

FX ANIMATION PRESENTA EL 3D-CGI COMO UNA PROFESIÓN DE FUTURO EN EL FESTIVAL ANIMAC

La escuela referente a nivel internacional de 3D y postproducción basa la formación de sus estudiantes en valores como la profesionalización en las distintas áreas del 3D, con objeto de facilitarles la inserción en el mundo laboral

Barcelona, 20 de febrero de 2014.- FX ANIMATION ha presentado hoy su sistema de formación de estudiantes en las diferentes áreas del 3D-CGI (imágenes generadas por ordenador), en el marco de la 18ª edición de ANIMAC, la Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña, que dedica su programación a la animación híbrida y a su capacidad de integración en los distintos formatos audiovisuales. FX ANIMATION, todo un referente en el campo de enseñanza del 3D y la postproducción a nivel internacional, ha aprovechado el escenario del conocido festival para explicar sus valores pedagógicos en el “Elevator Pitch”, que ha congregado a las mejores escuelas de la Animación de Cataluña.

En este sentido, Xes Vilà, director técnico de la escuela, ha expuesto las cinco áreas de enseñanza de la academia: Efectos Visuales, Animación de personajes, Infoarquitectura, Videojuegos y Fotografía, áreas que cuentan con todo un equipo de profesores expertos y valorados a nivel internacional y que ofrecen a los estudiantes las claves para que trabajen su propio currículum o “demo reel”, un proyecto final que puede abrir las puertas de las mejores empresas de cada ámbito. Además, los estudiantes pueden acceder a hacer prácticas remuneradas en empresas como Kerad Games, TV3, o Estudio Mariscal, entre otras. Los resultados avalan a la escuela y es que más del 90% de los estudiantes que se gradúan consiguen trabajo en su especialidad, algo tan difícil como extraordinario en los tiempos que corren.

3D-CGI el presente y el futuro

En cuanto a la animación de personajes, uno de los sectores donde se aplica el 3D-CGI, Xes Vilà ha explicado cómo esta técnica ha revolucionado el sector cinematográfico. Así, el 3D-CGI se presenta como el actual gigante de las técnicas en este ámbito, ya que en relativamente poco tiempo se ha vuelto evidentemente más práctica que la animación tradicional, una guerra que empezó a librarse en el momento en que Disney-Pixar estrenó La Bella y la Bestia y Toy Story. También el anime japonés ha decidido subirse al barco y utilizar esta técnica; prueba de ello es el film Capitán Harlock que se estrenó a finales de 2013 en el Festival de Sitges. Además, para Xes, “esta técnica también es muy valorada en otros sectores como la publicidad, pues muchas empresas utilizan las imágenes generadas por ordenador para modelar sus productos y promocionarlos o incluso probar sus prestaciones, como por ejemplo Seat, lo que convierte la formación en 3D-CGI en una carrera de futuro”.