

MESA REDONDA DE EXPERTOS EN PRODUCCIÓN VIRTUAL Y RENDER EN TIEMPO REAL

La irrupción de la tecnología en la industria audiovisual en el II Encuentro del Festival Summa 3D en Las Rozas

- El Festival de Animación y Arte Digital Summa 3D organiza en el Centro Cultural Pérez de la Riva una mesa redonda sobre las últimas tecnologías aplicadas a la industria audiovisual como la producción virtual y render en tiempo real.
- Ya pueden reservarse las [entradas gratuitas](#) para el próximo 30 de marzo a las 18h.

27 de marzo de 2023.– El Centro Cultural Pérez de La Riva de Las Rozas acoge el próximo jueves 30 de marzo a las 18h, la segunda cita del ciclo de encuentros que se celebran esta primavera en Las Rozas con motivo del Festival SUMMA 3D. El festival, que se celebra con el apoyo del Ayuntamiento de Las Rozas y Las Rozas Innova, Empresa Municipal de Innovación, ofrece una programación gratuita, que, desde febrero hasta mayo, reúne en el auditorio a profesionales del sector audiovisual, estudiantes, aficionados y protagonistas de la industria.

Los asistentes a este segundo encuentro podrán descubrir a través de dos ponencias y una mesa redonda, cómo la industria audiovisual se está adaptando a la producción virtual y el render en tiempo real, dos tecnologías que están transformando y revolucionando la forma en la que se hacen las películas.



Las Rozas es sede de la V edición del Festival Internacional de Animación SUMMA3D, una plataforma de conexión y apoyo a la industria de la animación, que visibiliza cada año al talento emergente, así como los proyectos y tendencias de esta industria. Las entradas (gratuitas) para estas conferencias pueden [adquirirse aquí](#).

Sesiones inspiracionales y mesa redonda

En la primera ponencia del jueves 30 de marzo intervendrán Mikel Hernando, Adrián Núñez y Emilio Ferrari, de Raised by Monsters, que compartirán sus experiencias y conocimientos.

A continuación, Edu Graña, de Able&Baker, hablará de la implantación del renderizado en tiempo real en los estudios de animación, las ventajas que aporta y los retos a los que pueden enfrentarse las empresas del sector.

Tras las ponencias, tendrá lugar una mesa redonda moderada por Juanjo Bernabéu, supervisor de VFX (efectos especiales), con una larga trayectoria en el cine, la animación y la publicidad, y Diego Garcés, de Skydance Animation. Un debate al que se unirán los primeros ponentes y en el que se hablará de la aplicación de motores como Unreal o Unity en los procesos de producción audiovisual, rodaje en plató, Render, Previz o Shading.

Además, hasta finales de abril aquellas personas interesadas pueden participar en el concurso internacional de cortos, cuyo plazo abrió el pasado 15 de noviembre de 2022. Toda la información está disponible en esta [página web](#).

El Festival SUMMA3D es una oportunidad única para los amantes y profesionales de la animación, los videojuegos, los efectos especiales y el arte digital, para aprender de los mejores, conocer a profesionales del sector y las últimas tendencias y desarrollar habilidades.