

ASÍ ES LA NUEVA TECNOLOGÍA 3D DE ACER QUE ASPIRA A REVOLUCIONAR EL ÁMBITO PROFESIONAL

Hubo un tiempo en el que las tecnologías 3D iban a ser lo más revolucionario en televisores, consolas de videojuegos portátiles y otros dispositivos electrónicos, prometiendo una serie de experiencias tridimensionales sin necesidad de utilizar gafas especiales.

Pero el 3D dirigido al consumo doméstico no llegó más allá de las promesas e intentos varios, quedando entonces aparcado en favor de otras nuevas tecnologías dirigidas también al consumo doméstico que han ido apareciendo por el camino.



Pero tiempo después, [Acer](#) ha querido orientar la visualización de contenidos 3D sin necesidad de gafas al

segmento de la productividad profesional con el lanzamiento de su novedosa tecnología [SpatialLabs](#), que aspira al menos a que los profesionales, como puedan ser diseñadores 3D, puedan interactuar con sus proyectos en tiempo real sin necesidad de gafas especiales.

Dirigiendo la visualización 3D sin gafas al ámbito profesional

La tecnología SpatialLabs hará acto de aparición en los portátiles ConceptD de la compañía. Según Acer, su nueva tecnología es básicamente «un conjunto de experiencias potenciadas por soluciones ópticas de vanguardia».

Como comentan en [The Verge](#), que han tenido acceso a un portátil ConceptD, **SpatialLabs se basa en tres elementos**: una cámara estéreo que alberga dos sensores para el seguimiento de la posición de los ojos y de la cabeza, estando situada en el bisel superior, una lente óptica situada en la parte superior de la pantalla, y una tecnología de renderizado [3D](#) en tiempo real que permite trabajar con elementos 3D en determinadas aplicaciones.



Si bien, el resultado es más que sorprendente dado su gran realismo, hay que considerar una serie de aspectos sobre SpatialLabs, siendo el principal la necesidad de disponer de un equipo con una gráfica bastante potente para que sea solvente en todo el procesamiento.

Además, es una tecnología que permite ser usada por una única persona de forma simultánea, además de que no podrá llevar máscaras, ni tampoco disponer de una potente luz a sus espaldas, lo que dificultaría el trabajo de la cámara estéreo.

Por ahora existen algunas aplicaciones compatibles con los que poder comenzar a utilizar la nueva tecnología, incluyendo un reproductor de vídeo que se atreve con vídeos para la realidad virtual o 3D de YouTube, e incluso visualizadores de modelos 3D hechos en Maya o Blender.

De momento no se espera que esta tecnología pueda llegar a los usuarios domésticos a corto plazo, aunque los resultados

son bastante prometedores como para que en un futuro pudiera llegar también a ellos.

Será interesante hacer seguimiento, sobre todo, si en algún momento volviera a resurgir la moda del 3D.