

NVIDIA y el artista español Pablo Reche muestran las novedades de Blender 3.5

La nueva actualización de Blender permite aprovechar las gráficas NVIDIA RTX para acelerar procesos que antes solo podían realizarse con la CPU

NVIDIA ha anunciado la nueva actualización para Blender, la suite más popular de diseño 3D. Con la versión 3.5, el programa recibe soporte para utilizar los sombreadores OSL (One Shading Language) en el motor de trazado de rayos NVIDIA OptiX, lo que mejorará el trabajo de los artistas a la hora de crear materiales y hacerlos interactuar con las diferentes fuentes de luz.

Gracias a Blender 3.5, los diseñadores 3D podrán usar sombreadores en Cycles y renderizarlos en una tarjeta gráfica NVIDIA RTX. Hasta ahora, este proceso estaba limitado porque la renderización la realizaba el procesador en exclusiva. Con la última actualización, que permite emplear el poder de la GPU, se mejora la eficiencia y la calidad del renderizado en escenas que usen OSL, haciendo el proceso 36 veces más rápido.

Para demostrar el poder de las herramientas que NVIDIA y Blender ponen al alcance de los diseñadores 3D, el artista español Pablo Reche ha compartido un divertido trabajo inspirado en la película Parque Jurásico. Partiendo de los dinosaurios dibujados por sus primos pequeños, ha generado diseños tridimensionales y los ha situado en un escenario de película: el desierto de Tabernas, en Almería, donde se han rodado multitud de wésterns de los años 60 y 70.

Para dotar de volumen a los dibujos de sus primos, Pablo Reche ha empleado las nuevas herramientas aceleradas por inteligencia artificial de NVIDIA en Blender, aprovechando el poder de su RTX 4080. Después, ha creado un corto con ellos, y ha podido reducir en la mitad el tiempo de exportación gracias a los codificadores de vídeo AV1 presentes en las GPU con arquitectura Ada Lovelace.

Pablo Reche es graduado en comunicación audiovisual y, hoy en día, trabaja como editor profesional de vídeo especializado en efectos visuales y 3D. En su carrera profesional ha trabajado con diferentes marcas como NVIDIA, PlayStation, Blackmagic y artistas como Bejo, RVFV, Nach o Beret, entre otros.

Además de ser un profesional audiovisual, Pablo también se dedica a la formación ofreciendo cursos de iniciación en herramientas de creación digital como Blender, DaVinci Resolve y Adobe After Effects. En su canal de YouTube sube vídeos explicando cómo hacer efectos especiales de manera sencilla o cuenta cómo ha realizado algunos de sus trabajos profesionales.

NVIDIA también ofrece tutoriales gratuitos en su canal de NVIDIA Studio en Youtube, que cuenta con una lista dedicada a Blender.

Datos de contacto:

Paolo Queirazza

636847015

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Imágen y sonido](#) [Hardware](#) [Madrid](#) [Software](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>