



19/09/2013
Redacción

Kandor Graphics y la UGR organizan la II Edición del Máster Propio en Animación de Personajes 3D

Formará a animadores profesionales para un mercado creciente con necesidades muy especiales

Formar animadores profesionales para un mercado creciente con necesidades muy especiales es el objetivo principal de la segunda edición del Máster Propio en Animación 3D de Personajes, que organiza la empresa granadina Kandor Graphics y la Universidad de Granada a través de la Escuela Internacional de Posgrado y la Fundación General Universidad de Granada – Empresa.

KANDOR Graphics es una empresa granadina líder en el sector de la animación, con Antonio Banderas como socio, y que en estos días estrena “Justin y la espada del valor”. Su primer largo, ‘El linco 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 acerca hacia una mayor especialización necesaria para obtener resultados que puedan competir con las grandes producciones internacionales. Aunque existen algunos programas similares a nivel internacional, a nivel nacional 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 solo 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”.

Destinatarios: estudiantes que hayan cursado titulaciones de Artes y Humanidades, Ingeniería y Arquitectura, Comunicación Audiovisual. O que hayan finalizado el primer ciclo de las titulaciones expuestas o le resten menos de 30 créditos para la finalización de dicho primer ciclo. Previa autorización de la Escuela Internacional de Posgrado, podrán acceder profesionales que no ostenten las anteriores titulaciones siempre que acrediten experiencia en el ámbito profesional.

Fecha de realización: Del 01 de Octubre de 2013 al 01 de Julio de 2014.

Horario: viernes de 16:00 a 20:00 h. Sábados de 9:00 a 14 h.

Duración: 60 ECTS.

Número de plazas: 25.

Fecha de inscripción: hasta el 30 de septiembre de 2013.

Lugar de celebración: Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad

2013 © INFOCOSTATROPICAL.COM Todos los derechos reservados.

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