

SonyMocopi, la aplicación que te convierte en ANIME

La tecnología basada en la captura de movimiento lleva años siendo parte fundamental del mundo del cine o los videojuegos, pero para lograr resultados aceptables, comúnmente, ha sido necesario contar con un equipo con un alto costo, pero eso cambia ahora.

Sony Mocopi: Así se llama una nueva solución desarrollada por Sony que consta de seis pequeños sensores que recuerdan a los AirTags y que se ajustan a distintas partes del cuerpo con unas cintas con velcro. Una vez ajustadas, podemos comenzar a movernos para que la cámara del móvil registre todo y nos convierta en lo que queramos. Por ejemplo, en una chica anime.

Un estudio de captura por 350 euros. La solución de Sony es una opción perfecta para experimentar con esta tecnología y aprovecharla para todo tipo de contenidos, desde emisiones en directo hasta en plataformas como Instagram donde algunos influencers virtuales también han hecho su particular agosto. El precio, de 49.500 yenes (unos 350 euros al cambio) es relativamente asequible y por ejemplo más barato que las gafas HTC Vibe que incluyen el llamado VIVE Tracker (129 dólares) para monitorizar nuestros movimientos y que es una propuesta interesante también en este ámbito.

El SDK abre nuevas posibilidades. El producto comenzará a poder reservarse en diciembre y estará disponible en enero de 2023. Inicialmente se podrá comprar en Japón, y no hay datos sobre su posible disponibilidad en otras regiones. Aunque en Sony por ahora se centran en esa conversión a un personaje de anime, la empresa ofrecerá un SDK el próximo 15 de diciembre, y eso plantea todo tipo de posibilidades.

Desde películas hasta fitness. De hecho, parece factible que este dispositivo pueda ser usado con programas de animación 3D para crear por ejemplo nuestros pequeños cortos de animación usando esta tecnología. También parece interesante como producto destinado al fitness, ya que gracias a este sensor nuestros movimientos podrían ser monitorizados con mayor precisión a la hora de realizar todo tipo de ejercicios, algo que nos recuerda a Kinect Sports en la Xbox.

Hollywood de bajo presupuesto

El resultado probablemente no llegará a la precisión de las películas de Hollywood, evidentemente. En las producciones actuales se usan muchos más sensores (por ejemplo para los dedos) y una cámara que captura los gestos de la cara. Sin embargo la oferta de Sony es interesante y puede plantear una alternativa de lo más llamativa para creadores de contenidos.

Europa Press