

Autodesk University México 2017: creatividad y Realidad Virtual

Se celebró ayer en Ciudad de México el encuentro **Autodesk University México 2017**, un lugar creado para encontrar inspiración y conocer las novedades, de la mano de “grandes mentes” creativas, de acuerdo con sus organizadores. Esta ha sido [la segunda edición del encuentro](#) en la capital chilanga.



Presentación sobre las capacidades de crear entornos de Realidad Virtual

Autodesk es una empresa especializada en software de diseño, ingeniería y **entretenimiento 3D**, y este encuentro está creado para reunir a cientos de diseñadores, constructores, desarrolladores y creadores de las industrias de **manufactura, arquitectura, construcción, infraestructura, medios** y entretenimiento para conocer las últimas tendencias en temas de innovación en diseño y tecnología a través del uso de las herramientas que ofrece la compañía.

La conferencia magistral de este año estuvo a cargo de la Evangelista en Tendencias Tecnológicas de Autodesk, Lynn Allen, quien a lo largo de su carrera profesional ha expuesto sus conocimientos sobre los beneficios, innovaciones y tendencias de AutoCAD a más de medio millón de profesionales del diseño en más de 50 países alrededor del mundo.

Roberto Mikse, Director General para México de Autodesk, declaró que “en el entorno competitivo de la actualidad, todos pueden ser innovadores, pero aquellos que tienen las herramientas y la guía adecuada, son quienes tienen una posibilidad de sobresalir”.

Realidad Virtual

Rodrigo Assaf lideró la ponencia bautizada ‘La creación de la Realidad Virtual’ donde habló sobre cómo se puede crear RV (realidad virtual) de manera sencilla y rápida. Abordó productos como **Revit Live y 3ds Max Interactive** (Stingray), el motor de interactividad de Autodesk.

Se calcula que hay 6,4 millones de usuarios de realidad virtual, como recordó Assaf, destacando que en las ventas del pasado año en el mercado, **el 46% eran utelnsilios para el mercado de**

videojuegos, “por lo que más de la mitad fue destinado a diferentes mercados”. Sobre VR Revit Live, recordó Assaf que es todo el trabajo en la nube y que es un proceso “muy sencillo y gráficamente cualquier computadora puede acceder a estos proyectos”.

Y añadió que e pesar de la sencillez, **“también hay la opción de acceder a un flujo de trabajo más complicado para mejorar el proyecto** y que sea más completo y llamativo”. El programa soporta las tecnologías HTC y Oculus Rift y también las escenas creadas se pueden exportar a un iPad.

Otra herramienta es el **RV 3ds Max Interactive**, que “permite mayor colaboración entre equipos. Y soport **Windows, HTML 5, Android, iOS, Cardboard, Samsung Gear, Hololens** entre otras plataformas”. Una herramienta novedosa es el **Teletransport** de la que el experto ha señalado que “un usuario puede tener una experiencia por todo un escenario, aunque sea muy grande, usando los controles y donde el espacio y las distancias serán iguales. También se pueden realizar interacciones simples con objetos, tocar instrumentos, elegir colores para el espacio que se ve en la realidad virtual. Se puede jugar con la escala”. Otra posibilidad que llega con Max es una cámara de realidad virtual, “que ya ha sido usada en películas”, de acuerdo con Rodrigo Assaf.