EDUARDO RAMÍREZ GRACIA
RIGGING ARTIST · TECHNICAL DIRECTOR

6+ AÑOS EN INDUSTRIA | ANIMACIÓN · VFX · VIDEOJUEGOS | CEU SAN PABLO · UNIR

PROPUESTA ACADÉMICA · FORMACIÓN TÉCNICA EN RIGGING

FORMACIÓN ESPECIALIZADA EN PRODUCCIÓN DE PERSONAJES PARA ANIMACIÓN, VFX Y VIDEOJUEGOS

Seminarios, laboratorios prácticos y masterclasses que acercan al alumnado a los procesos reales de producción. Se integran como complemento al programa del centro, en presencial u online.

01 · QUIÉN IMPARTE

6+	4	10+	300+ h
AÑOS DE EXPERIENCIA EN PRODUCCIÓN PROFESIONAL	ESTUDIOS DE PRODUCCIÓN	PRODUCCIONES COMO CRÉDITO	FORMACIÓN IMPARTIDA EN CENTROS EDUCATIVOS

ESTUDIOS

- **Illusorium Animation** · Animación y VFX
- **B-Water Animation Studios** · Animación
- **Miopía VFX** · Efectos visuales
- **Pleid St.** · Publicidad

PRODUCCIONES RELEVANTES

- ***Secret Level*** · **PAC-MAN, MEGA MAN, SPELUNKY** · Amazon / Blur Studio
- ***Marathon*** · Tráiler cinemático · dir. Alberto Mielgo
- ***El Fantasma de la Quinta*** · Cortometraje preseleccionado al Óscar
- ***Treasure Trekkers*** · Serie de animación
- ***Dungeon Fighter*** · ***Ark Encounter*** · **TotalEnergies** · Videojuego, cinemática y publicidad

AUTODESK MAYA | UNREAL ENGINE 5 | ADVANCEDSKELETON | PYTHON / PYQT | BLENDER | HOUDINI | NUKE

02 · LA PROPUESTA

INDUSTRIA DENTRO DEL AULA

Programas que trasladan al aula los procesos, herramientas y criterios que se usan hoy en estudios de animación, VFX y videojuegos. Se diseñan como complemento al programa del centro: no sustituyen ninguna asignatura, la refuerzan con práctica de producción.

01

Transferencia de conocimiento profesional

Contenidos basados en workflows de estudio. El alumnado entiende cómo se organiza una producción real y qué competencias pide hoy la industria.

02

Complemento al programa del centro

Sesiones de 3 a 6 horas que se integran como actividad complementaria, masterclass o módulo optativo, sin modificar la estructura del grado.

03

Presencial u online

En las instalaciones del centro o en directo online, con materiales y archivos de trabajo incluidos.

04

Experiencia en universidad

Ciclo de tres seminarios en la Universidad CEU San Pablo (junio de 2026) y laboratorio online en UNIR (octubre de 2026).

03 · FORMATOS

CUATRO FORMAS DE TRABAJAR

Masterclass

HASTA 3 HORAS

Sesión expositiva con demostración en vivo. Ideal como actividad puntual, jornada o foro.

Seminario

3 - 6 HORAS

Teoría aplicada y práctica guiada con archivos de producción. Cada alumno sale con su entregable.

Laboratorio práctico

3 HORAS

El alumnado **construye el rig desde cero**, paso a paso, con un rig de referencia completo como guía.

A medida

SEGÚN NECESIDAD

Bloques de varios seminarios o contenido diseñado con el coordinador académico según el perfil del alumnado.

PRESENCIAL En el aula del centro, con un puesto por alumno.

ONLINE En directo, en la plataforma del centro. España y Latinoamérica.

ITINERARIOS FORMATIVOS ESPECIALIZADOS

Los contenidos se adaptan al perfil del alumnado, a los objetivos académicos y a las necesidades de cada programa.

IMPARTIDOS EN CEU SAN PABLO Y UNIR · 2026

A

AUTODESK MAYA · NIVEL BÁSICO

FUNDAMENTOS DEL RIGGING EN PRODUCCIÓN

Rig de props en Maya

Jerarquías · Constraints · Control rig · Pipeline

3 h

TEORÍA + PRÁCTICA

- ☑ Comprende la estructura jerárquica y los fundamentos del rigging aplicado a producción
- ☑ Crea un rig funcional de prop siguiendo el flujo de trabajo de un estudio
- ☑ Aplica las convenciones de nomenclatura y organización de escena de un pipeline real

B

AUTODESK MAYA · UNREAL ENGINE 5 · NIVEL BÁSICO

MAYA + UNREAL ENGINE

Rigging para videojuegos

Exportación · IK Rig · Modular Rig · Control Rig

3 h

TEORÍA + PRÁCTICA

- ☑ Sabe qué viaja de Maya a Unreal Engine 5 y prepara el esqueleto y la geometría para exportarlos
- ☑ Trabaja dentro del motor con IK Rig, Modular Rig y Control Rig
- ☑ Comprende las restricciones técnicas del pipeline de videojuegos

C

AUTODESK MAYA · ADVANCEDSKELETON · NIVEL INICIAL-INTERMEDIO

AUTOMATIZACIÓN DE RIGGING EN ENTORNOS PROFESIONALES

Rigging con AdvancedSkeleton

Autorig · Rig corporal y facial · Herramientas · Pipeline

6 h

TEORÍA + PRÁCTICA

- ☑ Construye el rig corporal y facial de un personaje con AdvancedSkeleton, el autorig empleado en *Treasure Trekkers*
- ☑ Itera sobre el rig cuando el modelo cambia, sin rehacer el trabajo
- ☑ Muestra el rig en movimiento con las herramientas del autorig para su demoreel

C TAMBIÉN SE HA IMPARTIDO EN FORMATO LABORATORIO ONLINE EN UNIR (OCTUBRE DE 2026).

+ TAMBIÉN DISPONIBLES

D

PYTHON · MAYA API · NIVEL MEDIO

DESARROLLO DE HERRAMIENTAS PARA PIPELINES DE PRODUCCIÓN

Automatización y scripting en Maya

3 h

DISPONIBLE

E

PYTHON · PYQT · NIVEL MEDIO

DESARROLLO DE HERRAMIENTAS INTERNAS PARA PRODUCCIÓN

Herramientas personalizadas para pipeline

3 h

DISPONIBLE

G

AUTODESK MAYA · NIVEL BÁSICO

RIGGING CARTOON

Personajes estilizados para animación

3 h

DISPONIBLE

+ NOVEDAD EN EL CATÁLOGO

F

AUTODESK MAYA · NIVEL INTERMEDIO · NOVEDAD

CRIATURAS

Un cuadrúpedo no es un bípedo a cuatro patas

Anatomía funcional aplicada al rig: patas traseras y delanteras de tres segmentos, columna como puente entre dos apoyos, cuello y cabeza con mucho recorrido. Sobre un caballo, con un rig de referencia completo.



Secret Level © Amazon MGM Studios

3 h LABORATORIO · CUADRÚPEDOS

El alumnado construye desde cero el rig de un caballo: esqueleto, patas con control del corvejón y del casco, columna con cadera y pecho, cuello y cabeza. Termina con su propio rig, sin skinning, listo para posar.

6 h SEMINARIO COMPLETO

Todo lo anterior, más criaturas aladas. El skinning, la cola y el rig facial se ven sobre el rig de referencia.

\+

PROGRAMA PERSONALIZADO

El contenido se diseña junto al coordinador académico según los objetivos curriculares y el perfil del alumnado.

A MEDIDA

DÓNDE SE HA IMPARTIDO

MADRID · JUNIO 2026

CEU SAN PABLO

Ciclo de tres seminarios en el Grado en Ingeniería en Tecnologías para Animación y Videojuegos, con valoración positiva del director del grado.

3 SEMINARIOS

12 H DE FORMACIÓN

ONLINE · OCTUBRE 2026

UNIR

Laboratorio de automatización de rigging con AdvancedSkeleton, en directo. UNIR publicó la grabación de la sesión.

27/10 SESIÓN EN DIRECTO

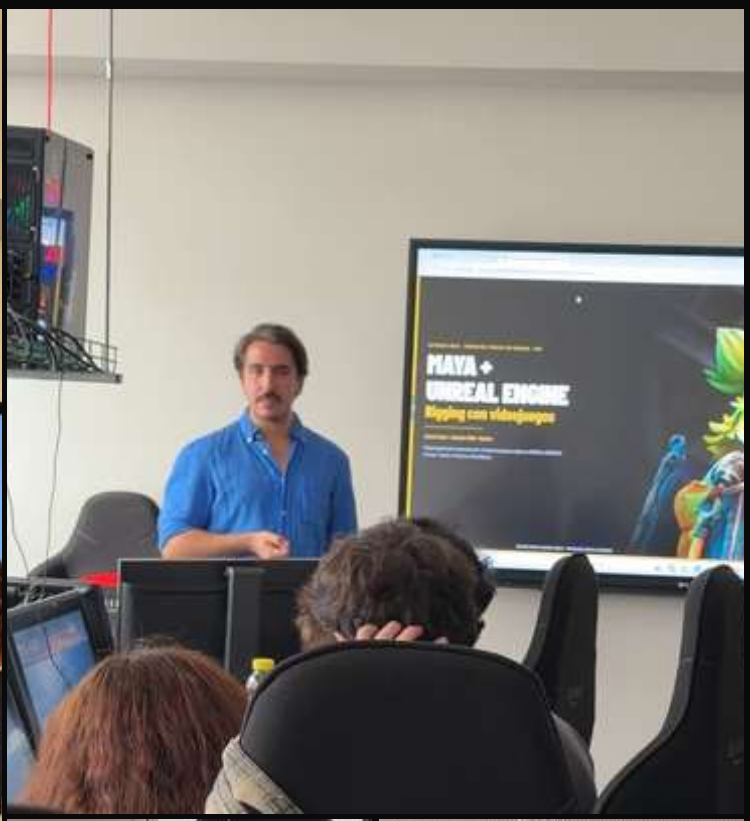
CENTROS EN LOS QUE HA IMPARTIDO

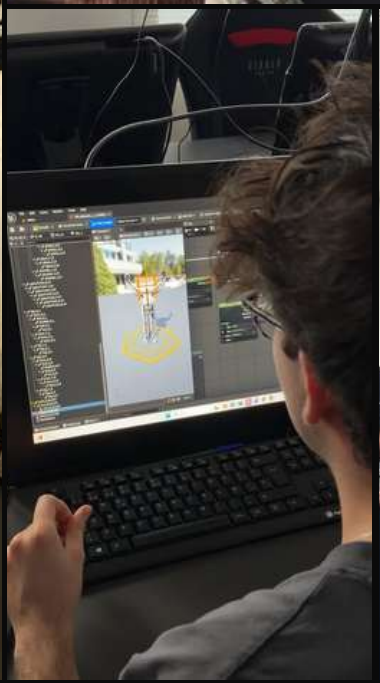
CEU SAN PABLO · UNIR · UFV · LIGHTBOX ACADEMY · TRAZOS · ECAM · CICE · MOVIE SCHOOL · ANIMWORKSHOP · COCOSCHOOL · COLABORACIÓN 2027

CEU SAN PABLO
JUNIO 2026

Imágenes del ciclo de seminarios impartido en el Grado en Ingeniería en Tecnologías para Animación y Videojuegos.









EDUARDO RAMÍREZ GRACIA



Rigging Artist y Technical Director con más de seis años de experiencia en producción de animación, VFX, publicidad y videojuegos. Trabaja en Illusorium Animation (Madrid) y ha formado parte de equipos técnicos en B-Water Animation Studios y Miopía VFX.

Su trabajo incluye la serie *Secret Level* (Amazon / Blur Studio), con los episodios de PAC-MAN, MEGA MAN y SPELUNKY, el tráiler cinemático de *Marathon* dirigido por Alberto Mielgo y el cortometraje *El Fantasma de la Quinta*, preseleccionado al Óscar.

Su actividad en estudio le permite llevar al aula los procesos, herramientas y criterios que la industria usa hoy.

COMPETENCIAS

- **Autodesk Maya · Rigging técnico y TD**
- **Unreal Engine 5 · Pipeline de personajes**
- **AdvancedSkeleton · Autorig profesional**
- **Python y PyQt · Scripting y herramientas**
- **Blender · Houdini · Nuke**
- **Pipeline de animación, VFX y videojuegos**

SECRET LEVEL · AMAZON / BLUR STUDIO





Secret Level © AMAZON MGM STUDIOS

07 · SIGUIENTE PASO

¿CÓMO PUEDE ENCAJAR ESTA FORMACIÓN EN TU PROGRAMA?

Si tu objetivo es acercar al alumnado a los procesos reales de producción, podemos diseñar una propuesta adaptada al programa y a las necesidades de tu centro.

eduardoramirezgracia@gmail.com

LINKEDIN.COM/IN/EDUARDORAMIREZGRACIA

DEMOREEL 2026
youtu.be/hT5Q2sQDEmU

LINKEDIN
eduardoramirezgracia

INSTAGRAM
@edu_madrigs