

Iniciación a la producción 3D Estereoscópica



Introducción.

Desde el nacimiento de las primeras producciones cinematográficas en blanco y negro carentes de sonido a finales del siglo XIX hasta nuestros días, el sector audiovisual ha experimentado una continua evolución claramente orientada a ofrecer al espectador una realidad mucho más inmersiva y fiel a la realidad con respecto a definición de la imagen, espacios de color y percepción del sonido. Nos encontramos sin duda ante la revolución técnica, económica y social más importante en el sector desde la aparición del color en los audiovisuales: el 3D estereoscópico (3DS).

El 3D estereoscópico (3DS) es la técnica que nos permite realizar la captación y posterior reproducción de imágenes con la finalidad de reproducir sensaciones de relieve y profundidad en un sistema de visualización plano.

3D estereoscópico ¿Una moda o el futuro del sector audiovisual?

Es absolutamente necesario abandonar la idea de que el 3D es el futuro de sector multimedia o pudiera serlo dado que la aparición de cámaras 3D de fotografía (Fuji 3D W3), consolas de videojuegos 3D (PS2 y Nintendo DS3D) videocámaras 3D (de JVC, Sony y Panasonic) televisores y reproductores de Bluray 3D-Ready (de Samsung, Panasonic, Sony, LG, etc), sistemas de proyección (Epson, ViewSonic, Acer, LG, etc.) e incluso celulares (HTC EVO y LG Optimus) constatan que esta revolución la estamos viviendo en clave de presente: el 3D no es el futuro, **el 3D ya es el presente** de nuestros dispositivos electrónicos de visualización.

Las cifras no engañan y el crecimiento es espectacular. Durante el 2010 se vendieron 3,2 millones de Tv3D en todo el mundo, y tan solo en el primer trimestre del 2011 el crecimiento de ventas con respecto al mismo periodo del año anterior era superior en un 104%, con una previsión de 18 millones de unidades vendidas para este año (2011), esperando alcanzar la cifra de 94 millones de Tv3D vendidos en el 2014.

Las dos preguntas indispensables que nos debemos hacer.

¿Está preparado el consumidor, espectador o usuario final para asimilar la nueva tecnología 3D? Si nos remitimos a las cifras: Si está preparado.

¿Está preparado el profesional de sector audiovisual para producir contenidos 3D estereoscópicos? Desgraciadamente debemos decir que no tan solo no está preparado, si no que desconoce los medios, las técnicas y carece de la formación orientada, específica y apropiada para la producción y desarrollo de proyectos 3D estereoscópicos.

3D estereoscópico: La gran oportunidad para reinventarse y crecer en el sector audiovisual.

Una de las consideraciones más sorprendentes que debemos poner de manifiesto es sin duda el hecho de que al consumidor le ha sido absolutamente atractivo la adquisición de televisores 3D u otros dispositivos de reproducción o visualización 3D aún sabiendo que los contenidos disponibles para su disfrute todavía eran escasos.

Por su marcado carácter innovador esta nueva realidad audiovisual de consumo ofrece un importante valor de retorno no tan solo referido a la oportunidad de negocio que supone (valor añadido con respecto a las producciones audiovisuales convencionales) si no también con altos niveles de prestigio mediático a quienes sean pioneros en la creación de contenidos y puesta en marcha de proyectos 3D estereoscópicos.

Por otra parte el no adoptar esta tecnología puede suponer pérdida de competitividad (difícilmente recuperable) a medio y largo plazo.