

Nvidia presenta sus nuevos chips y apuesta por IA para entrenar a robots y autos

El director ejecutivo de Nvidia, Jensen Huang, presentó en el Arena Ultra de Las Vegas una nueva gama de chips para videojuegos y delineó uno de los nuevos objetivos de la empresa: hacer que la inteligencia artificial (IA) mejore a robots y autos.

Los nuevos chips para juegos utilizan la tecnología de IA "Blackwell" de Nvidia para brindar gráficos hiperrealistas, que consiguen reproducir casi a la perfección desde pequeños detalles en objetos y textiles a caras de seres humanos.

Los chips, bautizados RTX 50, saldrán a la venta entre enero y febrero con un precio que fluctúa entre los 549 y los 1.999 dólares.

Huang dijo que sus chips para juegos de gama media de 549 dólares serán iguales al chip insignia anterior de la compañía -el RTX 4090 que se vende a 1.600 dólares-, una noticia que generó un gran aplauso entre los 14.000 asistentes.

"Pensamos que la era de la robótica está a la vuelta de la esquina", dijo Huang.

En ese sentido, el director ejecutivo dijo que su empresa ha desarrollado Cosmos -un modelo de IA que genera vídeos realistas que pueden usarse para entrenar robots y vehículos autónomos de una manera más barata- para "democratizar la IA física y poner la robótica general al alcance de todos los desarrolladores".

Huang explicó que se entrenó a Cosmos con 20 millones de horas de vídeo y que los modelos pueden ayudar a los robots y autos a comprender "el mundo físico".

No obstante, advirtió que Cosmos necesitará muchos más datos y adelantó que los modelos estarán disponibles bajo una licencia de modelo abierta para acelerar el trabajo de la comunidad de robótica y vehículos autónomos.