



## Everything Universe

*Everything Universe es una plataforma avanzada de generación de mundos sintéticos 3D mediante IA procedimental, diseñada específicamente para estudios de videojuegos, ingenieros de simulación y especialistas en entornos virtuales. Permite transformar conceptos textuales en ecosistemas tridimensionales completos con coherencia física, materiales PBR y jerarquía de objetos. Es la solución ideal para equipos que necesitan escalar la producción de activos y escenarios complejos para entrenamiento de visión artificial, robótica o desarrollo de mundos abiertos, optimizando drásticamente los tiempos de modelado manual.*

[Visitar Sitio Oficial](#) [Preguntar a ChatGPT](#) [Preguntar a Claude](#) [Preguntar a Grok](#)

## Contenido del Dossier

---

- [Información de la Herramienta](#)
- [Consejos de Implantación](#)
- [Preguntas Frecuentes](#)
- [Contratos y Condiciones](#)

## INFORMACIÓN DE LA HERRAMIENTA

### Qué y para quién es

Everything Universe es una plataforma de generación de mundos sintéticos 3D mediante inteligencia artificial procedimental, diseñada para equipos de desarrollo de videojuegos, especialistas en simulación y entornos virtuales. Se centra en la creación masiva de activos y escenarios con coherencia física y visual, permitiendo a desarrolladores y diseñadores de entornos pasar de conceptos textuales o bocetos a mundos tridimensionales completos y funcionales en tiempos reducidos. En el ámbito profesional, está dirigido a estudios de videojuegos de medio y gran tamaño, empresas de entrenamiento de IA (Computer Vision) y sectores de arquitectura o urbanismo que requieren prototipado rápido de entornos complejos.

### Principal ventaja profesional

La capacidad de generar ecosistemas 3D completos que no son simples imágenes, sino entornos con jerarquía de objetos, materiales y estructuras coherentes que pueden ser exportados e integrados directamente en motores de renderizado estándar, eliminando semanas de modelado manual de props y terrenos.

### Para quién no es

No es una herramienta para diseñadores gráficos 2D, creadores de contenido que solo buscan imágenes estáticas o pequeñas empresas sin conocimientos básicos de motores 3D o flujos de trabajo de renderizado. Tampoco es adecuada para quienes busquen un control artístico manual absoluto sobre cada polígono, ya que prioriza la generación procedimental masiva.

### funcionalidades clave

- Generación de mundos mediante lenguaje natural o parámetros técnicos.
- Creación de activos 3D (objetos, vegetación, estructuras) con materiales PBR.
- Motor de física procedimental para la distribución lógica de elementos en el espacio.
- Exportación multiformato compatible con estándares de la industria.
- Generación de datos sintéticos para el entrenamiento de modelos de visión artificial.

### Precios

- Versión gratuita: Acceso limitado bajo modalidad de prueba o Early Access para explorar las capacidades del motor.
- Rango de precios: Estructura basada en créditos o suscripción según el volumen de generación y exportación.
- Versiones de pago: Planes para estudios y empresas con mayores cuotas de generación, soporte prioritario y opciones de despliegue personalizadas.

### Perfil del usuario

- Desarrolladores de videojuegos (Indie y AAA).
- Ingenieros de Machine Learning que necesitan entornos de simulación para robótica o conducción autónoma.
- Artistas técnicos y de entornos (Environment Artists).
- Arquitectos de metaversos y experiencias XR.

### Nivel técnico requerido

- Nivel técnico requerido para su uso: Medio. Conocimientos de prompts técnicos y conceptos de diseño 3D.
- Nivel técnico requerido para su instalación/configuración: Bajo/Medio (uso mayoritario en nube).
- Necesidades de soporte: Artistas técnicos para la integración de los activos generados en el pipeline de producción.
- Conocimientos necesarios: Motores de renderizado (Unreal, Unity), formatos de archivo 3D (USD, GLTF, FBX) y flujos de trabajo PBR.

### Ejemplos de uso profesional

- Generación de ciudades o paisajes naturales para juegos de mundo abierto.
- Creación de almacenes virtuales para entrenar algoritmos de navegación de drones.
- Prototipado rápido de escenarios para rodajes virtuales (Virtual Production).
- Generación de gemelos digitales simplificados para simulaciones urbanas.

### Uso y distribución

- Versión web: Interfaz principal para la generación y configuración de escenas.
- Versión escritorio: Herramientas de visualización y exportación.
- API: Acceso programático para automatizar la creación de mundos.

#### Integraciones

- Facilidad de integración: Nivel medio a través de archivos estándar y plugins.
- API propia: Dispone de API REST para la generación de contenido bajo demanda.
- Integraciones nativas: Compatibilidad optimizada para flujos de trabajo en Unreal Engine y herramientas de visualización 3D.

#### Notas finales

información legal, licencias, contratos

- El uso de los activos generados suele estar sujeto a la licencia de suscripción; generalmente, los planes profesionales otorgan derechos comerciales sobre la exportación final, sujeto a los términos de servicio específicos de la plataforma.

Para más información:

- <https://everythinguniver.se>
- [https://x.com/everything\\_uni](https://x.com/everything_uni)

## CONSEJOS DE IMPLANTACIÓN

### Aplicación profesional

Everything Universe (evolución de la plataforma Anything World) es una solución avanzada de IA para la creación de contenido 3D, especializada en la generación procedimental de mundos, rigging automático y animación basada en machine learning. Está diseñada para estudios de videojuegos, desarrolladores de aplicaciones AR/VR y sectores de simulación que necesitan poblar entornos con activos funcionales en tiempo récord. El presupuesto se gestiona mediante un modelo de suscripción escalable, siendo ideal para optimizar el pipeline de producción al reducir el tiempo de modelado y animación manual de activos secundarios y entornos complejos.

### Madurez digital requerida

- **Usuarios:** Artistas técnicos, desarrolladores de entornos y animadores con conocimientos en flujos de trabajo 3D.
- **Equipo:** Equipos de desarrollo con pipelines establecidos en motores de tiempo real o herramientas de simulación.
- **Empresa:** Compañías con necesidades de generación masiva de activos o entrenamiento de modelos de visión artificial.

### Plan orientativo de implantación

#### Pasos necesarios y estimaciones

- **Evaluación inicial (1-2 semanas):** Análisis de compatibilidad con el motor de destino (Unreal, Unity, Blender) y definición de los tipos de activos/mundos necesarios.
- **Prueba de concepto (2 semanas):** Uso de la versión web para generar una muestra de activos y validar el sistema de rigging automático "Animate Anything".
- **Integración y Configuración (3-4 semanas):** Implementación de los SDKs oficiales en el entorno de desarrollo y configuración de la API para automatizar flujos de trabajo.
- **Piloto de producción (1 mes):** Generación de una zona o categoría de activos específica para un proyecto real, evaluando la coherencia física y visual.

### Necesidades de formación del equipo

- Capacitación en el manejo de prompts técnicos para la generación de mundos precisos.
- Formación en la limpieza y optimización de mallas generadas por IA y su correcta exportación (USD, GLTF, FBX).
- Uso de las herramientas de "Automated Rigging" para adaptar modelos externos a la lógica de animación de la plataforma.

### Perfiles necesarios

- **Perfiles técnicos:** Technical Artist (imprescindible para integración), Environment Artist y Desarrollador de Herramientas/Pipeline.
- **Personal externo:** Soporte técnico del proveedor para personalización de modelos de generación bajo demanda.

### Retorno de la inversión

- **Tiempo:** Reducción estimada de hasta un 70% en el tiempo de rigging y animación básica de activos no críticos.
- **KPIs:** Número de activos funcionales generados por semana, reducción de horas hombre en modelado de props y estabilidad de los entornos procedimentales.

### Otros

- **Origen y estabilidad:** La plataforma surge como una evolución tras la reestructuración de Anything World en 2024, centrando sus recursos en la creación de "mundos" más que en objetos aislados.
- **Roadmap:** Se prevén actualizaciones importantes en 2025 para entornos procedimentales complejos, integración mejorada con Unity y sistemas de rigging facial.
- **Ética de IA:** La plataforma aplica principios de respeto a los derechos de autor de los creadores originales, un factor clave para el cumplimiento legal en grandes producciones.

## PREGUNTAS FRECUENTES

---

### ¿Qué es Everything Universe y cuál es su tecnología base?

Es una plataforma de inteligencia artificial procedimental diseñada para la generación de mundos sintéticos y activos 3D. A diferencia de las herramientas de generación de imágenes, crea entornos con jerarquía de objetos, estructuras físicas y materiales coherentes para su uso en entornos profesionales de simulación y desarrollo.

### ¿Para qué sirve en un flujo de trabajo profesional?

Permite automatizar la creación de escenarios complejos, vegetación y estructuras urbanas mediante lenguaje natural o parámetros técnicos. Se utiliza para reducir los tiempos de modelado manual en la producción de videojuegos, entrenamiento de modelos de visión artificial (Computer Vision) y prototipado de arquitectura.

### ¿Qué formatos de exportación admite y con qué motores es compatible?

La plataforma permite exportar activos en estándares de la industria como USD, GLTF y FBX. Está optimizada para integrarse en flujos de trabajo de motores de renderizado como Unreal Engine y Unity, facilitando la incorporación de los activos en el pipeline de producción.

### ¿Tiene versión gratuita o de prueba?

Sí, dispone de una versión de acceso limitado bajo la modalidad de prueba o Early Access. Esta opción permite a los profesionales explorar las capacidades del motor de generación antes de comprometerse con un plan de pago.

### ¿Cuál es el modelo de precios de las versiones de pago?

El coste se estructura mediante planes de suscripción o sistemas de créditos, escalando según el volumen de generación de activos y las necesidades de exportación. Los planes para estudios incluyen mayores cuotas de uso, soporte técnico prioritario y opciones personalizadas de despliegue.

### ¿Se puede acceder a través de una API?

Sí, la plataforma cuenta con una API REST que permite el acceso programático. Esto facilita a las empresas la automatización de la creación de contenido bajo demanda y la integración de la herramienta en sus propias infraestructuras de software.

### ¿Cómo se gestiona la propiedad intelectual y los derechos comerciales?

Los derechos comerciales sobre los activos exportados suelen estar vinculados a la licencia de suscripción profesional. Generalmente, los planes de pago otorgan propiedad sobre el resultado final para uso comercial, aunque está sujeto de forma estricta a los términos de servicio específicos de la plataforma.

### ¿Es una herramienta adecuada para el control artístico manual detallado?

No es la herramienta ideal si se busca un control absoluto sobre cada polígono individual. Su enfoque es la generación procedimental masiva, priorizando la escala y la coherencia lógica del entorno sobre el modelado manual detallado propio de los diseñadores 2D o artistas de props tradicionales.

### ¿Qué nivel de conocimientos técnicos se requiere para utilizarla?

Se requiere un nivel técnico medio. El usuario debe estar familiarizado con el uso de prompts técnicos, conceptos de diseño 3D, flujos de trabajo PBR (Physically Based Rendering) y la manipulación de motores de renderizado estándar.

### ¿Cómo aborda la generación de datos para Inteligencia Artificial?

La plataforma permite la creación de entornos y datos sintéticos específicamente diseñados para el entrenamiento de modelos de visión artificial, facilitando escenarios controlados para simulaciones de robótica, navegación de drones o conducción autónoma.

## CONTRATOS Y CONDICIONES

### Principales recomendaciones

- **Atribución obligatoria:** Es imperativo incluir de forma visible en el producto final (videojuego, simulación, etc.) que se ha utilizado la tecnología de "Anything World" (propietaria de Everything Universe). El contrato especifica frases como "Animated by Anything World" o detalles sobre el riggeado automático.
- **Validación de activos estáticos:** Si utilizas modelos de su librería, debes verificar la licencia individual de cada uno (muchos son CC BY), ya que la propiedad intelectual original pertenece a sus creadores y no a la plataforma.
- **Revisión de la API de procesamiento:** El uso de la API (vía REST o Python) para automatizar el riggeado y la animación requiere una autorización expresa y previa por parte del fabricante, quien se reserva el derecho de revocarla.
- **Cierre de proyectos comerciales:** Antes de la distribución comercial, asegúrate de contar con una suscripción de pago activa, ya que los derechos de uso comercial suelen estar vinculados al mantenimiento del plan profesional.

### Privacidad y protección de datos

- **Responsabilidades:** La empresa usuaria en España actúa como responsable del tratamiento si sube modelos que contengan datos de carácter personal o biométrico. La plataforma actúa como encargado del tratamiento para la gestión de la cuenta.
- **Ubicación de los datos:** La empresa matriz, Anything World Limited, está registrada en Inglaterra y Gales (Reino Unido).
- **Transferencia internacional:** Al estar fuera de la UE, se aplica el marco de adecuación entre la UE y el Reino Unido (que actualmente reconoce un nivel de protección equivalente), pero es recomendable documentar esta transferencia en el Registro de Actividades de Tratamiento (RAT).
- **Derechos ARCO:** Se pueden ejercer contactando a hello@anything.world. La plataforma recopila datos de perfiles de Google o Discord si se usan como método de acceso.

### Propiedad intelectual

- **Propiedad de datos:** El usuario mantiene la propiedad intelectual de los modelos 3D que sube a la plataforma.
- **Propiedad del resultado:** Los derechos sobre las "Creaciones del Usuario" (el modelo ya procesado, animado o integrado) pertenecen legalmente al usuario, siempre que se cumplan las condiciones de suscripción.
- **Mejora del modelo (Opt-in):** Existe una casilla opcional para permitir que la plataforma use tus modelos para entrenar sus algoritmos. Para entornos profesionales con secretos industriales, se recomienda mantener esta casilla **desmarcada**.

### Usos y prohibiciones

- **Usos prohibidos:** No se permite la ingeniería inversa, descompilación o estudio del código fuente del motor procedimental. Está prohibido el uso para actividades ilegales, engañosas o fraudulentas.
- **Usos admitidos:** Generación de activos para videojuegos, simulaciones, entornos XR y entrenamiento de visión artificial, siempre bajo el cumplimiento de los niveles de suscripción y atribución técnica.

### Seguridad y certificaciones

- **Seguridad:** Los pagos se gestionan externamente a través de Stripe (certificación PCI-DSS).
- **Garantías de servicio:** Las herramientas se proporcionan "tal cual" (as is), sin garantías explícitas de disponibilidad ininterrumpida o idoneidad para un fin concreto.

### Otros

- **Jurisdicción:** El contrato se rige específicamente por la **ley inglesa**. Cualquier disputa legal deberá resolverse exclusivamente en los tribunales de Inglaterra. Para una empresa española, esto implica un aumento de costes en caso de litigio internacional.
- **Limitación de responsabilidad:** La responsabilidad total del fabricante está limitada al importe pagado en los últimos 12 meses o un máximo de 5.000 USD.

### Fuentes consultadas:

- [Términos de uso oficiales](#)

- [Compromiso ético y de IA](#)
- [Web principal del desarrollador](#)

**Para más información y herramientas:**

Explora look4.tools para descubrir las mejores soluciones tecnológicas del mercado.

[Inicio](#) [Todas las herramientas](#) [Categorías](#)

Este documento ofrece recomendaciones generadas mediante análisis humano y sistemas de IA automatizados. La información tiene carácter meramente informativo y no constituye asesoramiento legal, profesional ni garantía de resultados. Las marcas, logotipos y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios y se utilizan únicamente con fines identificativos.