

"GeForce RTX 30", la nueva apuesta de NVIDIA para los videojugadores

Bogotá, (EFE).- NVIDIA, el fabricante de unidades de procesamiento gráfico, lanzó al mercado la nueva línea "GeForce RTX 30", proponiendo un recambio generacional y una serie de ventajas con respecto a la serie anterior. En esta nueva oleada de tarjetas lanzaron tres modelos, GeForce RTX 3090, 3080 y 3070, siendo el último el más básico en la línea pero superando en rendimiento la gama más alta de la generación anterior. "La serie está basada en la arquitectura NVIDIA Ampere, y trae un montón de avances en temas de rendimiento y eficiencia energética", señaló a Efe el Gerente de Marketing Técnico de NVIDIA para Latinoamérica, Alexandre Ziebert.

SE PRIORIZÓ LA REDUCCIÓN DEL LAG

Con los avances anteriores en temas de "Ray tracing" y ayuda de inteligencia artificial para optimizar los gráficos, NVIDIA dedicó sus esfuerzos en la nueva serie para reducir el tiempo de los procesos de respuesta en los mandos de videojuegos, incorporando tecnología de punta que mejora la respuesta en controles teclados e incluso el uso de monitores de 360 Hz. En el lanzamiento, se mostró la plataforma NVIDIA Reflex como un nuevo conjunto de tecnologías que optimizan y miden la latencia del sistema. "No es simplemente la latencia de uno de los componentes sino la experiencia real del usuario y eso toca toda la cadena del



Fotografía cedida por NVIDIA de Alex Ziebert, técnico Marketing de NVIDIA para América Latina. EFE/ Nvidia

sistema, desde el hardware hasta el driver de la tarjeta gráfica", señaló Ziebert. En esta reducción de latencia se incorpora el NVIDIA Reflex Low-Latency Mode, una tecnología que se está integrando a los tiempos hasta en un 50 por ciento.

NVIDIA BROADCAST PARA LAS TAREAS MÚLTIPLES

Otra de las tecnologías incorporadas dentro del lanzamiento es la NVIDIA Broadcast, una herramienta que permitirá a los jugadores realizar sus transmisiones en la red de forma efectiva. Dentro de las ventajas está la reducción del impacto gráfico que implicaba llevar a cabo una transmisión en vivo de un juego, ahora se podrá realizar con la mejor calidad gráfica y de esta forma compartir la experiencia del jugador. "RTX broadcast trae básicamente tres recursos: uno es la remoción del ruido de tu micrófono, el segundo componente es

la remoción del ruido para los audífonos para que no se oigan ruidos de los que no tienen la aplicación y el tercer componente es para la cámara, hay una 'auto green screen' que remueve el fondo con calidad", contó Alexandre Ziebert sobre las ventajas de la nueva herramienta. Todos los recursos son posibles por la inteligencia artificial incorporada en la serie RTX, haciendo necesario un alto poder de cómputo que las tarjetas gráficas brindan sin problema.

MÁS MEMORIA DESDE LA TARJETA

La nueva serie RTX brinda una solución a los tiempos de carga de videojuegos, así como la memoria de los computadores, las tarjetas con un poder de almacenamiento propio lanzan el juego reduciendo el camino de transporte de los datos y así optimizando la experiencia del jugador. "RTX IO es una solución que trabaja con la SSD de la computadora para que se puedan cargar los datos de forma más rápida, porque se pueden copiar los datos directamente desde el disco duro para la memoria de la tarjeta gráfica sin tener que pasar por la memoria del sistema", advierte Ziebert. El tiempo de carga de los juegos con estas tecnologías, será prácticamente instantáneo, ahorrando memoria y descomprimiendo los datos desde las tarjetas gráficas, aumentando así la calidad gráfica en medio de la experiencia del jugador.