



21/10/2013 Kandor Graphics y la UGR inauguran la II edición del Máster Propio en Animación 3D de Personajes

Este programa de posgrado se celebrará los viernes de 16 a 21 y los sábados de 9 a 14 horas en el Centro de Enseñanzas Virtuales (CEVUG)

El departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada, la Escuela Internacional de Posgrado y Fundación General Universidad de Granada-Empresa han puesto en marcha la segunda edición del Máster Propio en Animación 3D de Personajes, en colaboración con la empresa Kandor Graphics. Este programa de posgrado se celebrará los viernes de 16 a 21 y los sábados de 9 a 14 horas en el Centro de Enseñanzas Virtuales de la UGR (CEVUG).

El acto de inauguración contó con la presencia de Manuel Sicilia, cofundador y director creativo de Kandor Graphics; Miguel Gea, director del Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada; Jesús Chamorro, delegado del

Rector para la Transferencia, la Innovación y la Empresa, y Pedro Cano, director académico del Máster.

Kandor Graphics es una empresa granadina líder en el sector de la animación, con Antonio Banderas como socio, y recientemente ha estrenado "Justin y la espada del valor". Su primer largo, 'El lince perdido', consiguió el Goya a la Mejor Película de Animación en 2009.

Tras unos inicios en las que prosperaban las figuras de artistas 3D generalistas, la segunda edición del Máster Propio en Animación 3D de Personajes atiende a una mayor especialización necesaria para obtener resultados que puedan competir con las grandes producciones internacionales. Aunque existen algunos programas similares en el ámbito internacional, en España son muy pocos y normalmente no están vinculados con la Universidad y la empresa privada.

Según explican los organizadores del máster, "la sociedad de la información en la que vivimos es una gran plataforma para la creación y lanzamiento constante de imágenes generadas y animadas por ordenador. Cada vez hay más series y películas de animación, y el uso de la animación en 3D no se limita solo a eso, también se usan por ejemplo modelos 3D en todo tipo de juegos".

Por eso, el 'boom' en la demanda de profesionales con cualificaciones técnico-artísticas se ha disparado de un tiempo a esta parte. Una demanda que ya no es sólo de artistas 3D generalistas: hoy se necesitan figuras más especializadas que puedan cubrir las distintas áreas laborales necesarias para realizar proyectos en ámbitos como el de la publicidad, la televisión, el cine y el entretenimiento en general.

"Para dar respuesta a esta demanda, hemos diseñado este Máster en Animación 3D de Personajes, con la intención de ofrecer formación específica y con un enfoque totalmente dirigido a la futura actividad profesional de los participantes", apuntaron los organizadores.

2013 © INFOCOSTATROPICAL.COM Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o parcial del material gráfico, informativo y publicitario contenido en este Periódico Digital