

# 33 SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA



Organiza:



NOUS  
SOMMES  
TOUS  
CHANGÉS

*jean-pierre dufour*

## Dossier de prensa

**FX** | **ANIMATION**  
Barcelona 3D School

**DEL 16 AL 19 DE ABRIL DE 2015**  
**FIRA BARCELONA MONTJUÏC**

# ÍNDICE

<b>FX ANIMATION BARCELONA 3D SCHOOL EN EL SALÓN DEL CÓMIC</b>	
1. PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE FX ANIMATION EN EL SALÓN	Pág.04
<b>FX ANIMATION LA ESCUELA INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN Y 3D</b>	
2. FX ANIMATION, REFERENTE INTERNACIONAL DEL 3D	Pág.06
2.1. <i>Formación orientada al mundo laboral</i>	<i>Pág.07</i>
2.2. <i>Nuevo modelo de escuela</i>	<i>Pág.08</i>
2.3. <i>Dirección y profesorado de alto nivel</i>	<i>Pág.09</i>
2.4. <i>Casos de éxito</i>	<i>Pág.10</i>
2.5. <i>Colaboraciones y festivales</i>	<i>Pág.13</i>
<b>EL SECTOR</b>	
3. EL SECTOR EN CIFRAS	Pág.17
4. NUEVAS COMPETENCIAS	Pág.19
<b>TERMINOLOGÍA 3D</b>	
5. GLOSARIO DE TÉRMINOS	Pág.23



## FX ANIMATION BARCELONA 3D SCHOOL EN EL SALÓN DEL CÓMIC



**Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460

Silvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524

Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476

## 1. PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE FX ANIMATION EN EL SALÓN

**Situación FX ANIMATION: Feria de Barcelona; Recinto Montjuïc, Palacio 2; Estand 86.**

**FX ANIMATION es la Escuela del siglo XXI.** Gracias a su modelo educativo propio e innovador, basado en la experimentación, la motivación y el acompañamiento indefinido de los alumnos a lo largo de toda su carrera profesional, consigue que el 99% de alumnos graduados se incorporen de inmediato al mundo laboral.

En el estand, además de encontrar información sobre la propuesta formativa de la escuela, los visitantes podrán ver en directo como se elabora el **Diseño de Personajes 3D**, a través de una estación de trabajo interactiva y un software creativo que permite dibujar directamente en una pantalla de alta definición.

### **Becas talento “del lápiz al ordenador”**

En esta edición del Salón del Cómic, FX ANIMATION abre por primera vez la convocatoria de **18 becas talento “del lápiz al ordenador”**. Unas becas valoradas en 130.000 euros, que se entregarán a los mejores trabajos de dibujantes, ilustradores, animadores, diseñadores gráficos y coloristas, “que quieran dar el paso de formarse en las técnicas de 3D más actuales, para aportar valor añadido a sus portfolios”, asegura Fàtima Vilà, directora de la escuela barcelonesa de 3D con más proyección internacional.

Las becas se otorgan en 3 categorías, en función del lugar de origen de los aspirantes: Estatal, Europea e Internacional. De este modo, para cada una de estas categorías se otorgarán 2 becas para el Máster de Animación, 2 para el Máster de Diseño Gráfico y Fotografía y 2 para el Máster de Diseño de Personajes. Todos los interesados tendrán que enviar su portfolio por e-mail a [becas@fxanimation.es](mailto:becas@fxanimation.es).



#### **Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460  
Silvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524  
Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476

**FX ANIMATION**  
**LA ESCUELA INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN Y 3D**



***Gabinete de Prensa de FX ANIMATION***

**Esther Lopera** · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460

**Silvia Rodríguez** · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524

**Yolanda Bravo** · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476

## 2. FX ANIMATION, REFERENTE INTERNACIONAL DEL 3D



Con sede en Barcelona y reconocidos internacionalmente, FX ANIMATION es un referente en la formación de profesionales de la Animación y el 3D, que colabora con más de 800 empresas de diversos sectores de actividad, y los proyectos de la cual llegan a todo el mundo, desde Barcelona a cualquier punto de España, de Europa e incluso hasta China o Hollywood.

Desde que la escuela abrió sus puertas, hace ya ocho años, FX ANIMATION ha formado a más de 2.000 alumnos en sus diferentes áreas: **Efectos Visuales (VFX)**, **Postproducción**, **Animación de Personajes**, **Videojuegos**, **Arquitectura e Interiorismo Virtual** y **Diseño Gráfico y Fotografía**.

Pablo Mendelbaum e Ismael Vega, profesores del **Área de Animación de Personajes**, enseñan el arte de explicar historias, transmitir emociones y dar vida a personajes y a criaturas. Una área de formación que se ha convertido en una especialización muy buscada en la industria audiovisual y, sobretodo en el sector de los videojuegos.

“La creación y la posterior animación de personajes es una de las áreas más artísticas del 3D”, asegura el director técnico de FX ANIMATION, Xes Vilà, quien recuerda que “además de exigir un gran dominio técnico, requiere una gran dosis de creatividad”.

Por ello, en función del nivel y capacitación de cada alumno, FX ANIMATION propone diferentes niveles de formación. Desde la **Carrera especializada en Animación de Personajes**, hasta el **Máster en Animación 3D (Personajes)**, el **Máster Superior en Animación de Personajes** o el **Máster en Diseño y Creación de Personajes**.

## 2.1. FORMACIÓN ORIENTADA AL MUNDO LABORAL

Las grandes marcas, productoras de cine, empresas de videojuegos, agencias de publicidad, estudios de arquitectura o grandes grupos de comunicación, entre otros, demandan, cada vez más, profesionales del 3D, un sector en plena expansión que prevé incrementar sus ingresos en más de un 20% en los próximos tres años.

Más del 99% de los alumnos de FX ANIMATION se han graduado formando parte de importantes proyectos para multinacionales como T-Systems; medios de comunicación como la NBC, Gol TV, La Vanguardia, 8TV, Tv3, Tv.com o Havas Media; estudios de arquitectura e interiorismo, como Mariscal, Ricardo Bofill o Ribaudí; productoras de la talla de Ilion, Triacom, Arkham Studio, 3 Monos, Kotok, Urà o Moonbite; desarrolladores de videojuegos y contenidos transmedia como Kerad Games o Social Point; estudios de diseño y creatividad como Custome FX, Alex Trochut o Zebra; grandes marcas como Tous o Festina; e instituciones como el Institut de Recerca Biomèdica de Barcelona (IRB), entre otras.

Tanto la **bolsa de trabajo** como la de **prácticas** están dirigidas a alumnos y alumnis de la escuela. Cuando llega una oferta de trabajo a FX ANIMATION, la escuela hace llegar las demo reels (trabajos de los alumnos) que mejor se adaptan al perfil demandado. Así mismo, FX ANIMATION participa en multitud de festivales y ferias donde los alumnos tienen la oportunidad de entrevistarse con grandes empresas del sector.

De esta manera, la escuela da respuesta *“por un lado, a las necesidades de una nueva generación de jóvenes que han nacido envueltos de tecnologías (nativos digitales) y, por otro lado, a la necesidad que tienen las empresas de cubrir puestos de trabajo que requieren una formación específica en 3D”*, asegura **Fàtima Vilà**, directora general de FX ANIMATION. Del mismo modo, añade Vilà, la escuela *“ofrece asesoramiento técnico indefinido a sus alumnos, desde la búsqueda de ocupación, hasta su orientación profesional y ayuda técnica en proyectos”*.

*Nativos digitales*



### Gabinete de Prensa de FX ANIMATION

Esther Lopera · elopera@la-chincheta.com · Tel. 685 990 460  
Silvia Rodríguez · srodriguez@la-chincheta.com · Tel. 691 358 524  
Yolanda Bravo · ybravo@la-chincheta.com · Tel. 685 512 476

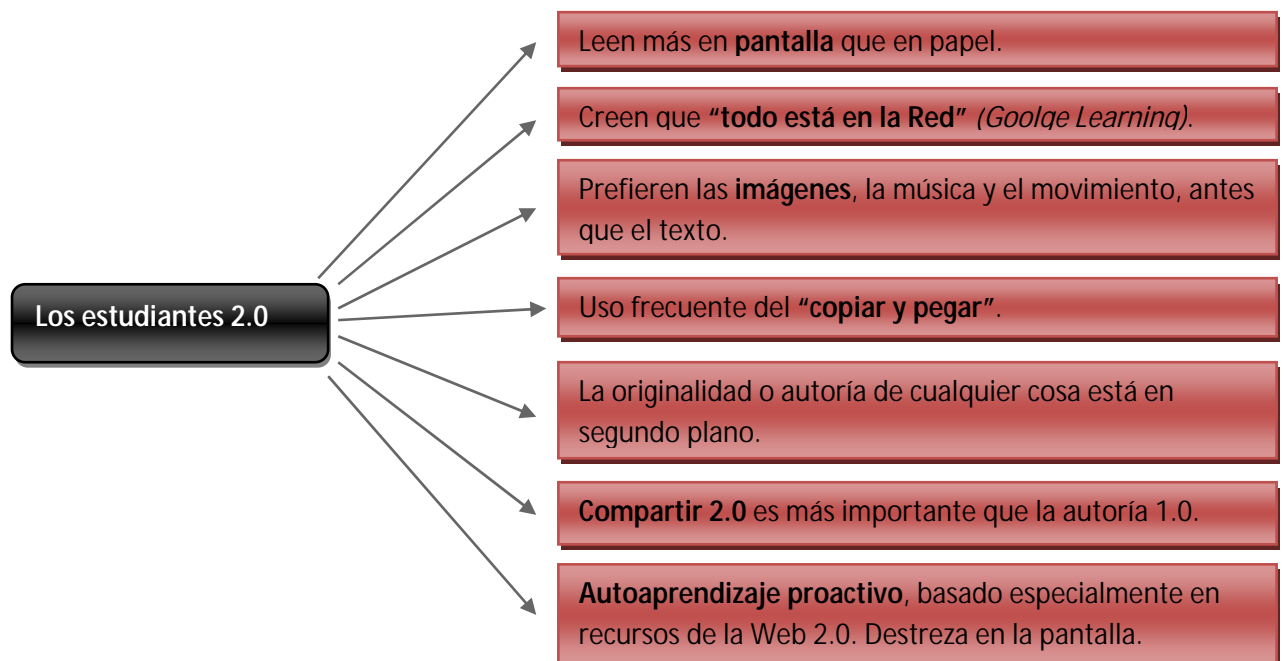
## 2.2. NUEVO MODELO DE ESCUELA

FX ANIMATION ofrece una **formación adaptada a la realidad del mundo laboral del 3D** en todas sus áreas, así como asesoramiento técnico tanto a particulares como a empresas. La escuela destaca por trabajar y estar avalada por los equipos de programación más reconocidos del mercado (LightWave 3D, ChronoSculpt, Maya, 3dStudio Max, Houdini, Real Flow, V-Ray, Maxwell Render, ZBrush y Unity 3D). De este modo, se posiciona como una de las mejores escuelas de 3D a nivel internacional.

### *Disfrutar aprendiendo y trabajar*

El método “en espiral” está basado en el concepto “learning by doing” (aprender practicando), un sistema motivacional orientado a los nativos digitales y 100% dirigido a la obtención de resultados. Una generación que, según la directora de la escuela, Fàtima Vilà, *“quiere aprender y trabajar mientras lo pasa bien”*. Y añade que *“son jóvenes inquietos, que buscan resultados inmediatos y que, por lo tanto, nos toca motivarles convirtiendo sus entretenimientos en su profesión”*. Vilà asegura que *“somos nosotros quienes nos adaptamos a los alumnos y no al revés, como pasa con el modelo tradicional”*.

Con una metodología propia, basada en las técnicas, en experiencias en la producción profesional y en los criterios pedagógicos actuales, la formación es esencialmente visual y práctica. Combina el **entrenamiento en el lugar de trabajo**, mediante su participación en proyectos reales; el **desarrollo de capacidades y talento**, exigiendo tareas con el mismo rigor que en la vida laboral real; y el **método en espiral**, para aumentar la motivación del alumno, además de conseguir un alto nivel técnico.





### 2.3. DIRECCIÓN Y PROFESORADO DE ALTO NIVEL

El principal patrimonio de FX ANIMATION es su equipo humano: **profesionales con más de 20 años de experiencia en el sector** ponen todos sus conocimientos al servicio del alumno. Desde la dirección del centro hasta el profesorado: una plantilla estable, de calidad humana y profesional, en constante formación, tanto a nivel técnico como pedagógico.



**Fàtima Vilà Roig**  
**Directora General**

Propietaria y Directora General de FX ANIMATION Barcelona 3D School, es una mujer todo terreno. Profesora de *fitness*, directora y actriz de teatro, domina las artes escénicas y está impregnada de los valores y del espíritu competitivo del deporte, la cual cosa ha sabido aplicar y aplica a los proyectos de FX. Ha trabajado también en el área de Marketing de diferentes empresas y en agencias de publicidad. Trabajar “del otro lado”, asegura, “me ha aportado el conocimiento necesario para ofrecer a los clientes el producto creativo que necesitan y aportar a los alumnos una visión empresarial que cada día es más necesaria”.

*“La experimentación y la motivación son las bases de nuestra formación”*  
*“El 99% de los alumnos que se gradúan salen de la escuela con trabajo”*  
*“La formación bien hecha no tiene fronteras, por eso tenemos alumnos trabajando en todo el mundo”*



**Xes Vilà**  
**Director Técnico**

Xes Vilà es propietario y Director Técnico de FX ANIMATION Barcelona 3D School, centro autorizado en la formación de programas de animación y 3D como Lighwave 3D, Eyeon Fusion, Maya, Softimage, Houdini, Maxwell Render, Real Flow, ZBrush o TVPaint. Vilà ha sido también cofundador y supervisor de efectos visuales de “3 monos”, compañía de artistas y técnicos con una gran experiencia en todo el proceso de la post-producción digital. También trabajó durante 10 años en SEAT como responsable de animación 3D, realizando simulaciones automovilísticas (accidentes, chapa y pintura, conducción, etc.).

*“FX ANIMATION garantiza la mejor formación especializada en todas las áreas del 3D”*  
*“Preparamos al alumno para enfrentarse a cualquier proyecto”*  
*“Ofrecemos los softwares, métodos y tecnologías más actuales que utiliza la industria”*  
*“Nuestros alumnos reciben asesoramiento técnico vitalicio por parte de la escuela”*

## 2.4. CASOS DE ÉXITO

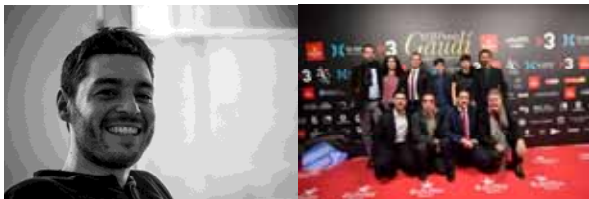
### Alumnos que triunfan...



#### Francesc Bolló

Alumni de la Carrera Especializada en VFX  
 Director Técnico de Efectos (FX Technical Director) para la MPC, en la película de Marvel "Guardianes de la Galaxia", nominada a los Oscars 2015 en la categoría de "Mejores Efectos Visuales".

*"Trabajar en una producción como esta en mi primer trabajo después de haber acabado la carrera en FX ANIMATION, ha sido todo un reto"*



#### Eric Venti

Alumni de Efectos Visuales y Postproducción  
 Profesor de FX ANIMATION

Nominado a los VII Premios Gaudí 2015, que otorga la Acadèmia del Cinema Català, en la categoría "Mejores Efectos Digitales" de la película "L'altra frontera".

*"Casi todo lo que sé sobre VFX lo aprendí en FX ANIMATION. Aun así hace falta irse reciclando a medida que aparecen nuevos métodos y tecnologías"*



#### Lorenzo Zitta

Alumni del Máster en 3D para Diseño Gráfico y Fotografía Digital Artist Freelance

Ganador del Concurso "Contest 2015" de Lightwave

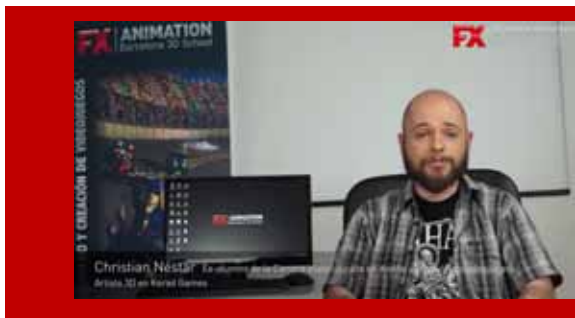
*"FX ANIMATION nos da el paracaídas y nos empuja a abrirlo. Pero con ésto no es suficiente, todo depende del esfuerzo y de la dedicación que le pongas"*



#### Sergio López

Alumni del Máster en Animación de Personajes  
 Trabaja actualmente en ORIGINAL FORCE, en China, donde realiza tareas para DREAMWORKS, SONY o RAINMAKER

*"Estoy muy contento de esta experiencia porque estoy trabajando bajo la supervisión de directores de Animación de Dreamworks, lo que hace que aprenda y mejore cada día"*



### Cristian Nestar

Alumni de la Carrera especializada en Diseño y Creación de Videojuegos  
 Artista 3D en Kerad Games, la empresa de videojuegos del futbolista Gerard Piqué  
 “Después de pasar por la Escuela Joso, estudiar la carrera en FX ANIMATION me ayudó a saber qué quería hacer definitivamente, que es dedicarme al 3D”



### Alba Perelló

Alumni del Máster en 3D para Arquitectura e Interiorismo Virtual  
 Diseñadora en JOAN LAO Design Studio  
 “Hoy en día el 3D es una herramienta básica que me ha hecho mejorar muchos aspectos de mi profesión y que ha sido la clave para conseguir el trabajo que tengo actualmente”



### Jonathan Martín

Alumni de la Carrera de CGI  
 Modelador y Animador en TRIACOM AUDIOVISUAL  
 “La escuela me envió la oferta de prácticas y me cogieron. Después de dos meses les gustó como trabajaba y me contrataron”

## Empresas que nos valoran...

### Rob Powers

Presidente de LIGHTWAVE 3D GROUP para Newtek  
 Director de Arte en Tin-Tin y Avatar  
 “FX ANIMATION cuenta con un programa de estudios único, de forma que el nivel de los estudiantes cuando se gradúan es el más alto”



### Edu Martín

Artista 3D especializado en Iluminación para Cine de Animación en PIXAR, ha trabajado en Toy Story 3, Cars 2, Brave o Monsters University, entre otras  
 “Es más importante aprender a animar e iluminar que aprender a utilizar un software y, en este aspecto, FX ANIMATION lo hace muy bien, porque no enseña sólo la técnica, sino también los procesos y el concepto que después se pueden aplicar a cualquier otro programa”



### Gabinete de Prensa de FX ANIMATION

Esther Lopera · elopera@la-chincheta.com · Tel. 685 990 460  
 Silvia Rodríguez · srodriguez@la-chincheta.com · Tel. 691 358 524  
 Yolanda Bravo · ybravo@la-chincheta.com · Tel. 685 512 476

### Salvador Roig

Departamento de visualización y modelado de SEAT ESPAÑA

*“En los últimos años hemos experimentado un importante incremento del 3D en todos los mercados”*



### Cristian Pomar

Director del Centro de Realidad Virtual en T-SYSTEMS IBERIA

*“El 3D ha venido para quedarse. Cada vez es más importante poder representar cosas que no podemos ver, en sectores como la medicina o la ingeniería”*



### Agustí Argelich

Productor de TV3

*“Los trabajos realizados por los alumnos de FX ANIMATION tienen cada vez más presencia, no sólo en Cataluña o España, sino también a nivel internacional”*



### Ferran Puntí

Director de Marketing de KERAD GAMES

*“Barcelona se está convirtiendo en un ‘hub’ de empresas de tecnología que necesitan de servicios de 3D como los que pueden dar los alumnos de FX ANIMATION, por lo que creo que el futuro está asegurado”*



### Félix Balbas

Fundador de MÍNIMO VFX y Director del festival B'ARS. Ha trabajado en grandes producciones como “El Señor de los Anillos” o “Harry Potter”, entre otros

*“Igual que hoy en día un fotógrafo que no hace digital se ha quedado atrás, un director de arte que no quiera 3D está limitando su creatividad”*



### Christian Soverini

Director de Producción de INTERIOR VISTA

*“En nuestra empresa, que se dedica al Interiorismo, buscamos gente muy preparada a nivel tecnológico y de 3D pero que a la vez tenga una gran capacidad artística, para que nos ayuden a producir imágenes de gran calidad”*



## 2.5. COLABORACIONES Y FESTIVALES



Desde FX ANIMATION se fomenta la colaboración entre las escuelas del sector audiovisual para complementar mutuamente los proyectos de los alumnos. La escuela colabora así con la **Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC)**, **Bande à Part**, **CECC** o **MK3**, entre otras. También ha presentado proyectos en ferias especializadas como el **Saló de l'Ensenyament de Barcelona**, el **Salón del Manga** y el **Salón Internacional del Comic de Barcelona** o la **Feria Internacional del Videojuego y el Ocio, Gamelab** (Filmoteca de Cataluña). Por otro lado, la escuela ofrece descuentos a todos los alumnos y ex alumnos de la **Universidad de Barcelona (UB)**.

La escuela apoya los trabajos de sus alumnos, presentándolos en los mejores festivales del sector del cine fantástico y de animación. Entre ellos, destacan el **Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña de Sitges**, **Filmets – Badalona Film Festival**, **Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña (ANIMAC)**, **Festival Internacional de Cortometrajes y de Animación de Cataluña (MECAL)**, **Animayo**, **Subtravelling Festival**, **Mons Digitals** y **Siggraph**. De este modo, la escuela pone todas sus herramientas al servicio del sector de la Animación, colaborando en los festivales referentes. Gracias a esto, el festival MECAL ha otorgado el “**Premio FX ANIMATION**”, perteneciente a la nueva sección del festival.

## Selección de trabajos y palmarés

Algunos de los trabajos más destacados de los alumnos y profesores de FX ANIMATION son:



"HÉRCULES"  
VFX y Postproducción



"DOS A LA CARTA"  
Efectos visuales y postproducción



"GOLDEN MANAGER"  
Videojuegos



"ZOOMBEER"  
Videojuegos



"BIBOTS"  
CGI



"ULTIMATUM"  
Producción propia



"ESTUDI BOFILL"  
Infoarquitectura



"LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA"  
Efectos Visuales



"CHICO Y RITA"  
Efectos Visuales



SIBERIA - VIDEOCLIP  
Dirección y producción: colaboración alumnos y profesores



"SOLVED"  
Animación



"ANIME"  
Fotografía



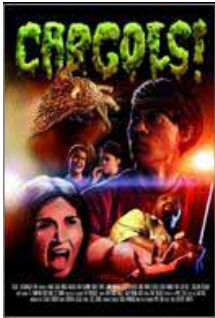
FOTOGRAFÍA  
Premio QUILLAT SOCIAL



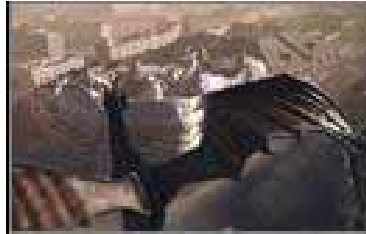
TEN Project  
Animación



FOTOGRAFÍA  
Medalla ABEJA DE ORO y la Medalla de Plata FIAP de la Categoría Experimental i/o creativa del "57º Salón Abeja de Oro"



**CORTOMETRAJE: "Cargols"**  
Equipo de Modelado, texturización, iluminación y animación



**EXPOSICIÓN 4D: Gaudí Experiència**  
Render estereoscòpic



**VIDEOCLIPS: SOUM**  
Videoclip



**SPACE COMMAND**  
planos



**BARCELONA 1714**  
postproducción

**EL SECTOR**



**Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460

Silvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524

Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476



### 3. EL SECTOR EN CIFRAS



La animación española es actualmente uno de los sectores audiovisuales con mayor proyección internacional, con mejores estimaciones de crecimiento para los próximos años y altos ratios de exportación. **Las empresas de Animación obtuvieron 306 millones de euros en ingresos el año 2011**, según el Libro Blanco del Sector de la Animación en España, promovido en 2012.

**El crecimiento del sector se estima en un 19%** para los próximos años (hasta el 2017), pudiendo conseguir una facturación de 879 millones de euros, gracias a su crecimiento intrínseco pero también al comportamiento esperado de otros sectores adyacentes (cine, TV, videojuegos, acceso a Internet, edición digital de publicaciones, publicidad online, entre otros) que influyen positivamente en el desarrollo de la industria de Animación.

En España **se prevé poner en marcha más de 950 proyectos** vinculados con el desarrollo de contenidos que incluyan la aplicación o el uso intensivo de técnicas de animación en los próximos seis años, de los cuales aproximadamente 500 serán únicamente contenidos de animación (en su mayoría cortometrajes, seguidos de las series y largometrajes).

Hay que recordar también que **el 62% de las empresas españolas de animación son exportadoras**. Estas empresas generan el 38% de sus ingresos a partir de la venta internacional de sus contenidos, servicios y derivados (cobrando cada vez mayor importancia los derechos de emisión online), llegando este porcentaje en algunas compañías a superar el 70%. Las principales zonas a las que se exporta son Europa y Latinoamérica, seguidas de



**Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · elopera@la-chincheta.com · Tel. 685 990 460  
Sílvia Rodríguez · srodriguez@la-chincheta.com · Tel. 691 358 524  
Yolanda Bravo · ybravo@la-chincheta.com · Tel. 685 512 476

Estados Unidos, Canadá y Asia. **El sector de la Animación en España ocupa, directa e indirectamente, a 8.599 trabajadores**, lo que demuestra la capacidad de generar ocupación que posee el sector, dato muy positivo de acuerdo con la coyuntura económica actual. **El impacto en el PIB se aproxima a un 0,04%.**

Los países donde existe más demanda de ocupación para profesionales del sector son **Francia, Canadá y EUA**, a causa del soporte específico que existe para la industria. Por eso, muchos profesionales optan por emigrar. Pese a ello, la falta de capital humano se intensifica aquí si se encuentra en producción un gran proyecto de Animación, ya que absorbe gran cantidad de trabajadores hasta su fecha de finalización.

Así, **resulta muy importante el papel de las escuelas**. La calidad de las producciones de cada país dependerá en gran medida de la formación que reciban sus trabajadores, así como de los contenidos prácticos complementarios que se desarrollen en las escuelas de animación y 3D.

## 4. NUEVAS COMPETENCIAS



*Diseño gráfico y fotografía*



*Arquitectura e Interiorismo virtual*

*Videojuegos*

La sociedad y las empresas están experimentando un profundo proceso de digitalización. Desde la industria audiovisual (cine, publicidad y televisión), pasando por la creciente industria del videojuego, hasta los sectores más técnicos como la arquitectura, el interiorismo y el diseño industrial, entre otros, se demanda cada vez más un perfil profesional experto en la generación de imágenes por ordenador (CGI).

**Un 20% de los trabajadores necesitan ya disponer de conocimientos avanzados en tecnologías de la información y la comunicación**, según el estudio sobre "Perfiles profesionales más demandados en el ámbito de los contenidos digitales en España 2012-2017", promovido por la Fundación Tecnologías de la Información (FTI) i subvencionado por el Ministerio de Trabajo y el Fondo Social Europeo. Casi 200.000 profesionales trabajan ya en el ámbito de los contenidos digitales en el su conjunto y se **podrían llegar a generar 305.000 nuevos puestos de trabajo hasta el año 2017**, según indica el estudio.

Una de las particularidades de esta industria es su **transversalidad**, es decir, que comparte conocimientos y competencias. Tal es así que, por ejemplo, el subsector de los videojuegos (la principal industria de ocio en España por volumen de facturación) y el audiovisual pueden compartir ciertos perfiles en la creación de los juegos y la postproducción. Es decir, que las competencias necesarias para la creación de un videojuego coinciden muchas veces con las requeridas para la incorporación de efectos visuales en contenidos audiovisuales de ficción. Es por eso que, ante la cada



**Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · elopera@la-chincheta.com · Tel. 685 990 460  
 Silvia Rodríguez · srodriguez@la-chincheta.com · Tel. 691 358 524  
 Yolanda Bravo · ybravo@la-chincheta.com · Tel. 685 512 476

vez mayor demanda de perfiles “todo terreno” en la creación de imágenes digitales o CGI, es importante una formación global en esta área de actividad.

Tanto la animación, como los videojuegos, las aplicaciones móviles, la publicidad o el e-commerce, entre otros sectores, experimentarán los próximos años una gran demanda de diseñadores gráficos, animadores 3D, modeladores 3D, técnicos de efectos visuales (VFX), técnicos en render, entre otros perfiles, según el mencionado estudio. Hay que destacar que el animador 3D será especialmente demandado los próximos años en los sectores de la animación y los videojuegos, los dos muy intensivos en la contratación de recursos humanos de perfil técnico, dada la complejidad del proceso productivo.



*Efectos visuales (VFX)*

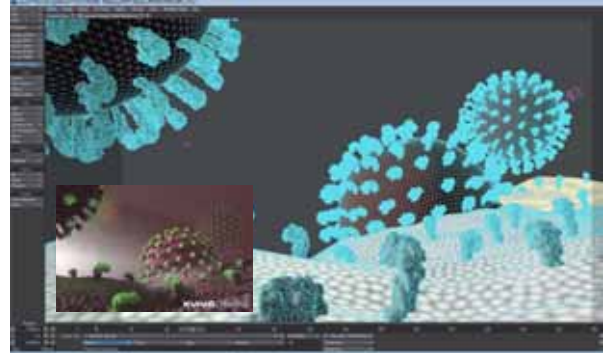


*Animación de personajes*

**Otras aplicaciones profesionales**



*Arqueología*



*Visualización científica*



*Joyería*



*Arte*



*Automoción*

## TERMINOLOGÍA 3D



**Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460  
Silvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524  
Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

**3D.**- Cuando hablamos de creación o simulación de imágenes en 3D (ancho + altura + profundidad) nos referimos a los trabajos de arte gráfico que se realizan con la ayuda de un software o programa informático. Hay que diferenciar 3D de estereoscopia o la técnica de crear una ilusión de profundidad mediante una imagen 3D y donde se necesitan unas gafas especiales para su correcta visualización.

**Animación.**- Técnica de creación de imágenes en movimiento. A través de la animación (de personajes, videojuegos, etc.) intentamos imitar los movimientos reales de un personaje, un animal o un objeto y recrear una escena.

**CGI.**- Siglas del término en inglés *Computer Generated Imagery* o imágenes generadas por ordenador. Pese a que el uso de estas siglas está muy implantado en Estados Unidos y en otros países de habla inglesa, en nuestro país es más habitual encontrarnos algunos de sus sinónimos: “imagen digital” o “infografía”.

**Cinemática.**- Rama de la física que estudia las leyes del movimiento de los cuerpos.

**Contenidos digitales.**- Industria emergente que incluye el entorno web, las redes sociales, la publicidad, la televisión, los videojuegos, las aplicaciones móviles y todo lo relacionado con los recursos que ofrecen internet y su entorno.

**Contenidos transmedia o crossmedia.**- Relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación: videojuego, cine, televisión, web, redes sociales, etc.

**Croma.**- Es una técnica audiovisual utilizada ampliamente, tanto en el cine como en la televisión o la fotografía, que consiste en extraer un color de la imagen (normalmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupa este color por otra imagen, con la ayuda de un equipo especializado o un ordenador.

**Demo Reel.**- Se trata del vídeo currículum que comienzan a trabajar los alumnos desde su primer día en la escuela. Como escaparate de su proyecto, se utiliza para que las empresas puedan valorar de una forma rápida y eficaz el talento que quieren contratar.

**Efectos Visuales (VFX).**- Son los diferentes procesos para los cuales se crean o manipulan imágenes fuera del contexto de la grabación en vivo. Implican la integración de secuencias en vivo e imágenes generadas por ordenador (CGI) con objeto de recrear entornos realistas que difícilmente se podrían grabar, bien porque no existen en la realidad, porque es peligroso o bien porque el coste de generarlos es inferior al gasto de grabarlos.



### Gabinete de Prensa de FX ANIMATION

Esther Lopera · elopera@la-chincheta.com · Tel. 685 990 460  
Silvia Rodríguez · srodriguez@la-chincheta.com · Tel. 691 358 524  
Yolanda Bravo · ybravo@la-chincheta.com · Tel. 685 512 476

**Estereoscopia (S3D).**- Muchas veces, cuando hablamos de imágenes en 3D tendemos a confundir con la estereoscopia, lo que es sin duda un error fruto del uso erróneo de esta palabra. La estereoscopia es una ilusión óptica de profundidad. La usa el cine para la elaboración de películas tridimensionales, que hay que ver con unas gafas polarizadas. Consiste en “engañar” al cerebro, al que se le presentan dos imágenes de un mismo objeto pero en distintas posiciones, con el objetivo de fusionarlas en una sola.

**Mocap.**- *Motion capture*. Término inglés para la “captura de movimiento”. Es una técnica de grabación de movimiento, generalmente de actores o animales vivos, y el traslado de dicho movimiento a un modelo digital, realizado en imágenes de computadora.

**Modelar.**- Dar forma a objetos individuales (personajes, paisajes o cosas) que luego se utilizan en una escena. Se trata de recrear un mundo conceptual en tres dimensiones. Técnicamente es la representación esquemática visible a través de un conjunto de objetos, elementos y propiedades que, una vez procesados (renderizados) se convierten en una imagen o animación en 3D.

**Postproducción.**- Proceso que consiste en la manipulación de material digital para cine, publicidad, televisión o radio, así como para producir efectos digitales y editar el material. La postproducción de imágenes o vídeo implica diferentes procesos: digitalización o captura, edición, composición y render.

**Render.**- Proceso final para generar una imagen o animación a partir de un modelo 3D.

**Texturizar.**- Es una de las fases de creación de un objeto en 3D, que sirve para dotar a la imagen de realismo. El texturizado no sólo permite añadir color al modelo sino que también permite simular diferentes materiales (metal, madera, etc.) y dar más detalle a determinadas formas.



## Más información sobre FX ANIMATION

<http://www.fxanimation.es/>

### Gabinete de Prensa

*Para gestionar entrevistas o cualquier otro contenido informativo:*

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460

Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476

Sílvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524



---

### **Gabinete de Prensa de FX ANIMATION**

Esther Lopera · [elopera@la-chincheta.com](mailto:elopera@la-chincheta.com) · Tel. 685 990 460

Sílvia Rodríguez · [srodriguez@la-chincheta.com](mailto:srodriguez@la-chincheta.com) · Tel. 691 358 524

Yolanda Bravo · [ybravo@la-chincheta.com](mailto:ybravo@la-chincheta.com) · Tel. 685 512 476