

La captura de movimientos en Mundos Digitales, una profesión de claro futuro

Así lo defiende Óscar Monzón, fundador y CEO de Render Motion. Fundada hace más de 12 años en Zaragoza y que hoy cuenta con estudios en Los Ángeles y Madrid desde donde exporta al mundo la potencia de una disciplina que fusiona arte, tecnología y negocios emergentes. Avatar, El Patriota, TED, FIFA2023, etc. Grandes éxitos de la animación digital son una realidad gracias a la aplicación de MoCAP

¿Quién no recuerda a Gollum en el Señor de los Anillos? ¿Se ha reflexionado con la vida y el vuelo de Avatar?, ¿Se ha reído con TED? ¿Quién no ha vibrado regateando el balón hasta meter un gol, creyendo estar en pleno estadio jugando con las grandes estrellas del futbol mundial? Esa experiencia envolvente se consigue gracias a Motion Capture (MoCap), una tecnología que, junto a los sistemas inerciales, logra transformar las ideas en un contenido audiovisual de alta calidad. Un trabajo del que existen pocos expertos en el mundo y que se presenta como una profesión de futuro.

MoCap es una herramienta que hoy tiene aplicación en todo tipo de industrias: Cine, Series, Videojuegos, eSports, Publicidad, etc. también en todas las empresas y sectores que implementen IA audiovisual, abran un espacio en un Metaverso o se decidan a usar universos virtuales para comunicarse dentro y fuera de las compañías.

Todo lo que implica captura de movimientos para trasladarlos a un proyecto audiovisual requiere de la intervención de MoCAP. Ya sea para animaciones realistas para un videojuego, movimientos fluidos para una película o coreografías impresionantes para un espectáculo en vivo.

Ese es el terreno de juego para la aplicación de una tecnología que abre las puertas a una profesión de futuro: Experto en Motion Capture. Una profesión que no tiene miedo a la incursión de la Inteligencia Artificial. Requiere de un alto conocimiento técnico, horas de práctica, habilidad y alta exigencia en el cuidado de los detalles. Porque sólo fijándose en ellos y cuidándolos se logra capturar la magia del movimiento y llevarla a cualquier escenario.

Como explica Monzón, "uno de los grandes retos de la animación digital es dotar de fluidez el movimiento de los personajes que nacieron inanimados y cobran vida logrando la magia de conectar con el espectador, con una expresividad casi humana y en ocasiones emulando tanto al ser humano que se complica la diferenciación. Cuando se logra llegar a ese punto envolvente y real, la experiencia del espectador se convierte en memorable".

No parece descabellado un futuro a corto plazo donde se elija que un avatar como identidad digital y que se comporte, hable y se mueva como uno mismo. Cuando eso llegue será el momento de una mayor explosión de Motion Capture accesible a todos y necesitada de expertos.

Juegos como FIFA22 superan la cifra de 22 millones de copias vendidas en el mundo gracias a la experiencia inmersiva que ofrecen al usuario. Un récord de ventas que logró capturando el movimiento del jugador y el aficionado en el terreno de juego y las gradas. Con el Estadio de la Romareda como escenario, Render Motion logró la cifra récord de 7.560 minutos de movimientos de 76 personas en un solo día de grabación, para alimentar todos los datos del juego de EA Sports, con quien trabajan desde hace 3 años.

Datos de contacto:

Óscar Monzón
Render Motion
+34 616 006 411

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Inteligencia Artificial y Robótica](#) [Cine](#) [Artes Visuales](#) [Comunicación](#) [Madrid](#) [Aragón](#) [Otras Industrias](#)
[Formación profesional](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>