

Nvidia представила концепцию Graphics 3.0, где ключевую роль играет графика, созданная ИИ. По словам компании, это направление поможет повысить эффективность работы в фабриках, складах и других сферах, где используются роботы и автоматизация.

Главная идея в том, что ИИ может создавать графику и виртуальные миры, которые используются для обучения «физического» ИИ — роботов, беспилотных машин и умных устройств. Такой подход позволяет заменить «дорогое и опасное» обучение в реальности.

Для этого компания разрабатывает специальные модели и симуляторы, которые создают синтетические данные — виртуальные изображения, по которым роботы могут «учиться» выполнять задачи. К примеру, беспилотные автомобили тренируются в цифровых копиях улиц, а не через реальные аварии.

Nvidia также представила платформу Omniverse NuRec, которая превращает данные с камер и сенсоров в полностью интерактивные 3D-сцены для тренировок роботов. Дополнительно компания показала инструменты для генерации реалистичных материалов и поверхностей, чтобы виртуальные среды выглядели максимально приближёнными к настоящим.