugar. Profesionales de más de 500 empresas, incluidas SHoP Architects, South Park y Lockheed Martin, están evaluando la plataforma. Desde el lanzamiento de su versión open beta en diciembre de 2020, Omniverse ha sido descargado por más de 50,000 creadores individuales. “NVIDIA Omniverse conecta mundos al permitir que la visión del metaverse se convierta en realidad”, dijo Richard Kerris, Vicepresidente de la Plataforma de Desarrollo Omniverse en NVIDIA. "Con el aporte de desarrolladores, socios y clientes, estamos impulsando esta plataforma revolucionaria para que todos, desde individuos hasta grandes empresas, puedan trabajar con otros para construir mundos virtuales increíbles que se ven, se sienten y se comportan como lo hace el mundo físico". El Metaverse es un mundo virtual compartido inmersivo y conectado. En él, los profesionales pueden crear escenas digitales únicas, los arquitectos pueden crear hermosos edificios y los ingenieros pueden diseñar nuevos productos para el hogar. Estas creaciones se pueden llevar al mundo físico después de que se hayan perfeccionado en el mundo digital. "Muchas empresas están hablando del Metaverse, pero es NVIDIA una de las pocas que realmente está cumpliendo su promesa", dijo Jon Peddie, destacado autor, consultor y fundador de Jon Peddie Research. "La plataforma NVIDIA Omniverse tiene el potencial de transformar casi todas las industrias al hacer posible la innovación creativa y verdaderamente colaborativa en un espacio virtual común por primera vez". El Ecosistema Omniverse se expandeNVIDIA Omniverse tiene un ecosistema de socios de apoyo en rápido crecimiento. La clave para la adopción industrial de Omniverse es el framework de archivo USD de código abierto de Pixar, la base de la plataforma de colaboración y simulación de Omniverse, que permite que grandes equipos trabajen simultáneamente en múltiples aplicaciones de software en una escena 3D compartida. Esta base estándar abierta brinda a los socios de software múltiples formas de extender y conectarse a Omniverse, ya sea a través de la adopción y el soporte de USD, o mediante la creación de un complemento o mediante un conector Omniverse. Apple, Pixar y NVIDIA han colaborado para llevar capacidades físicas avanzadas a USD, adoptando estándares abiertos para llevar workflows 3D a miles de millones de dispositivos. Blender y NVIDIA han colaborado para brindar soporte de USD a la próxima versión de Blender 3.0 y los millones de artistas que usan el software. NVIDIA está contribuyendo con USD y soporte de materiales en Blender 3.0 alpha USD, que estará disponible pronto para creadores. "Los esfuerzos de ingeniería de NVIDIA para integrar USD en Blender son ejemplares de cómo la industria contribuye al código abierto ”, dijo Ton Roosendaal, Presidente de Blender Foundation. "Gracias a USD, los artistas de Blender pueden tener acceso de alta calidad a proyectos de estudio y plataformas de colaboración como Omniverse". NVIDIA y Adobe están colaborando en un complemento Substance 3D que desbloqueará nuevas capacidades de edición de material para los usuarios de Omniverse y Substance 3D. Los profesionales y creadores podrán trabajar directamente con Substance Materials, ya sea de la plataforma Substance 3D Asset o creados en aplicaciones Substance 3D, creando un workflow 3D más fluido. "Adobe está dedicado a una comunidad abierta y conectada de diseñadores 3D", dijo Sebastien Deguy, Vicepresidente de 3D e Immersive en Adobe. "Como estándar de la industria, Substance fortalecerá el Ecosistema Omniverse al empoderar a los creadores 3D con acceso a materiales Substance 3D ". El ecosistema NVIDIA Omniverse continúa creciendo, conectando aplicaciones líderes en la industria de compañías de software como Adobe, Autodesk, Bentley Systems, Blender, Clo Virtual Fashion, Epic Games, Esri, Golaem, Graphisoft, Maxon, Lightmap, McNeel and Associates, PTC Onshape , Reallusion, Trimble y Wrnch Inc. Los Líderes Globales utilizan OmniverseEntre las 500 empresas que han estado evaluando Omniverse se encuentran: Lockheed Martin está trabajando con Omniverse para la simulación, predicción y supresión de incendios forestales. Su centro de excelencia de inteligencia artificial ha lanzado una iniciativa con NVIDIA llamada Cognitive Mission Management para desarrollar una estrategia de respuesta a emergencias y esfuerzos de extinción de incendios. “El uso de NVIDIA Omniverse y IA para simular incendios forestales nos ayudará a predecir qué tan rápido y en qué direcciones se propagan y a explorar los efectos de las variables ambientales como el viento, la humedad y la cobertura del suelo en su comportamiento, para que los equipos de extinción de incendios puedan responder mejor y reducir su impacto dañino”, dijo Shashi Bhushan, Arquitecto Principal de Software y Sistemas de Inteligencia Artificial de Lockheed Martin. "Nuestro objetivo final es desarrollar modelos que coordinen los datos de los sensores y el análisis en tiempo real para informar una IA que guía los diferentes niveles de intervención humana". SHoP Architects, con sede en Nueva York, está utilizando Omniverse para la colaboración y visualización en tiempo real. Omniverse permite que el equipo de la empresa utilice el software adecuado para la tarea correcta y reúna todos los datos resultantes en un solo lugar, donde se pueden ampliar e implementar mediante la plataforma. “La capacidad de tomar decisiones de forma rápida y precisa en nuestros equipos interdisciplinarios es fundamental para el proceso de SHoP”, dijo Geof Bell, Asociado, Diseño y Entrega Digital de SHoP Architects. "Omniverse nos permitirá reunir datos de múltiples expertos de una manera única y autorizada, seleccionándolos para presentar la información correcta en el momento adecuado, junto con imágenes de alta calidad para un diseño inteligente y evocador". Disponibilidad y PrecioNVIDIA Omniverse Enterprise se encuentra actualmente en acceso anticipado. Información sobre precios está disponible: here.

**Datos de contacto:**

Carlos Valencia

MKQ PR Agency

55 39 64 96 00

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/nvidia-aporta-mas-millones-al-metaverse-con-la](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Imágen y sonido Programación Hardware Software

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

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