

¿Cómo así? Minicámaras siguen cada ojo del usuario y ajustan la imagen para que parezca tridimensional

Con este monitor puede jugar en 3D sin usar lentes 3D

El efecto se aprecia desde un punto fijo; por ahora, está optimizado para una docena de videojuegos.

WILHEM KRAUSE

Si hablamos de productos de nicho, el Monitor Odyssey 3D de Samsung apunta a un público bien acotado. No solo se trata de su precio (está a \$1.699.990 con rebaja), sino por su característica más llamativa: la posibilidad de jugar en tres dimensiones sin lentes 3D. Ese efecto tipo montaña rusa que antes solo se veía en el cine ahora se activa directamente en pantalla. "Nuestro monitor puede convertir juegos 2D en contenido 3D. Tú lo ves directo, a ojo desnudo", destaca Juan Pablo Cancino, master trainer de monitores de la marca surcoreana.

El efecto se genera gracias a una combinación entre inteligencia artificial y dos minicámaras integradas al monitor que funcionan de manera pasiva, siguiendo todo el rato la mirada del usuario. "Mientras miras el monitor las cámaras entregan información de cada ojo: eso activa una doble lámina dentro del panel, que genera el efecto tridimensional en tiempo real", explica. Mediante la una combinación de tres tecnologías -seguimiento ocular, mapeo de vista y lente lenticular- la cámara estéreo detecta la posición de los ojos en tiempo real y ajusta los píxeles para que cada ojo reciba una imagen distinta; así se genera el efecto tridimensional mediante refracción de luz, sin necesidad de accesorios externos.

La tecnología funciona mediante una plataforma llamada Reality Hub, que ajusta los parámetros necesarios para que el contenido pueda verse en 3D. "Tenemos hasta ahora unos 12 o 13 juegos y vamos a seguir sumando du-



Donghwa Lim, de la división de desarrollo de Samsung, en la presentación del nuevo monitor.

rante el año. Por ahora ya hay varios títulos de 'GTA' y uno que viene de demo con el equipo, 'The First Berserker', que está completamente optimizado para esta función", detalla Cancino. Incluso juegos que no fueron creados en 3D se pueden escalar visualmente. "Hay un 'Dragon Ball' donde los poderes literalmente te pasan por al lado de la cara, y eso no estaba originalmente en 3D. Lo transformamos", destaca.

El sistema ofrece una experiencia completamente personal: las cámaras están diseñadas para seguir a un sólo par de ojos; si hay dos personas al frente la imagen se desconfigura, porque el monitor no sabe a quién seguir. "Además, al ser un monitor de 27 pulgadas, es naturalmente individual", recalca Cancino. Por ahora este efecto sólo está disponible para juegos procesados a través de Reality Hub. "Pero estamos evaluando ampliarlo a películas más adelante", anticipa.

Un detalle importante es que el

computador conectado debe estar a la altura. "No necesitas tener un PC de la NASA, pero sí una tarjeta gráfica decente, como una Geforce 4070, y los drivers actualizados. El monitor también es compatible con FreeSync Premium y G-Sync, así que tiene que estar bien ajustado para que funcione fluido", advierte.

Casi \$2 millones no es barato para un monitor.

"Mira, al ser esta la primera versión, evidentemente es un poquito más cara, porque la tecnología es compleja. No hay competencia, entonces no tienes cómo indicar el segmento de mercado al cual pertenece. Yo creo que uno de los puntos importantes es su originalidad, es lo único que vas a encontrar para tener un monitor 3D personal en tu casa para tus juegos. No hay nada que lo iguale".

Sin jaquecas

Jonathan Munizaga, del sitio espe-

cializado en tecnología Pisapapeles, probó el Odyssey 3D durante un evento que se organizó el sábado pasado. El efecto 3D se nota bastante, evalúa: "Y no me dolió la cabeza como les suele sucederles a algunas personas al ver en 3D".

Lo único negativo, dice, es que solo un espectador a la vez puede ver el efecto 3D, situándose justo de frente. "Si lo ves de los lados, no se aprecia. Pero bueno, estamos frente a un monitor de PC, donde siempre hay una sola persona que lo está viendo. La calidad de imagen es buenisísima: a diferencia del 3D antiguo donde usas lentes pasivos, aquí está en calidad 4K".

Iván Coral, de Tecnoclips, afirma que la profundidad visual se siente: "El juego que estuvimos probando incluso tenía una brisa de nieve y se alcanzaba a ver. Es una tecnología interesante. Obviamente, el dispositivo adquiere cierto grosor para poder tener esta tecnología y usarla".



Debuta Android 16: ¿cuándo llega a su celular?

La nueva versión del sistema operativo móvil de Google ya comenzó a llegar a sus teléfonos Pixel antes de extenderse al resto de los modelos Android durante los próximos meses. ¿Novedades? Funciones diseñadas para anticiparse al uso cotidiano del usuario y optimizar el rendimiento del equipo. "Hay que recordar que Google es una compañía AI first; o sea, la inteligencia artificial está por encima de todo, y eso se nota en esta actualización", destaca Martín Calderón, especialista en tecnología.

Android 16, opina, ofrece mejoras de fondo y forma: "Las notificaciones son más inteligentes, hay detección de estafas en Google Messages, mejor reconocimiento en Google Photos y una optimización de batería basada en IA que debería hacerla más eficiente y duradera". También destaca el rediseño de la interfaz con Material You, "mucho más personalizable, con interacciones hápticas más entretenidas, sin ser infantil", y un teclado Gboard potenciado que "predice mejor lo que vas a escribir y hasta sugiere frases completas". A eso se suma la nueva función de Live Updates, que muestra información en tiempo real en la pantalla de inicio, similar al Dynamic Island del iPhone.