

Autodesk Maya y Arnold ya son compatibles con RTX

[Multimedia](#)

Las versiones más recientes de Maya 2020 y Arnold 6 ofrecen a artistas y diseñadores características aceleradas por RTX, como el renderizado interactivo en tiempo real

Autodesk ha anunciado el lanzamiento de Maya 2020 y Arnold 6 con la incorporación de nuevas características aceleradas a través de la tarjeta gráfica, con el fin de proporcionar a los creativos profesionales la velocidad y la interactividad necesarias para iterar más rápido entre proyectos, acortar el ciclo revisión/aprobación y terminar los trabajos dentro de plazo.

Desde el desarrollo en tiempo real hasta el renderizado del último cuadro, Arnold 6 ahora puede ser utilizado para el renderizado de una producción completa utilizando tarjetas gráficas [NVIDIA RTX](#) y [RTX Server](#). La aplicación, junto con Maya 2020, ha recibido una nueva optimización de soporte gracias a los nuevos [controladores NVIDIA Studio](#).

"Hemos trabajado con NVIDIA codo con codo para optimizar Arnold GPU, haciéndolo compatible con las tarjetas gráficas y servidores RTX más recientes, y estamos emocionados de poner a disposición de los usuarios de Arnold esta nueva actualización," dijo Chris Vienneau, *Senior Director of Media & Entertainment Products* en Autodesk.

Para incorporar las novedades en Maya 2020 y Arnold 6 es necesario disponer de una tarjeta gráfica NVIDIA RTX, como las que se encuentran en ordenadores y estaciones de trabajo [RTX Studio](#), NVIDIA Quadro [RTX Server](#) y servidores NVIDIA [T4](#). Para todos aquellos usuarios que utilicen tanto una estación de trabajo, como un portátil, un centro de datos o la nube, NVIDIA proporciona un set de opciones integral para satisfacer las necesidades crecientes de cualquier tipo de artista o estudio.

Autodesk ha añadido Arnold GPU en el [framework NVIDIA OptiX](#) para aprovechar los [núcleos RT](#) de las NVIDIA RTX, dedicados al trazado de rayos, así como los [núcleos Tensor](#), centrados en la reducción de ruido por inteligencia artificial. NVIDIA RTX permite a sus usuarios realizar renderizados interactivos en tiempo real, además de proporcionar una mayor velocidad en los procesos de renderizado por lote y del cuadro final.

Con las nuevas actualizaciones, renderizar con tarjetas gráficas NVIDIA RTX se convierte en un proceso más rápido que el obtenido con los clásicos servidores

de renderizado de CPU dual.

"La velocidad y la interactividad son más cruciales que nunca en el proceso creativo," dijo Viennau. "Arnold 6 ofrece mejoras de rendimiento que permitirán aminorar la carga de trabajo obteniendo renderizados de alta calidad a la altura de los sistemas de renderizado por CPU."

Los artistas podrán beneficiarse de la nueva interactividad y velocidad de renderizado proporcionadas por GPUs RTX en Autodesk Arnold 6, con características que incluyen:

- Motor de renderizado unificado que permite alternar ágilmente entre renderizado por CPU y GPU.
- Soporte para OSL, volúmenes OpenVDB, carga de texturas bajo demanda, una amplia selección de LPEs, luces, sombreadores y todas las cámaras.
- Nuevos componentes USD como Hydra Render Delegate, Arnold USD Procedural y esquemas USD para nodos y propiedades de Arnold, que ahora están disponibles en [GitHub](#).
- Numerosas mejoras de rendimiento que ayudan a maximizar la eficiencia, incluyendo subdivisiones más rápidas, un sombreador Physical Sky mejorado y difusión múltiple por microfacetas en materiales dieléctricos.

Con NVIDIA RTX, Autodesk Maya ofrece nuevas características aceleradas por GPU, incluyendo:

- Nuevo deformador Proximity Warp que proporciona un uso mejorado de la memoria y un incremento significativo del rendimiento.
- Smooth Mesh Preview mejorado, ahora utiliza menos memoria y reproduce previsualizaciones en la tarjeta gráfica cuando es posible. Esta novedad es especialmente útil cuando se trabaja con escenas densas y cargadas de contenido, donde los límites de memoria pueden alcanzarse rápidamente.
- Autodesk Arnold 6, que ahora puede ser utilizado para renderizar en GPU.

Las tarjetas gráficas de NVIDIA también mejoran la gestión de la caché de Maya mientras se modela, sombrea y renderiza para ayudar a acelerar los procesos de trabajo para reproducir imágenes fotorrealistas en el Viewport. Las herramientas de ensamblado de escenas y el cacheado de flujos de trabajo aprovechan la potencia de las tarjetas gráficas de NVIDIA para cargar rápidamente entornos, personajes y ensamblajes complejos manteniendo una experiencia interactiva.

Los ordenadores portátiles, ordenadores de sobremesa y estaciones de trabajo NVIDIA RTX Studio han sido diseñados para satisfacer las demandas de rendimiento y fidelidad de los profesionales creativos gracias a su hardware seleccionado y a sus especificaciones de software, así como a las actualizaciones incluidas en los [NVIDIA Studio Drivers](#).

Para aquellos artistas y estudios que necesiten el mejor rendimiento para trabajar en escenas más grandes y complejas, así como para los profesionales

que busquen una seguridad, servicio, certificación de software y gestión informática más robustos, las estaciones de trabajo NVIDIA Quadro y los RTX Servers proporcionan componentes de máxima calidad. Para disfrutar de una producción virtualizada y del estudio en la nube, los artistas y estudios pueden aprovechar la tecnología NVIDIA virtual GPU.

Autodesk Maya 2020 y Arnold 6 se suman a la creciente lista de [aplicaciones aceleradas por RTX](#) para ayudar a los profesionales a mejorar sus flujos de trabajo.
