

La tecnología NVIDIA RTX hace realidad el sueño del renderizado de cinemáticas en tiempo real

Décadas de desarrollo de algoritmos y GPUs llevan a un gran salto evolutivo en la generación de gráficos por ordenador

Hoy NVIDIA ha anunciado en GDC la nueva tecnología por trazado de rayos NVIDIA RTX™, que proporciona a los desarrolladores de videojuegos la posibilidad de generar en tiempo real gráficos renderizados con la calidad característica de las cinemáticas.

NVIDIA RTX es el resultado de 10 años de trabajo en algoritmos para generar gráficos por computadoras y arquitecturas de GPU. Consiste en una tecnología por trazado de rayos ampliamente escalable que correrá en las GPUs de NVIDIA con arquitectura Volta. Preparada para ser compatible con multitud de interfaces, NVIDIA ha trabajado codo con codo con Microsoft para dar cobertura total a todas aquellas aplicaciones que usen la nueva API DirectX® Raytracing (DXR) de Microsoft.

Ampliamente considerado como la mejor solución para la recreación de iluminaciones naturales y realistas, reflejos y sombras, el trazado de rayos proporciona un grado de realismo que va mucho más allá de lo ofrecido por las técnicas de renderizado tradicionales. El trazado de rayos en tiempo real reemplaza la mayoría de técnicas de renderizado tradicionales que se usan a día de hoy con cálculos ópticos que replican de una manera fidedigna la manera en la que la luz se comporta en el mundo real, lo cual se traduce en la generación imágenes más realistas.

“El trazado de rayos en tiempo real ha sido un sueño para los creadores de gráficos y los desarrolladores de videojuegos durante décadas, y NVIDIA RTX lo hace posible” dijo Tony Tamasi, vicepresidente senior de contenidos y tecnología en NVIDIA. “Solo a partir de ahora las GPUs empiezan a tener la potencia suficiente para aplicar el trazado de rayos en tiempo real en videojuegos, algo que nos llevará a una nueva era de efectos visuales de próxima generación.”

El trazado de rayos ha sido utilizado durante años en la industria del cine para pre-renderizar mundos realistas. Hasta ahora, se trataba de un proceso muy complejo, demasiado demandante para aplicarlo en tiempo real en un videojuego, que requiere índices de refresco rápidos y baja latencia. NVIDIA RTX supera todas estas limitaciones.

Amplio apoyo de la industria

“DirectX Raytracing es la última prueba que ha dado Microsoft para demostrar hasta qué punto está comprometida con los desarrolladores para ayudarles a crear experiencias increíbles utilizando innovaciones gráficas punteras,” dijo Max McMullen, manager de desarrollo de Windows Graphics e IA en Microsoft. “La estrecha colaboración con NVIDIA en DirectX Raytracing y la tecnología RTX de NVIDIA, acerca el trazado de rayos en tiempo real a millones de jugadores en Windows.”

Algunos de los líderes de la industria de los videojuegos, como 4A Games, Epic, Remedy Entertainment y Unity, están mostrando el poder de NVIDIA RTX en sus demostraciones tecnológicas durante esta semana en el Game Developers Conference, San Francisco. Estas demostraciones verifican cómo el trazado en tiempo real proporcionará unos gráficos fotorrealistas e impresionantes en los juegos del futuro. Y dado que RTX es compatible con Microsoft DirectX Raytracing, la revolucionaria tecnología podrá ser disfrutada por usuarios de Windows en cualquier lugar.

“NVIDIA RTX abre la puerta para hacer el trazado de rayos en tiempo real una realidad”, dijo Kim Libreri, oficial jefe de tecnología en Epic Games. “Poniendo una tecnología tan poderosa a disposición de la comunidad de desarrolladores, y con el apoyo de la nueva API DirectX Raytracing, NVIDIA está liderando el cambio de generación de los gráficos en videojuegos y películas.”

“La integración de NVIDIA RTX en nuestro motor Northlight ha supuesto un proceso relativamente sencillo,” dijo Mikko Orrenma, manager del equipo de tecnología en Remedy Entertainment. “Desarrollando exclusivamente en NVIDIA RTX, nos hemos sorprendido de lo rápido que se puede prototipar una nueva iluminación, aplicar técnicas para la generación de reflejos y oclusión ambiental, obteniendo resultados mucho más satisfactorios que con técnicas de rasterizado tradicionales. Estamos muy ilusionados de lo que podremos conseguir en el futuro gracias a la tecnología NVIDIA RTX.”

GameWorks para Ray Tracing presentado

Para facilitar a los desarrolladores el uso de todas estas nuevas características, NVIDIA también ha anunciado que incorporará un módulo para el trazado de rayos en NVIDIA GameWorks™ SDK. Este conjunto de herramientas y recursos para desarrolladores mejorará enormemente el realismo y acortará los ciclos del producto en títulos desarrollados con la nueva API Microsoft DXR y NVIDIA RTX.

El próximo GameWorks SDK – que tendrá compatibilidad con Volta y arquitecturas de GPU de generaciones futuras – permite utilizar el trazado de rayos para la recreación de sombras, de reflejos brillantes y de oclusión ambiental.

Con estas herramientas, los desarrolladores podrán crear reflejos realistas de alta calidad que capturarán todo lo que encontrarán a su alrededor en la escena, generando de una manera muy precisa iluminaciones y sombras. La inclusión de estas herramientas en una plataforma estándar de la industria como Microsoft DXR implica que todos los desarrolladores en PC tendrán acceso a unos niveles de realismo que antes eran inimaginables.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

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

Categorías: [Internacional](#) [Nacional](#) [Juegos](#) [Hardware](#) [Software](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Bienestar](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>